

1. 게임 간단 소개



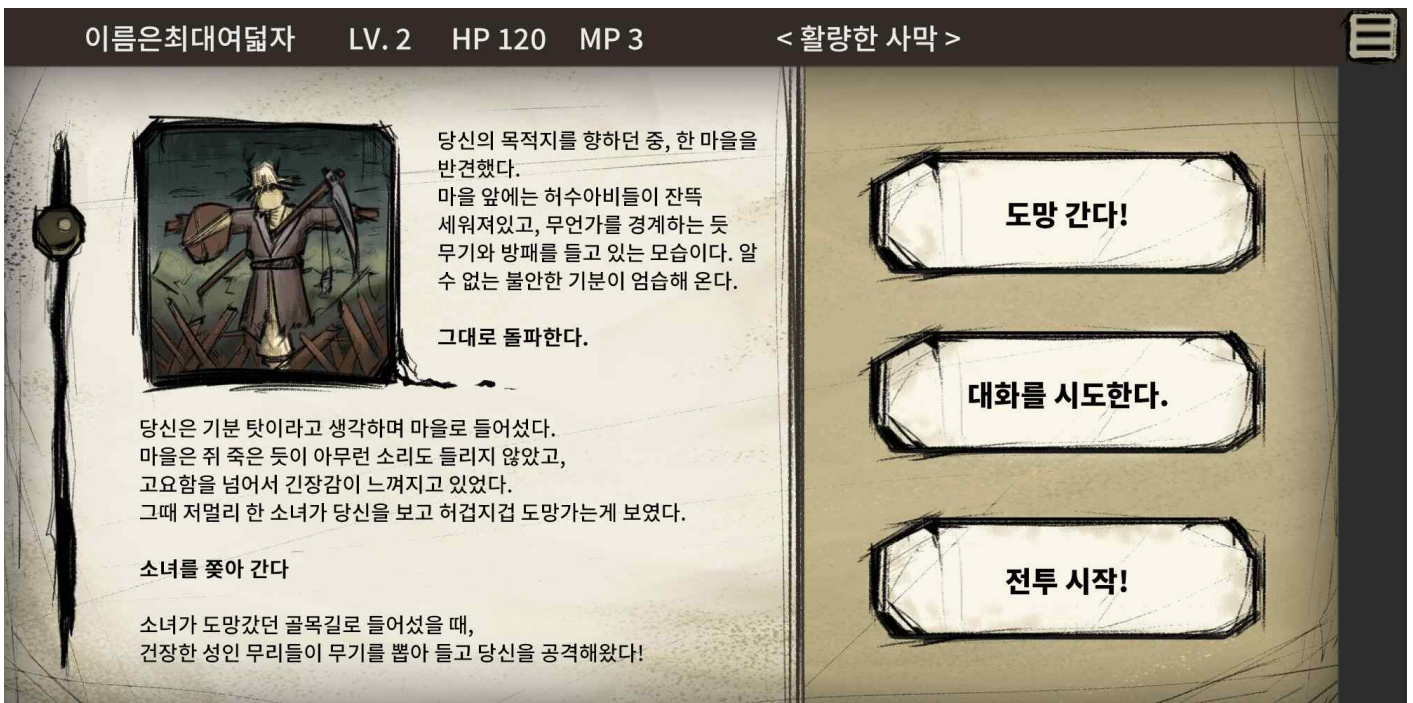
SHAMBLES

“영망이된 세상을 탐험하라.”

SHAMBLES는 먼미래, 폐허가된 세상을 탐험하며, 선택지를 통해 스토리를 진행하고, 카드를 이용해 전투를 즐기며, 캐릭터를 성장시키는 융합 장르의 게임입니다.

선택지를 통해 이야기를 진행하라!

유저는 여러 이야기에서 제시되는 선택지를 선택하여 이야기를 진행합니다. 이야기는 텍스트와 간단한 일러스트가 등장하여 서술되고, 유저는 스토리의 주인공이 되어 이야기 속에서 어떤 행동과 말을 할지 선택합니다.



카드를 이용해 전투하라!

