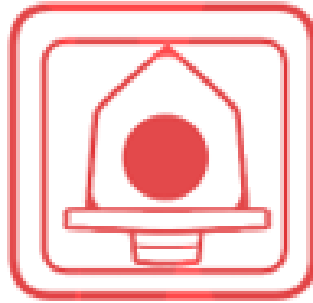


GIGDC2024 요약기획서 (기획부문)

1. 게임 간단 소개

1-1. 게임 아이콘



<게임 아이콘>

1-2. 게임 한 줄 소개

“던지고 생각하고 생각하고 던져라”

1-3. 게임 개요

게임명	Dice and Choice		
장르	덱 빌딩, 전략, 로그라이크		
타겟층	전략 게임을 좋아하는 사람 운 적인 요소를 좋아하는 사람 로그라이크 게임을 좋아하는 사람		
플랫폼	PC	그래픽	2D 그래픽
목표	죽지 않고 최종 보스를 클리어하기		
특징	게임 전반에 걸쳐 들어가는 운과 전략 요소 주사위를 사용하는 신선한 덱 빌딩 덱 빌딩에서 볼 수 없는 완성도에 따라 데미지가 들어가는 족보 시스템 로그라이크 장르에서 볼 수 없는 주사위를 사용한 맵 선택		

1-4. 게임 스토리

이 곳은 마법과 몬스터가 판치는 판타지 세계

주인공의 아버지 “코네만”은 행운의 여신의 가호를 받고 전설적인 도박사가 되었다.

코네만은 몬스터를 조종해 세상을 지배하려는 악의 조직의 음모를 막기 위해 도박을 이용해 악의 조직의 자금을 마비시켰다. 하지만 악의 조직은 무력을 사용해 코네만을 죽이고 도박에서 잃은 자금도 다시 가져왔다.

코네만은 죽기 직전 행운의 여신에게 자신의 아이를 부탁했고 꼭 이 말을 전달해 달라고 했다.

“운만이 중요한 것이 아니다, 넌 운과 무력, 뛰어난 전략을 가진 사람이 되어 저들의 욕망을 멈추어라...” 시간이 흘러 주인공의 이야기가 시작된다.

2. 게임 특징

파티 게임처럼 생긴 맵

대부분의 로그라이크 게임들은 플레이어가 단계를 클리어하면 다음 단계로 가는 문이 2 가지 정도 등장해 플레이어에게 선택권을 준다. 또는 여러 가지로 이어진 맵을 한번에 보여주고 플레이어가 자신만의 빌드를 만들어가게 한다. 하지만 “Dice and Choice”는 게임의 맵을 파티 게임, 보드게임처럼 만들었다. 이유는 게임의 컨셉인 주사위를 활용하면서 운과 전략 모두를 챙길 수 있는 방법이 바로 “Dice and Choice”의 맵 방식이기 때문이다. 플레이어는 짝수만 나오는 주사위, 홀수만 나오는 주사위 등 다양한 월드 주사위를 게임에서 획득하고 이를 월드 맵에서 사용해 자신이 원하는 칸에 갈 확률을 높인다. 즉 운과 전략 모두가 필요한 것이다.

