

# I. 게슈탈트와 슬로건

## 1) 게임 개요와 시놉시스


게임제목: 바운트

게임플랫폼: Android/IOS

대상연령: 15세이상

게임장르: 인디 액션어드벤처게임



그래픽컨셉 롤모델:  - Amanita Design사의 "사모로스트"(좌)와"머쉬나리움"(우)-

의도와 목적: 캐릭터의 속성타입에서 만들어지는 다양한 상호작용과 모바일 협동어드벤처게임!

시놉시스: 생명의 축제라고 불리는 "에피" 행성에는 불을 다루는 인간과 조그마한 요정부터 시작해 로봇과 임프등 수 많은 생명들이 조화를 이루며 살아가고 있었다. 어느날, 갑작스럽게 나타난 우주선이 온 마을을 습격하고, 에피와 마을사람들을 구하기 위해 4종족의 엘리트로 이루어진 팀 "바운트"가 활동을 개시한다!

게임개요: 바운트는 "사모로스트", "머쉬나리움"과 같이 사실같은 묘사와 특색이 있는 그림체를 혼합한 그래픽 컨셉을 가진 4인협동의 2D 액션어드벤처게임이다. 바운트, 즉 4명의 플레이어는 에피행성의 다양한 자연환경과 구역을 뛰어넘고 헤쳐나가며, 거대한 과학조직과 변이생물체들에 맞서 싸우고 마을사람들을 구출함으로써 점수를 획득한다. 주인공 일행은 악의 근원과 습격사건의 실마리를 파헤치기 위해 끊임없이 나아가며, 캐릭터고유의 속성과 상성관계, 특수능력들을 활용해 서로의 단점을 보완해주고, 다양한 상호작용을 통하여 수 많은 퍼즐을 풀고 온갖 역경을 헤쳐나간다

사진출처) Google "Amanita Design"

## (2) 게임의 *Unique Selling Point* (고유 판매 강점)

- 몽환적인 비주얼에 비병렬적인 구조이면서 아름답고 다채로운 세상
- 캐릭터 각각의 속성을 통한 다양한 상호작용을 통해 유저가 만들어갈 수 있는 창의적 플레이
- 플레이어팀의 창의적인 플레이와 클리어를 위한 고뇌가 요구되는 수 많은 퍼즐장치들
- 다양한 풍경과 종족들, 자연환경으로 구성되는 다양한 스테이지
- 플레이어팀의 실적에 따라 달라지는, 유저와 상호작용하는 매혹적인 스토리

### 몽환적인 비주얼에 비병렬적인 구조이면서 아름답고 다채로운 세상

= 독특한 화풍과 배경을 두고 있는 바운트는 유저들에게 비병렬적이면서 눈을 호강하는 플레이를 제공한다.

### 캐릭터 각각의 속성을 통한 다양한 상호작용을 통해 유저가 만들어갈 수 있는 창의적 플레이

= 각 종족별 캐릭터마다 가진 고유한 속성과 능력을 통해, 유저들은 서로의 단점을 보완해주면서 사건의 실마리를 찾아 앞으로 나아가게 된다.

### 플레이어팀의 창의적인 플레이와 클리어를 위한 고뇌가 요구되는 수 많은 퍼즐장치들

= 액션어드벤처게임인 만큼, 유저들의 창의성과 임기응변능력을 시험하는 다양한 퍼즐장치들이 준비되어 있다. 자, 도전해보라!

### 다양한 풍경과 종족들, 자연환경으로 구성되는 다양한 스테이지

= 바운트에는 에피행성의 개성있는 다양한 종족들과, 자연환경이 존재한다. 플레이어들은 바운트를 플레이 하며 이를 몸소 느낄 수 있을 것이다.

### 플레이어팀의 실적에 따라 달라지는, 유저와 상호작용하는 매혹적인 스토리






= 바운트는 플레이어팀의 성공과 실패에 따라 달라지는 여러가지 분기의 엔딩으로 구성되어있다.

완벽한 결말을 위해서는 플레이어팀의 탁월한 협동이 필히 요구된다!

## 1) 게임 규칙

각 스테이지를 클리어 할 때마다 얻는 점수가 플레이어가 후에 마주할 엔딩에 영향을 미치며, 플레이어 캐릭터의 능력치 업그레이드, 새로운 캐릭터 잠금해제 및 각성에 사용되는 오브를 획득한다. 오브는 공유가 가능하며, 맵에 숨겨져 있는 장소에서만 아니라 스테이지 클리어 시에 획득한 점수에 비례해서 클리어 보상으로 주어진다. 스테이지 곳곳에 배치되어있는 적들과 싸우며, 갇혀있거나 인질이 된 행성주민들을 구해 주고, 캐릭터들의 특성을 잘 활용하여 퍼즐을 해결하면서 결말을 향해 달려나가면 된다. 바운트에는 이러한 기본 규칙을 빛나게 해주는 멋진 시스템요소들이 존재한다.

