

GIGDC2020 요약기획서

참가신청서(기획부문) 및 기획서 작성방법

1. 작성 후, 최종 파일은 PDF 형태로 저장하여 제출해주시기 바랍니다.
2. 작성 시, 폰트(맑은고딕)와 폰트크기(11pt) 등 서식 준수하여 주시기 바랍니다.
3. 항목별로 글자 수와 페이지 수 제한은 없으나 양식별 작성분량을 준수하여 주시기 바랍니다.
 - (양식1) 요약기획서 작성분량 : 5장 이내
 - (양식2) 상세기획서 작성분량 : 20장 이내

각 항목에 따라서 5장 이내로 작성하여 주시기 바랍니다.

1. 게임 간단 소개

스타 히어로즈는 친구들과 함께 개성있는 히어로들의 유쾌한 전투를 즐길 수 있는 모바일 캐주얼 대전 액션 게임입니다.

장르 : 2D 캐주얼 대전 액션

핵심 특징 :

최대 4명에서 즐길 수 있는 정신없는 난투

스테이지의 환경요소를 활용하는 전투

캐릭터의 특성을 이해하고 나만의 팀을 꾸리는 덱 구성

플랫폼 : Android (네트워크 지원)

타겟 : 친구와 경쟁을 즐기는 10~30대 모바일 사용자

게임 시간적 배경 : 행성간 교류가 활발해진 근미래

게임 공간적 배경 : 전 우주, 각 행성에 설치된 격투기 스타디움 및 랜드 마크들

2. 게임 특징

2.1 멀티플레이 환경 조성

- ▷ 1:多로 즐기는 난투의 재미를 살릴 수 있게 최대 4명에서 게임을 진행할 수 있는 멀티플레이 환경 조성
- ▷ 다양한 캐릭터를 구성한 다른 유저들과 경쟁하며, 매 판마다 다른 플레이 스타일과 전략을 상대하게 된다.

2.2 환경 요소 활용

- ▷ 아이템, 맵에 설치된 기믹등을 활용하는 순간적인 판단에 의거한 전략적인 전투를 즐길 수 있다.
- ▷ 함정, 움직이는 타일등 스테이지 마다 다른 기믹을 활용해 게임의 역동성을 추가한다.
- ▷ 피아식별이 없는 여러가지 환경요소에 의해 난투형 경쟁 게임의 재미 요소중 하나인 "운에 의한 승패 결정" 을 경험 할 수 있다.

2.3 캐릭터 덱을 통한 전략성 강화

- ▷ 전투를 진행할 수 있는 메인 캐릭터, 전투를 직, 간접적으로 보조하는 서브 캐릭터를 통해 캐릭터의 강점을 강화하거나 단점을 보완할 수 있다.

- ▷ 캐릭터 범주와는 별개로 메인 캐릭터의 전투 성향에 따라 속도형, 방어형, 공격형, 견제형의 역할군이 구분되어있어 전투 성향에 맞는 서브 캐릭터를 구성할 수 있다.
- ▷ 같은 캐릭터를 사용하더라도 텍 조합에 따라 다른 스타일의 전투를 구사할 수 있다.
- ▷ 멀리서 견제만 하는 플레이, 공격을 받아치며 전진하는 저돌적인 플레이등 유저가 선호하는 스타일의 전투를 간략하게나마 캐릭터 텍 구성을 통해 구현할 수 있다

3.게임 플레이 방식

3.1 조작법



- ▷ 스타 히어로즈의 조작은 인게임 내 HUD를 통해 이루어 지며, 해당 버튼들을 터치해 할당된 동작을 수행할 수 있다.
- ▷ 좌측의 조작버튼을 통해 이동관련 동작을 수행할 수 있고, 우측의 각종 액션을 담당하는 버튼을 통해 전투에 필요한 동작을 수행할 수 있다.

3.2 게임 진행 플로우



- ▷ 어플 실행 : 타이틀 화면 이후 메인 화면에 진입 하게 되며 해당 화면에서 텍 관리, 매치 선택, 임무 등 게임 주요 콘텐츠를 진행할 수 있는 화면으로 이동할 수 있다.

- ▷ 캐릭터 텍 구성 : 전투를 시작하기 전 필수적으로 해야하는 행동으로 전투에 참여할 본인의 캐릭터를 구성할 수 있다.
- ▷ 게임 모드 선택 : 튜토리얼, 훈련소, 캐주얼, 시나리오, 랭킹전 5가지 모드중 본인이 플레이하고 싶은 모드를 골라 게임을 진행할 수 있다.
- ▷ 전투 진행 : 본인이 구성한 캐릭터 텍을 토대로 최대 4명의 플레이어와 난투형 전투를 즐길 수 있다.
- ▷ 게임 결과 표시 및 보상 수령 : 전투 결과에 따라 해당 게임의 순위를 표시하며, 순위에 따라 차등적으로 결과에 대한 보상을 받을 수 있다.