전투는 턴제로 진행되고, 덱에 있는 카드를 이용해 전투를 진행합니다. 매턴 덱에 카드를 드로하고 마나를 사용해 카드를 사용하며, 카드와 스킬, 장비 등의 효과를 이용해 적을 해치우면 전투에서 승리합니다.



게임 타이틀	SHAMBLES		
장르	텍스트기반 스토리 텔링, 로그라이크, 덱빌딩, RPG,		
플랫폼	Android, IOS	배포	Google Play, App Store
제작	Unity PRO	화면	가로 화면
수익화	광고, 추가 콘텐츠 판매	타겟층	20~30대 남성 모바일 게이머

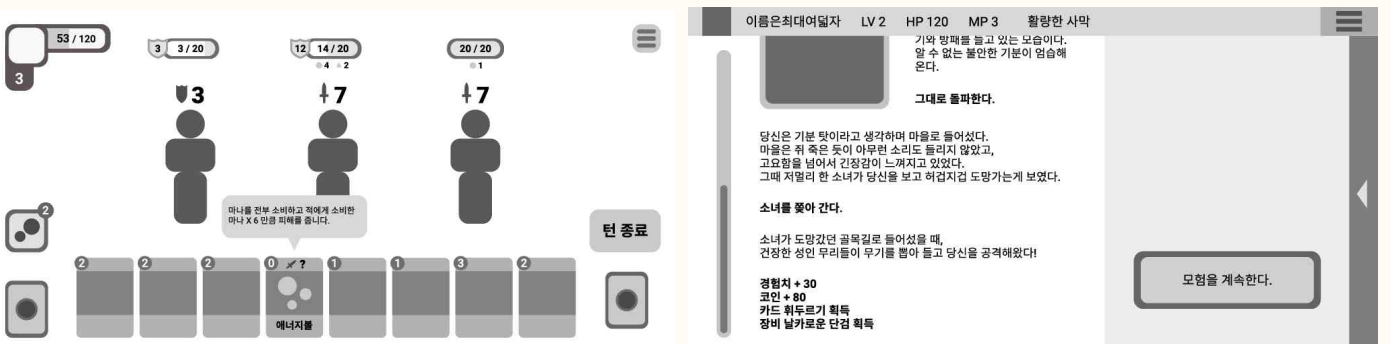
2. 게임 특징

1 | 스토리텔링과 덱빌딩

본 게임은 **스토리 텔링 게임**과 **덱빌딩 게임**이 자연스럽게 융합된 게임입니다.

게임은 텍스트를 기반으로 스토리를 진행합니다. 여러 사건(이벤트)이 텍스트로 등장하고, 선택지를 선택하여 스토리를 진행하게 됩니다. 이때 선택지는 최대 3개까지 등장 할 수 있습니다.

그러다가 전투로 진입하게 되면 카드 게임방식으로 바뀌게 되고, 전투가 종료되면 다시 텍스트기반 스토리텔링 게임으로 넘어와 사건을 이어서 진행하고 보상을 알려줍니다.



2 RPG적 요소

본 게임에는 RPG적 요소가 들어가 있습니다.

게임은 시작 시 캐릭터를 설정하고 초상화를 선택한 뒤, 스탯을 분배합니다. 또한 게임을 진행하며 자원을 모으고, 레벨업을 하며, 장비와 스킬을 구매, 장착하여 캐릭터를 성장 시킬 수 있습니다.



3 다양한 전략적 요소

본 게임은 다양한 전략적 요소를 가집니다.

우선 게임에서 캐릭터의 스탯은 카드와 선택지에 영향을 줍니다.

각 스탯은 특정 진영 소속의 카드의 효과에 영향을 주어, 예를 들어 '힘 스탯'을 높일 경우 경우 제국소속 카드의 효과를 올려줍니다. 또한 특정 스탯 조건을 달성해야, 선택이 가능한 선택지가 등장하기도 합니다.

장비의 경우, 6개가 장착 가능한데, 캐릭터의 스탯을 증가시키거나 특정 효과를 부여합니다.

어떤 장비를 장착하는지에 따라 카드의 효과와 스탯등이 달라지기 때문에 전략적인 선택이 필요합니다.

스킬의 경우, 전투에서 지정된 쿨타임이 지나면 사용이 가능하고 다양한 효과를 가집니다.

