

game animation Presentation

제작자 이름/학번:유재광/90307723

- 게임제목: **the hero**
- 기획의도: 성인을 대상으로 한 하드코어 액션 알 피지로써 자신만의 캐릭터를 창조해냄으로 지루한 일상에서의 탈피와 화려한 기술과 액션뿐이 아닌 노예에서 자유의 몸을 얻기 위해 노력함으로써 평상시 느낄 수 없었던 지루한 레벨 쌓기 게임이 아닌 새로운 자기계발의 계기가 될 수 있게끔 만들고자 한다.
- 게임 장르: 육성 시뮬레이션 & 3인칭 액션
- 타깃 유저: **19세 이상**
- 플랫폼: 콘솔게임

Story and structure

- 배경 스토리: 고대 로마시대
- 게임 시나리오: 로마제국의 야망에 많은 제국이 무너졌다. 그럼으로 인해 많은 포로와 성인 남성들이 로마국민의 즐거움을 위해 검투사가 되어 콜로세움에서 많은 죽음을 맞게 된다. 주인공은 그 지옥과 같은 전투 속에서 살아남아 자유를 위해 싸워나가야 할 것이다.

- 목적: 주인공은 고대로마와의 전쟁에서 져서 전쟁 포로가 되었다. 로마 제국 콜로세움의 검투사가 되어 전투에서 이겨 자유를 되찾아야 한다.
- 결과: 전투에서 지게 되면 죽게 되거나 더 싼값에 다른 지하 검투장으로 끌려가게 된다. 전투에서 승승장구한다면 영웅의 칭호와 챔피언의 칭호 등을 받게 되고 훗날 자신이 승리해서 벌어들인 돈으로 자신의 자유를 살수 있게 될 것이다.



투
시
대
설
나
가
기
토
작
전
정
기

게임방식은 두 가지로 나뉜다.

전투할 때의 3인칭 시점의 전투화면과 평상시 검투사양성소에서의 생활과 훈련하는 모습을 볼 수 있는 시뮬레이션 식의 방식이다.

게임 방식

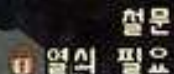
게임 인터페이스 디자인





Owyn

이 경기의 승자가 유혈자로 승금합니다! 누가 더 열망할까요, 평팀 아니면
정팀? 알아봅시다!



Shinji 덕분에 우리는 새 챔피언이 생겼군요! 모두 청팀을 환영하라! 승리의 챔피언이여, 블러드워크로 가서 팀장을 만나게나!



4명의 메인 캐릭터 중에 한 종족을 골라야 한다.

모두 각자의 개성과 특징, 능력을 갖추고 있으며 키우는 방식에 따라 자신만의 캐릭터를 만들어 나갈 수도 있다.

