

GIGDC2021 요약기획서

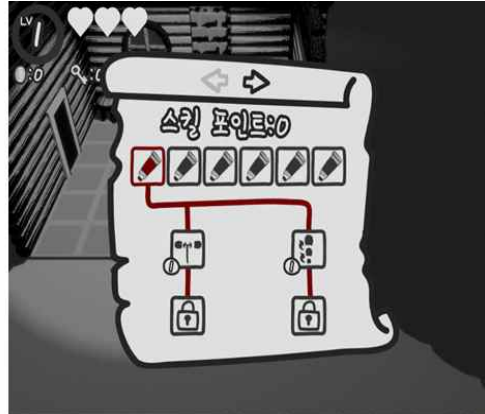
1. 게임 간단 소개

	타이틀	WeTory(외톨이)
	플랫폼	PC
	장르	캐주얼 로그라이크
	개발 엔진	유니티
	출시 예정	2022년 하반기
타겟층	10 ~ 30대 남성 및 여성	

태어나자마자 선천적인 병(발바닥에서 물감이 나오는 병)으로 인하여 세상으로부터 버려진 아이가 약당에 의하여 세상의 모든 색깔이 약당에게 빼앗겨 버리게 되자 자신의 병이 약당을 물리칠 수 있는 힘이란 것을 깨닫고 약당에게 빼앗긴 색깔을 되찾으러 떠나는 모험 이야기를 가진 게임입니다. 타일맵 기반으로 하는 3D 게임으로써 플레이어가 직접 공격하는 것이 아닌 **타일맵과 상호작용을 통하여 공격 및 회피를 하는 차별화된 WeTory만의 플레이 방식**을 가지고 있는 게임입니다.

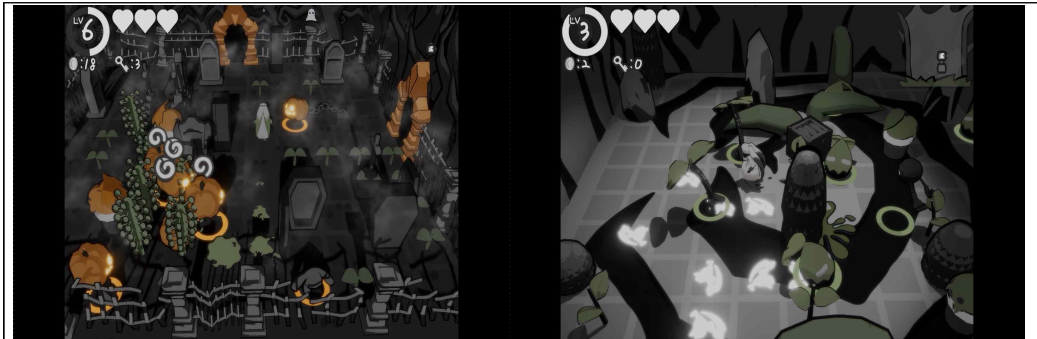
2. 게임 특징

1. 로그라이크 시스템과 Rpg 시스템의 결합



기본틀은 로그라이크 게임이지만 Rpg 게임의 특유의 **레벨업 시스템과 스킬트리 시스템**을 로그라이크형 게임에 접목시켜서 게임플레이를 하면서 자신의 캐릭터를 성장시키는 재미를 느낄 수 있습니다.

2. 독특한 플레이 방식



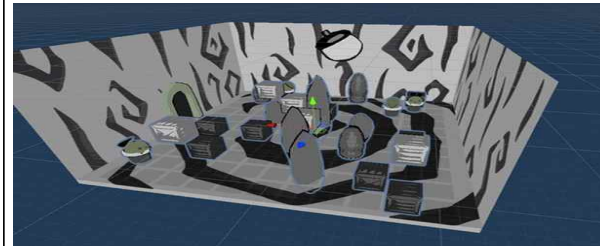
저희 게임의 **아이덴티티** 라고 할 수 있는 독특한 플레이 방식은 플레이 하는 유저가 직접 공격을 하는 방식이 아닌 타일맵과의 상호작용을 통하여 공격 및 회피를 하는 방식으로 내가 원할 때 공격을 하는게 아니기 때문에 다양한 전략을 가지고 플레이 해야 하는 특징을 가지고 있습니다.