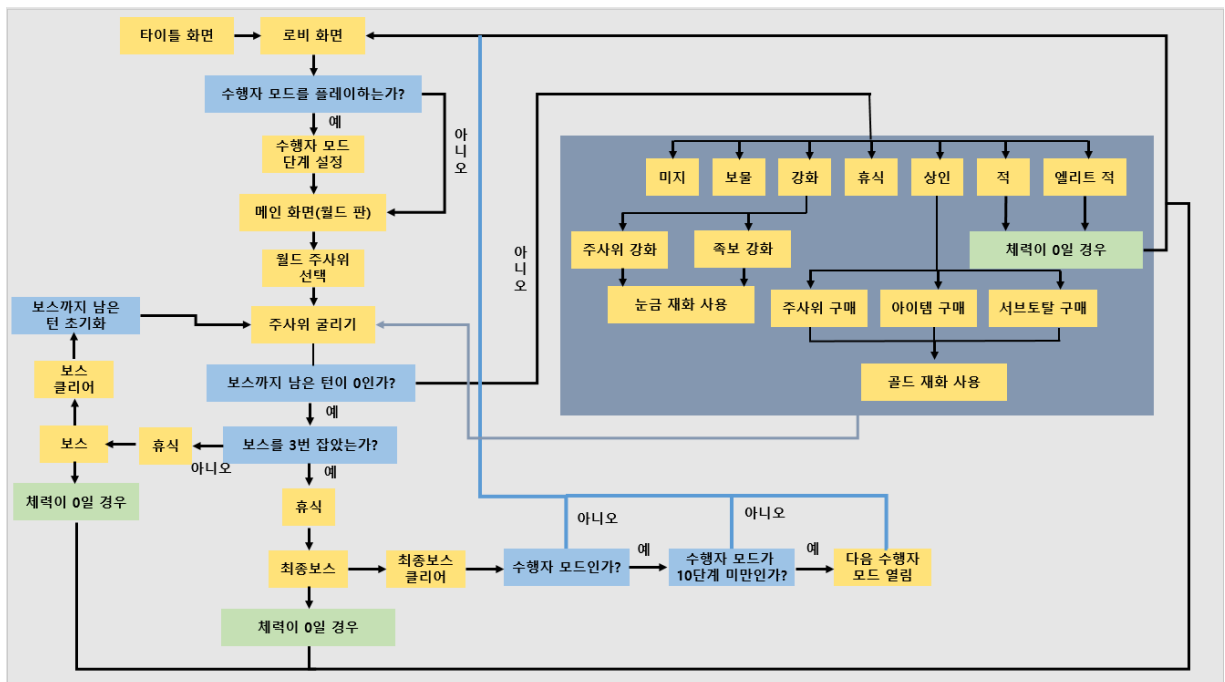
전략과 랜덤성이 강화된 다양한 변수

“Dice and Choice”는 파티 게임 형식의 보드판, 전투 중 굴리는 주사위와 족보 시스템, 주사위의 능력, 아이템 사용, 적의 공격과 특수 공격 등 다양한 변수를 지니고 있다. 변수가 다양한 만큼 많은 전략이 나오고 수행자 모드와 함께하면 많은 다회차 플레이도 새롭게 즐길 수 있다.

다양한 변수는 게임을 유동적으로 플레이하게 한다. 당장의 전투에서만 3 번의 굴리기 기회에서 주사위를 그대로 굴릴지, 주사위를 바꿔 전략을 수정할지, 빠르게 족보에 적어 기본 공격을 적게 맞을지 등을 생각해 볼 수 있다. 플레이어는 변수를 통해 생긴 시련을 극복하며 재미를 느낀다.

