

Game Brainstorming

(Group term project assignment)

Game Design / 심지흠 / 유호영

목차

1. 그룹 소개
2. 게임 소개
3. 세부 설정

그룹 소개

- * 그룹 명 : 공주 스타일
- * 역할
 - * 심지흠 : 세부 설정
 - * 유호영 : 디자인 및 스토리라인

게임 소개 : 모티브

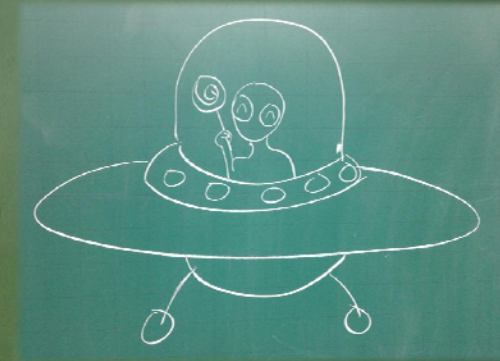


- * 어렸을 때 운동장에서 하던 땅따먹기 놀이
- * 스타크래프트의 땅따먹기 게임
- ↓
- * 대형 고해상도 디스플레이에서의 땅따먹기 게임

게임 소개 : 인터랙션 및 설정

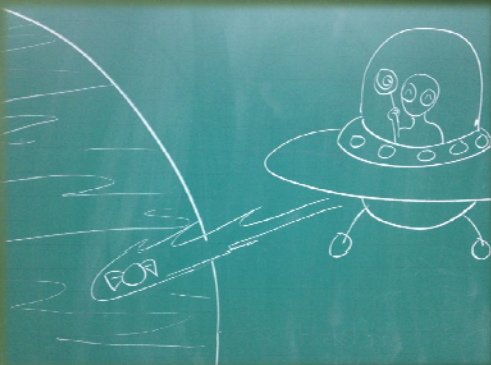
- 인터랙션 : 위에서 사용자를 트래킹하며, 터치 기반의 인터랙션
- 설정
 - 대상고객 : 10 ~ 40대 남녀
 - 플레이어 수 : 제한은 없으나 1 ~ 5명이 적당함
 - 플레이 시간 : 10분 내외

게임 소개 : 배경



아주 먼 우주에 캔디를 너무 좋아 하는 우주인이 살고 있었다.

게임 소개 : 배경



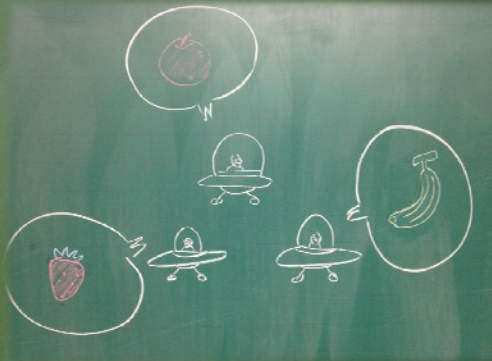
그 우주인은 더 많은 캔디를 얻기 위해 주위의 행성들에게 '캔디광선'을 쏘기 시작했고,

게임 소개 : 배경



'캔디광선'에 맞은 행성들은 '캔디행성'이 되었다.

게임 소개 : 배경



캔디를 좋아하는 우주인들은 각각의 취향이 너무나 달랐고...

게임 소개 : 배경



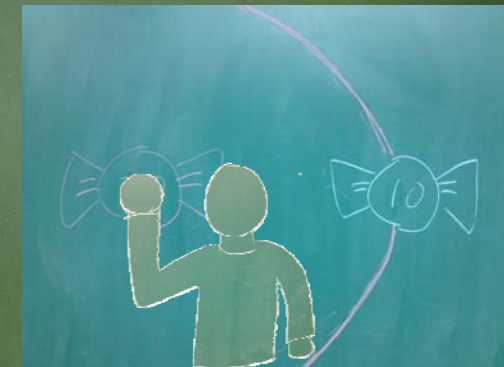
그 우주인들에 의해 우주는 캔디행성을 차지하기 위한 대 캔디 전쟁시대를 맞게 되는데...

