

출번 16	분반	학번	이름	과제	제출일	연락처
	11	2018184023	이향운	기말_기획서	20200926	010-8572-1866

기획 컨셉

게임 소개

게임 플레이

후기&코멘트

참고 문헌



StealBEANS

- 게임 플레이 -

목차

기획 컨셉

1. 게임 컨셉 ----- 3

게임 소개

2. 기획 컨셉 ----- 4

3. 학습 계획 ----- 5

4. 게임 개요 ----- 6

- 장르

- 플랫폼 / 사양 / 이용가능 연령 / 타겟 유저

- 셀링 포인트

- 유사 상용게임 소개

5. 후기 & 코멘트 ----- 12

6. 참고 문헌 ----- 13

게임 플레이

후기&코멘트

참고 문헌

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

게임 플레이

후기&코멘트

참고 문헌

게임
플레이

게임의 이해를 위한 게임 소개와
게임플레이에 대한 구체적인 구상 및
기획에 대해 작성한다.



게임 소개

기획 컨셉

게임 소개

게임 플레이

후기&코멘트

참고 문헌

[개요]

제목 : **StealBEANS**

장르 : 레이싱 잠입 액션

플레이 인원 : 2~4명

플랫폼 : PC

사양 : 운영체제 : Windows 10 64 bit
프로세서 : Intel Core i5 or AMD equivalent
메모리 : 8G RAM
그래픽 : NVIDIA GTX 660 or AMD Radeon HD 7950
저장공간 : 2GB 사용 가능 공간

연령 : 전체이용가

StealBEANS



게임 소개

기획 컨셉

[스토리]

게임 소개



[그림7]

이 세상의 ‘도둑질’이라고 하면 떠오를 수 밖에 없는 전문 절도단체
< StealBEANS >,

당신은 대도둑을 꿈꾸고 이 곳에 새로 들어온 신입 도둑입니다.
대도둑이 되기 위해선 당연히 도둑질을 성공하고, 이에 따른 명성을 얻어야
합니다.

당신은 과연 대도둑이 될 수 있을까요?

StealBEANS



게임 소개

기획 컨셉

[장르]

레이싱

게임 소개



맵을 돌아다니며 보물을 쟁취한 후, 맵을 빠져나오는
순서대로 보상을 얻을 수 있는 레이싱게임

[그림1]



맵 곳곳 숨겨져있는 퍼즐들을 풀고
목표를 달성하여 먼저 골인해야하는 레이싱 게임

[그림2]

참고 문헌

StealBEANS



게임 소개

기획 컨셉

[장르]

잠입

게임 소개



맵을 돌아다니는 **경비원(장애물)**과 **함정**을 피해
보물을 쟁취한 후, 맵을 빠져나와야 하는 잠입게임
[그림3]



방해가 되는 장애물(경비원)을 처치하는 것이 아닌
피하여 맵을 돌아다니는 것이 주 목적인 잠입게임
[그림4]

참고 문헌



게임 소개

기획 컨셉

게임 소개

게임 플레이

후기&코멘트

참고 문헌

[장르]

액션



아기자기한 그래픽과 함께 통통 튀는 액션게임

[그림5]



일반적인 액션게임처럼 날카로운 액션이 아닌
밀리는 듯이 부드럽게 움직이는 액션게임

[그림6]

StealBEANS



게임 소개

기획 컨셉

게임 소개

게임 플레이

후기&코멘트

참고 문헌

[장르]

레이싱

잠입

액션

통통튀며 부드럽게 밀리는 코믹스러운 액션으로
맵을 몰래 돌아다녀 목적을 달성하고 남들보다 먼저 탈출해야 하는
레이싱 잠입 액션게임

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

게임 플레이

후기&코멘트

참고 문헌

[타겟유저 & 셀링포인트]

- 타겟 유저

코로나19로 인해 비대면 수업/강의와 재택근무가 보편화 되가고 있는 시기이기 때문에 주로 게임을 하는 연령대인 청소년과 청년들의 미디어 기기 이용이 증가하고 있는 추세

-> 미디어 접근이 자주 일어나며 게임에 관심을 많이 가지는 주 연령대인 10,20대가 주요 타겟 유저

- 셀링 포인트

거리두기에 지친 이들을 위한 활동적인 게임

혼자서도, 둘이서도, 여럿이서도 즐기기 좋은 게임

승부는 실력, 코디는 노력!