플레이어

골족

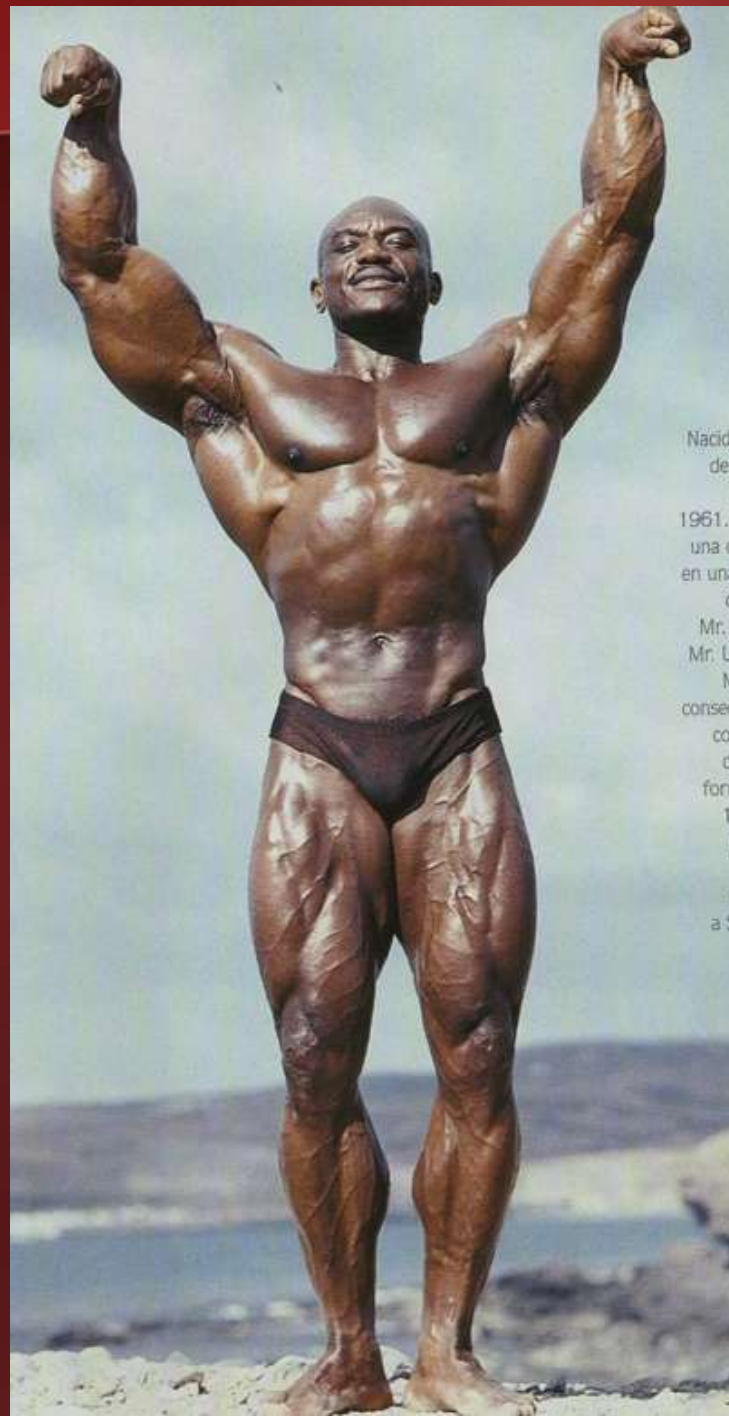
갈리아 지방에 살던 부족

타고난 신체적 골격

+힘

+방어력

*특정 피살공격은 없지만 타고난 근력으로 무거운 무기와 중장비를 쉽게 다룰 수 있어 파워풀한 공격력과 튼튼한 방어력이 특기



Nació del
1961.
una c
en una
Mr.
Mr. U
M
consec
co
d
for
1
a S

색슨족

고대에 지금의 슐레스비히 지역
과 발트해 연안에 살던 게르만
족의 일원.

뛰어난 지략전술 및 지능
+무기와 방어구
+기술

*전술에 능하여 여러 명을 상대
할 때 탁월한 범위공격이 특기



트라키아인

고대 그리스 북방에 있는 트라키아 지방의 주민

빠른 움직임과 판단력

+민첩

+치명

*전투상황 파악 능력이 뛰어나
분석하여 빈틈을 노린 빠르고
강한 피니쉬가 특징



훈족

중앙아시아의 스텝지대에 거주
하였던 투르크계의 유목기마민
족.