3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

플로우 차트

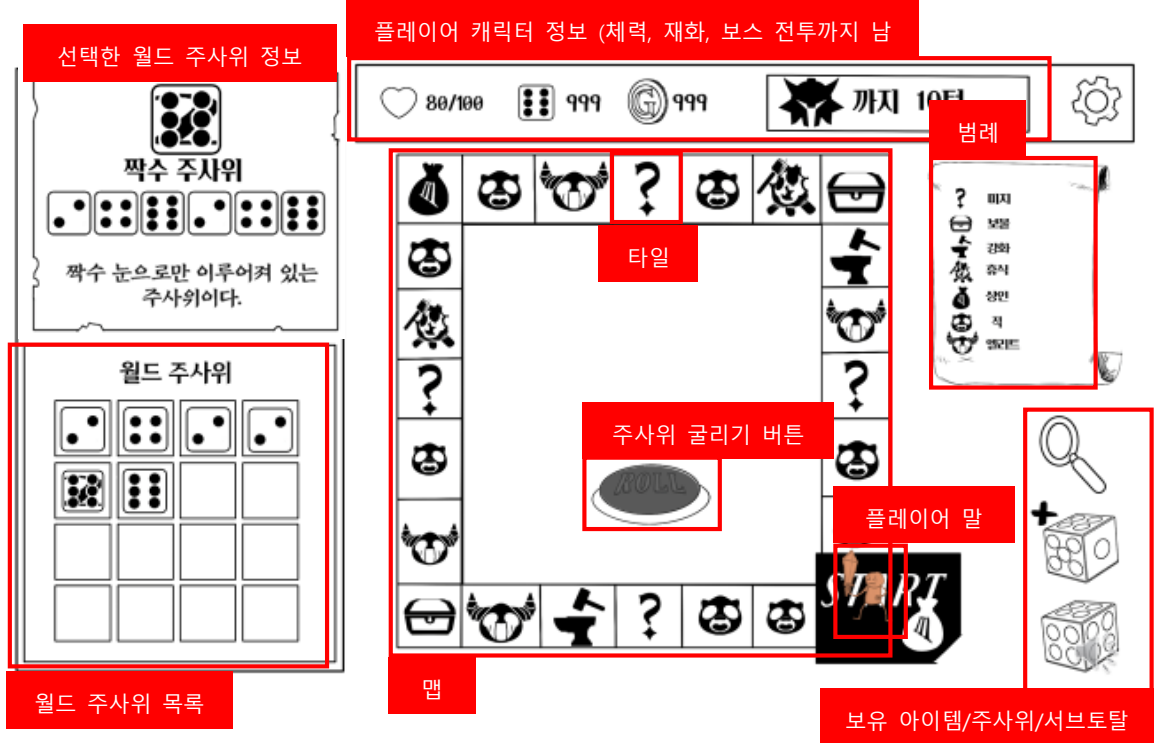


조작법

마우스 포인터와 마우스 좌클릭을 통해 모든 조작을 한다.

조작	설명
마우스 포인터	마우스 포인터가 위치한 곳에 팝업창 생성(상점에서의 주사위 설명 등)
마우스 좌클릭	게임에서 클릭 관련된 모든 행위(주사위 굴리기 버튼, 상점 구매 등)

맵 선택



<월드 판>

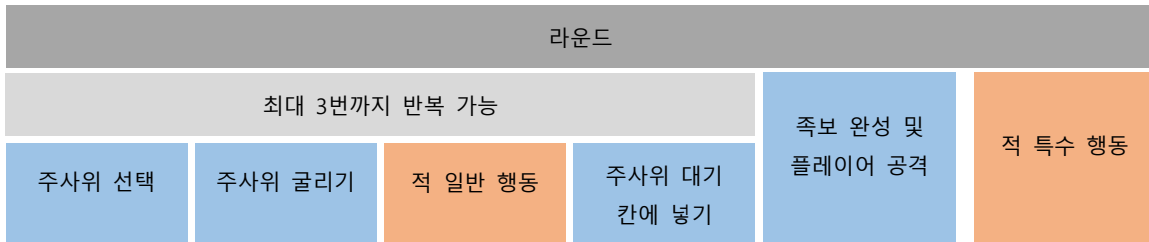
게임을 시작하면 월드 판에 랜덤으로 타일이 생성된다. 플레이어는 사용할 월드 주사위를 선택한다. 주사위를 굴려 나온 수만큼 앞으로 가고 도착한 곳의 타일에 플레이어는 들어간다.

