

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

- a. 플레이어 캐릭터
- b. 손전등
- c. 몬스터
- d. 가로등
- e. 보물상자
- f. 아이템
- g. 목적지(집)
- h. 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