

레벨 기획서

Colorful Travel

3D Adventure Game

인하대학교 프로그래밍 과정

임경태

오브젝트

1. 개요

게임 내 구현되는 모든 객체

모든 오브젝트의 성질은 미리 설정된 물리 법칙과 공식에 기반한다.

설정된 물리 법칙과 공식은 오브젝트의 색에 의해 결정된다.

2. 색

오브젝트의 물리 성질을 결정하는 요소

캐릭터가 오브젝트에 부여할 수 있다.

색	성질	설명
회색	기본	보통의 무게, 다른 성질 없음. <u>디폴트</u>
검은색	무거움	보통 무게의 n 배
흰색	가벼움	보통 무게의 $1/n$ 배
빨간색	N극	같은 극은 밀고, 다른 극은 당긴다 힘의 <u>범위</u> : 오브젝트 표면 ~ n (원의 형태) 힘의 <u>크기</u> :
파란색	S극	오브젝트 크기에 비례(오브젝트의 크기가 커지면 힘이 강하다) 거리에 따라 힘의 크기가 달라진다(멀면 약하고 가까우면 강하다)
초록색	탄성	반작용이 n 배만큼 강화
노란색	미끄러움	마찰계수가 낮음

3. 난이도 설정

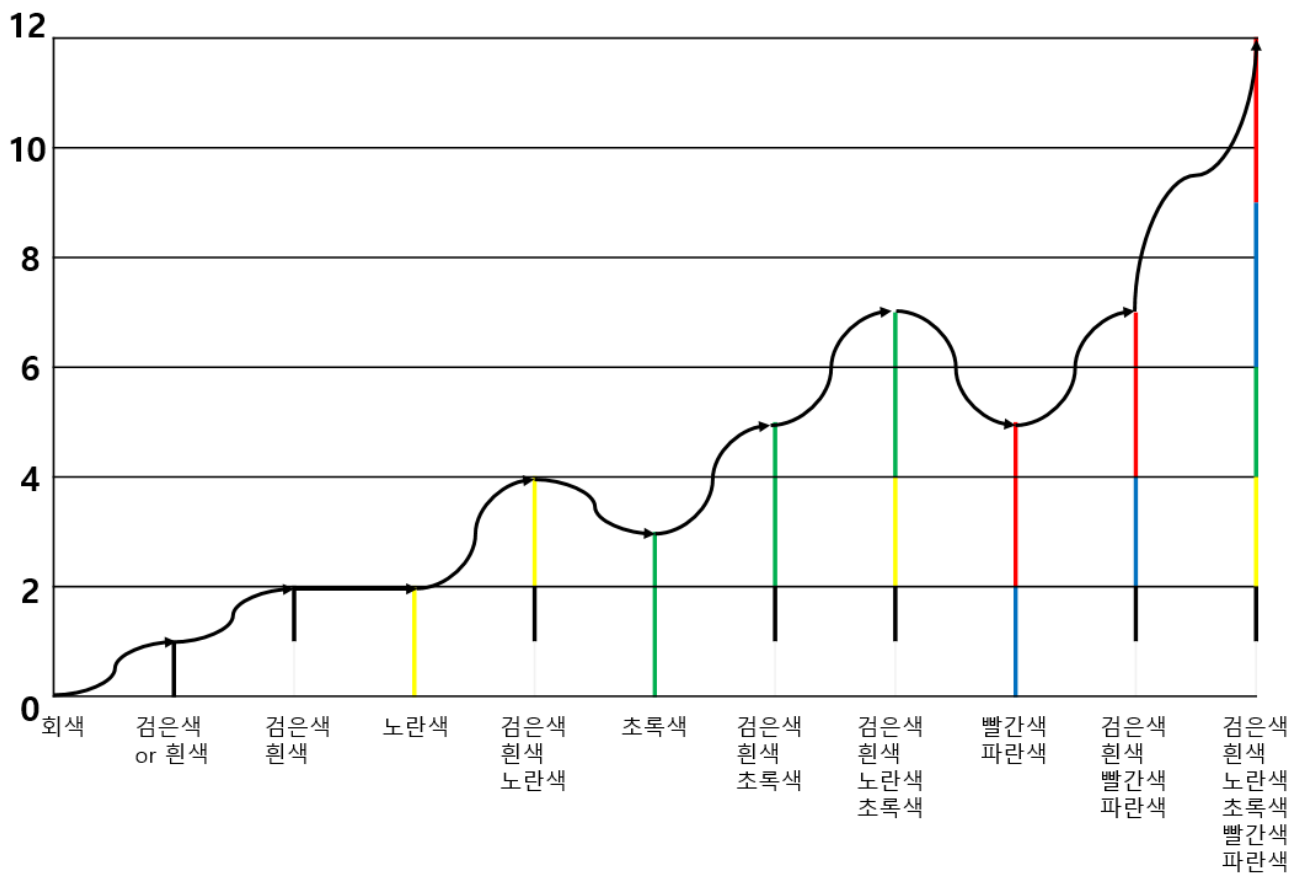
색	난이도	설명
회색	0	보통의 무게, 다른 성질 없음. <u>디폴트</u>
검은색	1	보통 무게의 n 배
흰색	1	보통 무게의 $1/n$ 배
빨간색	5	같은 극은 밀고, 다른 극은 당긴다 힘의 <u>범위</u> : 오브젝트 표면 ~ n (원의 형태) 힘의 <u>크기</u> :
파란색		오브젝트 크기에 비례(오브젝트의 크기가 커지면 힘이 강하다) 거리에 따라 힘의 크기가 달라진다(멀면 약하고 가까우면 강하다)
초록색	3	반작용이 n 배만큼 강화
노란색	2	마찰계수가 낮음

4. 플레이 흐름



무채색 세상에서 색을 보게 된 날
 색을 바꾸는 신비한 능력을 얻었다.
 색을 바꿔가며 모든 색을 찾고 아름다운 세상을 보자

게임 내 구현되는 공간은 오픈월드로 구현되며, 각자의 테마를 지닌 구역으로 구분된다.²



¹ 컨셉기획서 참조

² 시스템기획서_맵 참조