4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)

4.1 메인 캐릭터 컨셉



속도형 : 쏘돌이

동물이 주된인 행성에서 온 초보 히어로
초심자의 열혈 느낌을 살릴 수 있는 작고 귀여우면서도, 속도형의 날쌔고 역센 이미지를 상징할 수 있는 닭 캐릭터.

방어형 : 레아

과학이 발달한 미래 도시행성에서 온 히어로
방어형을 상징하는 단단한 느낌의 로보팔과 미래기술을 활용해 적의 공격을 방어하는 엔지니어 캐릭터.

돌격형 : 게오르

힘이 곧 권력인 군국행성에서 온 히어로
돌격형의 저돌적인 느낌과 냉정하게 적을 제압하는 이미지를 상징할 수 있는 군인 장교 캐릭터.

견제형 : 루체

군사 실험을 통해 특수한 능력을 얻은 히어로
견제형의 변칙적인 느낌을 상징할 수 있게 예측 불가능한 귀신의 모습을 디자인, 귀신이 빙의해 여러 영능력으로 상대방을 견제한다.

4.2 스테이지 컨셉



액션 스타디움



네온 시티(배경 컨셉 스케치)



애니멀 파크(배경 컨셉 스케치)

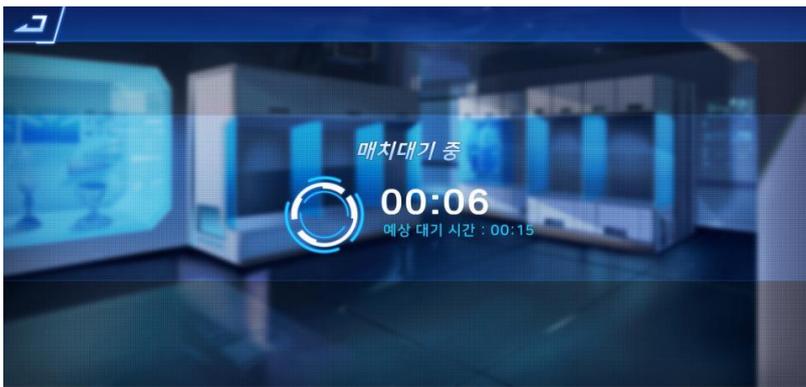


행성 연합 국회(배경 컨셉 스케치)

4.3 게임 플레이 이미지



메인 화면



멀티플레이 매칭



인게임 전투

5. 기타 추가 사항

5.1 Live 2D

- ▷ 메인 화면에서 움직이는 캐릭터 원화를 출력해 대기화면에서 소소한 재미를 느낄 수 있다
- ▷ 메인 화면에 출력된 캐릭터를 터치시 상황별 대사를 출력하여, 유저가 수집하고 자주 플레이 했던 캐릭터와 상호 작용한다는 경험을 선사해 캐릭터에 애착을 가지게 할 수 있다.
- ▷ 예시



5.2 추가 콘텐츠

- ▷ 출시 이후 업데이트를 진행함에 따라 추가될 콘텐츠의 목록으로 캐릭터폭 확장, 캐릭터 각성, 미션 모드가 최우선적으로 기획 되어있다.
- ▷ 캐릭터 확장 : 메인 캐릭터, 서브 캐릭터별로 캐릭터가 나뉘져 있는 만큼 캐릭터 추가 제작 시 유저들이 덱 구성의 폭을 넓힐 수 있고, 캐릭터 수집 요소를 강화해 유저들의 수집욕을 자극할 수 있다..
- ▷ 각성 : 출시후 인기 있는 캐릭터를 우선으로 [각성] 요소를 도입해 유저들로 하여금 더 강한 캐릭터에 대한 소유욕을 자극하고, 타 게임의 전직 퀘스트 처럼 기존 게임보다 난이도가 높은 [각성 시나리오] 콘텐츠를 통해 도전의식을 불러 일으킨다.
- ▷ 미션모드 : 기존 게임규칙과는 다른 새로운 규칙으로 진행되는 미니게임 형식의 모드로써 경쟁에 치중된 게임 분위기에서 올 수 있는 스트레스를 환기하는 역할을 하며 추후 진행할 수 있는 각종 이벤트와 연계하여 진행할 수 있다.

5.3 제작시 유의점

- ▷ 캐릭터는 전 우주를 배경으로 하는 게임에 맞게 현실고증에 얽매이지 않는 다양한 개성을 가진 캐릭터가 등장할 수 있도록 한다.
- ▷ 캐주얼한 게임이지만 격투게임 시스템을 차용한 만큼 피격 판정을 직관적으로해 유저들이 불편하거나 억울한 상황이 나오는걸 방지해야 한다.
- ▷ 입문기에 있는 유저들이 입문장벽을 느낄 수 있는 PVP외에도 시나리오 및 다른 가벼운 콘텐츠도 즐길 수 있는 방향으로 유도 하기 위해 여러 게임 내 장치(도전과제등 유저들의 자발적인 참여를 이끄는 방식으로) 를 마련 해야한다.