경 갑옷 이상 착용불가
+회피

단도와 대거 및 채찍
+빠른 공격

*대거를 이용한 빠른 치고 빠지
기 공격이 특기



REFERENCE













<http://blog.naver.com/chris9022>



게임 미션,이벤트

초반

- 훈련(튜토리얼)
- 검투사 시험
- 검투사

중반

- 지하 검투장
- 전사의길
- 영웅

결말

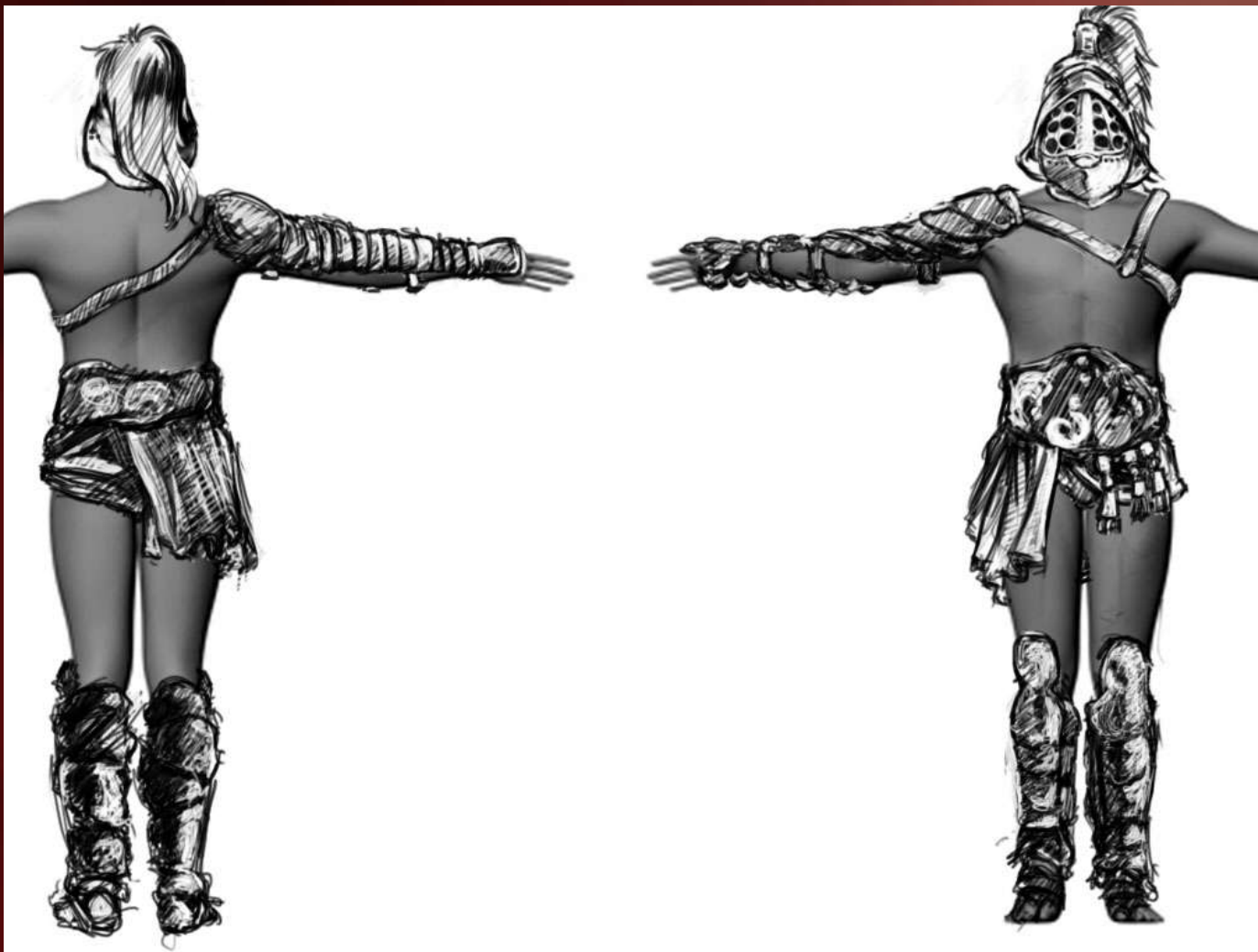
- 챔피언전
- 방어전
- 자유와 명예

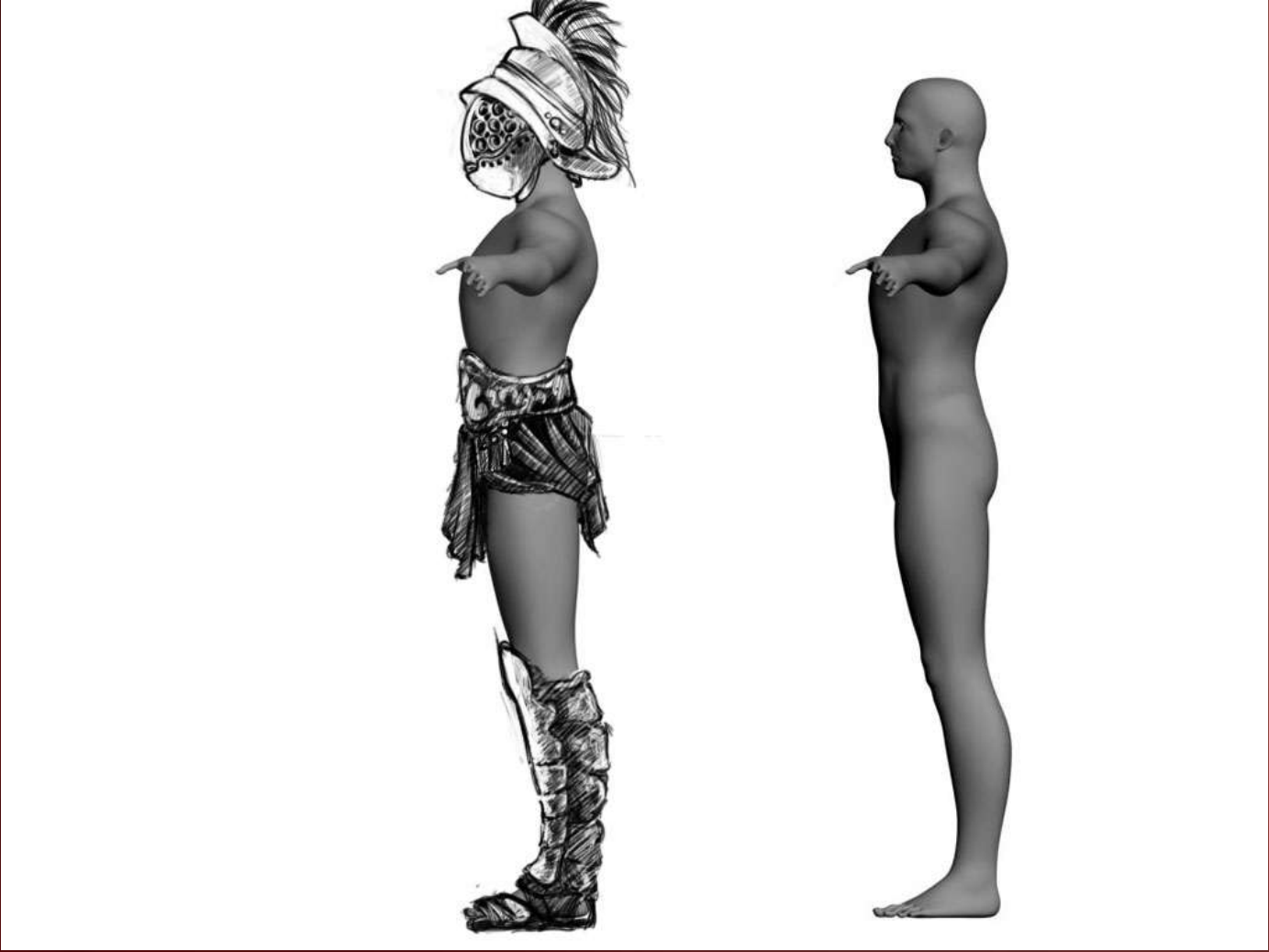
GAME GRAPHICS

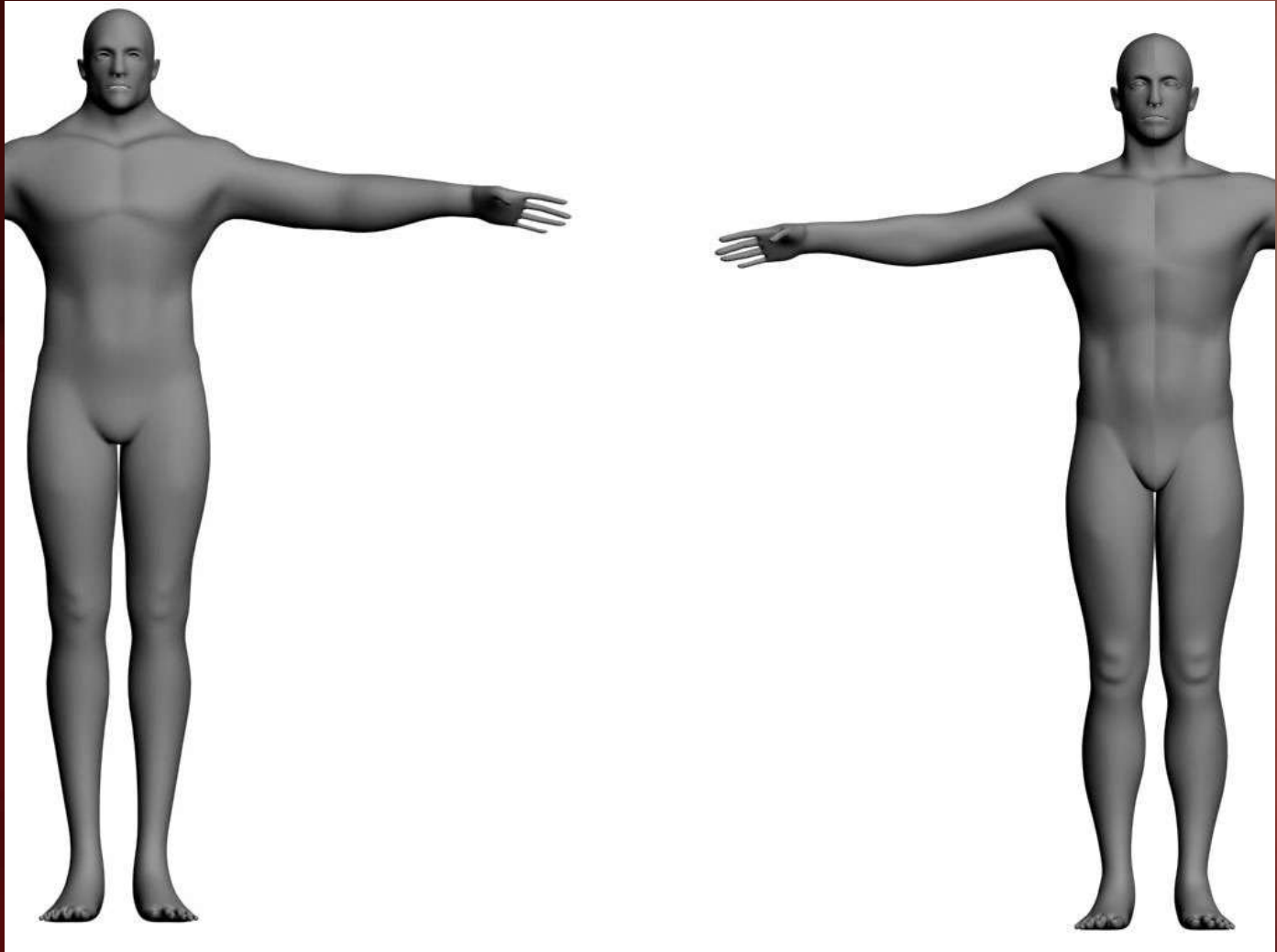
컨셉트 아트, 원화

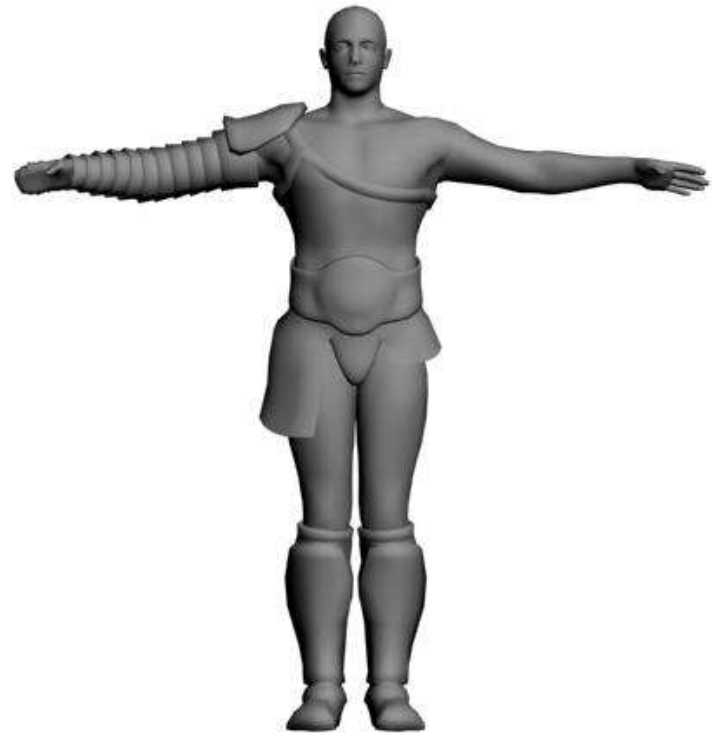


게임 캐릭터 디자인

