

프로젝트 GR

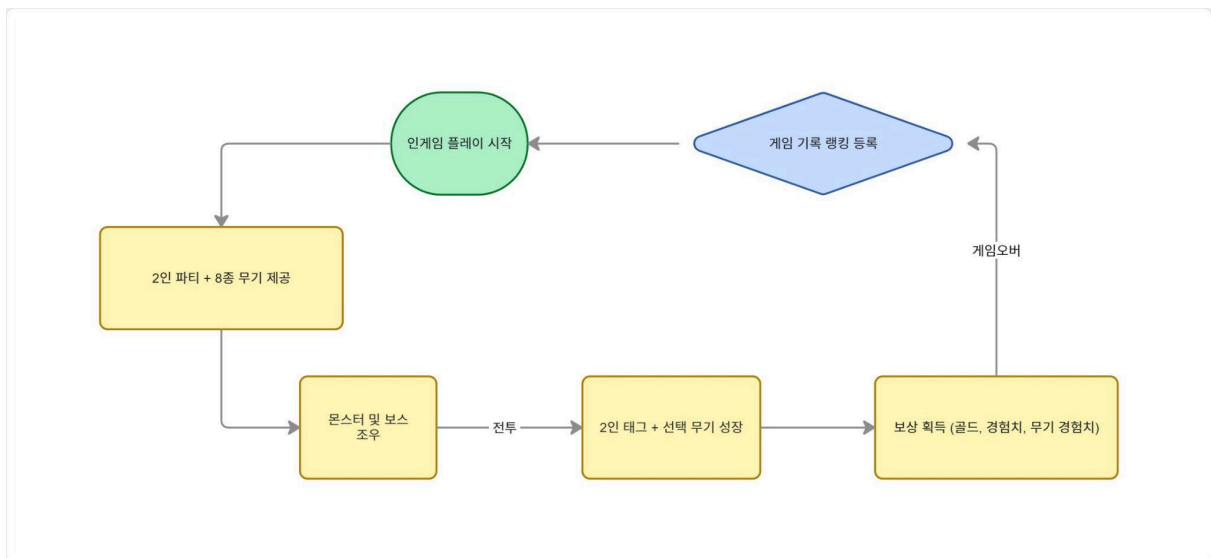
기획 의도:

- 탄막 슈팅 + 소울 라이크 장르와 차별화된 무기 성장 시스템, 개성이 있는 컨셉의 무기들, 그리고 태그 시스템으로 차별화된 전투 경험을 제공한다.

개요:

- 장르: 액션 슈팅 어드벤처
- 플랫폼: PC
- 시점: 2D 탑뷰 (쿼터뷰 + 유저 캐릭터 중심 고정 카메라)
- 핵심 컨셉:
 - 2명의 캐릭터를 교체하며 다양한 컨셉의 무기들을 성장시키고 몬스터들과 보스들을 무찌르고 연구실을 탈출.
- 핵심 재미:
 - 성장 가능한 다양한 무기들을 활용한 유저마다 개성있는 전투 방식을 경험할 수 있다
 - 시스템적으로 제공하는 일명 쉬는 시간 (유저가 시간을 정지)으로 인해 전략적인 사고와 선택을 유도한다.

중심 플로우 차트:



컨셉:

- 중심 테마:
 - 배경:
 - 메이플 월드
 - 공간:
 - 알 수 없는 실험실
 - 상황:
 - 정신을 차려보니 어두운 실험실에서 서로 모르는 두 명의 A와 B가 힘을 합쳐서 이곳을 빠져나가기 위해 힘을 합쳐 실험실을 탈출하는 상황. 실험실을 통제하는 의문의 존재가 탈출을 막기 위해 몬스터와 보스들을 소환한다.
- 캐릭터:
 - 캐릭터 A - 여성 캐릭터-금발

성격: 좋지 않고 어두운 상황에서도 희망을 잃지 않고
활발하다. 명랑하다.-가볍고 밝은 느낌

○ 캐릭터 B - 남성 캐릭터-흑발

성격: 비관적이고 냉소적인 성격에 쉽게 흥분하지 않는다.
진중하다.-무겁고 어두운 느낌

● 비주얼:

○ 화풍

■ 메이플스토리형 도트 아트



● 핵심 시스템:

○ 태그 시스템

■ 파티 구성

- 2인 1조의 파티를 한번에 한 캐릭터 씩 조정

■ 태그 스킬 (효과에 대한 밸런스 고려하여 쿨타임 배정)

- 교체 시 강력한 등장 스킬을 시전

■ 기획 의도

- 기존장르의 파티 시스템에 태그 스킬이라는 차별화요소를 추가하여 빠르고 씬없는 게임에 쉬어가는 구간을 부여하고 전략적인 요소를 추가한다.