## 2) 기계장치와 위험요소

디자인	오브젝트 네임	설명
	전기스위치 (분류:기계장치)	전기를 흘려넣어야 작동하는 스위치로, 전기타입의 캐릭터만이 작동시킬 수 있다. 주로 스테이지내의 문을 열거나 트랩의 전원을 끌 때 사용된다.
	전선케이블 (분류:위험요소)	특정 스테이지 바닥에 깔려있는 전선으로, 항상 전류가 흐르기 때문에 물속성 타입은 닿을 시 치명적인 피해를 입으며, 전기타입을 제외한 나머지 캐릭터들도 닿을 시 소량의 데미지를 입으며 일정 시간 동안 경직된다.
	폭탄 (분류:위험요소)	스테이지 곳곳에 불이 붙어지지 않은 폭탄이 놓여져있다. 화염 또는 전기속성을 가진 캐릭터가 적과 전투를 벌이다 실수로 폭탄에 붙이게 되면, 대략 1.5초의 대기시간 후에 강력한 스플래시 데미지의 폭발이 일어난다. 물속성의 캐릭터가 폭탄이 터지기 직전 불을 끌 수 있다.
	양팔저울 (분류:기계장치)	바운트에서는 다양한 형태의 양팔저울이 등장한다. 엘리베이터의 용도로 쓰이거나, 중요한 물건을 옮기는데 쓰이기도 한다. 각 저울에 물 속성타입의 캐릭터가 물을 넣어 무게를 조절함으로써 사용한다.
	성냥 (분류:기계장치)	성냥뿐만 아니라 랜턴, 나무막대기와 화살 등 불을 붙일 수 있는 장치들은 많이 존재한다. 공통적으로 일정범위만큼 주변을 밝혀주며, 목검이나 화살등과 같은 무기 붙이면 피격대상에게 불을 붙인다.

Ps. 이 5가지의 예시외에도 플레이어타입과 상호작용하는 다양한 요소들이 준비되어있다!

## Ⅲ. 시스템기획

### 1) 속성시스템 (킬러컨텐츠)

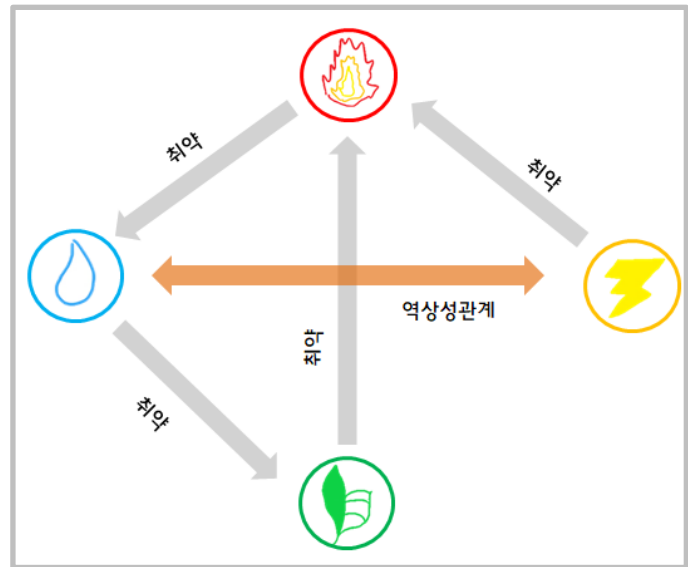
특유의 속성시스템으로 단조로운 2D액션과 퍼즐게임에 유저간의 협업과 다양한 상호작용을 창출해낸다!

#### 1. 역상성 데미지

각각의 고유한 속성들은 특정한 값에 상성을 가지고 있다. 자신이 가지고 있는 속성과 역상성인 사물이나 지역에 닿게 되면, 치명적인 피해를 입게 된다.

#### 2. 속성에 따른 사용가능 오브젝트

캐릭터마다 사용할 수 있는 스테이지의 전용오브젝트, 스테이지요소가 있습니다. 전기타입은 전선, 전봇대, 스위치와 같은 전자기기에 스며들어 텔레포트 등이 가능하고, 화염속성은 나무나 가구들을 불태워버릴 수 있다.



#### 3. 협동플레이와 멀티엔딩

캐릭터의 특수능력과 상성, 특화된 포지션을 적절하게 사용해 나가야한다.