- 유사 상용게임 링크

<https://namu.wiki/w/Phasmophobia>

StealBEANS



게임 소개

기획 컨셉

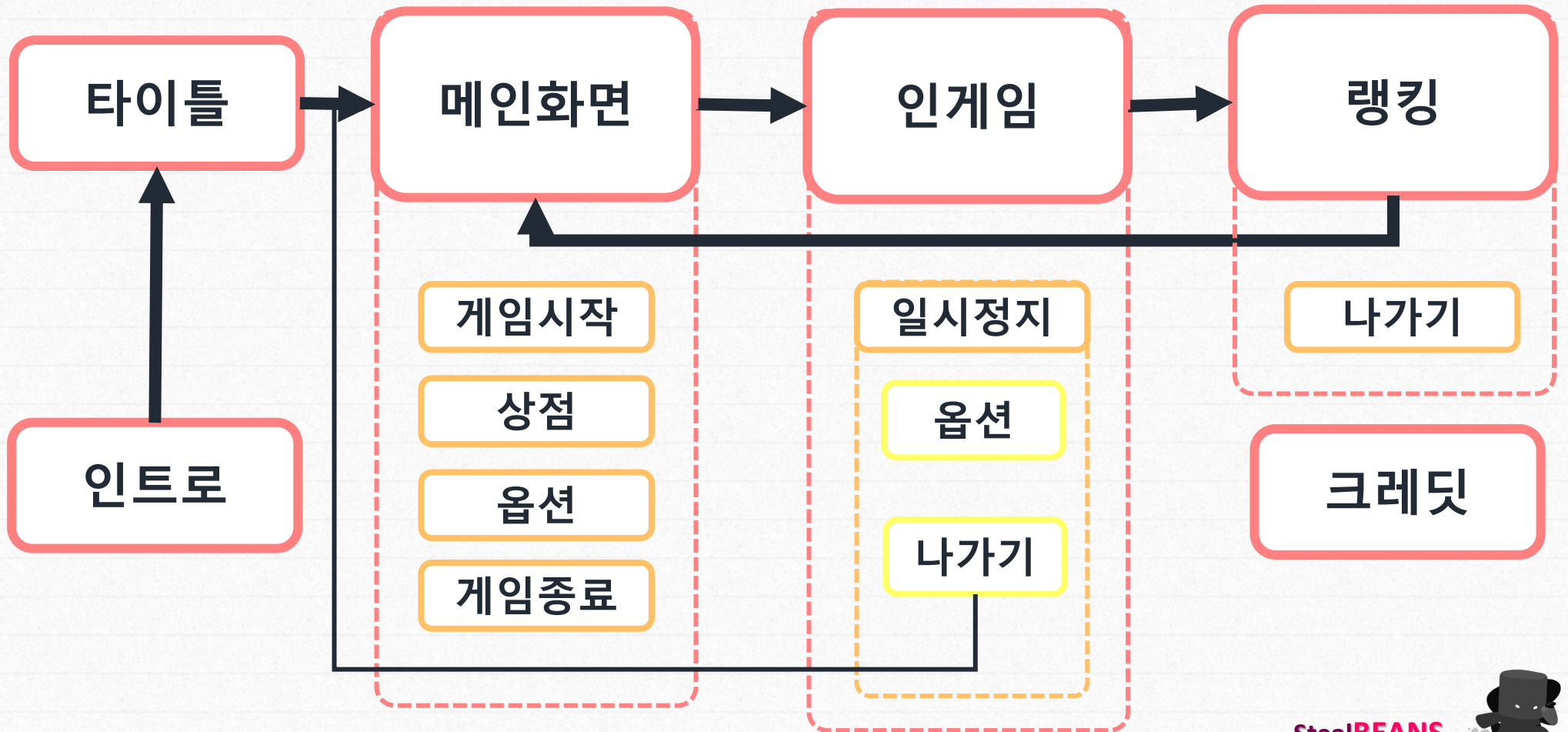
게임 소개

게임 플레이

후기&코멘트

참고 문헌

[게임 전개도]



게임 소개

[게임 전개도]

기획 컨셉

게임 소개

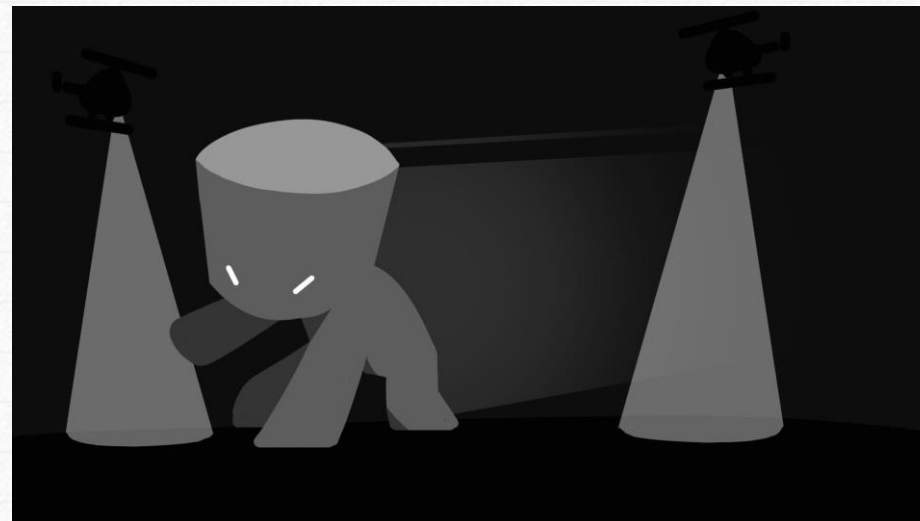
인트로

게임이 시작되면 먼저 보게되는 화면이다.
팀 이름과 함께 게임의 간단한 세계관을 표현해주는
애니메이션이 지나간다.
(경찰들의 추적을 피해 움직이는 캐릭터의 액션 애니메이션)

게임 플레이

후기&코멘트

참고 문헌



StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

게임 플레이

후기&코멘트

참고 문헌

[게임 전개도]

타이틀

인트로 후에 나오는 게임의 타이틀이다.
타이틀이 술집의 간판으로 변하며 플레이어가 유유히 문 안으로 들어가는 애니메이션과 함께 애니메이션이 끝난다.

StealBEANS
run and run

StealBEANS
run and run

StealBEANS



게임 소개

[게임 전개도]

기획 컨셉

게임 소개

게임 플레이

후기&코멘트

참고 문헌

메인화면

게임의 메인화면이다.

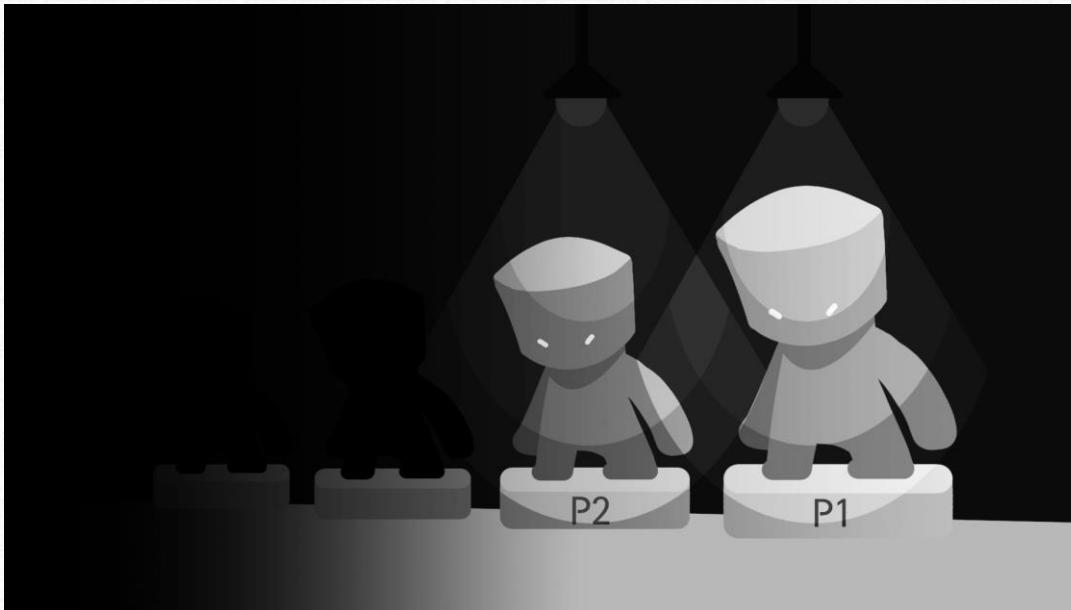
게임시작, 상점, 옵션, 나가기를 할 수 있으며, 화면 하단에 레벨과 게임 코인이 나타나있으며 화면 중앙에는 준비하는 플레이어의 모습을 볼 수가 있다.

