

ANYBODY THERE?

# 1826048 김정흔

# **프로젝트 목차**

1. 프로젝트 목적
2. 프로젝트 개요
   1. 게임 제목
   2. 게임 장르 및 플랫폼
   3. 게임 컨셉 및 세계관
   4. 게임 스토리
   5. 게임 플로우차트
3. 본 프로젝트의 특징
   1. 게임 특징 및 개발플로우차트
4. 본 프로젝트의 핵심 포인트
   1. 게임특징부각
5. 차별화된 강점
6. 장 단기적 활용 방안
7. 장기적 계획
   1. 프로젝트 관리 및 유지 방안
8. 유사 프로젝트의 장단점 및 벤치마킹

# **프로젝트 목적**

|  |  |
| --- | --- |
| 게임 제목 | Anybody There |
| 게임 장르 | 호러, 어반판타지, 1인칭시점 |
| 플랫폼 | PC, Mac |
| 제작 엔진 | Unity 1.6 버전 사용 (이외 상위버전 사용금지) |
| 게임 컨셉 및 세계관 | 현대 도시의 모습과 크게다를것이 없는 세계  우리가 사는 세계와 동일하지만 수십년, 또는 수백 년을 걸쳐서  연구된 **“마나”[[1]](#footnote-1)** 가 실생활에서 흔히 사용되고  에너지원으로 까지 사용되지만  그와 동시에 마나 들이 응축되어 하나의 영혼처럼 되어버리는  경우가 생겨난다 이를 **데프레코르**[[2]](#footnote-2) (여기서는 줄여서 데프레 라 부른다).  사람의 눈에는 보이지는 않으나  정신적으로 피해를 입힐수가있다. (예를 들면 환청, 환각 등)  전체적으로 **어반판타지**기반의 컨셉.  본 게임에서는 플레이어 이외의 몬스터나 이동하는 오브젝트는 **“나타나지 않는다”**[[3]](#footnote-3)  오직 플레이어는 손전등 하나와 소리에 의존하여  스테이지를 클리어 해야한다.  본 게임에서의 배경의 소재는 **“대학교”**로 한다.  여타 게임들처럼 고등학교나 중학교가 배경이 될 수도 있지만  오히려 대학교로 하는 것이 차별 점이 될 수도 있기 때문이다. |
| 게임 스토리 | 주인공은 금요일 오후, 개인 자습 실에서 밀려있는 과제들과 공부를 하기 위해 학교에 남아있었다.  몇시간이고 공부를 하지만 그동안 잠을 못잔탓일까 그만 잠들어 버렸고 이미 학교는 휴일을 맞이해 폐쇄된 지 이미 오랜 시간이 지나버렸다.  주인공이 급하게 책들과 과제들을 챙기고 1층문을 열려는 그때 머릿속에서 알아듣기 힘든 목소리들과 두통이 심하게 오더니 이내 언제그랬냐는듯 말끔하게 사라져버렸다.  수업시간에 열심히 들은 기억을 되짚어 마나들이 응축되면 하나의 영혼처럼된것인 ‘데프레’ 가 된다는 것을 기억해내고 대량으로 응축된 데프레들이 생긴 곳은 오직 마도실험실뿐이라는 것을 알고 그곳으로 향하기 시작하지만 대량의 마나들이 날뛰기 시작하여  공간의 형태도 뒤섞여버리게 된다.  주인공이 가지고있는거라고는 통신이 불가한 스마트폰과 보조배터리, 과제들뿐.  주인공은 많은 난관을 헤치고 학교를 무사히 나갈수있을까? |
| 플로우차트  (미완) |  |

# **본** **프로젝트의 특징**

|  |  |
| --- | --- |
| 게임 특징 |  |

1. Mana, 남태평양 멜라네시아 일대의 원시적 세계관에서 초인적 힘을 통칭하는 말. 에테르, 포스/기, 차크라 등의 말과 유사한 개념이다. [↑](#footnote-ref-1)
2. Deprecor, 라틴어로 저주 라는 뜻이다. [↑](#footnote-ref-2)
3. 나타나지 않는다는 것일 뿐 플레이어에게 직접 영향을 끼친다. [↑](#footnote-ref-3)