**- 졸업작품 기획서 초안 -**

박준영, 이규원, 현대윤

|  |  |
| --- | --- |
| 게임 제목 | OPES |
| 게임 컨셉트 개요 | 오페스(Opes)라고 불리는 행성의 자원을 확보하기 위해 각기 다른 능력을 가진 플레이어들이 협동하여 행성 토종 생물들에 맞서는 협동 전략 시뮬레이션 게임 |
| 장르 | 협동 전략 시뮬레이션 |
| 주요 플랫폼 | DirectX 12를 지원하는 Windows PC |
| 게임 특징 | 1. 디펜스와 어드벤처가 공존하는 플레이  2. 맵마다 다른 전략 상호작용 요소  3. 각 직업이 가지는 고유한 스킬 및 플레이 방식  4. 플레이어 간 협동으로 진행되는 기지 구축 및 방어 플레이  5. 맵에서 얻은 자원으로 캐릭터 강화 및 기지 시설 강화 시스템 |
| 세계관 및 줄거리 설정 | 지구의 대부분의 자원이 고갈된 미래 배경으로, 국제 연합에서 자원 탐사를 위한 탐사대를 양성하고 여러 행성으로 탐사대를 파견하는 과정에서, 대체 가능 자원이 풍부한  ‘오페스(Opes)’라는 행성이 발견된다.  하지만, 이 행성에는 위험한 토종 생물로 가득하기 때문에, 3인으로 구성된 탐사대는 자원 확보를 위해서 위험을 무릅쓰고 이들에 맞서 싸워야 한다. |
| 주요 캐릭터 설정 | **-기관총사수-**  탐사대의 리더로, 다수를 제압할 수 있는 중기관총으로 강력한 화력을 지원한다. 사격 정확도가 떨어져 원거리에 있는 적을 제압하기에는 부적절한 근접 공격 특화 유닛이다.  **-지정사수-**  탐사대의 보안 요원으로, 높은 정확도와 대미지를 가지는 고화력 지정사수소총으로 원거리에 있는 적을 신속하게 제압할 수 있다. 숙련된 위장 기술로 위험한 적들을 은밀하게 처리한다.  **-엔지니어-**  탐사대의 공학 기술자로, 설치형 쉴드, 포탑, 체력 회복 장치 등 다양한 장비를 설치하여 대원들의 전투를 지원하고, 탐사 과정에서 획득한 자원으로 대원 장비 업그레이드 및 기지 업그레이드를 담당한다. |
| 게임 기본 구성 | TPS (3인칭)시점으로 플레이 하게 되며, 최대 3명의 플레이어가 플레이 할 수 있다.  플레이어들은 각각 다른 직업을 선택하여 게임을 플레이하게 된다.  플레이어가 선택할 수 있는 직업은 총 3가지로, 서로가 중복되어 선택할 수 없다. 각 직업마다 다른 특성이 존재하며, 플레이어들은 서로를 보완하며 전투를 진행해야한다. 플레이어들은 고유한 스킬을 사용할 수 있으며, 상황에 알맞게 사용해야 한다.  게임을 시작하게 되면, 게임 상의 시간대는 야간으로, 기지로 몰려드는 적들로부터 아침이 될 때까지 방어해야 한다. 이 때 적들에 의해 기지의 체력이 모두 떨어지면 대원 전 인원이 사망하며 게임오버 된다.  아침이 되면 적들은 더 이상 기지로 몰려들지 않으며, 플레이어들은 낮 동안에 탐사를 나가기 전 정비를 할 수 있다.  각 맵의 탐사를 마치면 보상으로 자원을 획득할 수 있다. 획득한 자원으로 기지 수리 및 강화와 무기 강화가 가능하다.  탐사를 마치고 기지로 복귀하면 시간대는 다시 밤으로 바뀌며, 플레이어들은 다시 몰려드는 적으로 부터 기지를 방어해야한다. 클리어 한 맵이 많아질수록, 기지로 몰려오는 적들의 수가 많아진다.  마지막 맵에는 게임에서 가장 강력한 최종 보스와 싸워야한다. 최종보스를 이기면 게임을 클리어 하게 된다. |
| 콘텐츠 구성 | **-탐사(전투)-**  게임 시간대가 낮일 때 대원들은 자원 정보 조사를 위한 ‘탐사’를 나서게 된다. 탐사는 곧 전투이며, 맵 곳곳에 있는 적들과의 전투를 진행해야 한다.  각 맵의 끝에는 보스가 있으며, 해당 보스를 이기면 맵을 클리어하게 된다. 맵을 클리어 하면 보상으로 자원을 얻는다.  마지막 맵의 끝에는 최종 보스가 있으며, 최종 보스를 이기면 게임을 클리어 하게 된다.  **-맵(스테이지)-**  맵은 총 5가지로, 각각의 테마와 기믹을 가지며, 무너뜨리거나 폭발시킬 수 있는 주변 사물 및 지형을 활용하여 적을 공격할 수 있다. 사물 및 지형은 맵마다 모두 다르므로, 맵에 맞는 전략을 구사해야 한다.  다음과 같은 맵들을 플레이 할 수 있다.  초원:  첫 번째 기지 방어를 끝내면 가장 먼저 플레이 하게 되는 맵으로, 맵의 특별한 기믹이 없는 가장 기본적인 맵이다. 플레이어들이 기본적인 전투 진행 방법을 익힐 수 있도록 유도한다.  검은 숲:  시야 제한 기믹이 존재하는 맵이다. 플레이어들은 제한된 시야로 전투를 진행해야 하며, 엔지니어의 특수 장비를 통해 주변을 일정시간 동안 밝힐 수 있다.  사막:  무너뜨릴 수 있는 지형 기믹이 있는 맵이다. 연약한 사암 지대라는 특성을 활용하여, 특정 위치에 있는 사암 바위를 무너뜨려 적들을 제압할 수 있다.  설원:  바닥이 미끄러운 기믹을 가지는 맵이다. 플레이어는 미끄러운 지형 때문에 기본적으로 이동 속도가 감소하며, 절벽 밖으로 미끄러져 떨어지지 않도록 주의해야 한다.  맵 곳곳에 매달린 거대 고드름을 떨어뜨려 적에게 큰 피해를 줄 수 있다.  용암 지대:  일정 시간마다 장애물이 생성되는 기믹을 가지는 맵이다. 바닥에는 작은 분출구가 있으며, 이 분출구에서는 일정 시간마다 용암이 터져나온다. 플레이어가 이 용암에 닿으면 기본 대미지와 함께 일정 시간동안 화염 대미지를 받는다.  **-기지 방어-**  맵을 클리어 한 뒤 대원들이 기지로 복귀하면 게임 시간대가 밤이 되어 주변에서 몰려드는 적들로부터 기지를 방어해야 한다. 기지에 포탑과 같은 여러 방어 수단을 설치할 수 있으며, 기지가 파괴되지 않도록 플레이어들은 수단을 가리지 않고 막아내야 한다.  **-자원 활용-**  탐사를 통해 얻은 자원으로 기지를 강화 및 수리하거나 대원들의 무기를 강화할 수 있다. 기지를 강화하면 내구도가 증가하며, 적들의 공격에 받는 대미지가 감소한다.  무기는 여러 방향으로 강화가 가능하다. 각 플레이어들은 자신이 가진 무기를 정확도, 연사 속도, 대미지 중 하나를 선택하여 강화할 수 있다. 강화 등급이 높을 수록 필요한 자원의 양이 비례하여 많아진다. |