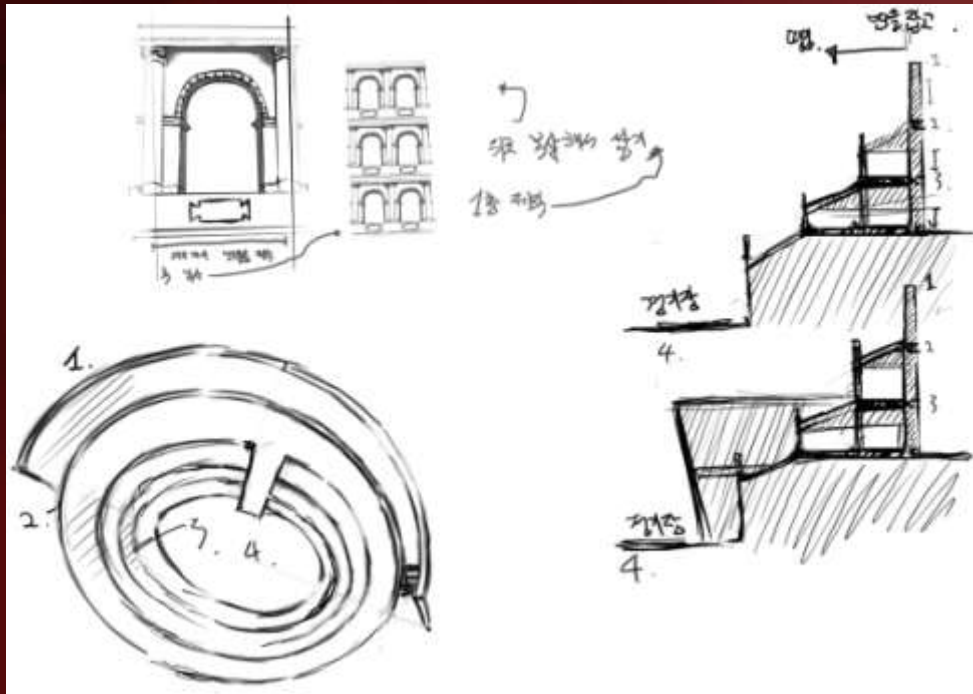








게임 요소 디자인









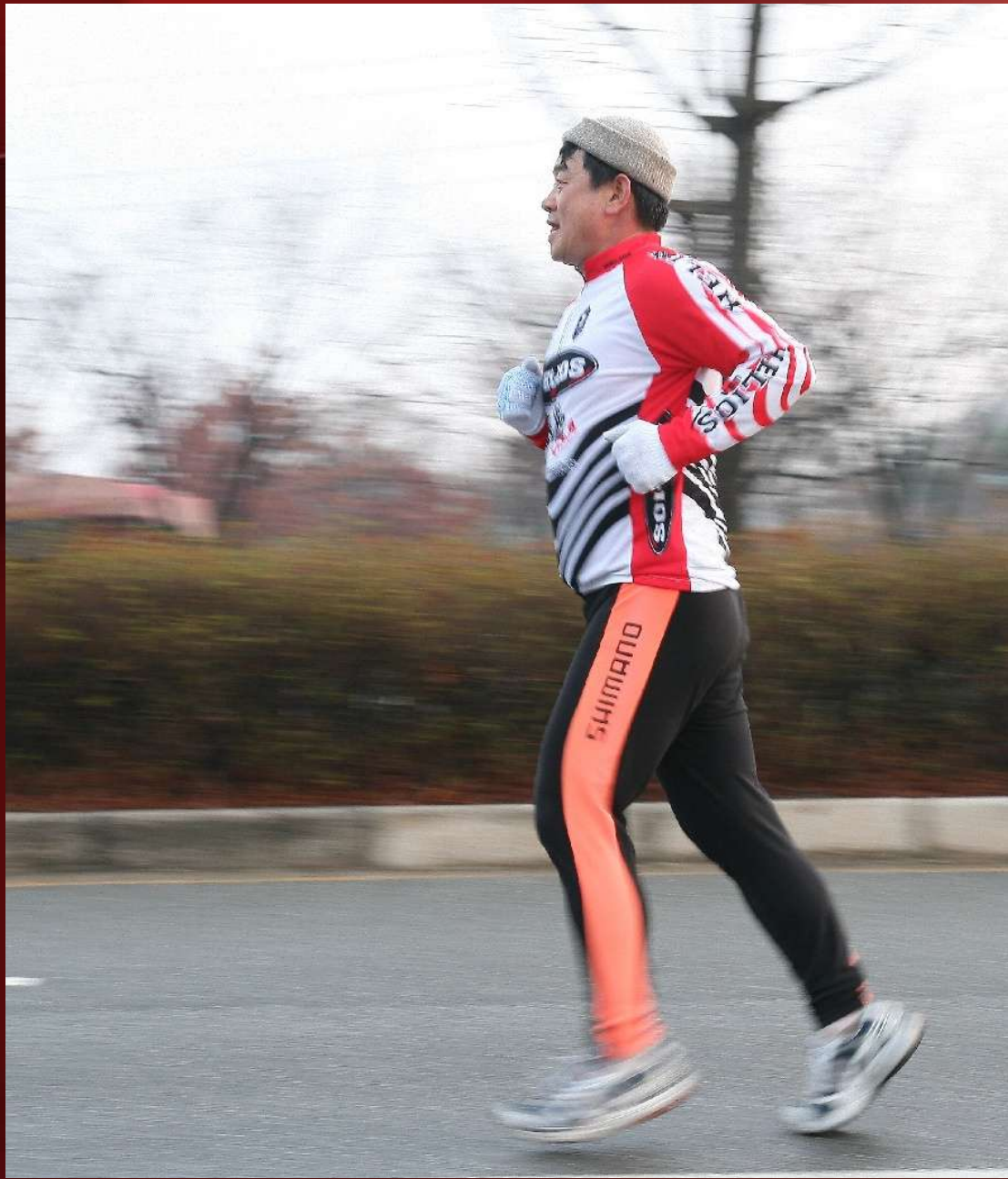
GAME ANIMATION

게임 인트로 무비 기획

게임 인트로 무비 스토리 보드

















Nació
del
1
1961.
una c
en una
d
Mr. U
Mr. U
M
consec
con
9
form
1
p
a S

Presentation – Effectiveness + Delivery skills 발표 – 효율성과 전달 능력

Introduction of Self and topic 발표자 소개 및 주제 소개

Review Structure of Presentation 발표 내용 개요

Eye contact, Topic Focus, voice, timing and pacing and Engaged

