

< 언리얼엔진 프로젝트 기획안 : IF_U(이프유:잃어버린 보물찾기 게임)>

학번 : 20117853

학과 : 컴퓨터공학전공

이름 : 정윤지

Game 장르 : 어드벤처 게임 (잃어버린 보물찾기 게임: IF_U(I'll Find yoUr treasure)

Template : Third Person (3인칭)

Story : 잃어버린 보물 찾기 게임

‘잎’이라는 한마을에 주민들이 평화롭게 살고 있었다. 그런데 집 곳곳에 주민들의 소중한 물건들이 하나씩 사라졌다. 알고 보니 도둑들이 작정하고 마을 사람들의 값비싼 물건은 물론, 그들에게 불필요한 물건들까지 훔쳐 갔다. 이 소문이 옆 동네 ‘가지’라는 마을까지 퍼졌고 ‘잎’ 주민들이 그 마을의 한 유명한 청년에게 도와달라고 부탁했다. 그 청년은 사실 3년 전에 복싱 선수를 그만두고 식물원을 운영하려고 가지마을에 이사를 왔었는데 ‘어떤 사건’으로 유명해졌다. 그 사건이라는 것은 원래 ‘잎’이라는 마을에는 범죄를 저지르는 사람이 아주 많았는데 어느 날 어떤 사람이 슈퍼에서 물건을 훔치는 모습을 청년이 발견하였을 때 아주 큰 소리로 혼쭐을 내주며 공개 망신을 당하게 해주었다. 또 할머니가 소매치기를 당할 뻔했을 때 그 청년이 소매치기범을 잡고 엄청난 힘으로 제압하고 혼쭐을 내주었다. 이런 일들이 마을 주민들에게 소문이 퍼져 매번 청년에게 도움을 요청하였고 결국 그 마을에 범죄자가 생기지 않게 되어서 유명해진 사건이다. 그래서 정의로운 청년은 옆 동네 ‘잎’ 마을 주민들의 요청을 흔쾌히 받아주었다. 청년이 도둑들을 찾아 물건을 되돌려 받을 거라는 소문을 들은 도둑들은 겁을 먹고 보물(물건)들을 여러 장소 곳곳에 숨겨 놓고 아주 멀리 달아났다. 그래서 청년은 도둑을 잡는 것을 포기하고 여러 장소에 숨겨진 마을 주민들의 소중한 보물들을 찾아주기 위하여 모험을 떠나기 시작한다.

< 게임의 구성요소 >

| | |
|---------------|--|
| Space | <Level 3개 : Default> 01.놀이터(2x2x2): 모래, 정글집, 미끄럼틀, 시소, 바퀴, 나무, 화단, 철봉, 율타리, 그네, 암벽등반 등 02.마을회관(3x3x3): 마을회관건물, 깃발, 바위, 트럭, 차, 나무, 밭, 슈퍼 등 03.식물원(4x4x4): 선인장, 모래, 화분, 나무, 꽃, 호스, 물, 벤치, 테이블 등 |
| Goals | * 마을 주민들의 도둑맞은 소중한 보물들을 찾는 것이다. |
| Actors | <Level 01:놀이터> * 시소, 바퀴, 나무, 그네, 벽 등 <Level 02:마을회관> * 깃발, 바위, 트럭, 차, 나무, 벽 등 <Level 03:식물원> * 선인장, 여러 가지 꽃, 호스, 물, 벤치, 테이블, 새, 벽 등 |

| | |
|-----------|--|
| | <p><장애물: 공중에서 날아옴> * 바위, 드럼통, 불붙은 나뭇가지, 큰 광석</p> <p><진짜 보물> * 축구공, 다이어리, 곰인형, 신발, 노트북, 가방, 조각상, 저금통, 개집, 사진, 화분</p> <p><가짜 보물> * 볼링공, 선풍기, 의자, 박스, 페트병, 도시락, 밧줄, 바나나, 휴지</p> <p><아이템> * 빨간물약 : '진짜' 보물 위치 알려주기(하늘에 빛이 솟음) * 파란물약 : 시간 30초 늘리기</p> |
| Mechanics | <p>* 플레이어 : 사람 형태의 캐릭터</p> <p><동작 key> * 키보드의 방향키(↑, ↓, ←, →): 앞, 뒤, 좌, 우 이동 * Space key: 점프 * F key: 보물 줍기 * Tab key: 힌트(쪽지 재확인:1번)</p> <p><액터 동작> * 발판: 밟으면 높이 점프 * 벽: 상하좌우로 움직임 * 빛: '진짜' 보물에 다가가면 빛 발생 * 스파크 파티클: 가짜 보물을 주울 때 발생</p> <p><효과음> * 장애물이 날아오기 2초 전 경고음 * 진짜 보물을 주울 때 * 가짜 보물을 주울 때 * 보물을 모두 찾을 때 * 종료시간이 30초가 남았을 때</p> <p><시간제한> 첫 번째 레벨 : 5분 두 번째 레벨 : 10분 세 번째 레벨 : 15분</p> |

| | |
|---------------------|---|
| <p>Rules</p> | <p><게임방법 & 규칙></p> <p>01. 게임 시작 시 주민들이 잃어버린 '진짜' 보물들의 리스트를 쪽지 형태로 보여주는데 그 보물들을 외우고 플레이해야 한다. (Hint: Level 당 1회)</p> <p>02. 한 레벨에는 플레이어에게 위협을 주는 요소(장애물)가 포함되어 있는데 그 장애물을 맞거나 움직이는 벽에 의해 추락을 하게 되면 게임이 즉시 종료된다.</p> <p>03. 한 레벨에 있는 물건들을 하나씩 찾을 때마다 화면 상단에, 보물을 찾은 개수(점수)와 보물을 찾아야 하는 총 개수가 보이도록 띄워져 있다. (레벨이 바뀌면 보물을 찾은 개수와 찾아야 하는 보물의 개수가 초기화 된다.)</p> <p>04. 쪽지 속 진짜 보물들이 무엇인지 깜빡해도 진짜 보물을 구별할 수 있는 방법이 있는데 진짜 보물에 플레이어가 다가가면 영롱한 빛이 난다.</p> <p>05. 한 레벨에 있는 보물을 다 찾으면 다음 레벨로 이동하고 이동한 레벨에선 다시 쪽지에 있는 진짜 보물을 찾아야 한다.</p> <p>06. 총 3레벨에 있는 보물들을 다 찾으면 주민들에게 보물을 찾아주게 되는 것이며 게임에서 승리하게 된다.</p> |
|---------------------|---|