○ 캐릭터 성장 시스템

■ 성장 원리

- 각 캐릭터는 플레이어 레벨을 공유
- 몬스터 처치시 “플레이어 경험치” 획득
- 플레이어 레벨 증가 시 효과 (래퍼런스: 메이플 스토리 레벨업 시 효과 참고)
 - 최대 체력 증가
 - 체력 100% 회복
 - 근처 몬스터에게 광역 피해

○ 전투

- 탭 뷰에서 캐릭터를 이동, 공격시키면서 주변에서 스폰되는 몬스터들을 처치를 하여 무기 경험치와 몬스터 처치 보상을 획득하여 캐릭터의 성능을 강화해나갑니다.
- 두 명의 캐릭터를 서로 태그 하면서 발동되는 스킬과 서로 다른 컨셉의 무기를 활용하여 다양한 전투 상황을 만들 수 있습니다.
- 각 캐릭터들은 전용 무기를 4개씩 게임 시작과 함께 제공받습니다.

○ 무기 시스템

■ 성장 원리

- 모든 무기는 적 피격시 “무기 경험치” 획득

■ 사용

- 마우스 에임 + 클릭으로 수동 공격

- 한번에 하나씩 사용
- 설치형(포탑) 및 투사체는 무기 교체 시에도 유지
- 무기 교체
 - F키를 누르면 해당 캐릭터의 보유 무기 팝업 제공
 - 무기 팝업 트리거 시 시간 정지
 - 무기는 토글 형식으로 변경 가능 (UI는 룰의 핑 UI 참고)



- - 패시브 시스템
 - 수급처
 - 상점, 보스, 특정 몬스터
 - 패시브 효과로 캐릭터를 추가로 강화
 - 2개의 랭킹 시스템
 - 최종 보스 클리어 시간에 대한 랭킹
 - 처치한 몬스터 수에 대한 랭킹
 - 경제 시스템
 - 몬스터 처치시 보상
 - 골드
 - 플레이어 경험치
 - 사용 무기 경험치
 - 상자
 - 맵에서 랜덤하게 스폰
 - 상자 파괴시 보상
 - 골드
 - 체력 회복 아이템
 - 보스 or 엘리트 몬스터 처치 시 보상
 - ???
 - 게임 오버
 - 체력 시스템: 캐릭터별 개별 HP바 보유
 - HP 0 도달시 해당 캐릭터 리타이어
 - 남은 캐릭터로만 강제 플레이
 - 두 캐릭터 모두 리타이어시 게임 오버
- 콘텐츠:
 - 무기
 - 무기 관련 백그라운드 설명

- 무기 마다 마나를 충전해 주어야 작동 할 수 있습니다.
- 무기는 한번 사용하면 과열을 막기 위해 일정 시간 동안 사용 할 수 없습니다.

■ 무기 타입

- 단일 - 투사체 O, 투사체가 몬스터에게 히트시 사라짐.
- 스마이트 - 투사 없음, 단일 데미지
- 광역 - 투사체 X, 면방식 데미지
- 착탄후 광역 - 투사 O, 착탄 후 광역

■ 캐릭터 a(여캐)

- 무기 1: 활(단일, 연사 좋음, 발당 데미지 낮음)
- 무기 2: 캐논(광역, 연사 나쁨, 발당 데미지 높음)
- 무기 3: 포탑(미니건, 탄막 형성) 범위 내 자동공격, 물리 효과 없고, 체력 없고 일정 시간 후 파괴
- 무기 4: 데스페라도(광역, 지정된 각도의 범위에 전체 타격.)

■ 캐릭터 b(남캐)

- 무기 1:
- 무기 2:
- 무기 3:
- 무기 4:

■ 기획의도

- 다양한 컨셉의 무기 사용을 유도하고 특정 무기에 대한 애정과 개성을 표현할 수 있게 사용 빈도에 따른 성장 시스템 채택

■ 비주얼 래퍼런스



■



○ 몬스터 타입

- 일반
- 엘리트
- 중간 보스
- 최종 보스

● 상점

- 맵에서 랜덤하게 등장

- 골드를 이용해서 구성품들을 구매
- 구성품 리스트
 - 회복 아이템
 - 탄창 아이템
 - 패시브
- 레벨
 - 총 스테이지:
 - 2개
 - 스테이지 구분
 - 게임 시작 후 15분이 되면 중간 보스 등장
 - 중간 보스 처치 후 2번째 스테이지 시작
 - 2번째 스테이지 진입 시 맵 변경
 - 클리어 조건
 - 게임 시작후 30분이 되면 최종 보스 등장
 - 최종 보스 처치 후 유저 선택
 - 보스 처치 관련 기록을 랭킹에 등록 or 무한 모드 진입 (몬스터 웨이브 등장, 난이도가 기하급수적으로 상승하여 유저를 빠르게 게임오버 시킴) 후 몬스터 처치 수 기록 도전
 -