

포커스 온

GDD

Index

1. 게임 개요

- 1.1 게임 소개와 목표
- 1.2 게임 장르
- 1.3 시놉시스

2. 게임 플레이

- 2.1 키맵 (key map)
- 2.2 게임 내 핵심 메커니즘
- 2.3 난이도 조정

3. 세계관&시나리오

- 3.1 세계관
- 3.2 시나리오&스토리보드

4. 캐릭터 디자인

- 4.1 플레이어블 캐릭터 설정
- 4.2 몬스터 설정

5. 레벨디자인

- 5.1 레벨 컨셉

6. UI

- 6.1 HUD
- 6.2 카메라
- 6.3 시나리오 UI
- 6.4 전투 UI

1. 게임 개요

1.1 게임 소개와 목표

- 게임 소개 : 포커스 온은 몰려오는 적들 사이에서 제한된 시간을 버텼을 경우 클리어되는 포스트 아포칼립스 세계관의 뱀서라이크 게임이다.
- 게임 목표 : 지구를 침공한 외계생명체 '헤로도'를 전부 토벌하는 것. 제한시간 10 분간 헤로도들의 공격에 맞서 싸워야한다.

1.2 게임 장르

- 게임 형식 : 2D 뱀서라이크
- 뷰 : 탑뷰
- 플랫폼 : 안드로이드, IOS
- 해상도 : 1920x1080

1.3 기획의도

- 플레이어 캐릭터가 한정되어있는 뱀서류 장르의 주류 흐름을 비틀어 여러가지 캐릭터를 육성할 수 있는 수집형 RPG 의 요소를 조합하였다.
- 짜임새있는 스토리와 캐릭터 설정으로 유저가 캐릭터에 애정을 느끼게끔 한다.
- 플레이어블 캐릭터와 서포트카드 캐릭터를 조합하여 각 스테이지마다 느낄 수 있는 경험이 다르게끔 유도한다.
- 다양한 캐릭터 고유 능력과 서포트카드 조합을 이용해 단조로울 수 있는 게임 방식에 변화를 준다.

1.4 시놉시스

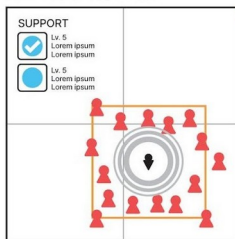
- 아폴로 11 호의 달착륙으로 초소형 외계인 ‘오리온인’들이 지구로 이주하게 된다. 이주 후 오리온인은 인류 침략파(이하 헤로도)와 인류 공존파(이하 투카디)로 나뉘었으며, 투카디의 만류에도 헤로도는 인류를 침공하였고 투카디들은 인류를 보호하기 위해 힘을 나누어주었다. 투카디들의 힘을 부여받은 소녀들은 <아르테>라고 불리며 헤로도에 대응했지만, 압도적인 헤로도의 공격으로 인류의 99%가 궤멸되고 만다. 투카디들은 특단을 조치를 내리게 되는데, 그들은 <프로젝트 루카>를 실행하기로 결정한다.
- 프로젝트 루카는 주인공에게 피사체를 강화하는 능력을 부여하여 아르테들의 전투를 보조하는 기밀계획이다. 이로서 주인공은 플레이어블 캐릭터들의 능력을 강화할 수 있게 된다.
- 우연히 ‘아르테’소녀 ‘소라’를 만나게 된 주인공은 우연한 계기로 소라의 힘을 강화하게 되고, 그것이 인연이 되어 ‘아르테’들의 쉼터에 합류한 주인공은 NPC ‘테미’의 안내로 전국 각지에 흩어져있는 ‘아르테’를 소집하려고 하는 계획에 동참하게 된다.