해당 전투가 어떤 전투인지 유저가 어떤 카드로 텍을 구성했는지에 따라 알맞은 스킬을 가지고 가는 것이 필요합니다.



장비와 스킬은 둘다 트리 방식으로 진행되고, 원하는 스킬 혹은 장비를 얻기 위해 트리를 열어가는 방식으로 진행할 수 있습니다.

또한 장비의 경우 전투와 사건등의 보상으로 획득하거나 자원을 이용해 구매하는 방식으로 획득이 가

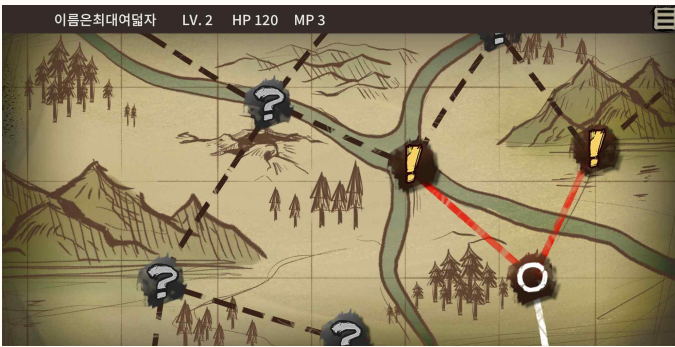
능하고 스킬의 경우 레벨업으로 주어지는 스킬 포인트를 통해 해금이 가능합니다.

4 유저의 선택에 따른 게임 진행

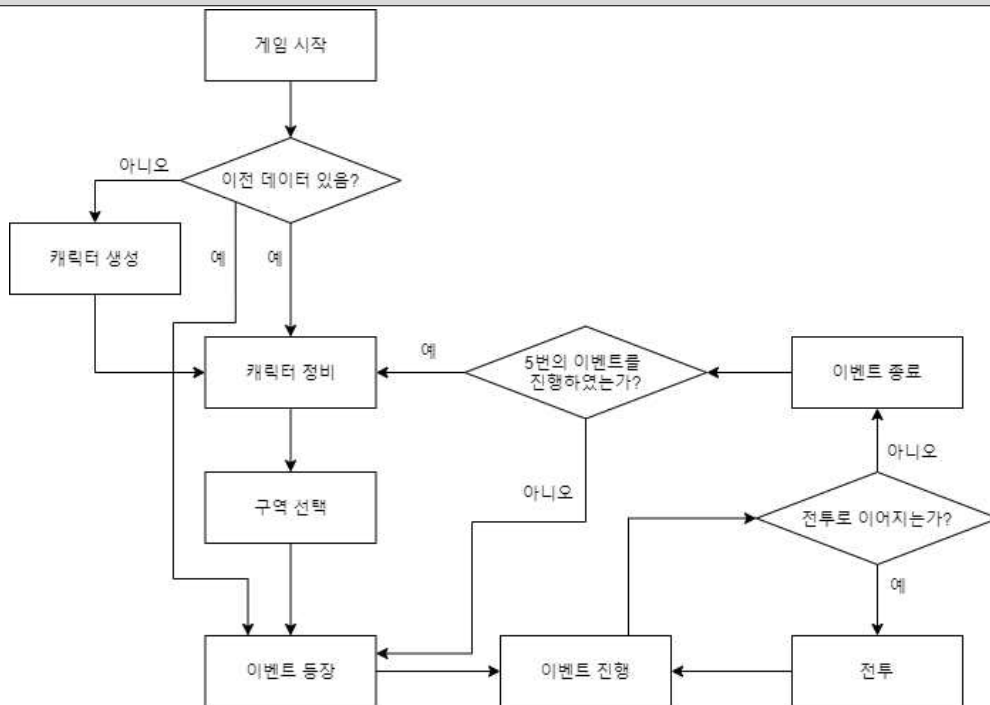
본 게임은 유저의 선택을 위주로 진행합니다.

게임에서 스토리는 유저의 선택지를 위주로 진행되며, 선택에 따라 다양한 스토리로 이어지게 됩니다. 유저의 선택지를 통해 일정량의 스토리를 진행하면 다음 스테이지로 나아가게 되는데, 이때 어느 스테이지로 갈지도 유저의 선택입니다.

