

# Project Night 기획서

작성자 : 박상준 / 작성일 : 2018.07.25 / 완성여부 : 현재 진행 중

## 개요

### 1. 게임 장르

- a. 3D 어드벤처 게임
- b. PC 플랫폼 기반

### 2. 게임으로 유저에게 주고 싶은 경험

“밤은 어디서 시작되어 어디에서 끝이 나는가?”

- a. 효율적인 아이템 사용에 대한 논리성
- b. 체력 감소와 몬스터의 추격에 대한 긴장감
- c. 목표를 찾기 위한 공감각적 기억력

### 3. 기본 진행 방식

“어둠의 시작은 어디이며, 끝은 어디인가?”

- a. 제한된 필드 내에서 캐릭터를 조작해 목표 오브젝트를 찾으면 스테이지 클리어
  - i. 게임 내 기본적으로 스테이지는 3개로 구성한다.
  - ii. 플레이어는 캐릭터가 가진 Flash Light를 이용해 빛을 생성할 수 있다.
  - iii. 빛은 몬스터에게 데미지를 줄 수 있는 유일한 수단이다.

### 4. 게임 화면

- a. 카메라는 캐릭터 오브젝트의 눈 위치에 고정되어 마우스로 플레이어의 시야를 변화할 수 있다.
- b. 필드는 기본 크기(500x500)이며, 더 큰 크기로 제작될 수 있다.

### 5. 조작 방식

- a. 조작방식은 크게 캐릭터 조작과 UI 조작으로 나뉜다.

b. 캐릭터 조작

- i. 캐릭터 조작이란 플레이어가 캐릭터 오브젝트를 조작하는 것으로 크게 이동과 시점변화가 존재한다.
- ii. 이동이란 캐릭터 오브젝트를 이동해 필드를 이동하는 것을 의미하며 기본적으로 w, a, s, d키를 눌러 해당 방향으로 이동한다.
- iii. 시점변화란 게임 내의 카메라를 조작해 바라보는 시점을 변화시키는 것을 의미하며 기본적으로 마우스를 통해 시점을 변화시킨다.

c. UI 조작

- i. UI 조작이란 플레이어가 UI가 변화할 수 있는 조작을 하는 것으로 아이템을 사용하는 행동을 말한다.
- ii. 아이템은 기본적으로 마우스 오른쪽 클릭으로만 사용되는 것을 원칙으로 한다.

6. 볼륨

- a. 3개 스테이지(3개의 맵)으로 구성된다.
- b. 스테이지가 변화할 때마다 모든 것은 초기화 된다. (보유 아이템, 체력 등)
- c. 매 스테이지의 중요 오브젝트(보물상자, 가로등 등)의 위치는 매번 랜덤이다.
- d. 플레이어 캐릭터 및 필요 에셋
  - i. 플레이어 캐릭터 1종
  - ii. 플레이어 연동 오브젝트 4종 (랜턴, 가로등, 보물상자, 집)
  - iii. 적 몬스터 오브젝트 1종
  - iv. 위 오브젝트를 기본으로 이외에 기회가 된다면 추가하는 방향으로.

# 게임 요소

## 1. 게임 화면

- i. 플레이어 캐릭터
- ii. 손전등
- iii. 몬스터
- iv. 가로등
- v. 보물상자
- vi. 아이템
- vii. 목적지(집)
- viii. 지형

## 2. 게임 UI 요소

- a. 게임 외 UI 요소
  - i. 게임 진행화면(메인 화면, 종료 화면, 사망화면)
- b. 게임 내 UI
  - i. 체력
  - ii. 손전등 UI
  - iii. 가로등 UI
  - iv. 인벤토리 시스템

# 게임 요소

## 1. 플레이어 캐릭터

### 1. 플레이어 캐릭터의 정의

- a. 유저가 직접 조작하는 캐릭터를 의미하며, 필드를 이동하고 Flash Light 및 다양한 오브젝트를 이용해 목적지를 찾아간다.
- b. 적의 공격에만 데미지를 받으며, 충돌에는 피해를 입지 않는다.

### 2. 플레이어 캐릭터의 특징

#### a. 체력(HP)

- i. 체력은 플레이어 캐릭터가 가진 일정 속성으로 체력이 0이 되었을 때, 게임은 종료된다.
- ii. 게임 내에서 체력을 감소시키는 요인은 크게 두가지가 있다.
  - 1. 몬스터의 공격
  - 2. 밤의 추위(일정 시간당 체력감소)
- iii. 게임 내 아이템 중 하나인 포션을 사용하면 일정량의 체력을 회복할 수 있다.
  - 1. 체력은 최대 100 이상이 될 수 없다.

