|  |  |
| --- | --- |
| **통합기획서 Ver. 1** | **프로젝트 아나스타샤** |
| **아나스타샤** | |
| **게임 요약** | |
| **플랫폼** | P C |
| **장르** | 퍼즐/잠입 |
| **한줄 특징** | 시간을 조절하는 잠입 퍼즐 게임 |
| **시놉시스** | 잊혀진 공주 아나스타샤의 생존을 확인하기 위해 과거로 돌아간 시간 능력자들. 아나스타샤를 살리기 위해 돌이킬 수 없는 선택을 한 그들은 과거를 떠돌게 되는데… |
| **조직 구성** | |
| **PM** | 고성진 |
| **기획** | 고성진, 현명아 |
| **아트** | 김승회, 김여진, 이정연, 윤병준 |
| **프로그래밍** | 김상윤, 안효원, 이필수, 홍경택 |

**#프로젝트 목표**

출시 목표 : [스팀](http://store.steampowered.com/?l=koreana)

개발 환경 : 유니티 ( + 시간 조절 에셋: [크로노스](https://www.assetstore.unity3d.com/kr/#!/content/31225) )

**# 핵심 매커니즘**

* 시간 능력자들의 능력을 전략적으로 사용하여 반란군이 점령한 감옥을 탈출
* 능력자A와 B를 번갈아 가며 사용해 임무를 완수
* 아나스타샤는 직접 조작이 아닌 부르기를 통해 이동을 유도
* 스테이지마다 사용할 수 있는 능력 횟수가 제한 되어 있음

|  |  |
| --- | --- |
| 능력자 A | 범위 내 타인의 시간을 되감기 하는 능력 |
| 능력자 B | 범위 내 타인의 시간을 멈추는 능력 |
| 아나스타샤 | 보호 해야 할 존재 |

* 능력 범위는 능력자를 기준으로 일정 반경의 원이며, 이 범위는 벽을 통과하여 적용될 수 있음
* 반란군이 능력자나 아나스타샤를 감지하면 순찰하던 루트를 벗어나 쫓아옴

**게임 오버 조건**

* 능력자나 아나스타샤가 반란군에게 잡히면 게임 오버

**게임 클리어 조건**

* 감옥에서 벗어나기 위해 반란군을 피해 열쇠를 얻어 탈출문의 잠금을 풀어야 한다.

**# 세부 사항**

A. 플레이어

a. 조작

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 컴퓨터 | | | | 콘솔 컨트롤러 |
| 1인 플레이 | | | | |
| 움직임 | | 상하좌우 화살표 | | 조이스틱 |
| 달리기 | | Shift | | R1 |
| 액션 키 | | A / Spacebar | | X (아래) |
| 타임스킬 | | S | | □ (왼쪽) |
| 아나스타샤 부르기 | | Q | | ○ (오른쪽) |
| 아이템 리스트 창 | | Ctrl | | 중앙 옵션 버튼 |
| 아이템 사용 | | F | | △ (위) |
| 2인 플레이 | | | | |
|  | 1p | | 2p |  |
| 움직임 | W A S D | | 상하좌우 화살표 |  |
| 달리기 | Shift | | N |  |
| 액션 키 | Q / Spacebar | | J / Enter |  |
| 타임스킬 | E | | K |  |
| 아나스타샤 부르기 |  | |  |  |
| 아이템 리스트 창 | Ctrl | | U / Ctrl |  |
| 아이템 사용 | R | | L |  |

B. 적 및 장애물

a. 경비병(반란군)

b. 장애물

c. 숨을 장소

C. 아이템

D. 레벨디자인

a. 레벨 디자인 요소

* 열쇠, 문, 스위치, 셔터(스위치로 여닫는 벽)
* 여러 장애물 추가 예정
* 경비병

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **경비병** |  |  |  |
| 경비병의 수 |  |  |  |
| 경비 병의 AI | 초급 | 중급 | 고급 |
| 경비병의 무기 | 칼 | 총 | 기타 |
| 경비병의 속도 | 걸어다님 | 뛰어다님 | 아주 빠름 |
| 경비병의 시야 | 좁음 | 넓음 | 사방 |

* 빛

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **빛** |  |  |  |
| 맵의 빛의 정도 | 밝음/ 어둠 | 일부만 밝음 | 빛이 깜박임 |
| 감옥 감시 라이트 |  |  |  |

b. 맵 / 오브젝트

|  |  |
| --- | --- |
| **알카트라즈고 감옥 지하 설계도** | |
| 지하 2층 | 지하 1층 |
|  |  |
| 방1, 방2 이런 식으로 있는 거 쓰기 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **방1** | | | |
| 컨셉아트 | | | |
|  | | | |
| 작업물 | | | |
|  | | | |
| 단위 : 가로 \* 세로 픽셀(Pixel) | | | |
| 맵 사이즈 | 400 \* 600 | | |
| 등장 오브젝트 | 의자 | | 20 \* 20 |
|  | | 400 \* 60 |
|  | | 40 \* 60 |
| 올라가는 계단 | | 400 \* 80 |
|  | | 20 \* 40 |
| 맵 특이사항 | 맵 하단부에 2층 난간이 있음.  1층으로 갈 시, 2층 계단 및 2층 오브젝트 투명화. | | |
| 등장 아이템 |  | | |
| 적 출현 |  |  | |
|  |  | |
|  |  | |

E. 게임 UI

# 시놉시스

자세한 내용은 [파일](../스토리/캐릭터%20스토리_ver%201.1.docx) 참조