Audience 시선처리, 주제에 맞는 발표, 목소리, 속도 및 청중과의 교류

Presentation Aid 발표 자료

Readable graphic, good grammar 적당한 시각적 자료, 문서

References, multimedia 충실한 참고자료 및 멀티미디어 자료

Clarity and accuracy of information 정확한 정보

Presentation of arguments 논쟁에 타당한 발표

Contents – Overall effectiveness + Practicality + Creativity + Aesthetics

내용 – 전반적 효율성, 현실성, 창조성, 심미성

Overview 개요

Game name, artist statement, game genre, target audience,
platform/system

게임이름, 작가의도, 게임장르, 타깃유저, 플랫폼

Define game play 정의

Goal, results, players, rules, play method, interaction

목적, 결과, 플레이어, 규칙, 게임방식, 상호작용

Reference 참고자료

Game story and structure 게임 스토리 및 구조

Scenario, storyboard, level design

시나리오, 스토리보드, 레벨디자인

Graphic design 그래픽 디자인

Concept art, environment design, characters, items, effects, Interface design

컨셉트 아트, 환경 디자인, 캐릭터 및 아이템 디자인, 특수효과, 인터페이스

Post-production 포스트 프로덕션

Game movie, package, marketing and advertising

게임 동영상, 패키지, 마케팅 및 광고

1. 표지 : 게임 제목, 회사명/팀명, 제작자 이름/학번

2. 제작자노트

1) 게임 개요 - 게임 제목, 기획의도, 장르, 타겟, 플랫폼

2) 게임 소개 - 목표, 결과 및 대가, 플레이어, 역할, 규칙, 능력과 스킬, 게임환경, 도구와 장비, 진행방식, 상호작용패턴

3) 사전 연구 조사

4) 게임 스토리 - 배경 스토리, 게임 시나리오, 미션 또는 이벤트

5) 캐릭터 소개

3. 게임 그래픽스

1) 컨셉 아트

2) 캐릭터 디자인 (2D/3D)

3) 게임 요소 디자인

4) 게임 첫화면 디자인

5) 인터페이스 디자인

4. 게임 애니메이션

1) 게임 인트로 무비 기획

2) 게임 인트로 무비 스토리 보드