

수수께끼 콩



플랫폼:PC

장르:퍼즐

디자인: 2d

기획:황인균

목차

1. 기획 컨셉

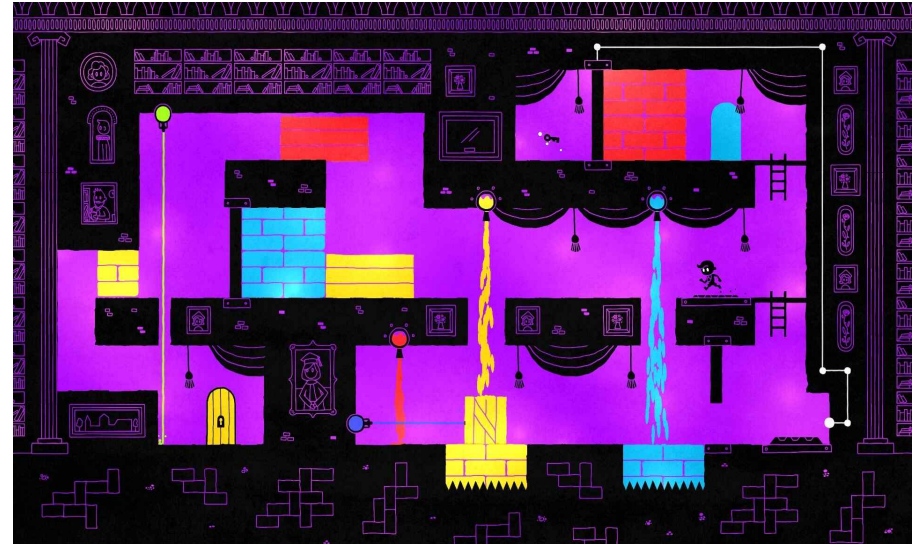
2. 게임 오브젝트

3. 게임 화면시점(횡스크롤 3인칭시점)

4. 시스템

1-1 퍼즐게임

- 여러가지의 퍼즐게임은 사람들의 흥미를 불러일으키며 액션게임같은 다른 장르의 게임에서도 이용되는 장르입니다. 그중 저는 이번기획에서 퍼즐에 중점을 둘것이며 스토리의 전개대로 진행을하는것을 목표로 합니다.



1-2 기획 예시

- 밑에 보이시는 게임은 줌비니라는 게임입니다. 이 게임은 조건을 제시해주고 그 제시한 상황을 유추해서 풀어나가는 게임인데 제시상황에 맞게 그 문제를 해결해 나가는 게임입니다.
- 제 기획은 수학적 논리를 가지고 유추해서 맞춰가야하는 방법을 택할 것이며 주로 집합 비교연산을 이용할것으로 생각을 합니다.



1-3 스토리

1-3-1 방향성

1. 도덕적 또는 탐욕적

- 이 두개의 갈등을 가지고 선택해야하는 두개의 길을 제시해주고 그 선택한결과에따른 3가지의 엔딩을 제시해줄것입니다.

1-3-2 스토리 내용

주인공은 선택장애를 가지고 있습니다.
그래서 주변사람들의 말에 따라 잘 좌지우지
되는 인물입니다.
이 주인공의 직업은 순교자이며 여러곳으로
성지순례를 돌아다닙니다.
이 인물이 성지순례를 마치고 다시 집으로
돌아왔습니다.
그리고 사람들은 그를 이렇게 부릅니다...

1-3-3 엔딩

- 첫번째로 순교자로써의 역할을 잘 수행한 주인공은 호구라고 불립니다.
- 두번째 탐욕스러웠던 주인공은 순교자가 아닌 탐관오리라고 사람들의 증오를 얻게됩니다.
- 세번째 엔딩으로는 사람들의 신뢰를 많이 받고있지만 영악해진 주인공을 볼수있습니다.

2.오브젝트

2-1주인공 및 사람들

- 캐릭터들의 디자인은 동물로써 표현을 하여 인간의 내면을 보여줍니다.

2-2 구조물 및 아이템

- 기부원,교회,콩,숫자판,개구리,시계판

4.시스템

4-1조작

- 주인공의 움직임은 a , d 로 움직임을 만들며
다른 오브젝트와의 상호작용으로 e 키를
사용합니다.
- i키를 이용하여 인벤토리를 열수있게 만듭니다.
- 스토리상 선택지로서 w , s 를 선택할것이며
마우스로 상호작용대상을 클릭을 가능하게 만듭니다.

4-2 맵

4-2-1 맵생성

