

# Night(E)scape



작성자: 박천웅

작성일자: 2024-03-15

문서 이력

번호	작성자	작성일자	내용
1	박천웅	2024-03-15	목차 구성
2	박천웅	2024-03-22	개요 및 플레이 구성
3	박천웅	2024-03-29	몬스터 및 스킬 구성
4	박천웅	2024-04-05	한페이지 기획서 작성

## Index

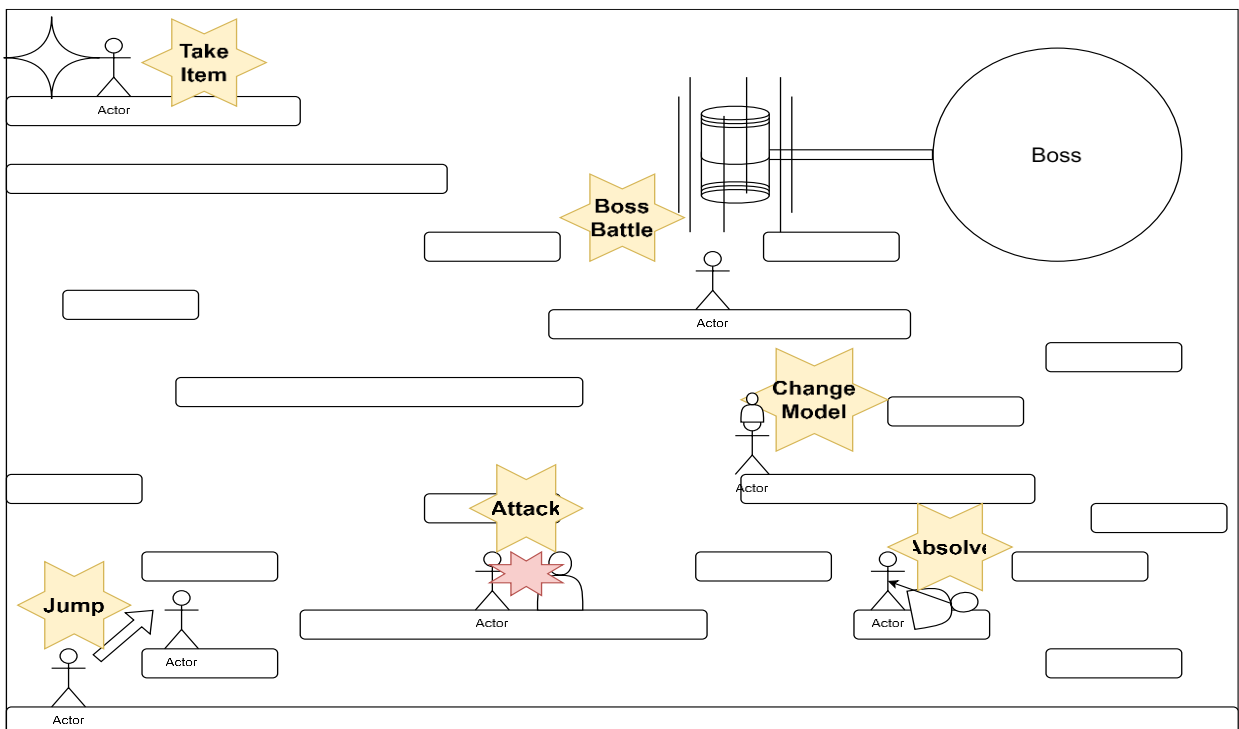
Index.....	3
1. 게임 개요.....	4
2. 게임 플레이 .....	4
3. 게임 캐릭터 .....	5
4. 몬스터.....	5
5. 아이템.....	5
6. 스킬 .....	6
7. 레벨디자인.....	8
8. UI & 컨트롤 .....	8
9. 스토리 & 세계관 .....	8
10. 아트 스타일 .....	8
11. 사운드 & 뮤직 .....	8

## 1. 게임 개요

- Nightscape는 끝없이 밤이 지속되는 공간속에서 어느 기억속에 보았던 태양 빛을 찾아 달려나가는 플랫폼 포머 장르의 게임입니다.
- 이 게임은 무의식 속으로 가라앉아 가는 한 때의 내 모습. 자아 혹은 페르소나가 다시 의식의 세계로 넘어가기 위해서 발버둥치는 모습을 그리고자 하는 게임입니다.
- 주인공은 형태가 불분명한 그림자의 형태로 시작하여 스테이지를 오를수록 본래의 형체를 되찾아 갑니다.
- 현실이란 이름과 경험이라는 시간이 그가 쫓고 자 하는 탈출구, 아직 채 다 저무지 못한 태양을 향해 달리는 주인공을 방해하고 가로 막을 것입니다.