세부 설정 : 적 행성 점령하기



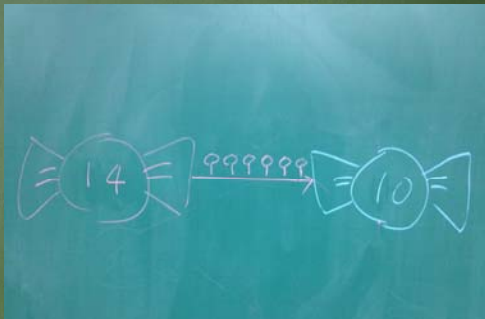
- 각 행성은 색깔 별로 표시가 되고, 행성에는 캔디의 숫자가 나타난다.
- 캔디의 숫자는 초당 1씩 증가한다.

세부 설정 : 적 행성 점령하기



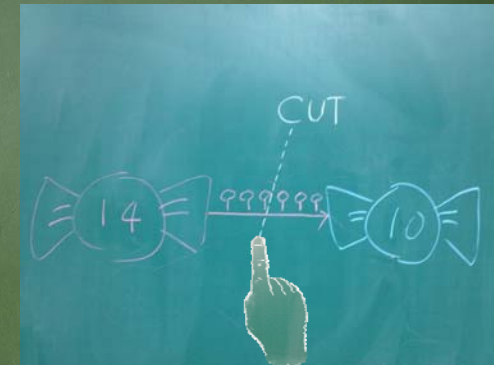
- 플레이어가 자신의 행성을 터치하면 일정 범위의 원이 생겨나고, 원의 범위 안에 있는 다른 행성을 터치하여 '캔디광선'을 쏜다.

세부 설정 : 적 행성 점령하기



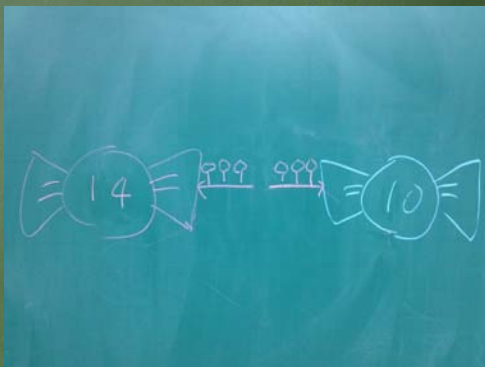
- 캔디광선을 타고 캔디가 일렬로 다른 행성으로 보내지며, 이때 캔디가 쏘아진 만큼 자신의 행성의 캔디숫자가 줄어든다.
- 캔디광선에 맞은 행성 또한 맞은 캔디 수 만큼 캔디숫자가 줄어든다.

세부 설정 : 적 행성 점령하기



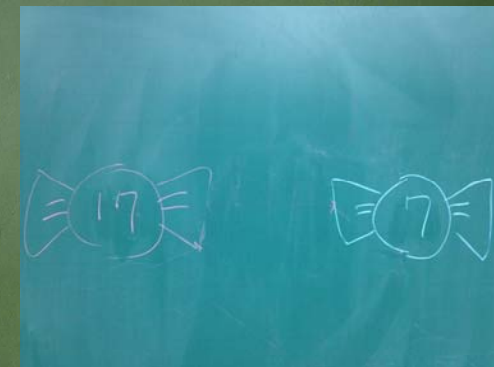
- 캔디광선은 손가락으로 터치 & 드래그하여 끊을 수 있다.

세부 설정 : 적 행성 점령하기



- 끊어진 캔디광선은 끊어진 곳을 기준으로 양 행성으로 빨려 들어가고,

세부 설정 : 적 행성 점령하기



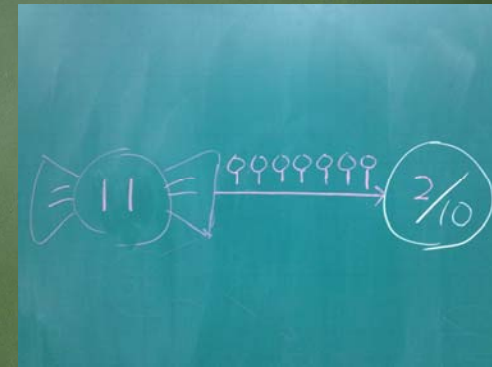
- 빨려 들어간 캔디에 의해 각 행성의 캔디 수가 달라진다.