2. 게임 플레이

2.1 원페이지 기획서

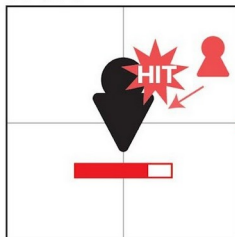
육다운_원페이지 기획서

서포트 캐릭터 능력 사용



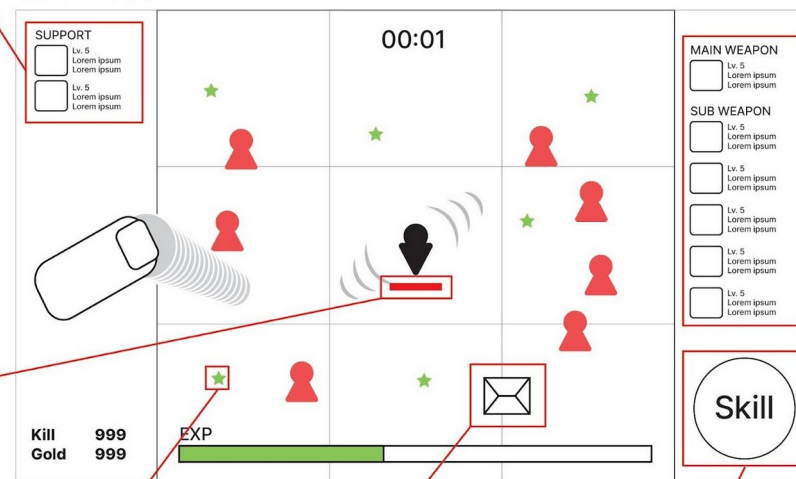
일정시간이 지난 후 서포트 캐릭터의 능력이 발동된다

생명력 관리

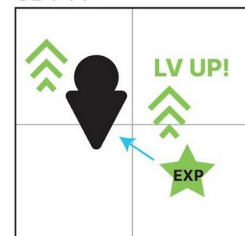


몬스터의 공격에 맞으면 체력이 깎인다

전투 화면

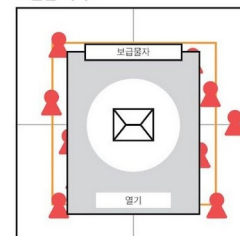


경험치 획득



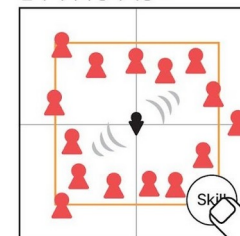
몬스터를 토벌하고 나온 경험치로 레벨업한다

보급품 획득



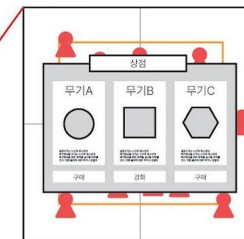
필드에 랜덤으로 생성되는 보급아이템을 획득하면 추가 무기가 지급된다

선택 캐릭터 능력 사용



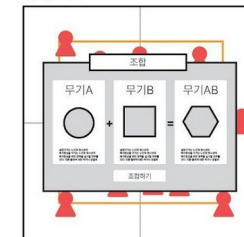
일정시간이 지난 후 활성화되는 버전을 누르면 캐릭터 고유의 능력이 발동된다

무기 강화



경험치가 오름에 따라 무기를 강화할 수 있다

무기 조합



획득한 무기를 조합할 수 있다

2.2 기획 의도

- 전투화면을 4:3 으로 축소하여 UI 가 맵을 가리지 않는 동시에 ‘카메라’라는 컨셉에 맞도록 화면을 구성하였다.
- 플레이어를 캐릭터가 가지고 있는 고유의 무기에 레벨업/보급품 획득으로 얻을 수 있는 무기를 합성했음을 나타내기 위해 무기 리스트를 추가한다.
- 좌측 화면에 서포트 카드 캐릭터를 표기해 서포트 카드 스킬 쿨타임을 볼 수 있도록 한다.

2.3 키맵

Skill	플레이어블 캐릭터 고유 효과 발동	Support 1, 2	서포트카드 캐릭터 고유 효과 발동
버추얼 패드	캐릭터 이동		

2.4 게임 내 핵심 메커니즘

1. 몬스터를 토벌하고 획득하는 경험치에 따라 신규 무기를 선택할 수 있다. 이를 조합하여 기존 능력을 강화하거나 새로운 공격방법을 발견할 수 있다.
2. 일정 확률로 등장하는 보급아이템으로 무기를 조합하여 강화한다.
3. 시너지가 나는 서포트카드를 편성하여 적재적소에 서포트를 받을 수 있다.