게임시작

상점

옵션

게임종료



메인화면은 게임 로비처럼 사용된다.
파티매칭 또는 일반 매칭을 하게 될 시
화면에 본인과 같이 매칭된 플레이어들의
캐릭터가 전구가 켜지며 등장한다.

게임시작, 상점, 옵션, 게임종료는
UI 디자인 기획을 할 때
디자인과 배치 등 기획할 예정

이 외에도 게임 플레이 시 필요한
UI들을 추가 기획, 구상할 예정

StealBEANS



게임 소개

기획 컨셉

게임 소개

게임 플레이

후기&코멘트

참고 문헌

[게임 전개도]

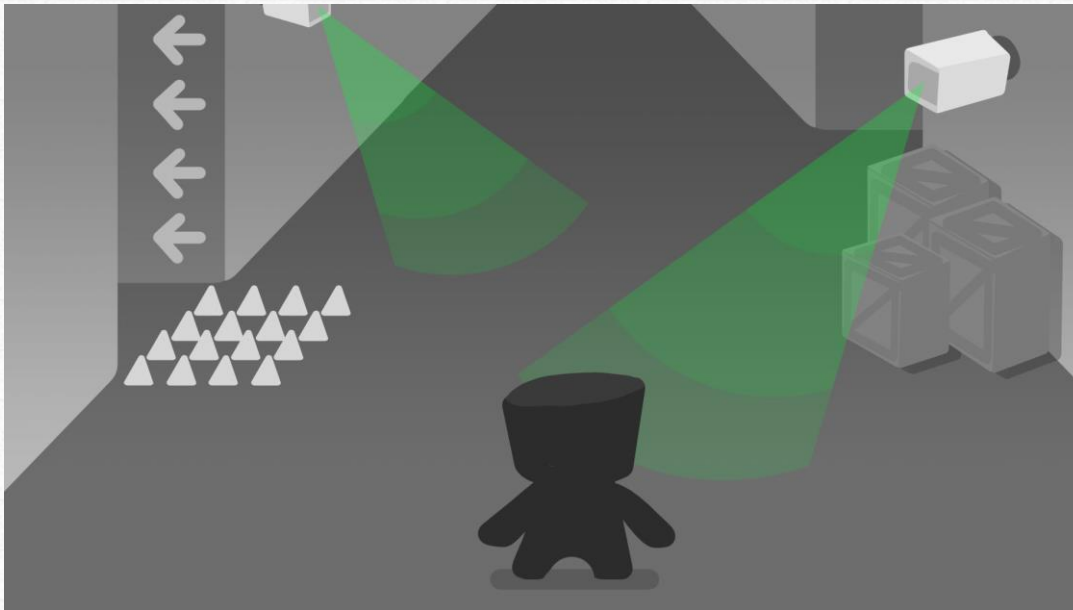
인게임

본격적인 게임플레이 시 볼 수 있는 화면이다.
플레이어는 3인치 화면으로 게임을 즐길 수 있으며 화면에 존재하는 일시정지 UI를 통해 옵션과 나가기를 할 수 있다.

일시정지

옵션

나가기



일시정지, 옵션, 나가는
UI 디자인 기획을 할 때
디자인과 배치 등 기획할 예정

이 외에도 게임 플레이 시 필요한
UI들을 추가 기획, 구상할 예정

StealBEANS



게임 소개

기획 컨셉

게임 소개

게임 플레이

후기&코멘트

참고 문헌

[게임 전개도]

랭킹

게임 종료 후 나오는 순위와 얻은 경험치, 골드를 볼 수 있는 화면이다.
메인화면으로 나갈 수 있는 나가기가 있다.

나가기



1위를 한 플레이어의 캐릭터가
승리 애니메이션을 보여주며
플레이어가 얻은 경험치와 골드를
화면에 표시해준다.

랭킹과 나가기, 경험치와 골드는
UI 디자인 기획을 할 때
디자인과 배치 등 기획할 예정

이 외에도 게임 플레이 시 필요한
UI들을 추가 기획, 구상할 예정

StealBEANS



게임 소개

기획 컨셉

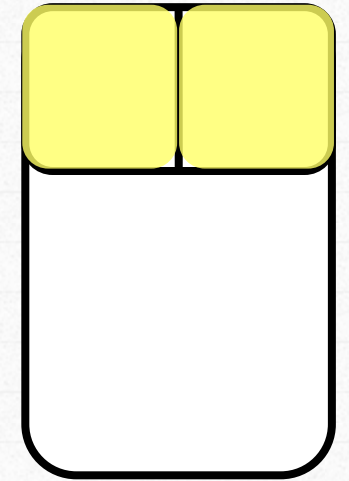
게임 소개

게임 플레이

후기&코멘트

참고 문헌

[조작법 - PC]



- ⑩ 플레이어 이동 - W : 앞으로 이동 / A : 왼쪽으로 이동 / S : 뒤쪽으로 이동 / D : 오른쪽으로 이동
- 상호작용 : Mouse Left, Mouse Right
- 일시정지 : Esc
- 플레이어 점프 : Space bar
- > 누른다 : 무언가를 든다 / 내려놓는다
- > 홀드 : 특수 액션 (특정 오브젝트)