전투



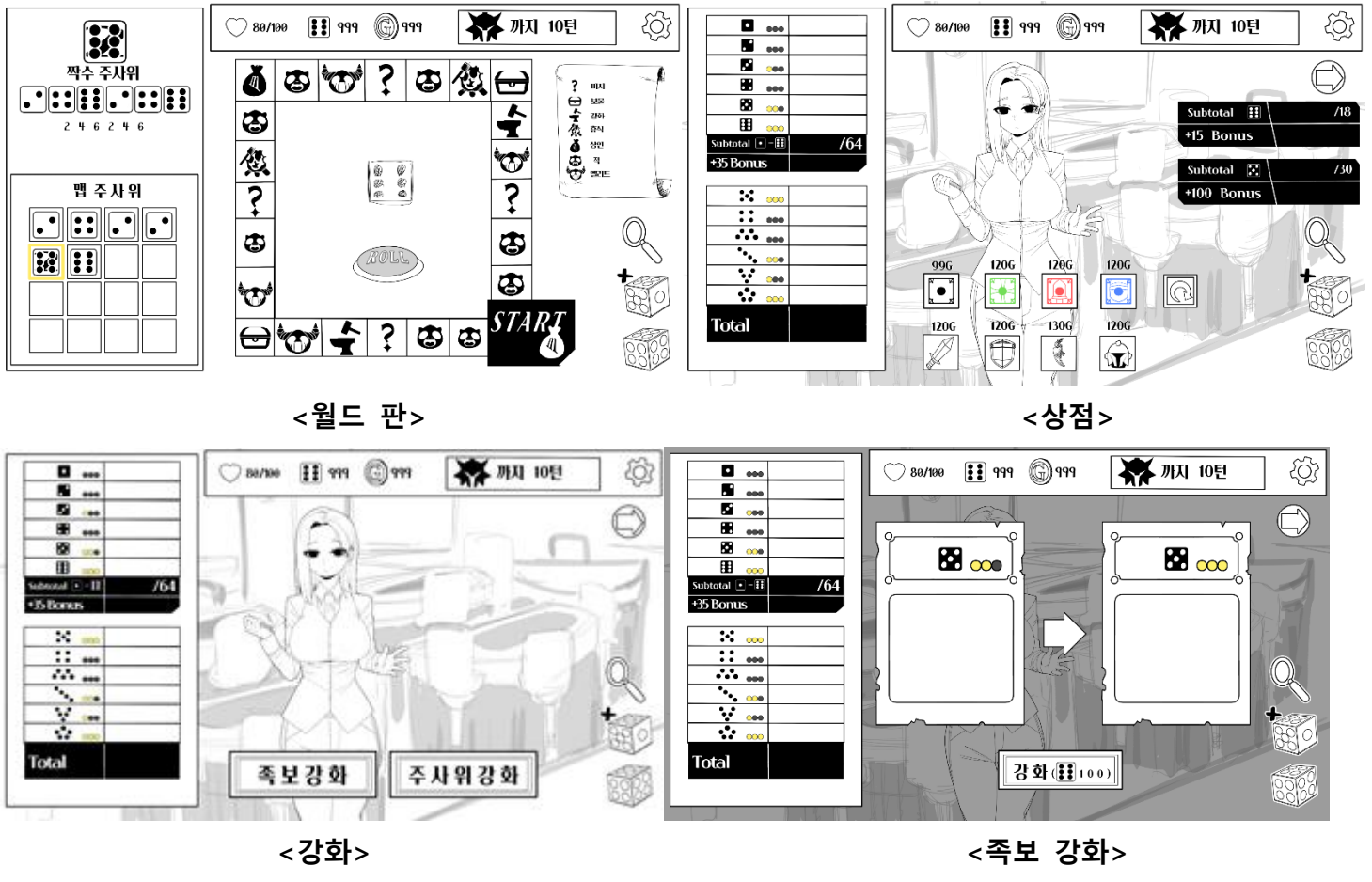
<전투>

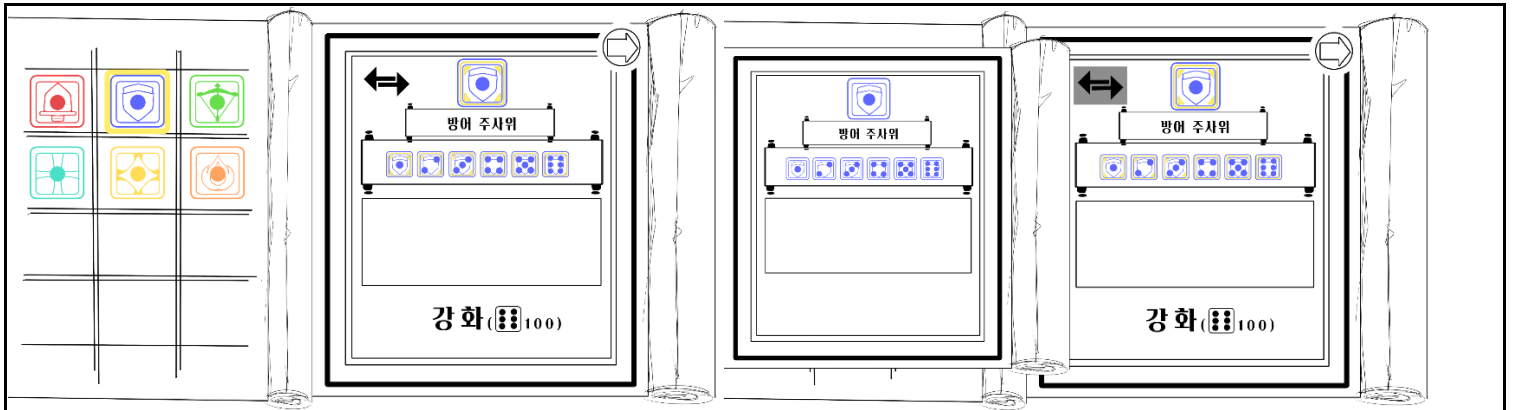
전투의 흐름은 다음과 같다.



순서	내용
1	플레이어가 사용할 주사위를 선택한다.
2	주사위 굴리기 시도한다. (최대 3 번)
3	주사위를 굴릴 때마다 적의 기본 행동이 발동한다.
4	플레이어가 원하는 주사위는 위쪽 대기칸에 넣는다.
5	굴리기 시도 또는 현재 주사위 조합을 좌측 원하는 족보칸에 표기한다.
6	플레이어는 주사위 능력과 선택한 족보 만족도를 조합해 적을 공격한다. 족보칸 표기 시 서브토탈 조건을 만족시키면 서브토탈의 효과가 발동한다.
7	족보칸에 표기 시 적의 특수 행동이 발동한다.

