**콩밥천국**

최고의 대도둑이 되기 위해 경비병과 함정들을 피해 보물을 쟁취하고 탈출하는

3인칭 잠입 액션게임

2018184023 이향운

**목차**

**Chapter 01. 개요**

* 1. 기획서 집필 의도
  2. 기획서 내용 정리
  3. STEEP & 산업환경분석

**Chapter 02. 게임 소개**

02-1. 게임 개요, 플랫폼 및 사양

02-2. 스토리

02-3. 게임의 대전제

02-4. 캐릭터

02-5. 경비병

02-6. 게임 플레이

02-7. 오브젝트

02-8. 아이템

**Chapter 03. 맵 : 연구소**

03-1. 맵 구조

03-2. 탈출구

**Chapter 01. 개요**

* 1. **기획서 집필 의도**

2020 종합설계기획에서 제안한 ‘콩밥천국’을 기획하며

게임 개발의 원활함을 위해 ‘콩밥천국’을 문서화한다.

* 1. **기획서 내용 정리**

1. 게임 세계관과 스토리, 게임 개요와 컨셉 등을 명시한다.
2. 게임 플레이 기획과 게임 전개도 등 게임의 전체 흐름을 명시한다.
3. 캐릭터의 크기와 디자인, 이동 수치와 애니메이션 프레임, 상호작용 등 캐릭터의 필요한 수치를 명시한다.
4. 맵의 크기와 디자인, 방의 구조와 방에 속하는 오브젝트, 상호작용 가능한 장치와 적 배치 등 맵에 필요한 수치를 명시한다.
5. 오브젝트의 종류와 구성, 용도와 맵 스폰 수치에 대해 명시한다.