한 게임 당 예상 플레이 타임

낮 5분, 밤 5분

- 스킬 -

궁극기는 한 게임 당 1 ~ 2번, 쿨타임 1분 30초?

일반 스킬은 한 게임당 10번?, 쿨타임 20 ~ 30초?

-기관총 사수-

-일반 스킬

1. 연사력 강화

2. 수류탄 투척

3. 근접한 적들 튕겨냄 → 기절 시킴

-궁극기

1. 고속유탄발사기

- 지정 사수 -

-일반 스킬

1. 이동기 → 후크 이동 → 고지대 점령

2. 기절 수류탄 투척(대미지 X)

3. 이동 불가, 반동 감소, 공속 증가

-궁극기

1. 차징샷

- 엔지니어 -

구조물 한 게임당 4~5개

포탑 최대 3개, 방벽 최대 2개

-일반 스킬

1. 유인 수류탄 투척(적 어그로)

2. 설치 → 구조물 선택(터렛, 방벽 택1)

3. 체력 회복 비콘 설치

-궁극기

1. 주변 구조물 수리(구조물 풀피+)

- 플레이 방식 -

행성 착륙 직후 디펜스 시작 → 튜토리얼

→

초원 스테이지 진입(스테이지1)

→

디펜스 전 기지 수리 및 업그레이드

→

디펜스

→

이후 반복

- 스테이지 구성 -

1. 스테이지를 클리어 시 다음 스테이지 맵으로 이동

2. 다음 스테이지를 클리어 하면 또 그 다음 스테이지 맵으로 이동

…

3. 마지막 스테이지 클리어 시 행성 떠남

- 맵 구성 -

초원 맵: 넓고 평탄한 형태

검은 숲 맵: 좁고 길이 정해진 형태

사막 맵: 좁고 길이 정해져 있고 상호작용 가능한 오브젝트(바위 등)

설원 맵: 평탄한 곳과 좁은 곳이 공존, 좁은 곳(동굴)에서는 오브젝트 상호작용 가능(고드름 등)

용암지대 맵: 넓고 평탄한 형태, 곳곳에 장애물

- 맵 크기 -

가로세로 100m로 통일

초원: 강으로 가장자리 막아두기

검은 숲: 큰 나무들 배치해서 길 형성

사막맵: 협곡 오브젝트로 길 형성

설원맵: 중간에 고드름 오브젝트가 있는 동굴을 배치, 양 끝에는 평탄한 바닥, 가장자리에 빙산으로 막아두기

용암지대: 바닥에 용암을 분출하는 오브젝트 추가, 가장자리에 용암 강으로 막아두기

- 캐릭터 크기-

현실 사람 크기 정도?(170 ~ 180)

- 한 스테이지 당 몬스터 종류 -

1. 빠르고 피통 약함, 공격력 약함

2. 보통, 피통 보통, 공격력 보통

3. 느리고 피통 강함, 공격력 강함

- 디펜스 플레이 -

맵 형식은 다 동일, 플레이해야할 스테이지 컨셉에 맞게 테마만 변경

롤 넥서스 부근 같은 형태

기본적으로 기지로 몰려드는 적들로 부터 방어

이동 제한 → 검은 안개로 제한

안개 밖으로 나가면 어차피 죽음