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



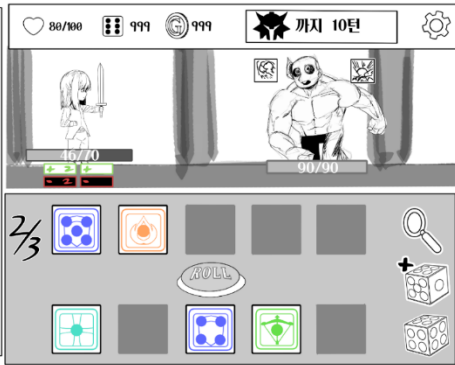


<주사위 강화>

<주사위 강화(강화 전후 비교)>



❑	
❑	
❑	
❑	
❑	
Subtotal	/64
+35 Bonus	
❑	
❑	
❑	
Total	



<행운의 여신>

<전투>

방 범례 아이콘			
미지	보물	강화	휴식

5. 팀원 역할 간단 기술

기획자 김민재

게임의 전반적인 컨셉과 콘텐츠를 기획했다.

기획자 유근영

게임의 콘텐츠와 세부사항을 기획했다.

아트 윤서진

기획자가 만든 캐릭터 컨셉과 UI를 바탕으로 게임 컨셉 아트와 UI 제작했다.

6. 기타 추가 사항