2.5 난이도 및 리워드 측정 방식

	스테이지 형식	몬스터 숫자	보스몬스터 리젠 시간 간격	플레이 시간
이지	무한맵	2000	2 분	10 분
노말	가로형 맵	3000	2 분	10 분

하드	유한맵	3000	2 분	10 분
----	-----	------	-----	------

1. 이후 무한모드 및 난이도 조절모드는 개별 계획 예정

3. 세계관&시나리오

3.1 세계관

1969 년 7 월 16 일 아폴로 11 호 발사. 인류가 달에 첫 발을 내딛은 그 순간. 그 찰나의 순간은 한 사람의 작은 발자취지만 인류에게는 큰 도약이었다. 하지만 그 누구도 몰랐을 것이다. 그 일순간이 인간이라는 종 자체의 운명을 좌지우지 하게 될 줄은...

A. A new hope?

- 인류가 최초로 지구 외 천체에 발을 디딘 순간은 전 세계에 생중계되는 역사적인 사건이었으며, 이는 인류 전체에게 중요하고 역사적인 순간으로 남았다. 하지만 그 ‘역사적인’순간은 비단 인류에게만 해당되는 일이 아니었다.

B. The Last Orion

- 오리온. 그들은 1mm 즈음 되는 초소형 외계생명체로, 우주의 극한환경과 우주 방사선 노출에도 생존할 만큼 강인한 종족이었다. 그들은 오랫동안 문명을 지속해왔다. 그러나 끊임없이 몰아쳐오는 강력한 태양풍의 여파로 달 표면수가 발생되어 그들의 문명에 큰 피해를 줬고, 인류가 달에 착륙했던 고요의 바다까지 도망쳐오게 된다. 하지만 도망친 곳에 낙원은 없었다. 오리온인들은 고요의 바다에서도 생존이 불가능하였다. 그 이유는 바로 달에게 비춰지는 태양 빛 때문. 태양 빛이 많이 비춰지지 않는 달의 극지방에서 살던 그들은 태생으로 하여금 흡수되는 빛 에너지가 300w 가 넘을 시 몸이 붕괴되기 시작했다. 그렇게 종족의 멸망이 드리운 그 때, 닐 암스트롱의 역사적인 발걸음이 시작되었다. 초고도화된 문명을 지닌 오리온인의 입장에서 오랫동안 지켜봐온 바, 지구는 그들이 살기에 적합한 행성으로 발탁되었고 오리온인의 지구 이주 계획은 실행되게 된다. 아폴로 11 호가 무사귀환 하며 오리온인은 1mm 즈음 되는 작은 몸집으로 은밀하게 지구에 착륙할 수 있었고, 인류와의 공생이 시작되었지만 머지 않아 대립구조가 만들어지기 시작했다. 바로 인류 “침략”과 “공존”

이라는 두 파벌이 생기기 시작한 것.

C. The Phantom Menace, Herodo

- 지구 침략 찬성파의 이름은 <헤로도>이다. 그들은 종족의 영속을 위해 인류의 터전을 침공하자는 입장이었으며, 달에서부터 삶을 지속해온 제 1 세대들이 대부분이기 때문에 비탄소 결합체로서 이루어져 있다.

D. The Thucydi strikes back

- 인류와의 공존을 선택한 반대파의 이름은 <투카디>이다. 이들은 오리온인이 지구에 터전을 자리잡고 번식하게된 2 세대가 대부분이며 우주 방사선에 노출되지 않은 탓에 새로운 변이가 가능하게 되어 탄소결합체의 몸을 갖게되었다.

E. Attack of the Herodo

- 투카디들의 만류와 반대에도 불구하고, 헤로도들의 지구침략 계획은 2000 년도 1 월 1 일 00 시 00 분에 시작되었다. 그들은 밀레니엄 버그가 일어나는 찰나의 순간을 이용해 모든 전력과 시스템을 점령하였고, 컴퓨터의 하드웨어, 소프트웨어뿐만 아니라 기계적인 날짜 인식에서 오류를 일으켜 대응조차 하지 못한 채 지구문명의 통제권을 놓쳐버리고 말았다. 헤로도들은 초고도화된 문명의 힘으로 나노함대를 꾸려 남겨진 인류를 공격하였고, 이 공격으로 인해 인류의 절반이 사망하는 일이 발생하게 된다. 하지만 인류에게는 그 자신들조차 모르는 마지막 희망이 있었으니...