StealBEANS



게임 플레이

기획 컨셉

게임 소개

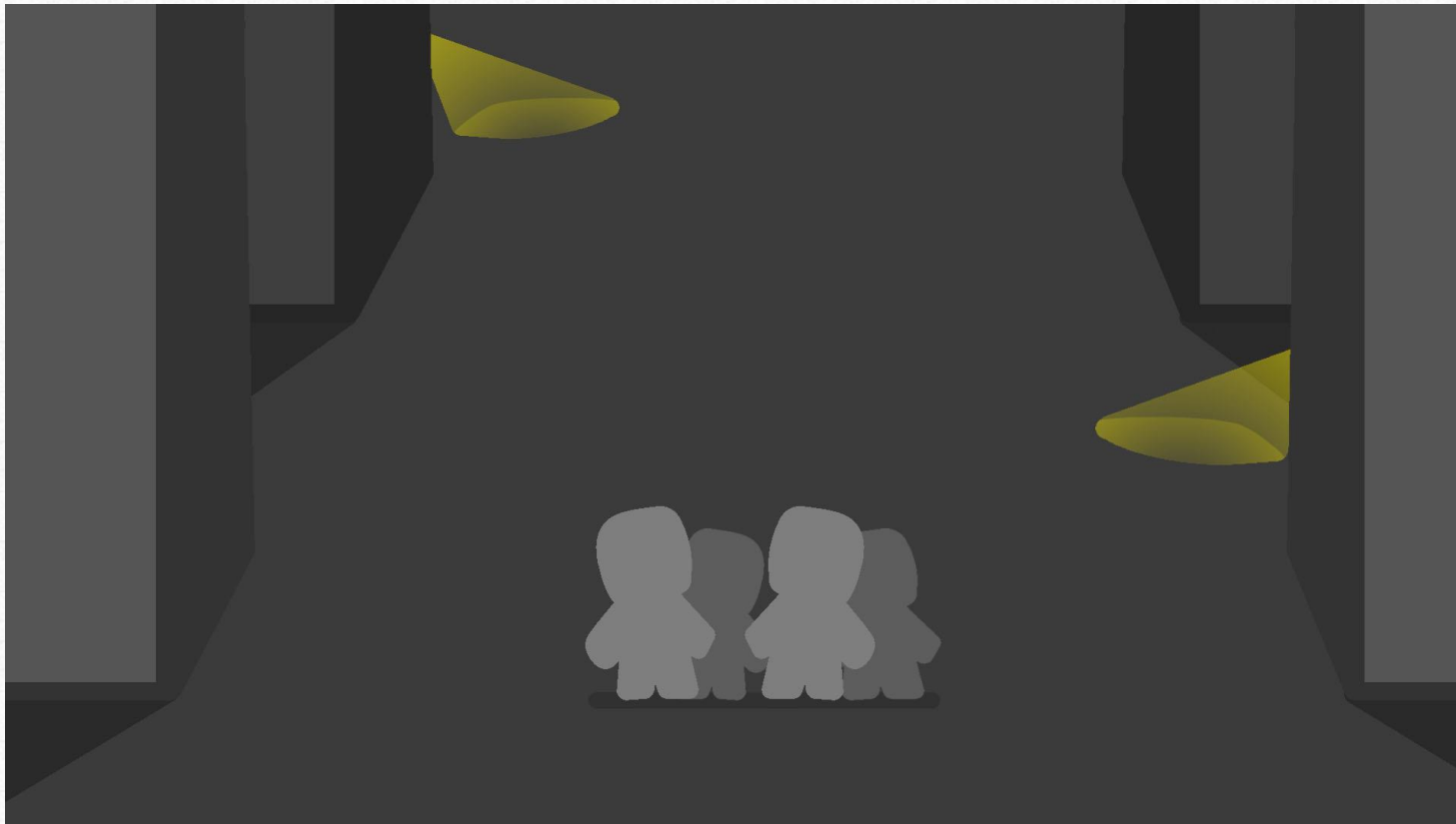
게임 플레이

후기&코멘트

참고 문헌

[#1 - 2~4인이 같이 맵 내부 한 곳으로 스폰되며 게임 시작]

게임이 시작되면 맵의 랜덤한 위치에 플레이어 모두 다같이 스폰되며 게임이 시작된다.



맵은 박물관, 은행, 회사 등 건물 내부이며 복도와 방으로 구성되어 있다.

맵에는 출구가 여러 개 존재하며 어떤 출구로 나가든 보상을 들고 나가면 게임 클리어가 된다.

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

게임 플레이

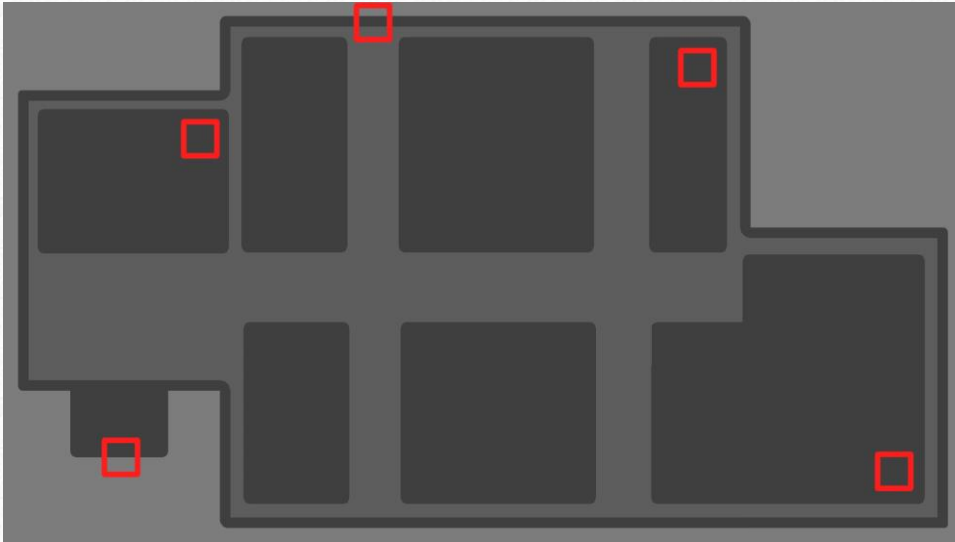
후기&코멘트

참고 문헌

[#2 - 게임 클리어 조건]

건물 내부의 방에 랜덤으로 각 출구를 열 수 있는
장치(미션)이 존재한다.

맵에 숨겨져 있는 보물을 차지하여 제한 시간 내에 어떤
출구이든 나가면 게임이 클리어된다.



StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

게임 플레이

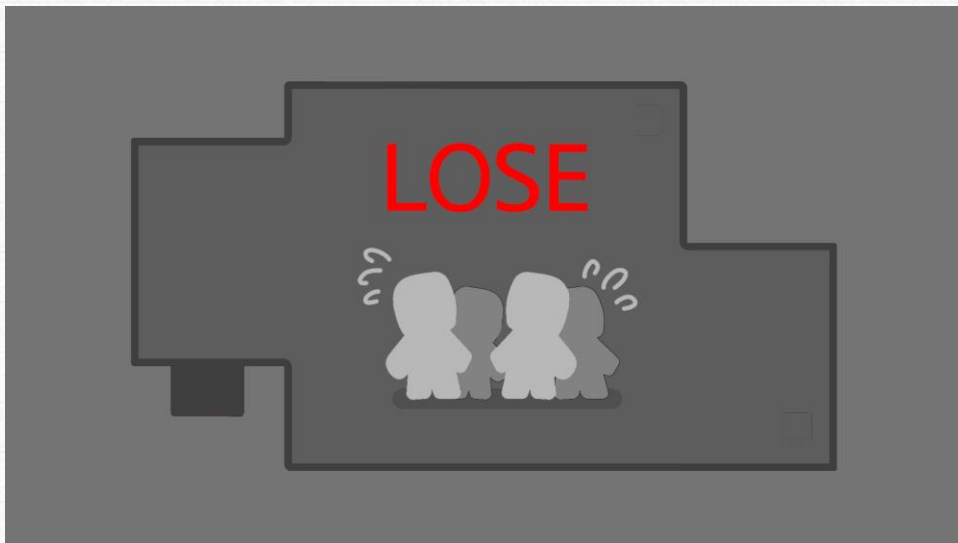
후기&코멘트

참고 문헌

[#2 - 게임 클리어 조건]

제한 시간 안에 팀원 중 아무도 탈출하지 못할 시
전원의 패배로 처리

제한 시간 안에 팀원 중 누군가 탈출했다면
새로운 제한시간 적용(카운트다운)
-> 첫 탈출자 이후 일정 시간 안에 탈출한다면 승리,
탈출하지 못하면 패배 처리(순위보상X)



StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

게임 플레이

후기&코멘트

참고 문헌

[#3 - 오브젝트]

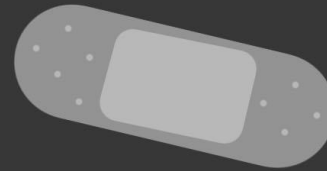
맵의 각 방과 복도마다 플레이어가 상호작용 할 수 있는 오브젝트들이 존재



탈출 아이템



경비 교란 아이템



치유 아이템

시스템디자인 때
자세히 기획할 예정

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

게임 플레이

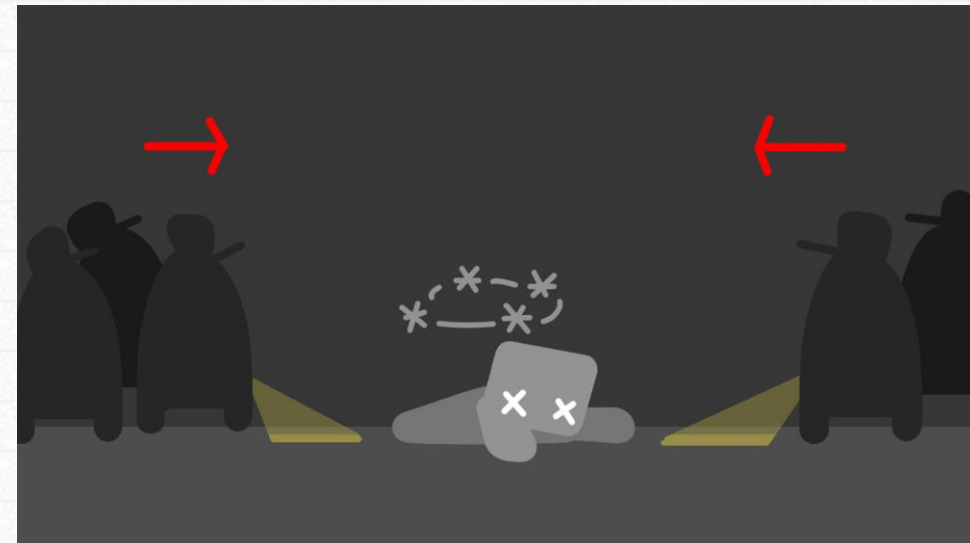
후기&코멘트

참고 문헌

[#4 - 경비 시스템 / 경비병에게 공격받아 낙다운 될 시]

그 자리에서 엎드린 상태로 이동속도가 매우 느려짐
이동키 외의 다른 키 모두 조작 불가능

경비병의 이동 루트가 낙다운 된
플레이어 주변으로 바뀐다
(이동루트에 포함이 될 뿐 주변에 상주하진 않음)



StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

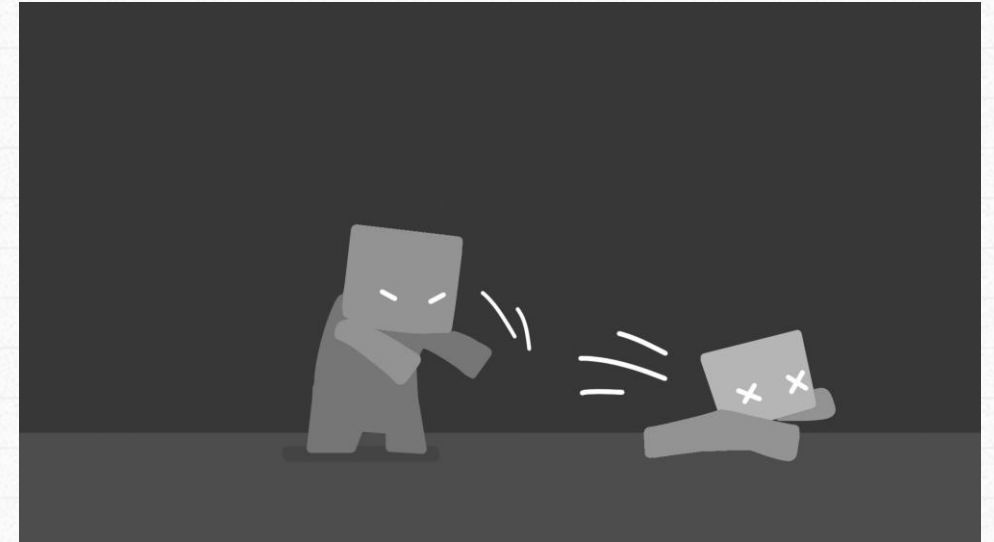
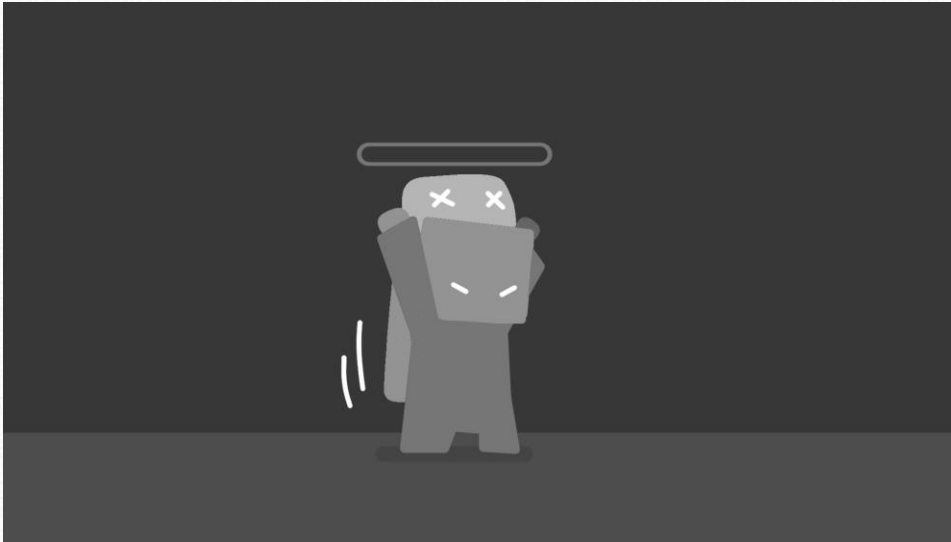
게임 플레이

후기&코멘트

참고 문헌

[#4 - 경비 시스템 / 경비병에게 공격받아 넉다운 될 시]

넉다운 된 플레이어를 잡아 움직일 수 있음
(오브젝트처럼 들고 옮기고 던지는 것이 가능)



기획 컨셉

게임 소개

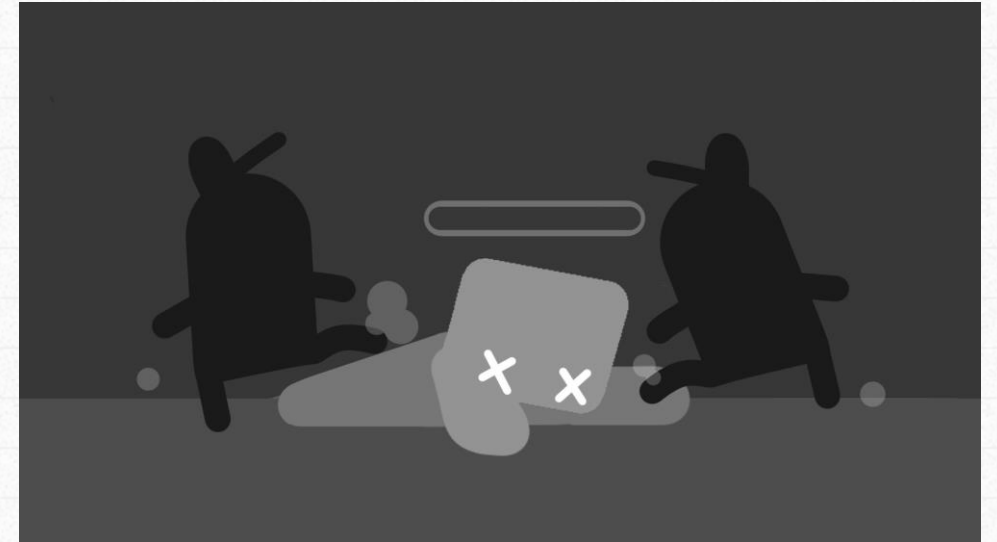
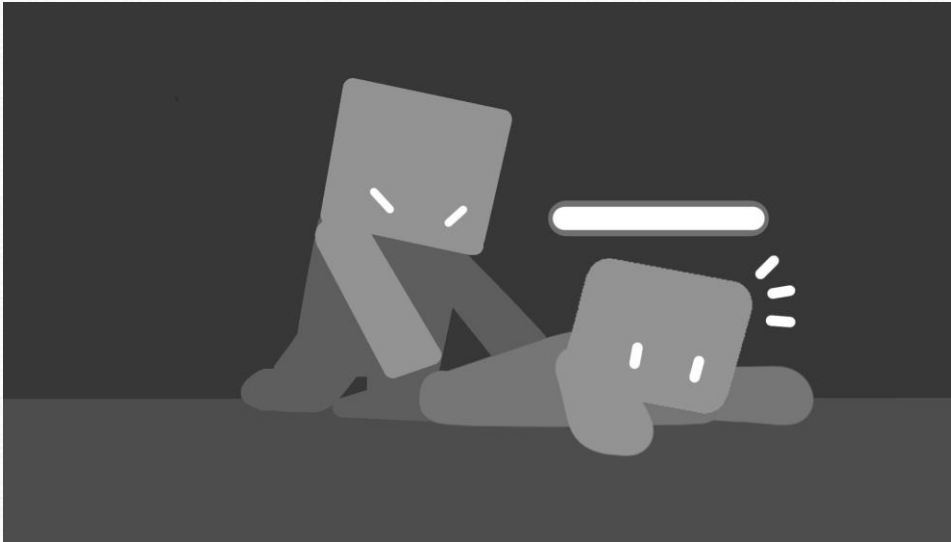
게임 플레이

후기&코멘트

참고 문헌

[#4 - 경비 시스템 / 경비병에게 공격받아 낙다운 될 시]