**Chapter 2. 게임 소개**

**02-1. 게임 개요, 플랫폼 및 사양**

**▶ 타이틀**: 콩밥천국(Kongbab Heaven)

**▶ 장르**: 플레이어들의 협동과 배신이 오가는 3인칭 잠입 액션게임

**▶ 인원**:4인용 플레이

**▶ 플랫폼**:PC

**▶ 시점**:3인칭

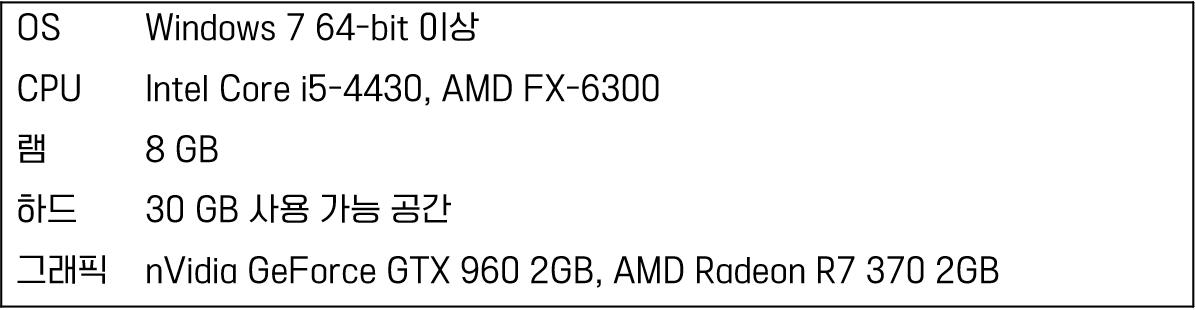
**▶ 이용가**:12세

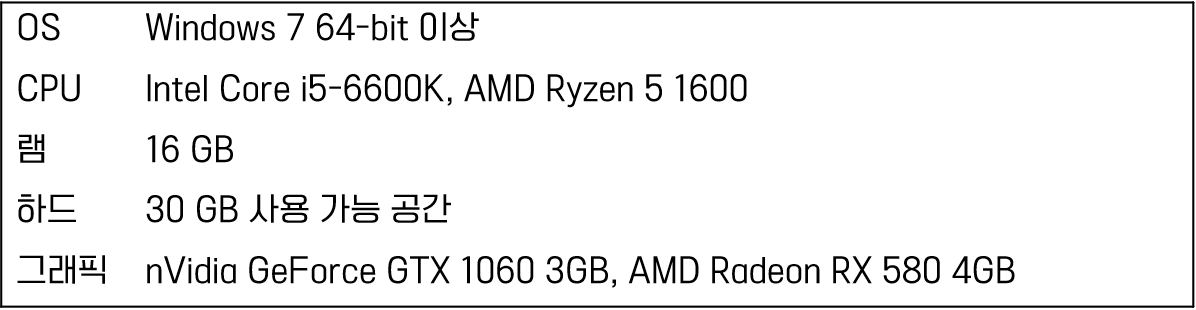
사진1

사진3

사진2

**▶사양**

최소사양

권장사양

**02-2. 스토리**

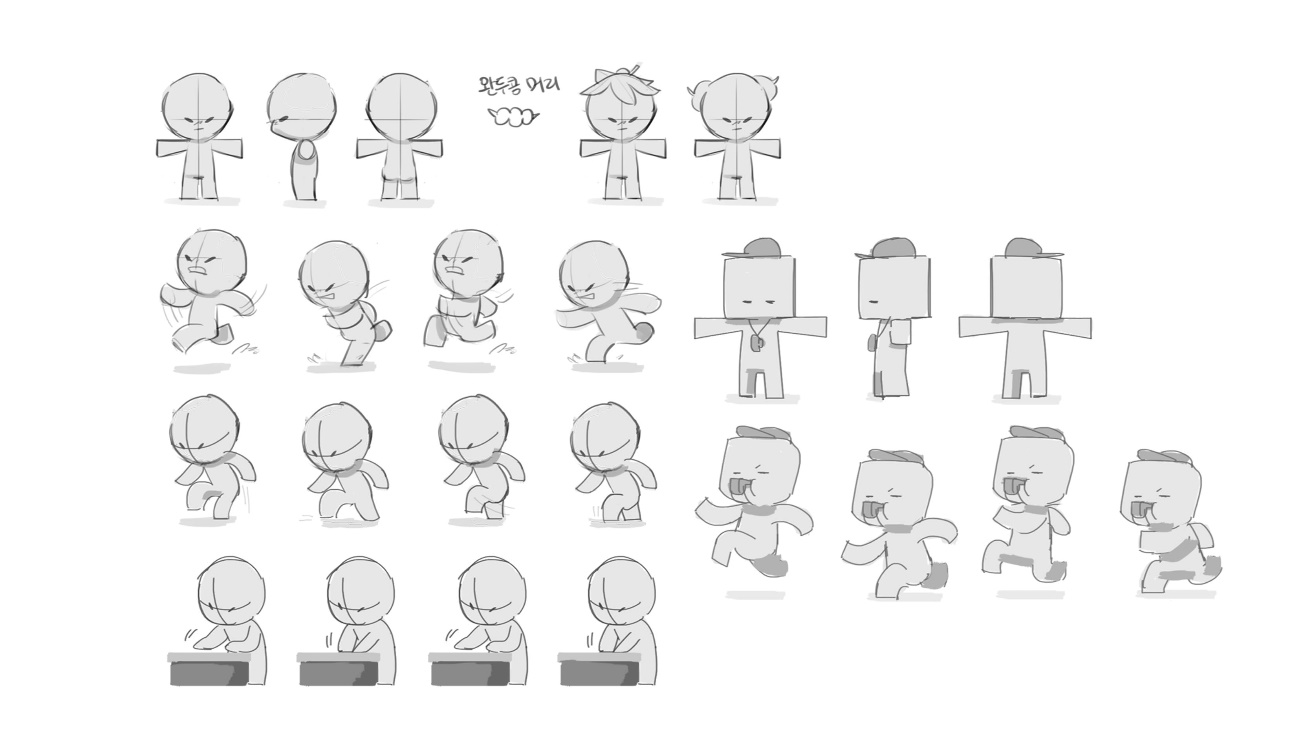
사진7, 적군\_캐릭터

세계를 뒤흔드는 대도둑 집단인 ‘콩밥천국’. 철두철미하며 흔적을 남기지 않고, 노리는 것은 반드시 얻어가는 그들은 이쪽 세계에서는 모르는 사람이 없다. 콩밥천국 도둑들이 원하는 것은 그저 금전적인 이득이 되는 물건일 뿐, 받은 의뢰가 어떤 것이든, 노리는 물건이 어떤 물건이든 개의치 않고 훔친다.

당신은 이 ‘콩밥천국’에 들어온 신입이다. 세계 최고의 대도둑을 꿈꾸며 콩밥천국의 꼭대기를 노리는 당신은 자신의 성적과 명예, 부를 높이기 위해 경비병들과 위험한 함정들을 피해 보물을 쟁취해야 한다. 작전은 4명이서 진행하지만 보물은 오로지 한 사람의 것, 당신은 오늘도 남들보다 빠르게 보물을 쟁취하여 대도둑의 꿈에 다가가야 한다.

