

“NeOn” 기획서

게임 로고	학교
	한세사이버보안고등학교
	팀 : Hold On / 팀원
	김용현, 박창용, 설승호, 이대용, 최정원

I. 게임 개요

A. 게임 요약 : “NeOn”은 꼭짓점으로부터 도형의 핵(중심점)을 향해 다가오는 ‘포인트’를 도형의 변을 눌러 레이저를 발사하여 방어하는 무한형 아케이드 게임입니다.

B. 서비스 개념

- i. 게임 제목 : NeOn
- ii. 장르 : 무한형 아케이드(유사 슈팅)
- iii. 플랫폼 : 모바일(안드로이드 4.1 이상)
- iv. 사용 엔진 : Unity 2018 2D
- v. 제공 방법 : 구글플레이스토어 무료 게임 항목을 통해 제공1
- vi. 출시일 : 9월 15일 출시

II. 게임 컨셉

i. 네온(바람)

기존의 컨셉인 바람의 경우 물체를 밀어내는 힘과
합쳐지면 더 강해진다는 메커니즘을 갖고 있었습니다.

하지만 타격감 부분과 시각적 만족감의 부재로 인해
네온 컨셉을 가져와 발사체를 레이저로 변경했지만

바람 내의 메커니즘이 게임성을 살리는 데에 좋다고 판단,
전방에서 맞추면 느려지고 후방에서 맞추면 빨라지며
레이저가 합쳐지면 강해지도록 메커니즘을 유지했습니다.

III. 게임 시스템

A. 도형 및 난이도

삼각형	오각형	칠각형	원
합레이저를 이용해도 효과를 볼 수 없습니다.	일반 레이저와 합레이저를 사용할 수 있습니다.	일반 레이저와 합레이저를 사용할 수 있습니다.	모든 형식의 레이저를 이용할 수 있습니다.

B. 포인트

검은 포인트	빨강 포인트	흰 포인트	파란 포인트	노란 포인트
일반적인 포인트이며 별다른 특이사항이 존재하지 않습니다.	빠른 대신 물들임 최대치가 낮은 형식의 포인트입니다.	오히려 포인트의 전방을 맞추면 빨라지고 후방을 맞추면 느려지는 포인트입니다.	포인트의 후방을 맞추면 아주 빠르게 가속되는 포인트입니다.	게임 내 재화(골드)로써 맞추면 바로 물들여지며 점수 1점과 골드를 획득합니다.

이 포인트들은 물들이게 되면 레이저의 색상으로 물들기 시작하며 다 물들어서 네온이 커지면 화면 하단으로 떨어져 쌓이게 됩니다.

C. 사용자 편의 옵션

사용자가 게임을 더 편하고 재밌게 즐길 수 있도록 다양한 옵션을 제공하고 있습니다. 네온 특성상 눈이 아플 수 있기 때문에 시각효과 옵션, 플레이 스타일을 위한 가상패드, 글로벌 런칭에 맞는 3개국어 지원 등.

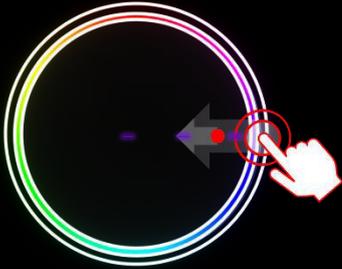
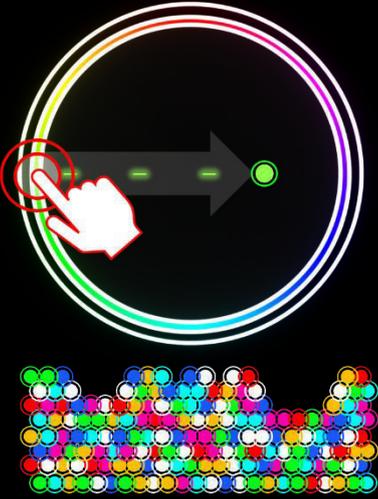
D. 장점

게임 플레이에서 얻는 골드로 아이템을 구매하고 강화하여 더 높은 점수를 노리는 것이 가능하도록 구성하고 동기부여를 할 수 있도록 했습니다.

IV. 게임 플레이 방법

A. 일반 조작 - 모든 도형에 공통적으로 적용됩니다.

(아래 조작들은 도형 터치 대신 옵션을 통해 가상패드를 이용해 플레이가 가능합니다.)