F. Revenge of the Humankind

- 인류의 마지막 희망은 바로 인류와의 공존을 선택한 <투카디>였다. 비탄소결합체에만 관여할 수 있었던 헤로도와 다르게 탄소결합체의 몸을 가진 투카디는 자신들이 생존할 수 있는 터전을 찾는 동시에, 인류를 위협하는 헤로도에 대항하기 위한 대책을 꾸리기 시작했다. 그들이 머리를 맞대 고민한 결과, 모계유전 법칙에 따라 미토콘드리아를 자식에게 물려주는 인간 여성에게 기생하게 되었으며, 전 세계 각지의 소녀들은 투카디로 인해 특별한 전투 능력이 생기게 되었다. 그리고 인류는 이 소녀들을 <아르테>라고 칭하게 되었다. 그렇게 진행된 오랜 교전. 인류는 쉽사리 죽고 늙어갔고, 지구에 남은 인류는 단 1%만이 남았다. 투카디들에게는 너무나도 광활한 지구. 작디 작은 그들이 정처없이 아르테만을 찾아다니기엔 불가능한 거리다. 그렇기에 투카디들은 새로운 대안이 필요했고 그들은 답을

찾아내었다. 바로 아르테들에게 자신들을 이끌어줄 인간과 아르테들이 보이는 거리에서 나노함대발사를 위한 '좌표'를 찍는 행위였다.

3.2 스토리

달에서 온 그들은 자신들을 '오리온인'으로 칭했다. 1mm 남짓 되는 생명체인 그들은 1967년 아폴로 11호의 달 착륙 당시 인류와 접촉했고, 아무도 모르게 귀환선에 탑승하여 지구에 착륙하였다. 그들은 지구 생명체의 일환으로서 조용히 살아갔다. 그러나 평화도 잠시, 그들 사이에 인류를 모두 멸절시키고 지구를 통치하려는 지구 침공파 '헤로도'가 등장했다. 대척점에 있는 지구 공존파인 '투카디'는 '헤로도'에 대응하기 위해 자신들의 힘을 인류에게 나누어주었고, 그들의 힘을 계승한 자들을 <아르테>라고 칭했다. 하지만 아르테들의 활약에도 불구하고 인류의 99%는 절멸했다. '헤로도'들의 압도적인 힘에 밀려 '투카디'들은 특단의 조치인 <프로젝트 루카>를 실행하게 되는데...

3.3 시나리오/스토리보드

- 문서: [시나리오](#)

4. 캐릭터 디자인

4.1 캐릭터 설정

4.1.1 주인공 캐릭터

1. 주인공 캐릭터 (남,여 동일)

a. 외형



- b. 어릴적 헤로도의 공격으로 부모를 잃고 혈혈단신으로 살아온 생존자. 혼자 남기를 싫어하지만, 알 수 없는 이유¹로 인해 묵었던 모든 쉼터가 헤로도의 습격을 받아 폐멸되었다. 그러한 배경때문에 주인공은 떠돌이 생활을 하며 살아왔다. 성격은 대범하지만 신중하다. 기본적으로 정의감이 있고 따뜻한 면모를 보인다.

¹ 프로젝트 루카를 노린 헤로도의 공격이다.

4.1.2 플레이어블 캐릭터

1. 유령 소녀 '소라'

a. 외형



- b. 염력을 사용해 살아가는 소녀 '소라'. 소라는 전용 무기인 대형 포크로 몬스터를 공격한다. 항상 느긋하고 여유로운 모습으로, 전투 시에도 장난스러운 행동을 하곤 한다. 하지만 그녀가 가장 좋아하는 것이 있었으니 그것은 바로 달콤한 디저트다. 디저트를 위해서라면 어떤 어려운 임무라도 해내는 그녀는 <디저트를 먹을 수 있다>는 제한적인 조건 속에서만 에이스로서 두각을 보인다.

