

흥미를 재미로 만들어내기 위해 일하는 게임 기획자

황준승

Portfolio

피토스(Pithos) 기획서

CONTENTS

1

게임 개요와 컨셉

게임의 특징 구상

2

3

시스템 기획

콘텐츠 디자인

4

5

리소스 스케일

1

게임 개요와 컨셉

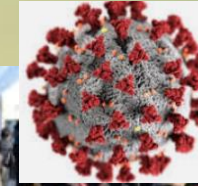
게임 구상의 키워드 및 기본 정보

1. 게임 개요와 컨셉

게임 제목	피토스
게임 장르	액션 RPG
게임 뷰	3인칭 뷰(디폴트 백 뷰, 카메라 전환 가능)
게임 플랫폼	모바일(android)
참고 게임	퍼니싱 그레이 레이븐, 붕괴3
타겟 연령층	매력적인 캐릭터 자체와 if같이 여러 갈래로 나뉜 스토리를 찾아서라도 감상하는 걸 좋아하는 10대 후반 이상

게임의 개요 표

현대 사회에서 10년 정도 더 앞선 시대 배경에서 가상의 바이러스를 중심으로 인간의 능력자화(化), 바이러스로 변하는 인간 사회(세상)를 중심 배경 및 게임으로 전하는 메시지의 주체로 컨셉을 잡는다.



모티브로 잡은 코로나 바이러스 및 이제 마스크가 안경처럼 당연한 일부가 된 사회



바이러스와 그 바이러스를 다룬 이능력 배틀 게임
퍼니싱 그레이 레이븐(좌), 붕괴3rd(우)

1. 게임 개요와 컨셉

바이러스 퍼지듯이 사람들에게 감염되고, 경우에 따라 사람에게 이능력이 발현되는
정체불명의 바이러스 ‘피토스’.

이것이 세상의 발전을 가져다 줄 축복인지, 사람을 망치는 저주인지
의견이 엇갈리는 새로운 시대가 시작된다.



[망자]

피토스 바이러스 보유 71~100%
[바이러스에 과하게 침식되어 만들어진 괴물]

[경계인]

피토스 바이러스 보유 21~70%
[눈에 띄기 시작하는 강력한 이능력]

[일반인]

피토스 바이러스
보유 0~20%
[무능력~미약한 이능]

2

게임의 특징 구상

게임 구상의 키워드 및 기본 정보

2. 게임의 특징 구상

임무 실패

1-2. 지켜야 할 곳

◆ 어두운 미궁에 울려 퍼지는 괴성은 우리가 막지 못한만큼 더더욱 커지더니, 급기야 미궁의 밖을 넘어 도심까지 들리게 되었어...

그 곳으로부터 점점 늘어나기 시작한 변이된 괴물들과 감염된 사람들의 이성 잃은 울부짖음이었지만, 잘못 들었던 게 아니었으면, 그 안에는 이 모든 걸 막지 못한 우리를 비난하는 일반인들의 실망도 섞여 있었던 것 같았는데...

재도전



-50

돌아가기

603/660

27/150

작전 실패

이별 선물

프로필 번호: 00000000

투입 횟수: 3

- ▲ 구조체-육성도 부족
- ▲ 장비 배치-육성도 부족
- ▲ [자원 단전]에서 육성 재료를 획득하는 것을 권장해 드립니다.

전투 실패

EX-3 미라

- 1. 상흔을 세트로 갖추면 큰 효과를 얻을 수 있어
- 2. 어려운 난이도의 스테이지는 보통 난이도 보다 더 큰 보상을 얻을 수 있다구
- 3. 캐릭터의 레벨도가 상승하면 능력치가 크게 상승해

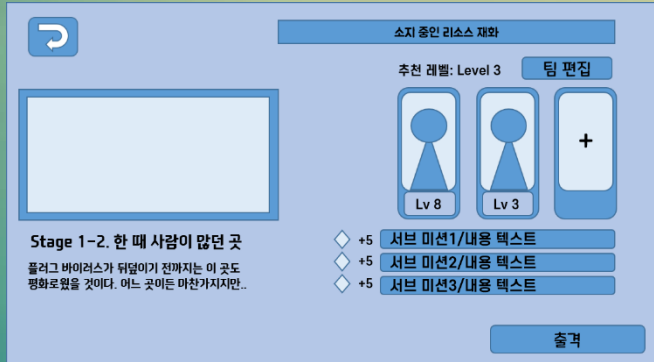
유저들이 이러한 기본 플레이 사이클을 몰라서 지는 게 아닐 텐데,
게임 오버를 궁금하게 만들어본다면
어떤 효과가 있을까..?

3

시스템 기획

게임 구상의 키워드 및 기본 정보

3. 시스템 기획



챕터, 스테이지 단위의 입장 게임 맵을 구상한 후, 입장하는 방식을 최소 1명, 최대 3명의 캐릭터 팀(덱)을 만들고, 스테이지에 팀이 입장했을 때 팀 멤버끼리 자유롭게 교대해 1명씩 조작하도록 구상한다.



