

GOOO game.



Red eye.  
90510980

바도현  
707

\* 게임 소개

캐릭터 소개

아이템 및 스킬

제목 : GOD game



기획의도 : 게임을 하면서 상호 작용하며 그에 따라 반응 하는 아이콘으로  
이용하여 과차려과 시해서 그리고 차후에 디자인을 시해서 이  
게임을 만들고 시어스니다.

장르 : 퍼즐/시뮬레이션 (모바일게임)

타겟 : 주 타겟 4~12세까지의 어린이들 (전체이용가)



# 게임 소개

god game은 퍼즐 시뮬레이션 게임으로 무중력 공간의 화면 안에 상호작용하는 캐릭터/사물들의 배치로 인해서 풀어나아가는 게임입니다. 그 밖에도 게임 스토리를 크리어하며 거기서 끝나는 것이 아니라 숨겨진 퀘스트에 따른 아이템을 받을 수 있으며, 사물과 캐릭터를 자신이 직접 디자인 할 수도 있습니다. 2D 면에서는 모바일 게임으로도 나갈 수 있으며, 지속적으로 데이터 패치로 끌어올린 숨겨진 퀘스트와 그에 따른 보상을 받을 수도 있습니다.

자신이 디자인한 캐릭터나 사물들 타이프와 그림 할 수도 있고, 퍼즐 내용도 자신이 직접 제작 또한 가능합니다.



# 캐릭터 소개

아기신(주인공) : 메인 스토리의 주인공.  
가 태어난 아기의 이미지로 신으로써 배워  
나아가는 성장 캐릭터  
(차후 메인 스토리 클리어 후 주인공 캐릭터를  
player가 직접 디자인 가능)