레이저로 저지	레이저로 가중
	
<p>포인트의 반대방향을 터치하여 맞레이저를 통해 접근을 저지하고 포인트를 물들입니다.</p>	<p>포인트와 동일한 방향으로 레이저를 불게 하여 접근 속도를 가중시킬 수 있습니다. 따라서 플레이어는 이 조작을 하지 않도록 해야 합니다.</p>
물들임	떨어짐
	
<p>포인트에 레이저가 닿으면 해당 색으로 물들게 됩니다.</p>	<p>완전히 물든 포인트는 점수를 추가하고 아래에 쌓이게 됩니다.</p>

B. 추가 조작

합레이저



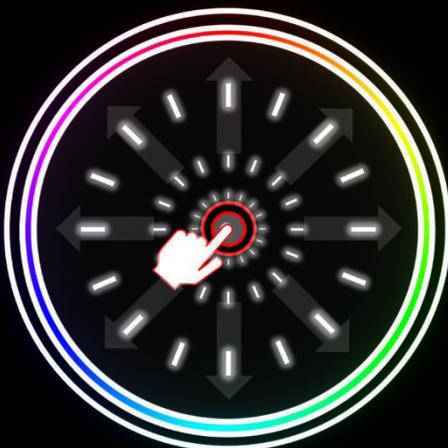
모든 레이저는 중심점을 향하며,
레이저는 동시에 최대 두 지점에서
사용할 수 있습니다.
'합레이저'은 두 레이저가 이루는 각의
중심지점 색상으로 지정되며,
이는 '일반 레이저'보다
1.5배 강력해집니다.

드래그



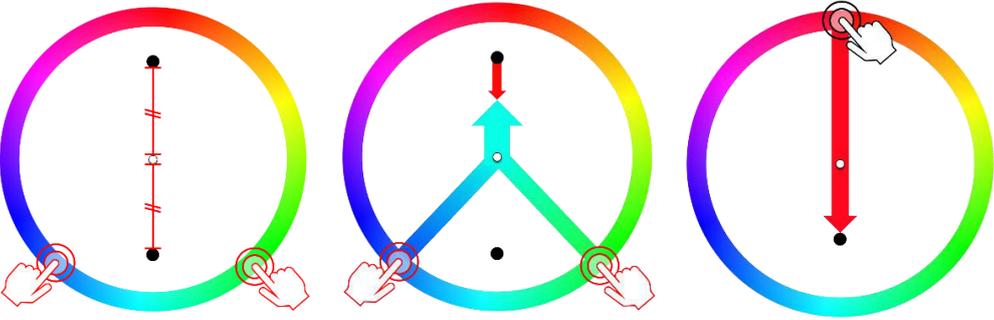
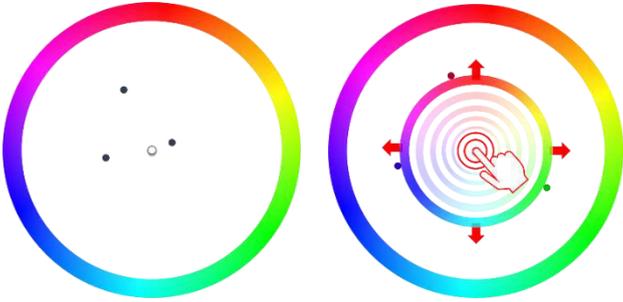
레이저는 터치를 받는 동안 나오며
누른 상태로 드래그를
할 수 있습니다.

원형 레이저



중심점을 터치하면
현재 점수 중 일정량을 소모하고
중심으로부터 사방으로 강하게
레이저가 퍼집니다.
원형레이저는 사용할수록
더 많은 수를 소모합니다.

C. 패턴에 따른 조작(예상 플레이)

개별 포인트
 <p>The diagram shows a circular arena with a rainbow-colored border. On the left, three black dots are labeled 1, 2, and 3. On the right, the same arena shows three colored laser beams (cyan, blue, orange) originating from a central point and passing through the dots in sequence. Hand icons with numbers 1, 2, and 3 indicate the order of laser activation.</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. 각각의 포인트가 다가오는 순서를 파악합니다. 2. 순서대로 레이저를 통해 막아냅니다.
동시 포인트
 <p>The diagram shows three stages of simultaneous point capture. 1. A vertical red double-headed arrow connects two points at the top and bottom of the arena. 2. A cyan Y-shaped laser beam originates from the center, with arrows pointing towards the two points. 3. A red vertical laser beam originates from the top point and points downwards towards the bottom point. Hand icons indicate the laser activation points.</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. 두 포인트가 동시에 나올 경우, 일반 레이저를 통해서도 어느 점을 막으려 해도 포인트의 힘을 가중시킨다는 것을 파악합니다. 2. 합레이저를 통해 다른 점에 영향을 주지 않고 반대쪽 점을 막아냅니다. 3. 남은 한 점을 막아냅니다.
막을 수 없음
 <p>The diagram shows two stages. On the left, three points are scattered in the arena. On the right, a hand icon is shown activating a circular laser beam that expands outwards from the center, with arrows indicating its direction. This represents a situation where points cannot be blocked by standard lasers.</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. 일반, 합레이저를 통해서도 막기 힘들 것 같다고 판단합니다. 2. 일정량의 점수를 소모하고 원형레이저를 통해 포인트를 막아 회생합니다.