3. 다양한 스킬트리로 자신만의 플레이 방식을 추구



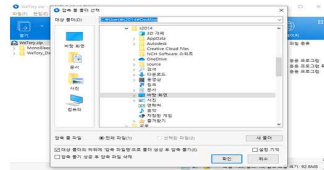
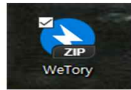
각각의 색깔마다 고유의 공격 특징들이 있고 색깔마다 고유의 특징을 살린 스킬트리를 가지고 있습니다. 이를 통해 플레이어는 성장하여 얻은 스킬 포인트를 투자하여 자신만의 플레이 방식을 구축해 나가며. 이와 첫 번째 특징인 로그라이크 게임이 결합 되어 **매번 같은 플레이를 반복하는게 아닌 매번 새로운 게임을 경험할 수 있도록 하였습니다.**

4. 랜덤 맵 구성

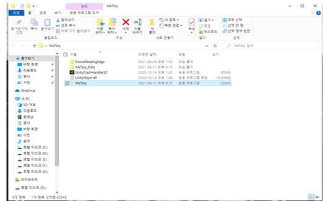


저희 WeTory는 로그라이크 장르 상 반복되는 플레이에서 오는 지루함을 최소화하기 위하여 랜덤 맵을 기획하였는데요 단순히 스테이지의 구성(출발점부터 보스 방까지 가는 길)만 랜덤화 하는 것이 아닌 스테이지의 구성, 지형지물의 위치, 몬스터의 생성 위치, 몬스터의 생성 종류 등을 매번 다르게 하여 플레이어가 매판 새로운 게임을 경험하는 듯한 기분을 주도록 설계하였습니다.

3. 게임 플레이 방식



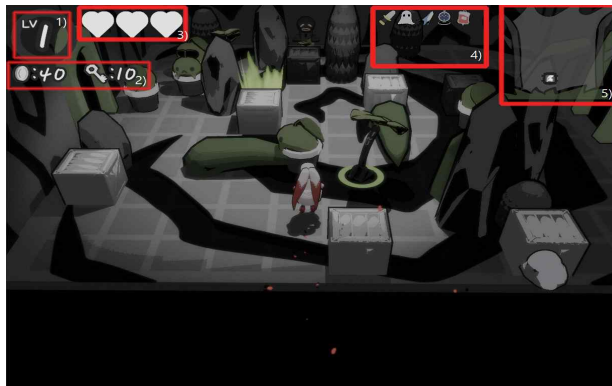
첨부된 압축파일 다운로드 후 압축을 풀어주세요



압축을 푼 폴더에 WeTory실행 후 게임시작



- 이동 조작
 - [w], [↑]: 상
 - [s], [↓]: 하
 - [a], [←]: 좌
 - [d], [→]: 우
- 색상변경
 - [Q]: 이전색상
 - [E]: 다음색상
- 인터페이스
 - [K]: 스킬스테이더스 창
 - [ESC]: 설정창



- 1) 현재 레벨 및 경험치량 표시
- 2) 현재 획득 재화 표시
- 3) 현재 HP 및 최대 HP 표시
- 4) 현재 획득 아이템 표시
- 5) Mini Map

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



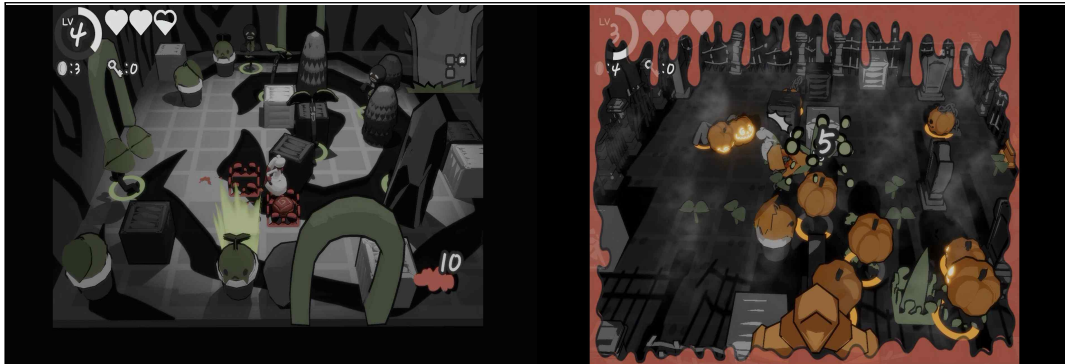
(스토리 일러스트)-1 주인공의 탄생



(스토리 일러스트)-2 세상으로부터 버려짐



(스토리 일러스트)-3 악당에 의하여 세상에 모든 색들이 빼앗김



(게임플레이 스크린샷)



(게임플레이 - 1Stage 보스 등장씬)



(게임플레이 - 2Stage 보스 등장씬)

5. 기타 추가 사항

음악을 제외한 게임에 들어가는 모든 소스는 직접 제작하였으며 음악의 경우 직접 외주 계약을 통하여 제작 구매를 하였기 때문에 저작권 관련하여서는 아무 문제 없습니다.