각각의 개성있는 속성타입을 지닌 캐릭터들은 서로의 단점을 보완하며 앞으로 나아간다. 퍼즐의 해결에 앞서 속성타입에 기반한 협동이 가장 중요시된다! 플레이어들이 얻은 점수, 유저의 선택에 따라 이야기가 달라진다!

-다음은 바운트에서 나올 수 있는 협동플레이의 대표적인 예시이다-

예) 화염과 전기속성은 물이 흐르는 곳에 가면 치명적인 피해를 입는다 -> 물, 또는 에코속성이 퍼즐해결!

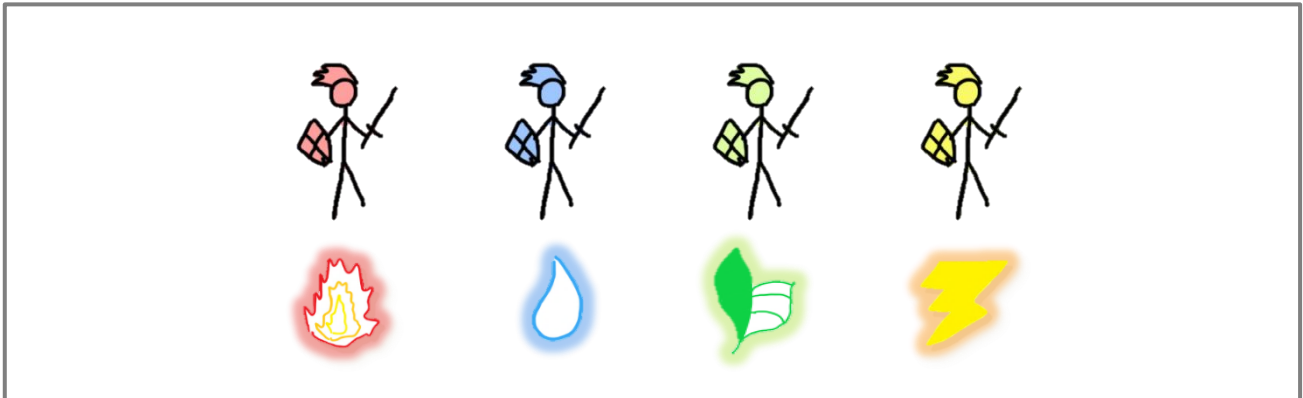
수 많은 폭탄이 깔려있는 스테이지 -> 물, 에코 속성이 전투!

떼거리로 몰려오는 에코속성의 나무괴물들 -> 화염타입의 캐릭터가 전투주도!

## 1-2) 속성시스템으로부터 나오는 롤플레이잉

2D 액션어드벤처게임에 팀플레이와 롤플레이잉을 추가한다!

각자 특화된 역할과 뛰어난 임기응변으로 위기에서 벗어나자!



왼쪽부터 순서대로 화염, 물, 에코, 전기

**화염**-화염과 DPS를 통한 장애물 제거 및 전투에 특화된 타입으로, 팀 내에서 주로 딜러 포지션을 맡게 된다. 후에 각성을 통하여 기본 능력치가 대폭 상승된 푸른 불길을 사용할 수 있게 된다. 또한, 목검이나 활등의 무기나 횃불등에 불을 붙여 주변을 밝히고 피격대상에 불을 붙히는 등 다양하게 응용할 수 있다.

**물**-다방면으로 활용이 가능한 능력으로, 스테이지 내의 퍼즐요소를 푸는데 결정적인 역할을 한다.. 물을 이용한 실드 생성 및 대인방어 축으로 특화 되어있다. 각성 이후에는 빙결 및 눈보라 스킬이 잠금 해제 된다. 기본적으로 다른 캐릭터들과 달리 잠수게이지가 무한이며, 식인물고기들에게 공격당하지 않는다.

**에코**-게임 내에서 가장 중요한 역할을 맡고 있으며, 나무, 식물줄기 등을 생성하여 갈 수 없는 곳으로 이동시켜주거나, 새로운 길을 개척한다. 흙을 이용한 계단형성, 나무로 적이 진입하기 못하도록 울타리를 치는 등 컨트롤러의 상황판단과 능력활용이 중요하다. 각성한 이후에는 돌, 바위와 골렘을 소환할 수 있게 된다.

**전기**- 특정 오브젝트와 스테이지요소에 전기를 흘려 넣어 진행을 돕는다. 전선이나 전봇대, 스위치 등의 전자기기를 타고 이동할 수 있으며 빠른 이동속도를 지니기 있기 때문에 적의 시선을 끌거나 따돌리는 역할에 적합하다. 레벨이 올라 각성하게 되면 잔상이펙트와 함께 이단점프가 가능해지며, 특정오브젝트를 제외한 나머지 생명체 및 장애물들을 뚫고 지나갈 수 있다.