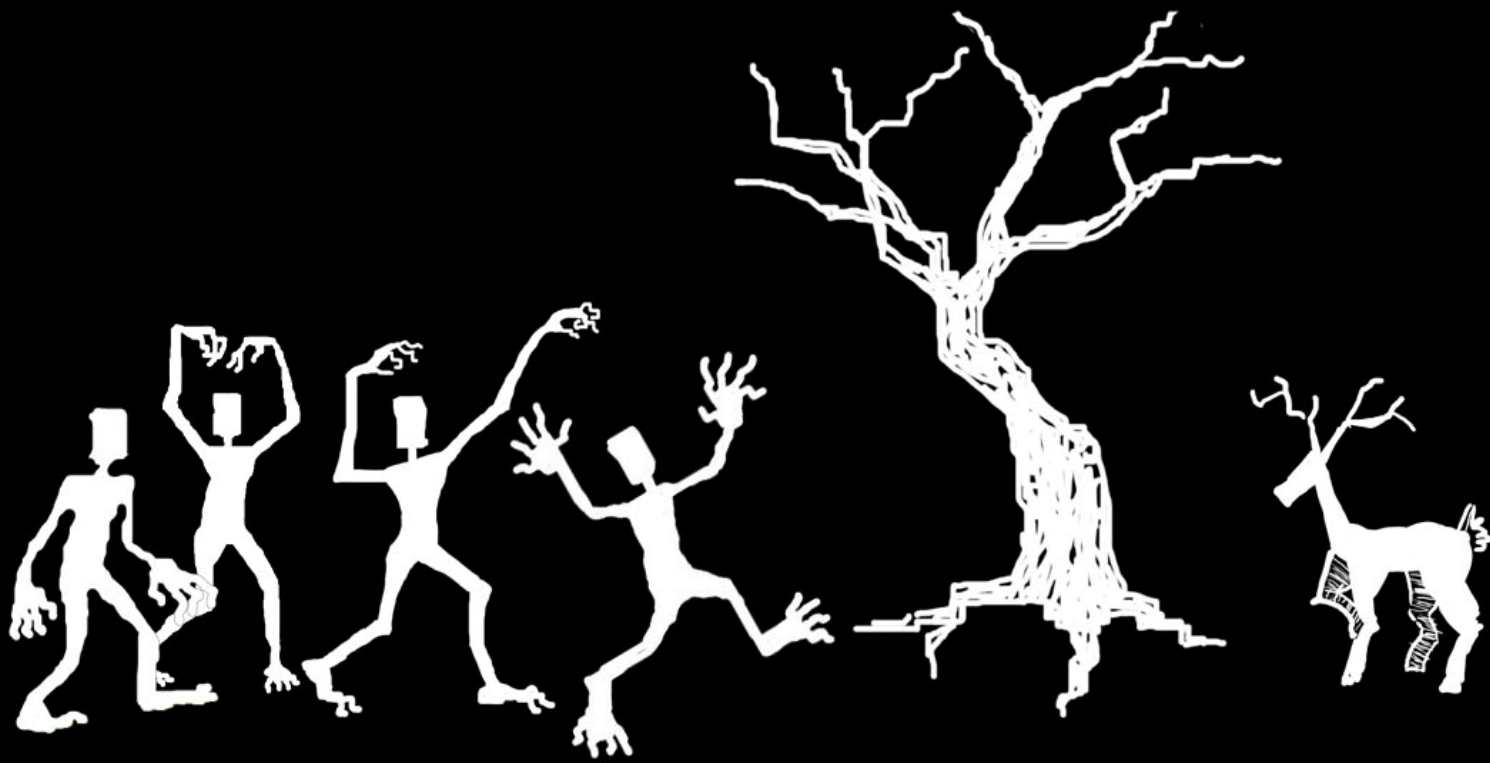


아빠신(npc) : 캐릭터가 성장 할수 있도록  
도와주는 캐릭터, 신들의 아버지라 설정으로  
성스러움과 신비로움의 이미지를 주기 위해  
비으로 등장.