낙다운 된 플레이어를 살리기 위해서는 엎드린 상태로 일정기간 상호작용(도움)을 해야 살릴 수 있음
(*만약 살리는 도중 경비병에게 다시 공격을 받으면 도움 게이지가 초기화됨)



StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

게임 플레이

후기&코멘트

참고 문헌

[#4 - 경비 시스템 / 보안레벨(공개X)]



플레이어가 경비병에게
들키거나
보안 오브젝트에 노출될
때마다 보안 레벨수치가
올라감

보안 레벨은 일정 수치만큼
올라갈 때마다
레벨이 상승하고 이벤트가
발생

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

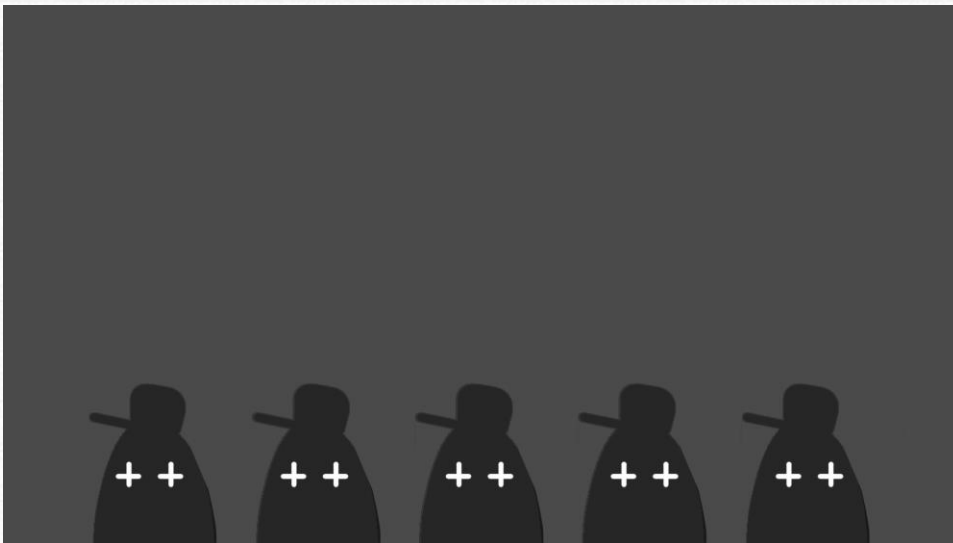
게임 플레이

후기&코멘트

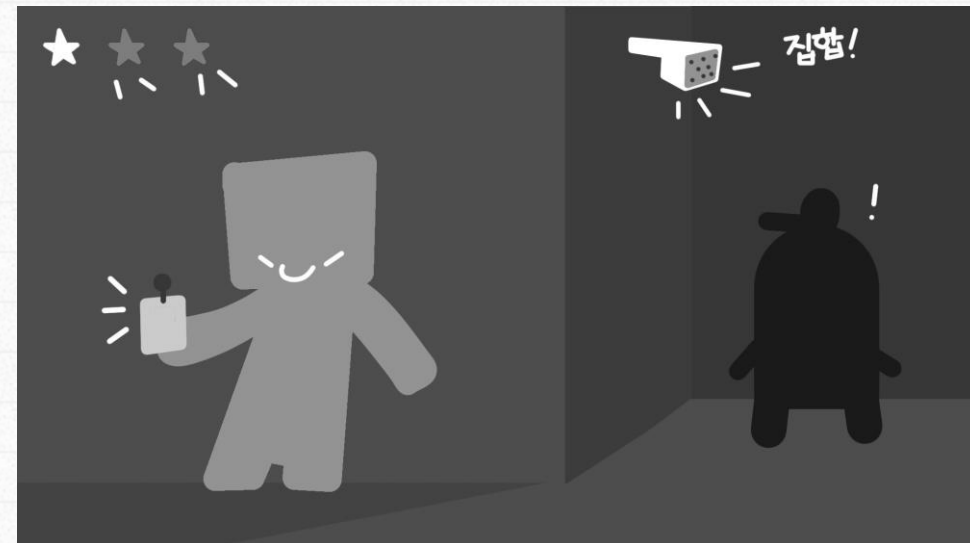
참고 문헌

[#4 - 경비 시스템 / 보안레벨(공개X)]