## 2. 게임 플레이

- 이 게임은 2인칭 사이드 뷰 시점으로 진행되는 횡 스크롤 플랫폼머 형태의 로그라이크 게임입니다.
- 각각의 스테이지가 존재하며, 해당 스테이지에서 특정 조건을 만족할시 다음 스테이지로 넘어갈 수 있습니다.
- 각각의 스테이지마다 해당 주인공이 이 공간에 떨어져 형체를 잃어버리게 만든 이유들이 존재합니다.
- 해당 존재들은 어린시절 주인공이 꾸엇을지도 모를 꿈들이 형상화되어 나타납니다.



### 3. 게임 캐릭터

- 주인공: 플레이어를 캐릭터입니다. 그림자의 형태로 시작합니다. 스테이지에서 얻는 스킬이나 선택지에 따라서 최종 형태가 바뀔 수 있습니다.

### 4. 몬스터

- 몬스터들은 전체적으로 이루고 싶었던 꿈, 그 꿈들을 방해하던 요소들을 구현화하여 구상합니다.
- 학업 - 의사, 변호사, 교사, 약사, 검사, 판사
- 경쟁 - 농구, 축구, 야구, 배구, 격투, 검도
- 기대 - 가수, 피아니스트, 기타리스트, 작곡가, 드러머, 바이올리니스트
- 편견 - 패션 디자이너, 유튜버, 바리스타, 바텐더, 신부, 스님
- 가난 - 군인, 소방관, 경찰, 작가, 댄서, 모델
- 상식 - 회사원, 공무원, 경찰관
- 친구

### 5. 아이템

- 누군가의 자아 - 1회에 한하여 데미지를 무효화합니다.
- 잃어버린 상상 - 주변을 맴도는 구체들을 생성하여 적을 공격합니다. 해당 구체는 적과 충돌시 사라집니다.
- 순수했던 꿈 - 적에게 큰 데미지를 주는 폭발형 아이템입니다.
- 잊힌 친구들 - 장난감들을 소환해서 적에게 달려들게 만듭니다.
- 부모님의 사랑 - 1회의 목숨이 늘어납니다.

## 6. 스킬

- 각 스테이지를 통과할때마다 하나씩 얻을 수 있습니다.
- 동시에 각 몬스터를 흡수하여 해당 몬스터의 능력을 사용할 수도 있습니다.
- 이중 점프 : 공중에서 한 번 더 점프 가능
- 가속 점프 : 달리는 중에 점프 가능
- 점프 대쉬 : 공중에서 돌진 가능
- 파워 랜딩 : 공중에서 즉시 떨어져 공격
- 내려 타곤 : 무적 판정 회피기
- 자가 치유 : 스스로의 체력 회복(의사)
- 자기 변호 : 서류뭉치를 소환하여 자신의 주변을 멤돌게 만들, 적과 충돌시 소멸(변호사)
- 분필 탄환 : 작은 하얀 분필을 던져 적을 맞춤, 소량의 데미지와 함께 실명 상태 부여(교사)
- 약독 동원 : 회복약과 독약 중 한가지를 랜덤 생성, 스스로 사용하거나 투척 가능(약사)
- 죄인 선포 : 상대에게 검을 소환하여 타격, 상태이상 공포 부여(검사)
- 정의 판결 : 상대에게 망치를 소환하여 타격, 상태이상 스턴 부여(판사)
- 슬램 덩크 : 공중에서 농구공을 소환하여 상대를 내려 찍음(농구 선수)
- 독수리 슛 : 상대에게 축구공을 차 날림(축구 선수)
- 외인 구단 : 야구공과 배트 중 하나를 랜덤 생성, 지옥볼 마구와 천국행 홈런 사용(야구 선수)  
 지옥볼 마구 : 불 붙은 야구공을 전방으로 던진다.  
 천국행 홈런 : 빛나는 방망이로 적을 날려(넉백효과)버린다.
- 스파이크 : 배구공을 소환하여 위에서 내리 꽃음(배구 선수)
- 승룡의 권 : 어퍼컷으로 상대를 공격하며 공중으로 뛰어오름, 상대가 없어도 사용 가능(격투기 선수)
- 진전 살적 : 검을 소환해 앞으로 대쉬하며 수직으로 베어가른다.(본국검법 3수, 검도)
- 3단 고음 : 전방에 3회에 걸친 음파를 선택적으로 발사. 회차에 따라 공격력 증가(가수)
- 건반 악기 : 공중에 피아노를 소환하여 떨군다. 일정 시간동안 피아노가 유지되어 발판이 된다.  
(피아니스트)
- 하모닉스 : 기타를 소환하여 주변에 음파를 발산한다. 본인 중심으로 반구 형태로 퍼진다. (기타리스트)