# 캐릭터?! 아이템 소개

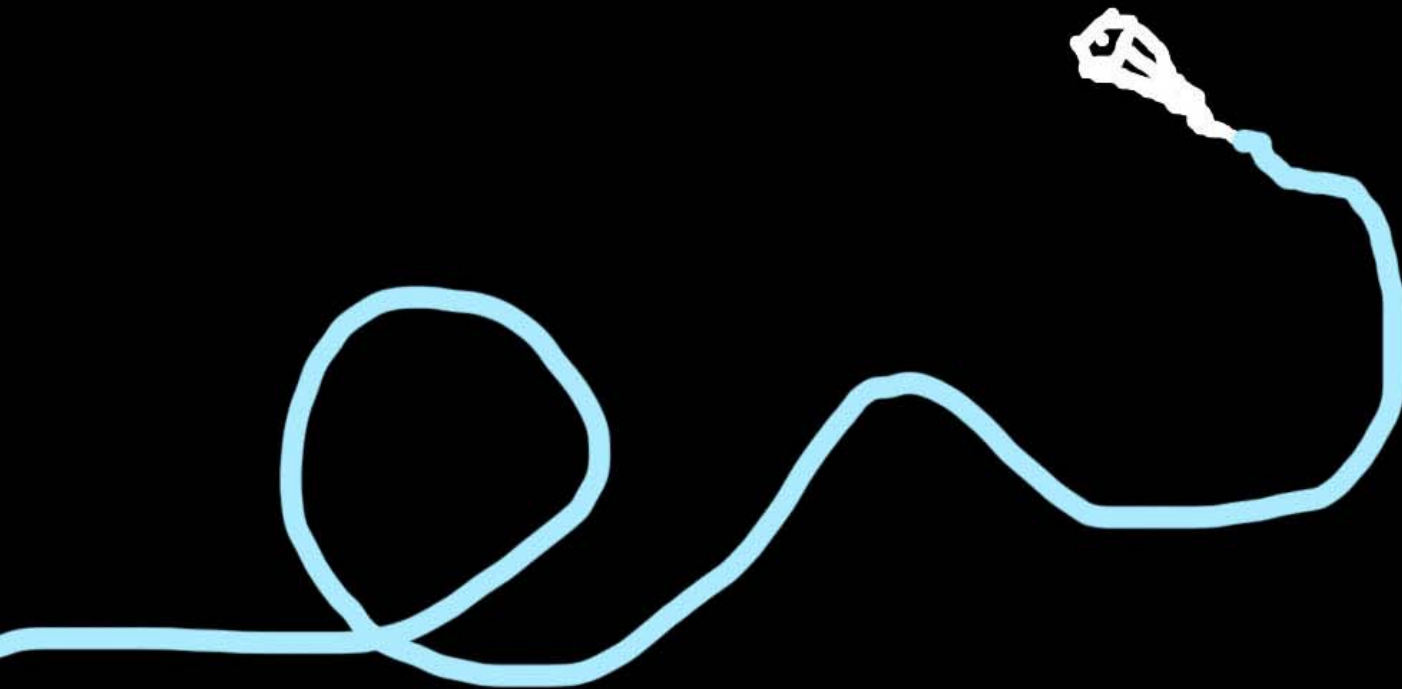
## 인간/동물/사물

여러가지 인간/동물/사물들을 player가 배치할수 있으며 그에 따른 상호 작용과 상황에 따른 바임을 한다. god game상에서는 이 모든것이 아이템이다



## line(스킬/아이템)

line에는 속성이 부여 되어 있는데 예를 들면 gravity 같은 경우에는 무중력 화면에 선을 그어 넣으면 그 선을 중심으로 근처에 있는 인간/동물/사물이 영향을 받게 된다. player가 이러한 방식으로 사물간에 영향을 주며, 그에 따른 효과를 볼 수 있다. 이밖에도 cut/spring/axis/adhesive 등 여러가지 line이 존재한다.



# 이벤트적 요소

플레이어가 캐릭터/사물/인터페이스의 대부분적 요소를 자신이 디자인  
가능합니다. 그리고 업데이트시에 디자인에 필요한 아이템이나 요소를  
넣어줌으로써 지속적으로 새로운 느낌을 지속적으로 줄수 있습니다.  
아이템이나 자신이 디자인한 캐릭터를 타인과 교류하여 자신이 원하는  
디자인을 더욱 완성해가는 재미가 있습니다.





