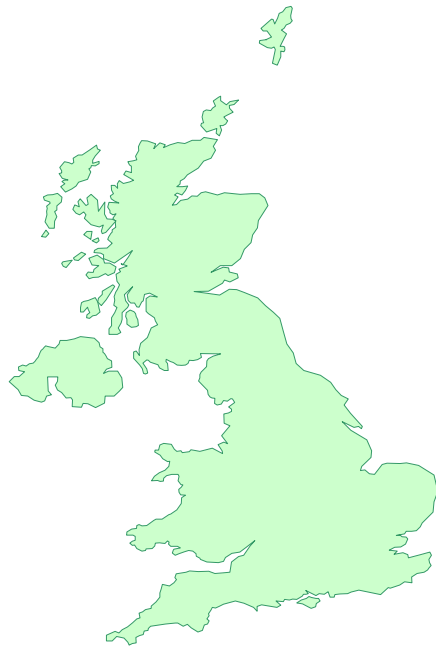


## Close(가제) 기획안



황인균

플랫폼: PC

장르: 슈팅 액션 디펜스

대상: 15세 이상

컨트롤: 키보드 및 마우스

## 목차

### 내용

1. 기획 컨셉
2. 게임 진행과정
3. 게임 시점
4. 게임 오브젝트 컨셉
5. 게임 화면
6. 메인 시스템

## 1.기획 컨셉

장르: 슈팅액션 디펜스

기획 예시 참조물

### 1.1.1

레프트 4 데드

서바이벌 호러, 1인칭 슈팅게임



### 1.1.2

wold war Z

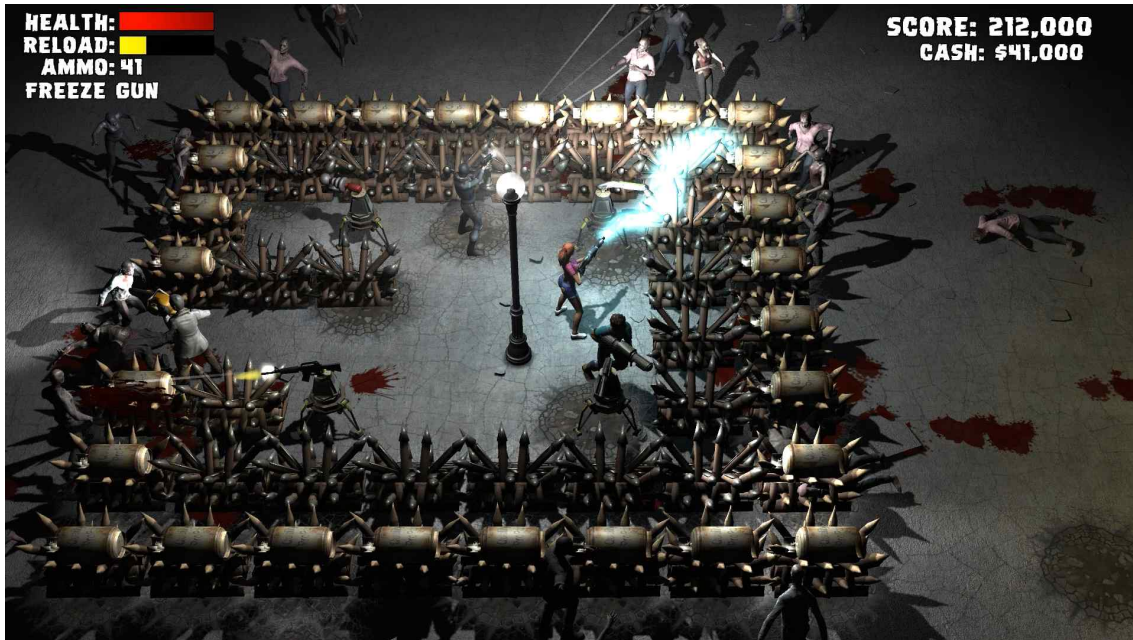
3인칭 슈팅액션, 서바이벌



### 1.1.3

yet another zombie defense

슈팅액션



### 1.2 레벨 디자인

방해하는 적의 수 증가

장애물 아이템의 습득 감소

특수 방해요소의 등장(예: 구해야하는 구조물 또는 사람의 등장)

### 1.3 업적 시스템

특정 취득조건을 줘서 획득가능

-유저에게 성취감을 준다.

### 1.4 세계관에 따른 스토리

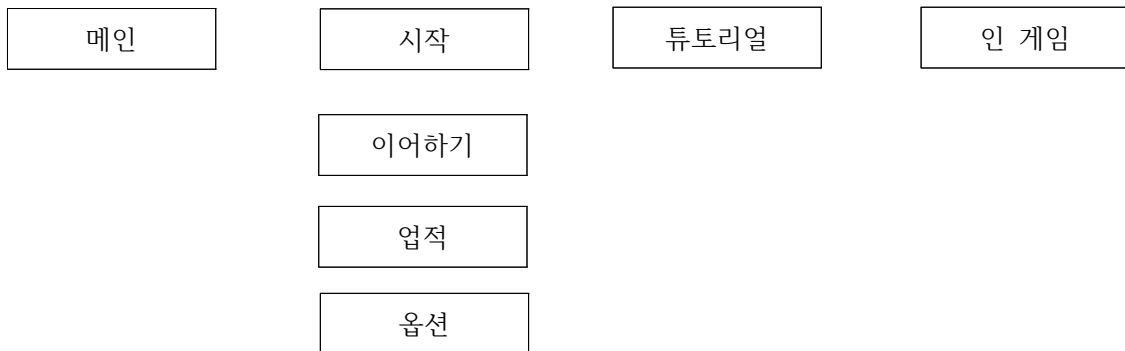
탐험가로서의 주인공이 바다에서 이상할 만큼의 큰 안개를 만나게 된다. 주인공의 배는 안개를 향해가다 한 마을에 도착하게 된다. 안개에 쌓여있는 조용한 마을에 도착한 주인공은 마을 안쪽으로 나아갔는데 이상함을 눈치 채게 된다. 죽은줄 알았던 시체들이 일어나게 되고 주인공은 마을을 빠져나가려고 도망친다.

### 1.5 엔딩

주인공은 안개에서 벗어났다고 생각했지만 무한한 루프에 빠져버린다.

계속 다른 장소로 이동되는 주인공은 이윽고 좌절을 하게 된다.

## 2.게임 진행



## 3.게임 시점

### 1인칭 시점



## 4.게임 오브젝트 컨셉

오브젝트 : 캐릭터, 몬스터, 공격 아이템, 소비아이템, 점수, 맵, 효과