

Lock on



회사명:Latata

학`번:90511142

이름:지용현

제작자노트

- 게임 개요
- 게임명 : Lock on
- 기획의도: 처음에는 온라인게임으로 제작하고싶었으나 능력상 패키지 게임으로 제작하였습니다.
- 장르:RPG,롤플레이нг,??
- 타겟: 19세이상의 성인대상으로 만들었습니다.

게임소개

- 목표: 스카제국의 사령관 사살
- 플레이어: 플레이어는 저항군 크로집단의 특수부대로 스카제국의 중심부로 침투하여 전투 또는 동료들과의 호감도를 높이며 게임을 진행하는 방식입니다.
- 능력과 스킬: 캐릭터마다 능력과 스킬이 다르며 소총수(전사)로 예를 들어보면 다른 캐릭터에 비해 체력과 방어력이 높습니다.
- 도구와 장비: 기본적으로 무기와 방어구, 소모아이템(회복) 등으로 나누어져 있습니다.
- 진행방식: 동료들의 호감도에 따라 스토리가 변화하며 전투방식으로는 턴 방식으로 이루어져 있습니다.

게임스토리

- 배경스토리

평화롭던 시대는 가고 새력다툼으로 결국 전쟁은 시작된다. 지속적인 전쟁으로 여러 나라들은 역사속으로 사라지게 되고 “스카”제국의 승리로 전권을 잡게 된다. 하지만 스카제국에게 멸망한 여러 국가의 생존자들이 모여서 “크로”라는 집단을 만들어 “스카”제국에 저항한다. 하지만 막강한 군사력과 장비에 밀리게 되가고 이에 크로집단 사령관은 에이스만을 선정하여 스카제국의 지도자 암살 계획을 실행시킨다.

게임스토리

소대에서 작업중이던 소총수는 사령관의 호출을 받고 의무병과함께 사령부로 이동한다.

그러는도중 의문의 장교에서 공격받게되는 소총수와 의무병은 의문의 장교와 전투를 시작하면서 게임은 시작된다.

캐릭터소개



미확인 캐릭터는 게임을 진행하면 얻을 수 있습니다.

소총수: Lock on 의 주인공으로 전사와 같은 종류의 캐릭터입니다. 알동기인 의무병과 함께 작전을 실행 하면서 여러 동료들을 만나게 됩니다.

의무병: 작전에 투입되는 알동기 소총수가 걱정 되어 자신도 소총수를 따라 작전에 지원한다. 힐러로서 효과적으로 아군을 지원해줄수 있습니다.

장교: 크로집단 사령부로 이동중이던 소총수와 의무병을 소카제국 군으로 오해하고 공격했던 인물 오해가 풀리고 소총수를 따라 작전에 투입하게 된다. 그녀에 관해서는 알려진게 없다.

게임화면 1

(게임시작화면,상점)

게임 시작 화면



LOCK ON

시나리오 모드
싱글 모드
C.G
옵션
게임 종료

상점MPC행보관



행보관: 어서오게나. 필요한 것이 있으면 골라봐.

게임화면2 (게임이벤트)



의무병: 약속 해줄수있는거지?
(의무병은 약속을 권하고있다. 이에 소총수는...)



소총수:이시간에 뭐하십니까? _-;
(장교는 병기본 서적과 우유를 손에 들고있다.
장교:.....)

의무병,장교 이벤트
(선택에 따라 호감도증가 량이 다르며 호감도에 따라 게임엔딩이 달라집니다.)

게임화면 3 (전투화면)



소총수
레벨: 12 체력: 857/857
속성: 보병 행동력: 120/120
상태이상: 초코파이의 사기충전(공격력2%상승)

턴방식 전투방법으로서 주어진 임무를 완수하고 전투를 통해 캐릭터의 레벨을 올림으로서 다양한 스킬을 사용할수 있습니다.
전투에서 아군의 캐릭터가 사살당하면 해당 캐릭터의 호감도가 줄어듭니다.

게임 스토리보드

Title	Lock on	Scene No.	1
Duration	20~25초	Action	대화
Camera	현시점	Effect	없음
Narrator/Dialogue	이런편의 형태로 주인공(소용수)의거정 용이치 이므로 자신도 입장을 한다.		
Music/Sound	없음		
Note			

Title		Scene No.	2
Duration	대략 8초사이	Action	
Camera	현시점	Effect	1장에서 남이(남)에 모른채로 배의 함정으로 빠지고 2장으로 넘어간다. 용성이 있음이 밝혀지는 묘극 장면.
Narrator/Dialogue	갑작스런 용성의 소용수는 의무만을 기로하고 이에게 충성을입는다.		
Music/Sound	갑작한 음악 이므로 2호후 1분이후가 나온다. 그후 계속 갑작한음악 반복.		
Note			

Title		Scene No.	3
Duration	3~5초	Action	소용수는 용성으로 비틀거리고 의거정용 용성이 남이(남)에 모른채로 넘어간다.
Camera	현시점	Effect	없음
Narrator/Dialogue	의거정용 용성이 남이(남)에 모른다.		
Music/Sound	2회 후 용성 남이 3회 후 12초만 1분이치 반복된다.		
Note			

Title		Scene No.	4
Duration	10~20초	Action	의거정용 용성이 남이(남)에 모른다. 용성이 남이(남)에 모른다.
Camera	의거정용 1인칭시점	Effect	없음
Narrator/Dialogue	의거정용 용성이 남이(남)에 모른다. 용성이 남이(남)에 모른다.		
Music/Sound	배속에서 같은음.		
Note			

Title		Scene No.	5
Duration	10~20초	Action	용성이 남이(남)에 모른다. 용성이 남이(남)에 모른다.
Camera	의거정용 1인칭시점(현시점)	Effect	같은 배속에서 같은음 반복된다.
Narrator/Dialogue	의거정용 용성이 남이(남)에 모른다. 용성이 남이(남)에 모른다.		
Music/Sound	배속 같은음 반복된다. 용성이 남이(남)에 모른다.		
Note			

-끝-
(감사합니다)