세부 설정 : 중립 행성 점령하기



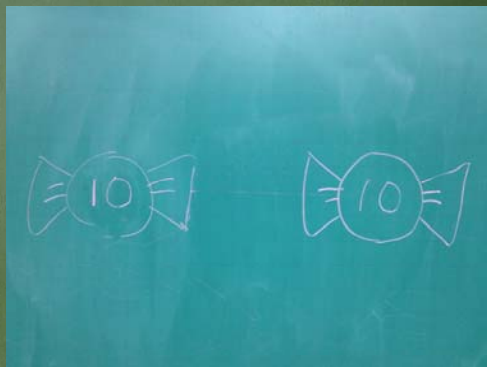
- 아직 캔디화 되지 않은 중립행성이 존재하며, 중립 행성을 차지 하기 위한 숫자가 적혀있다.

세부 설정 : 중립 행성 점령하기



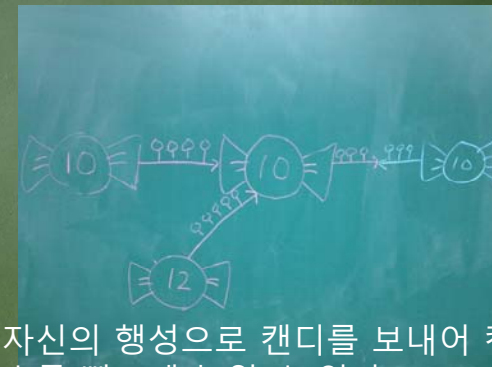
- 중립행성에 캔디광선을 쏘아 행성을 차지하기 위한 숫자를 올릴 수 있다.

세부 설정 : 중립 행성 점령하기



- 중립행성의 숫자를 모두 채우면 그 행성을 차지 할 수 있다.

세부 설정 : 행성간의 전투



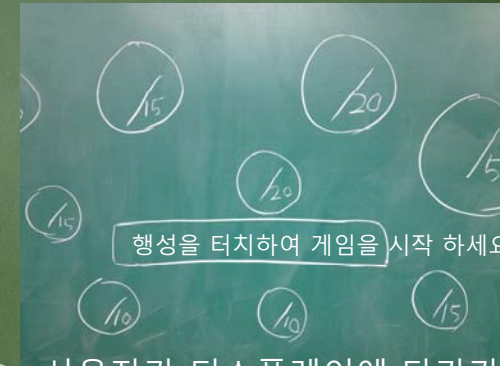
- 자신의 행성으로 캔디를 보내어 캔디 수를 빠르게 높일 수 있다.
- 적 행성과 서로 캔디광선을 쏘 경우 캔디광선의 가운데에서 캔디가 서로 하나씩 소멸 된다.

세부 설정 : 실제 플레이 상황



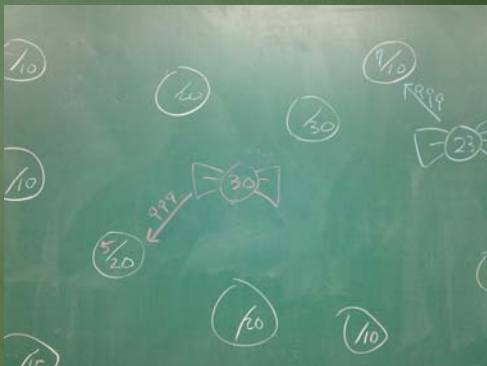
- 게임의 배경이 애니메이션으로 디스플레이 되고 있다.

세부 설정 : 실제 플레이 상황



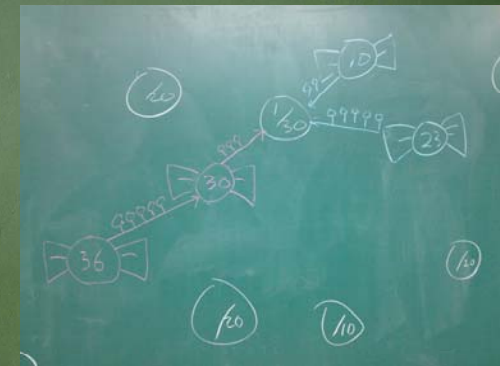
- 사용자가 디스플레이에 다가가면 화면이 전환된다.
- 원하는 행성을 터치하여 게임을 시작한다.

세부 설정 : 실제 플레이 상황



- 자신의 행성 하나, 적 행성 하나, 여러 개의 중립행성으로 게임이 시작된다.

세부 설정 : 실제 플레이 상황



- 중립행성이나 적행성을 공격하여 자신의 행성을 늘린다.