게임은 **구역이라는 개념으로 스테이지를 구분**하고 한 구역에서 일정량의 사건(이벤트)을 진행하게 되면 다음 구역으로 넘어갈 수 있습니다. 유저는 어느 구역으로 진행할지 구역의 설명을 보고 선택할 수 있습니다.



3. 게임 플레이 방식



게임은 우선 **캐릭터를 생성**하여 시작할 수 있습니다.

캐릭터의 이름, 스탯분배, 초상화 등을 설정하면 기본덱을 선택하고 게임을 시작합니다.

선택을 마쳤다면 **진입할 구역을 선택**하여 구역에 진입합니다.

구역 내에서는 사건(이벤트)을 선택지를 통해 진행하고 전투로 진입하는 경우 카드 전투 화면으로 진입합니다.

카드 전투의 경우 턴제로 진행되며, 마나를 사용하여 카드를 내고 행동합니다. 모든 적을 처치하거나 캐릭터 체력이 다 떨어지면 전투가 종료되고 다시 이벤트 화면으로 넘어와 보상을 확인하고 다음으로 넘어갑니다.

일정량의 이벤트를 진행하면 구역을 클리어하게 되고, 구역에서 이벤트를 진행하여 획득한 보상을 확인한 뒤 캐릭터를 정비하게 됩니다. 캐릭터 정비에서는, 레벨업을 통해 얻은 스탯을 분배하고 스킬을 해금, 장착하며, 장비를 구매하고 장착할 수 있습니다.

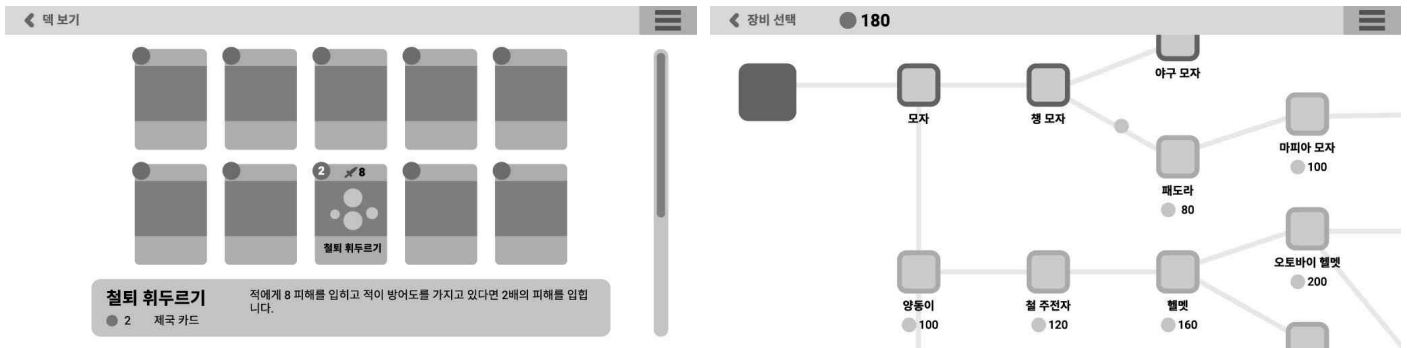
정비를 마쳤다면 다시 모험을 시작하고 어느 구역으로 이동할지 선택하게 됩니다.

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

캐릭터 생성 중 기본 덱 선택 화면



덱 보기 화면 / 장비 트리 화면



5. 기타 추가 사항

- 게임의 모든 예시 이미지는 직접 제작되었으며,
- 제작 중인 게임에 사용될 소스 또한 전부 직접 제작하고 있습니다.
- 게임은 구글플레이, 앱스토어 출시를 현재 목표로 하고 있습니다.

기간	목표
7월	기본적인 게임 UI 구성 및 틀 제작
8월	게임 디테일 업 및 전투 부분 제작
9월	프로토 타입 버전 마무리
10월 - 12월	게임 플레이 테스트 가능 단계까지 개발
1월 - 3월	게임의 각종 요소 추가 & 버그 개선 등 게임 빌드업
3월 이후	게임 출시용 퀄리티로 게임 퀄리티 업