- 슈베르트 : 일정 범위의 주변 대상에게 상태이상 공포를 건다. 본인을 중심으로 반구 형태(작곡가)
- 폴리 리듬 : 드럼을 소환. 자신의 양 방향으로 음파를 쏘아내어 공격(드러머)
- 술 타스토 : 바이올린을 소환, 일정 범위 주변 대상에게 상태이상 잠들을 건다. 본인 중심 반구형태 (바이올리니스트)
- 유행 재봉 : 실과 바늘을 소환, 상대에게 상태이상 고정을 건다.(패션 디자이너)
- 유튜브 각 : 셀카봉과 카메라를 소환, 자신의 후방에 있는 적에게 상태이상 공포를 건다.(유튜버)
- 핸드 드립 : 상대에게 뜨거운 커피를 부어 상태이상 화상을 건다.(바리스타)
- 고해 성사 : 후광과 함께 생명력이 소량 상승, 본인 중심 원구형 접근 금지구역 형성, 스킬 사용중 스스로에게 상태이상 고정(공중에서도 가능)부여(신부)
- 반야심경 : 목탁 소리와 함께 반야심경을 암송, 스킬 사용중 스스로에게 상태이상 고정(공중에서도 가능) 부여, 본인 중심 원구 형태의 음파형 공격(스님)
- 전투 사격 : 전방에 연발로 비비탄?총 발사. 사격간 이동 불가.(군인)
- 긴급 소화 : 전방에 수압호스 발사를 통한 상대 넉백, 사격간 이동 불가(소방관)
- 거기 멈춰 : 전방 상대에게 테이저 건을 사용하여 상태이상 스톰을 건다. 사격간 이동 불가 (경찰)
- 용사 전기 : 책으로부터 랜덤한 아군을 소환, 소환물은 1회 행동후 소멸. 소환물 행동시 이동불가. (작가)  
전사 소환 : 검과 방패를 든 2등신 전사. 방패로 전방 경로의 상대들을 밀어버린다(넉백)  
궁수 소환 : 활로 무장한 2등신 궁수, 전방 일정 범위에 화살비를 내린다.  
법사 소환 : 나무지팡이를 든 2등신의 법사, 전방 일정 범위에 화염구를 던진다.
- 댄스 타임 : 본인 바로 위쪽에 미러볼을 소환한다. 미러볼 아래에서 이동속도가 증가한다. (댄서)
- 모델 워킹 : 전방으로 천천히 걸어나가며 전방에 충돌한 적들을 넉백. 스킬 사용중 무적판정 (모델)
- 서류 가방 : 전방에 서류로 가득한 한손 가방을 던짐. 제자리에서 차징(기모으기)시 가방내 서류량이 증가하여 가방이 커지고 공격력이 강해짐(회사원)
- 7색 반사 : 투사체 공격에 한정하여 상대의 공격을 반사. 근접 공격의 경우 무효. 스킬 사용간 이동 불가(경호원)
- 공무 집행 : 국가 권력을 휘둘러 명령에 따르게 함. 상대 한명을 지배하여 아군으로 만들. 아군이 된 적이 사망한 시점부터 쿨타임 시작(공무원)

- 7. 레벨디자인
- 8. UI & 컨트롤
- 9. 스토리 & 세계관
- 10.아트 스타일
- 11.사운드 & 뮤직