보안 레벨이 올라가면
경비병들의 시야나 경비병들의 수가 증가함



플레이어가 반대로 일정 시간동안 들키지 않거나
방의 기믹(보안레벨 하락 이벤트 or 경비병 무력화)을
사용하면 경비 레벨의 단계가 내려감



StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

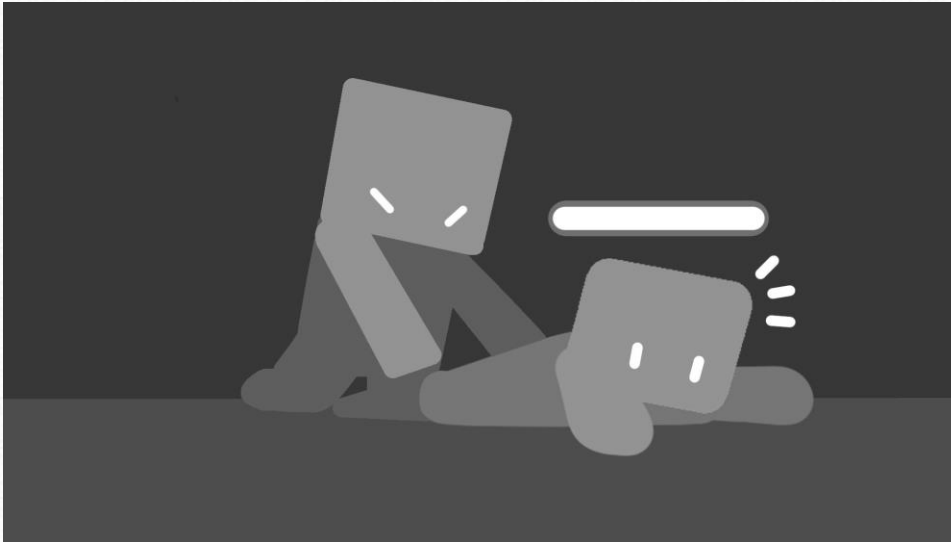
게임 플레이

후기&코멘트

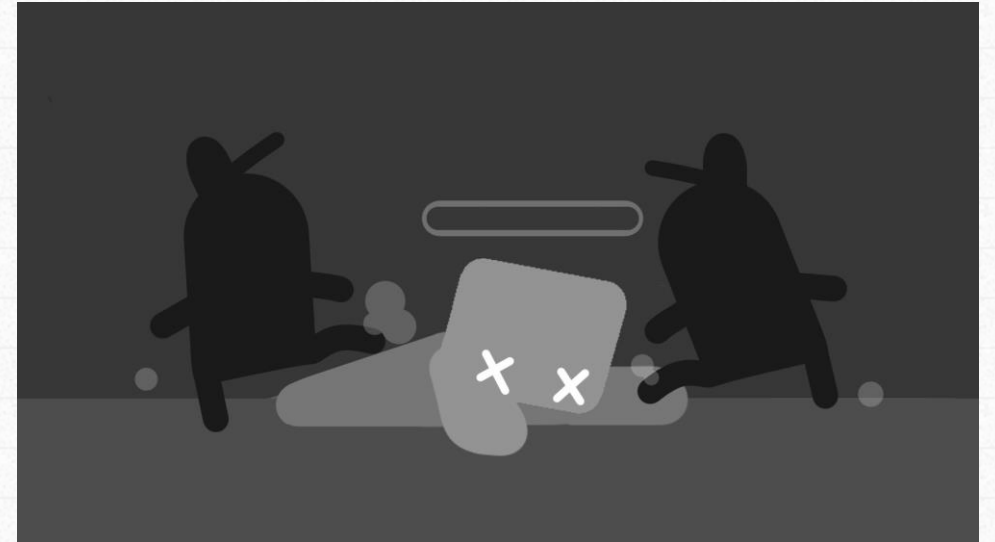
참고 문헌

[#4 - 경비 시스템 / 보안레벨(공개X)]

보안 레벨이 올라가면
경비병들의 시야나 경비병들의 수가 증가함



플레이어가 반대로 일정 시간동안 들키지 않거나
방의 기믹(보안레벨 하락 이벤트 or 경비병 무력화)을
사용하면 경비 레벨의 단계가 내려감



StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

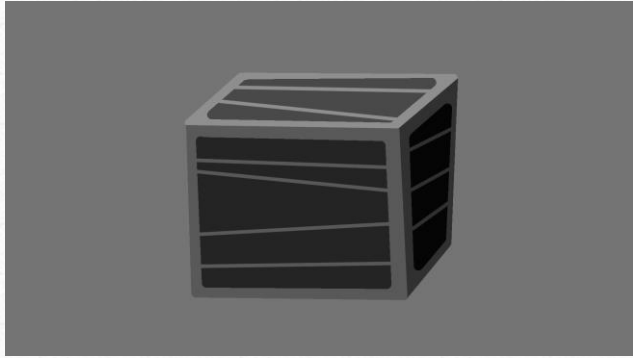
게임 플레이

후기&코멘트

참고 문헌

[#5 - 구성 요소 / 오브젝트]

- 경비병의 시야에서 숨을 수 있는 오브젝트



- 게임 플레이에 도움이 되는 아이템 오브젝트



- 다른 플레이어나 경비병을 방해할 수 있는 오브젝트



- 게임 메인 목표인 보물 오브젝트



StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

게임 플레이

후기&코멘트

참고 문헌

[#5 - 구성 요소 / 경비병]

- 초기에는 정해진 루트를 일정 시간마다 순찰함
 - 꼭 돌아야하는 순찰 포인트 미리 설정
 - 시계 방향으로 순찰 포인트 연결
 - 순찰 루트는 끝과 끝을 오가는 왕복 루트 / 점들을 원형으로 도는 순환 루트 존재
- 플레이어의 시야에 경비병이 들어오면 일정 시간동안 맵에 경비병 위치가 노출됨
 - 경비병들이 플레이어의 노출된 위치를 기억하고 추격 (플레이어가 계속 들키는 상태라면 그 위치가 계속 업데이트되며 플레이어 추격)
- 누군가 경비병에게 처음 들키게 되면 경비병은 플레이어가 시야에서 사라질 때까지 쫓아가며 일정 거리가 좁혀지면 경비병의 무기인 방망이로 플레이어를 공격
- 경비병에게 일정 횟수 공격을 당하면 넉다운됨
- 플레이어가 넉다운될 시 구해주기 전까지 기어다닐 수만 있고 지속적으로 경비병이 그 주위로 다시 순찰을 시작함
 - 순찰 루트가 바뀜
- 경비 시스템에 들키면 플레이어의 위치가 노출되어 경비병들 중 근처에 있는 경비병 혹은 추가 경비병이 생성되어 노출된 플레이어를 일정 시간 추격함



기획 컨셉

게임 소개

게임 플레이

후기&코멘트

참고 문헌

[후기]

게임 플레이 설명하기 위해서 최대한 그림으로 묘사를 많이 했는데 느낌이 잘 전달됐을지 걱정입니다. 졸업작품 기획으로 하고 있어 다행히 게임 플레이 기획에 대한 부담은 덜해서 담고 싶었던 내용들 최대한 많이 담아낸 것 같습니다.

[코멘트]

중간고사 일정으로 인해 2주차에 진행하려 했던 시스템 디자인 기획을 3주차에 진행하는 UI디자인과 바뀌어서 진행하려고 합니다. 계획을 신중히 세우지 못한 것에 대해 반성해야 할 것 같습니다.

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

게임 플레이

후기&코멘트

참고 문헌

[참고 문헌]

그림1 : 폴가이즈 - http://judi3.com/b_free/323089

그림2 : 테일즈런너 - <https://blog.naver.com/tw9178/220492460600>

그림3 : 히트맨 - <https://www.gamemeca.com/view.php?gid=46964>

그림4 : 데이어스ex - <https://blog.danggun.net/2068>

그림5 : 버블파이터 - <https://blog.naver.com/games01/70103044916>

그림6 : 휴먼 폴 플랫폼 - http://yepan.net/bbs/board.php?bo_table=fo_game&wr_id=12144

그림7 : 메이플스토리 - <https://blog.naver.com/7947524/221991975573>

StealBEANS