2. 기계 소녀 '라퐁젤'

a. 외형



- b. 헤로도도의 지구침공 이후, 뒤늦게나마 헤로도도에 대항할 수 있는 방법을 찾던 연구원들은 암암리에 비윤리적인 생체 실험을 진행하게 된다. 이것이 인간과 기계가 조합된 몸을 가진 소녀 라퐁젤의 탄생 배경이다. 거대한 기계팔이 두개골과 연결되어 있는 형태로, 정맥과 동맥같이 보이는 전선들이 팔을 휘감고 있다. 기본적인 전투는 큰 기계팔을 휘두르는 방식이지만 유사시에는 인간 몸인 본체에 무기를 들어 싸우기도 한다. 성격은 조속하고 순종적이다. 기계팔은 탈부착 가능.

3. 성냥팔이 소녀 '티아'

a. 외형



- b. 다소 안전불감증이 있는 소녀 티아. 어릴 적 우연히 보게 된 큰 불길은 그녀의 인생을 통째로 바꿔놓았다. 모든 것을 집어삼키며 맹렬히 타오르는 불꽃은 티아의 마음을 송두리째 앗아갔고, 티아는 불을 동경하게 되었다. 전방에 강력한 화염을 발사해 적을 불태우는 방식으로 전투를 하며, 전소된 적을 '성냥'이라고 지칭한다. 그렇게 그녀만의 '성냥 수집'이 시작되었다.

4. 엔지니어 '유진'

a. 외형



- b. 쿨한 느낌의 엔지니어 유진. 그녀는 고물상을 운영하던 가정에서 자라 옛날부터 이것 저것 잡다한 기계를 만드는게 취미였다. 하지만 헤로도도의 침공으로 삶의 터전을 잃은 유진은 헤로도도에게 복수를 다짐하며 공구를 들었고, 신비로운 힘에 의해 자아가 있는 전투포탑이 완성되었다. 샷건을 사용하며 전투포탑을 맵에 설치할 수 있다.

5. 세라북 소녀 '유사'

a. 외형



- b. 평범한 학교생활을 하고 싶은-평범하지 않은 소녀 유사. 그녀가 학교생활을 갈망하는 계기는 단순하다. 헤로도도의 공격을 피해 들어간 서점. 서점은 헤로도도의 습격을 적게 받아 캠핑을 하기에 적당한 장소였다. 늘 그랬던 것처럼 유사는 일행을 위해 불침번을 섰고, 지루함이 몰려오기 시작해 캠프에서 멀지 않은 만화책 코너에 잠시 방문을 하게 됐다. 그런 그녀가 우연히 집어 든 만화책은

청춘학원물! 평화로운 세계에서 세라복을 입고 학교생활을 하는 학생들을 동경하게 되어 그녀의 꿈은 '평범한 춘데레 여학생'이 되었다. 무기는 거대한 가위이며 찌르고 베는 것 모두 가능하다.

4.1.3 NPC 캐릭터

1. 첫번째 아르테, 고양이 '테미'

a. 외형



- b. 투카디가 실험 목적으로 접근한 첫번째 생명체, 테미. 테미는 길고양이 출신으로, 평소 돌봐주던 인간들이 헤로도의 손에 목숨을 잃는 것을 목격하고 도망쳐나오다 큰 부상을 입고 쓰러졌다. 얼마의 시간이 지났을까. 사경을 헤매던 테미의 몸이 어느 순간 붕 떠오르며, 입었던 상처가 하나 둘씩 나아지는 것이 아니겠는가. 그것은 헤로도에게 대항하려는 투카디들의 첫번째 실험이었다. 투카디들의 도움 덕분에 테미는 인간 말을

할 수 있게 되고, 지능도 높아졌다. 다만 고양이의 몸이라는 단점이 있어 첫번째 아르테임에도 불구하고 전투에 참여가 불가능하다.

4.2 몬스터 설정

- 문서:

4.3 아이템 디자인

- 문서: [무기&스킬 정리표_현석체크.xlsx](#)

1.

5. 레벨 디자인

- 세부 문서: [레벨 디자인 및 프랩예시 총합본.xlsx](#)

6. UI

6.1 HUD 시안



- 기획 의도: '카메라'라는 컨셉에 맞도록 화면과 UI를 구성하였다.

6.2 카메라

전체 맵 예시: 이지모드(무한스크롤)



6.3 시나리오 UI



6.4 전투 UI



- **기획 의도:** 주인공에 몰입하여 캐릭터의 전투상황을 카메라로 촬영한다는 느낌을 냄