# \* 인터페이스 디자인

메인 화면 디자인

아이템 화면 디자인

스킬 화면 디자인

# \* 컨셉 스케치

**C O D**  *game*

**Story**

**My Item**

**Quest**

**EXIT**



**Line**

**spring**

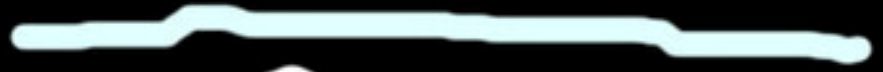
**back**

**gravity**

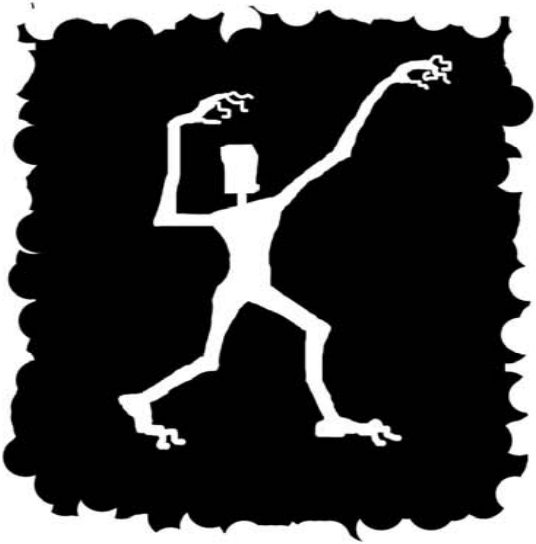
**axis**

**adhesive**

**cut**



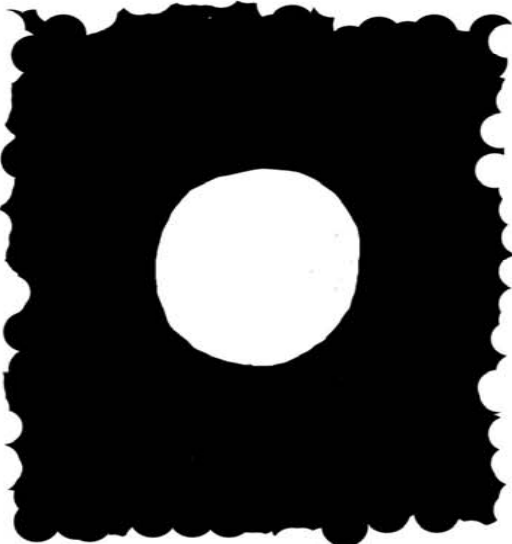
**Item**



**human**



**tree**



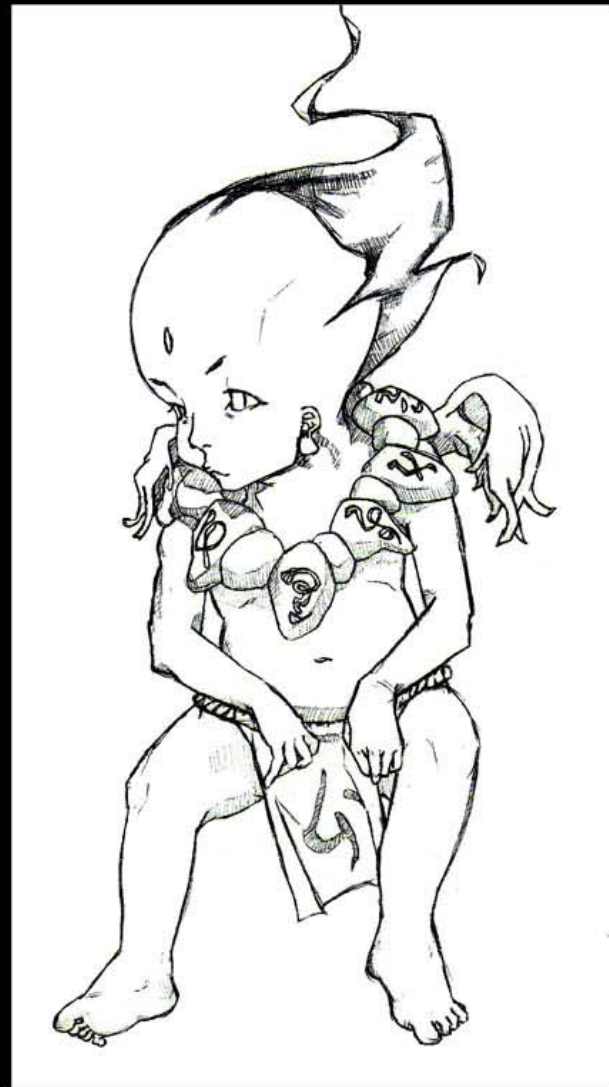
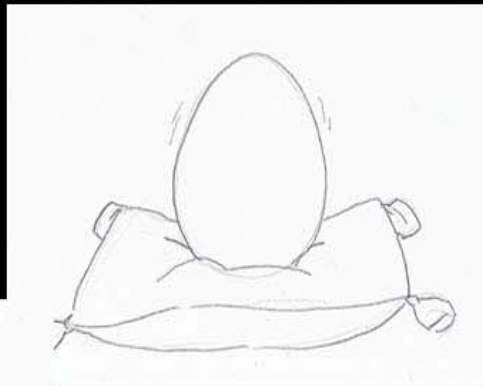
**ball stone**



**deer**

**exit**

# 아기신 컨셉 스케치



# 게임 아이디어 스케치