#### b. 이동속도

- i. 플레이어가 필드를 이동하는 속도를 의미하며, 일정한 속도를 가진다.
- ii. 플레이어의 속도는 몬스터보다 일정 수치 이상 빠르다.

## 2. 손전등(Flash Light)

### 1. 손전등의 정의

- a. 플레이어가 사용할 수 있는 오브젝트이며 플레이어 캐릭터 오브젝트의 손 위치에 존재한다.
- b. 임의나 고의로 오브젝트를 버리거나 없앨 수 없는 오브젝트이다.

### 2. 손전등의 사용

- a. 마우스 클릭을 통해 손전등을 On/Off 하며 사용이 가능하다.
- b. 손전등 On
  - i. 빛의 역할을 하는 원뿔형 오브젝트가 활성화된다.
  - ii. 빛 역할 오브젝트가 몬스터와 충돌한다면 일정 시간 간격으로 몬스터에게 데미지를 입힐 수 있다.
  - iii. On 상태일 때는 손전등 인벤토리(이하 장비창)에 등록된 배터리 아이템을 일정 시간 간격으로 소모한다
- c. 손전등 Off
  - i. 게임 시작 시, 기본 상태이며 클릭을 통해 전환이 가능하다.
  - ii. Off 상태에선 배터리 아이템이 소모되지 않는다.
  - iii. 또한 빛 역할의 오브젝트 역시 비활성화 되어 몬스터와 충돌하지 않는다.
- d. 유의사항
  - i. 장비창에 등록되는 배터리 아이템의 남은 용량은 게임의 좌하단에서 확인이 가능하다.
  - ii. 배터리 아이템은 보물상자에서 확률적으로 획득이 가능하다.
  - iii. 손전등으로 가할 수 있는 데미지의 양은 상태 및 배터리에 영향을 받지 않는 고정된 값이다.

### 3. 가로등 (Street Lamp)

#### 1. 가로등의 정의

- a. 필드 내 랜덤한 위치에 생성되는 오브젝트이다.
- b. 게임 내에서 임시 대피소의 역할을 한다.

#### 2. 가로등의 특징

##### a. 가로등의 사용

- i. 특정 키를 입력해 가로등을 On/Off 할 수 있다.

##### ii. 가로등 On

- 1. 가로등이 켜진 상태이며, 손전등과 같이 빛 역할을 하는 오브젝트가 활성화된다.
- 2. 가로등의 빛 오브젝트는 손전등의 빛 오브젝트와 달리 몬스터와 충돌 시, 몬스터의 체력보다 큰 데미지를 가한다.

##### iii. 가로등 Off

- 1. 가로등이 꺼진 상태이며, 가로등 동작키를 다시 눌러 전환이 가능하다.
- 2. 꺼진 상태는 손전등 오브젝트가 비활성화 된 것과 같다.

##### iv. 유의사항

- 1. 가로등은 자체 배터리를 가지기에 플레이어가 임의로 배터리를 추가할 수 없다.

## 4. 몬스터 (Monster)

### 1. 몬스터의 정의

- a. 일반 필드에 생성되어 플레이어를 공격하는 몬스터이다.
- b. 시간에 따른 능력치의 변화는 존재하지 않는다.

### 2. 몬스터의 특징

#### a. 몬스터의 체력

- i. 최초에 설정한 값에서 외적인 요소(시간 등)에 영향을 받지 않는 고정된 값을 체력으로 가진다.

#### b. 몬스터의 패턴

- i. 특별한 패턴은 존재하지 않으며, 플레이어 캐릭터에 접근해 공격하는 패턴을 가지고 있다.

#### c. 몬스터의 보상

- i. 몬스터의 처치 보상은 없다.
- ii. 무한정 출몰이며, 끊임없이 단순한 공격을 반복하기에 보상은 존재하지 않는 방향으로 설정되었다.

## 5. 연출

### 1. 게임 시작 부 연출

#### a. 연출 공통

- i.      썬 버튼과 커서를 이용해 버튼의 하이라이트를 구현.
- ii.     각 썬은 화면이 보여질 때, 배경음악이 존재하며 음악은 루프 하지 않는다.