퍼니싱 그레이 레이븐, 붕괴3, 원신 게임 화면

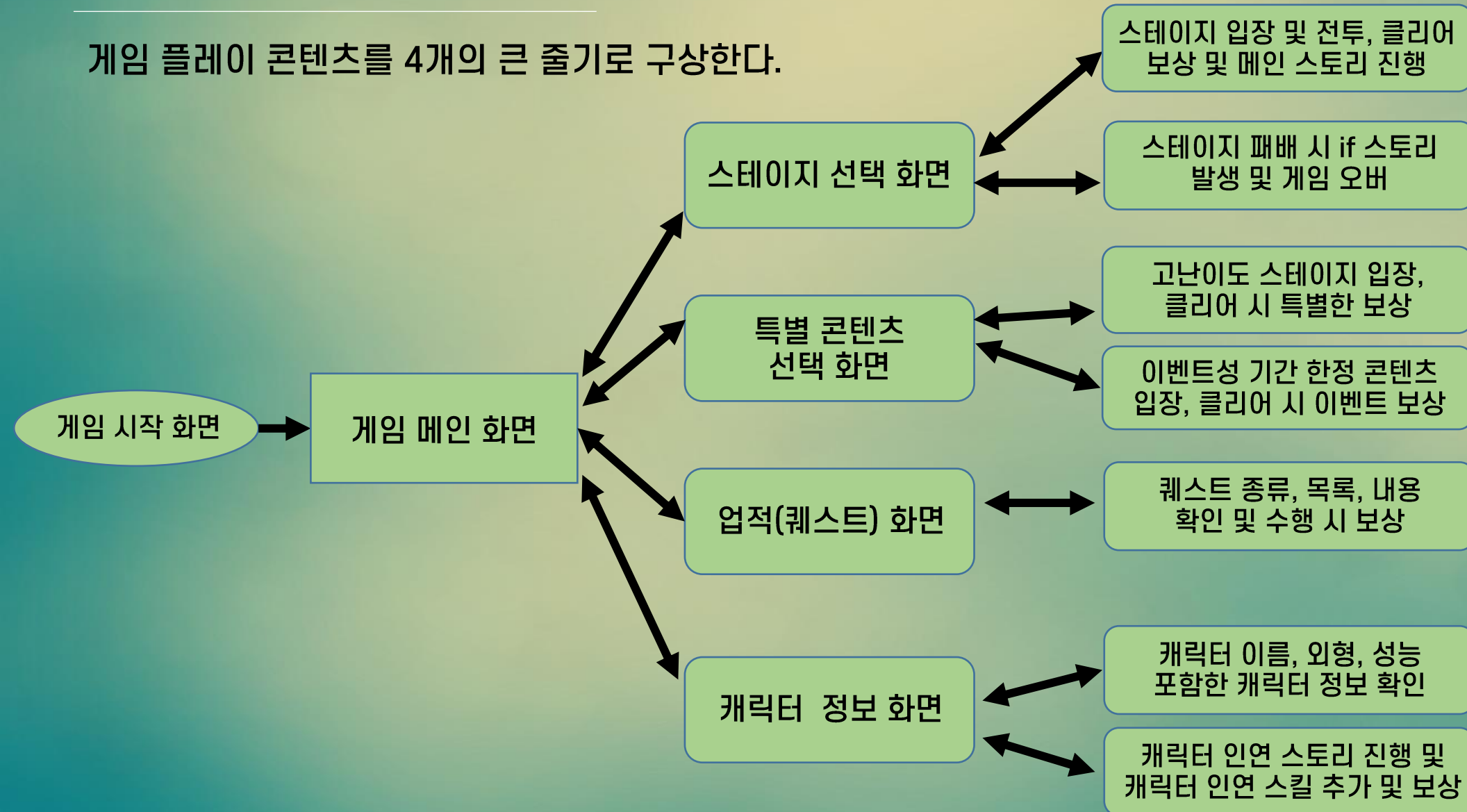
4

콘텐츠 디자인

게임 구상의 키워드 및 기본 정보

4. 콘텐츠 디자인

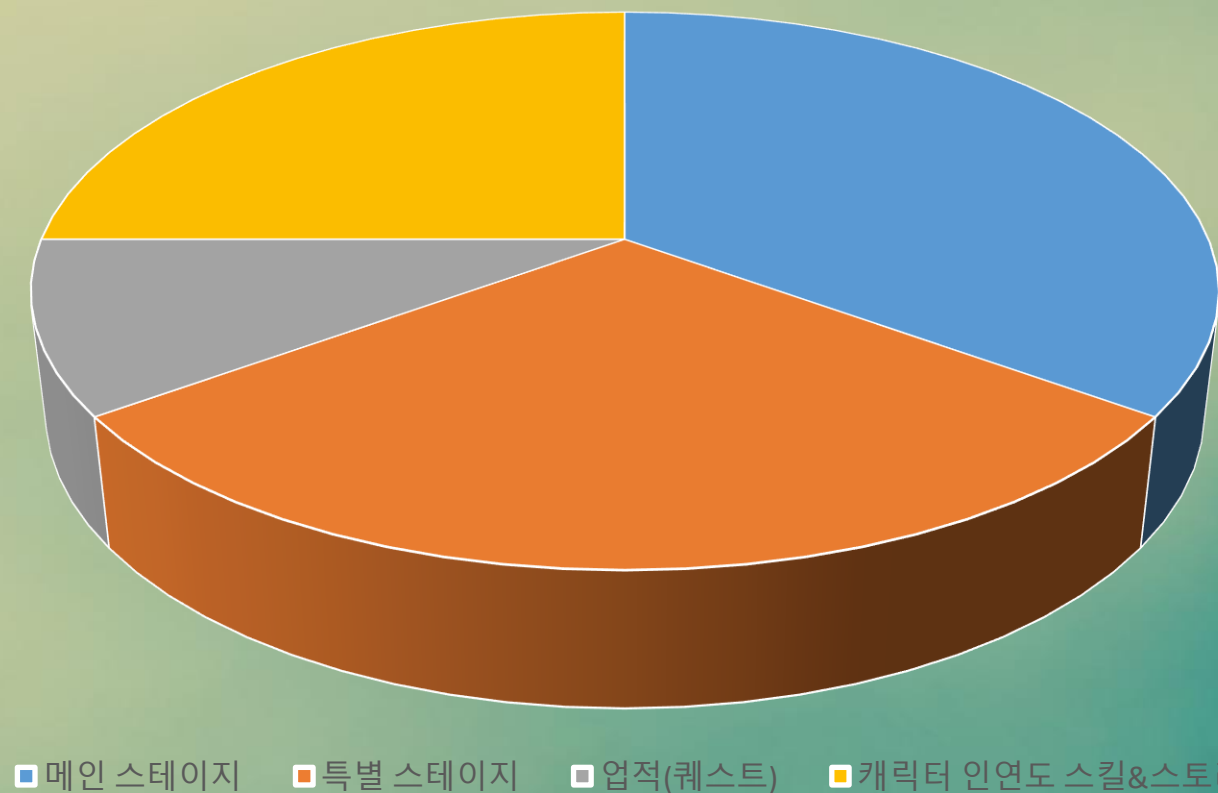
게임 플레이 콘텐츠를 4개의 큰 줄기로 구상한다.



4. 콘텐츠 디자인

주 콘텐츠 4가지의 비중을 얼추 구상한 후, 중요도에 맞는 양과 시스템 기획에 따라 콘텐츠마다의 컨셉, 참가조건, 룰 및 승패조건, 결과에 따른 이벤트 처리를 설정한 기획 문서를 작성한다.

피토스 게임의 주 콘텐츠 비중



주력 콘텐츠 4개의 비중 구상 그래프

5

리소스 스케일

게임 구상의 키워드 및 기본 정보

5. 리소스 스케일

게임의 프로토타입의 스케일을 어느 정도의 리소스들이 필요할 지 구상한다.

어떤 분야의 리소스들이 필요한지, 어느 엔진이 더 적합할 지, 팀원이 필요할 시 어느 파트로 몇 명을 모셔야 하는지 스케일을 조정하며 스케일을 구상한다.

