Build & Clear

컴퓨터공학과 캡스톤디자인 6조

**목차>**

**1. 게임 개요**

**1) 게임 제목**

**2) 플랫폼**

**3) 기획 의도**

**4) 시점**

**5) 장르**

**6) 차별화 요소**

**7) 게임 조작법**

**8) 클리어 조건**

**9) 주요 오브젝트**

**2. 게임 소개**

**1) 시놉시스 및 세계관**

**2) 플레이 컨셉**

**3) 그래픽 컨셉**

**4) 사운드 컨셉**

**5) UI/UX 컨셉**

**3. 게임 컨텐츠**  
**1) 컨텐츠**  
**2) 엔딩**

**4. 마무리**

**1)기획 요약**

**- 괄호 내의 내용은 캡스톤디자인 내 구현 목표가 아닌 개인적인 구현 목표입니다.**

**Ⅰ. 게임 개요**

**1) 게임 제목**

- Build & Clear

**2) 플랫폼**

- PC, 모바일

**3) 기획 의도**

- 기존 RPG는 콘텐츠 소모 속도를 개발진이 따라잡지 못해 유저가 이탈하는 현상이 빈번했다

- 또한 스토리의 빈약, 밸런스 붕괴와 캐시템의 득세 등 RPG게임은 게임성/운영 면에서 조금이라도 열악하면 유저들이 등을 돌리는 경우가 많았다

- 따라서 '로블록스'나 '슈퍼마리오 메이커'처럼 유저들이 자유롭게 맵과 스토리 등을 커스터마이징 하고 그 커스텀된 게임을 타 유저들에게 제공할 수 있는 시스템을 제작하고 싶다.

**4) 시점**

- Build : 1인칭 어드벤처

- Clear : 쿼터뷰 + (백뷰, 1인칭 어드벤처, 사이드뷰)

**5) 장르**

- 샌드박스

**6) 재미 요소**

****-유저들이 스스로 제작한 던전/미로/스토리 등을 타 유저들이 클리어하는 재미를 부여 가능

- (유명 IP 혹은 프렌차이즈(겨울왕국 등) 테마의 맵을 유저가 커스터마이징 할 수 있음)

- (진행과 클리어 조건을 유저가 설정할 수 있게 하여 게임의 클리셰를 비틀 수 있음)

**7) 게임 조작법**

- Build : wasd 마우스 방식

- clear : 키보드 방향키 방식 + (wasd 마우스 방식)

**8) 클리어 조건**

- 특정 적 혹은 다수 섬멸

- 특정 물건 발견 혹은 인계

- (커스터마이즈드 스토리라인 중 특정 스토리 진입)

- (아무것도 하지 않고 오래 버티기 등 기상천외하고 다양한 조건)

**9) 주요 오브젝트**

- 블록

= 블록은 Build&Clear의 맵 구조를 만드는 기본적인 오브젝트이다. 길이가 1미터인 정육면체가 기본 베이스이며 블록의 종류에 따라 파괴가능 여부/통과가능 여부 등 여러 파라미터들이 존재한다.

- 캐릭터

= 하나의 캐릭터는 하나의 유저를 게임 내에서 대신한다. 캐릭터는 공격, 대화 등 다양한 오브젝트와의 상호작용이 가능하다.

**Ⅱ. 게임 소개**

**1) 시놉시스 및 세계관**

- (게임 자체를 관통하는 시놉시스나 세계관은 거의 없다 해도 무방하다. 유저들이 자신들의 맵을 만들며 자신만의 스토리들도 곳곳에 숨겨둘 수 있다.)

**2) 플레이 컨셉**

**-** 유저들이 맵과 목표를 스스로 정하고 그것을 달성해나가는 게임

**3) 그래픽 컨셉**

- 기본적으로 카툰 스타일 텍스처, 로우 폴리곤의 지형지물, sd캐릭터

- (자유로운 유저 커스터마이징 텍스처 적용 및 유통)

**4) 사운드 컨셉**

- 여러 분위기의 배경음악을 준비하여 유저가 골라 사용할 수 있게 함.

- 위압감을 주는 보스몬스터 사운드나 묵직한 느낌을 주는 특정 스킬 사운드를 제외한 대부분의 사운는 가볍고 작은 사운드 사용.

- (자유로운 유저 커스터마이징 사운드 적용 및 유통)

**5) UI/UX 컨셉**

- 메이플스토리2의 UI/UX 컨셉을 인용한다.

**Ⅲ. 게임 컨텐츠**

**1) 컨텐츠**

- 유저가 만드는 RPG, 그 RPG를 클리어하는 다른 유저

- (유저가 구상한 스토리, 그 스토리를 따라가는 다른 유저)

- (유저가 숨긴 의도, 그 의도를 추리하는 다른 유저)

- (유저가 구성한 수많은 맵들을 자유롭게 다운로드받아 즐길 수 있게 한다)

**2) 엔딩**

- 각 게임마다 제작자가 목표한 엔딩을 달성할 시, 플레이어는 클리어 인증 메달과 일정량의 크레딧을 얻는다.

- (클리어 인증 메달 개수는 서버에 공지되어 메달 수가 많은 사람은 특혜 등을 제공받는다.)

**Ⅳ. 마무리**

**1)기획 요약**

- 어린 시절 RPG에 푹 빠졌을 때 대부분의 많은 RPG들이 유저의 콘덴츠 소모 속도를 못 따라가서 허덕이는 것을 보고 유저들이 스스로 컨텐츠를 만드는 방법이 없을까 고민하였고, 마인크래프트, 로블록스 등 샌드박스라는 장르의 게임이 등장하면서 위 생각이 현실로 가능하다는 확신을 가지게 되었다.

- 본 캡스톤디자인에서의 목표는 '유저가 스스로 RPG형식의 맵을 창작해 유저가 클리어한다.'이다.

- 개인적인 최종 목표는 '로블록스'와 같은 완전 자유형 샌드박스 게임을 너머 게임엔진과 비슷한 기능을 할 수 있는 게임을 만드는 것이다. 유저들은 자신들이 커스터마이징한 몬스터와 사운드 등을 간단히 임포트해 자신들이 원하는 게임과 스토리를 즐겁게 만들 수 있기를 희망한다.