A. 프로젝트명 : Project Shadow

B. 플랫폼 : 언리얼, PC

C. 장르 : 2D횡스크롤, 퍼즐, 어드벤쳐

D. 개요

주인공은 현실세계와 그림자세계를 넘나드는 능력을 가졌다.

주인공은 이를 이용하여 함정과 몬스터를 피해 목적지까지 이동 해야한다.

E. 현재 서비스중인 참고 게임

1. Lost Journey



2. Shift Quantum



F. 플레이어

☆ 컨트롤

기본적으로 이동, 점프를 할 수 있으며, 세부 사항은 현실세계와 그림자세계에 따라 나눠지며, 다음과 같다.

1. 현실세계

- 아이템을 주워서 그림자세계에 있는 캐릭터에게 넘겨준다.

- 몬스터 공격이 불가능 하다.

- 그림자세계에 있는 캐릭터로 바뀔 수 있다.

2. 그림자세계

- 아이템을 주워서 현실세계에 있는 캐릭터에게 넘겨준다.

- 몬스터 공격이 가능하다.

- 현실세계에 있는 캐릭터로 바뀔 수 있다.

(\* 이하 모든 캐릭터들이 (현실세계 -> 그림자세계) or (그림자세계 -> 현실세계)로 바뀌는 과정을 반전이라 칭한다.)

☆ 조작키

- 전진 :

- 후진 :

- 점프 :

- 반전 :

- 공격 :

- 아이템 보내기 :

☆ 수치

- 캐릭터 크기 :

- 점프 크기 :

- 공격 속도 :

- 이동 속도 :

☆ 특이사항

- 몬스터에 닿으면 사망한다.

- 트랩에 닿으면 사망한다.

- 현실세계와 그림자세계의 캐릭터는 아이템을 공유하지 않는다

-> (아이템보내기로 보내줘야 한다.)

G. 몬스터

기본적으로 위치되어 있는 장소를 배회하며 플레이어를 발견하면 이동속도가 올라가고, 플레이어를 따라간다.

☆ 수치

- 캐릭터 크기 :

- 이동 속도 :

- 발견후 이동 속도 :

H. 아이템

- 현실세계, 그림자세계 모두 존재하며, 특정 문제를 풀 수 있는 열쇠가 된다.

- 현실세계에서는 그림자세계에서 필요한 아이템이, 그림자세계에서는 현실세계에서 필요한 아이템이 주로 발견된다.

- 그 아이템을 주운 세계의 캐릭터만 사용이 가능하다.

- 각 세계의 전용 아이템이 존재하며, 전용아이템은 그세계에서만 사용이 가능하다.

- EX) 현실 세계에서 그림자 세계 전용 아이템을 주운경우, 그림자 세계로 보내줘서 사용해야 한다.

I. 맵

- 한 개의 스테이지에 2개의 맵이 존재 ( 현실세계, 그림자 세계)

- 특정 이벤트 발생(ex - 키 입력)시 맵이 전환 되는 방식

- 진행도중 다음으로 넘어갈 수 없는 부분이 존재한다.

그럴 경우 다른 세계로 이동하면서 퍼즐을 풀면(아이템을 사용하거나 특정 이벤트를 발생시키면) 진행할 수 있다.

1. 현실 세계(SAMPLE)



- 현실 세계는 색을 받고 빛의 효과를 받는다.

2. 그림자 세계(SAMPLE)



- 그림자 세계는 흰색 바탕에 모든 오브젝트및 지형이 검은색으로 되어있다.