게임으로써 최소 요소만 들어간 프로토타입이 이 정도이지, 본판에 들어가면 스케일이 더 커진다는 것을 염두하면서 프로토타입 스케일을 구상한다.

주요 항목	항목 내용)
캐릭터	캐릭터 4체 = 원화 4체/ 인 게임 모델링 3체 / 일러스트 4체 몬스터 3체 = 원화 3체/ 일반 몬스터 1~2체, 보스 1체
배경	메인 화면/스테이지 3개 분량
썸(UI)	UI 플로우 작성을 통해 스타트, 메인, 챕터 선택, 스테이지 선택, 팀 편성, 전투, 게임 종료, 보상 화면으로 이상의 메인 스테이지 콘텐츠로 8썸 구상
전투 요소	캐릭터 스위칭/1체 교대 조작, 캐릭터 개별, 인연 스킬,
애니메이션	캐릭터/인 게임 캐릭터 3체 동작=기본 움직임, 공격, 스킬, 사망 동작 몬스터/인 게임 몬스터 3체 동작=기본 움직임, 공격, 사망 동작 배경/전투 시 타격감 유도할 화면 대각선 흔들림,
이펙트	동작(애니메이션) 위주로 필요한 이펙트 제작
부가 요소	스테이지 입장 리소스(시간당 충전제), 인 게임 재화 요소 2가지와 상점

프로토타입 기준 게임 개발 리소스 구상

THANK YOU