**02-3. 게임의 대전제**

1. 게임 플레이는 플레이어의 전략적 협동 위주
2. 전략적 협력관계(내가 상대방을 버렸을 때 장단이 모두 있어 선택의 기로에 놓이게 된다) << 협력에 도움이 되는 요소 "점수"
3. 누가 먼저 보물을 가지고 탈출하는지 눈치 싸움도 있음

**02-4. 캐릭터**

이름: 철콩 – (플레이어)

대도둑이 되기 위해 오늘도 열심히 움직이는 완두콩이다. 완두콩 같이 둥글고 맨들맨들한 머리와 지우개같이 뭉툭한 몸체를 가지고 있다. 둔하게 보이지만 재빠른 액션이 포인트이다.

커스터마이징을 위해 하얀 쫄쫄이를 입고있다.

크기: 1m x 0.65m x 0.7m

이동속도:천천히 걷기 - 0.4~0.5m / 기본 걷기 - 1m / 달리기 - 3m

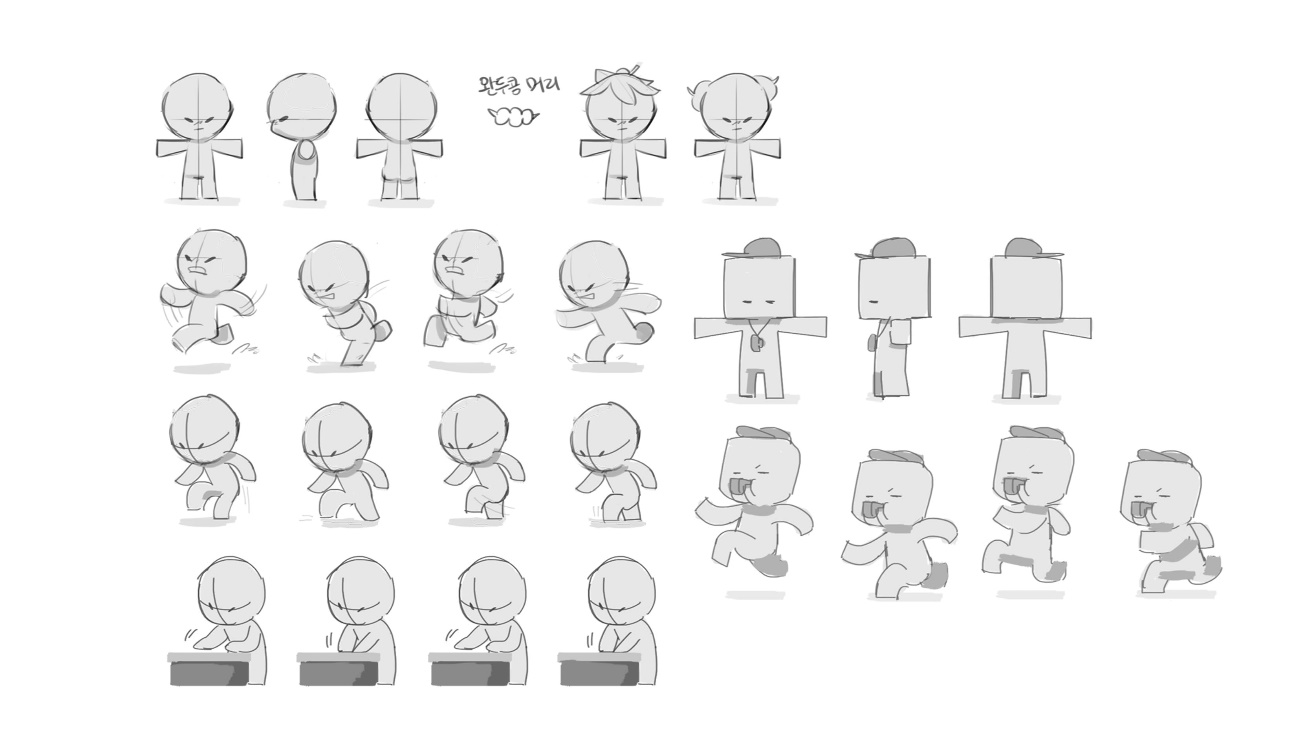
**▶가능한 상호작용**

* 넣기 : 소지 가능한 아이템을 본인 인벤토리에 넣는다.
* 놓기 : 소지하고 있는 아이템 or ‘들기’ 상호작용을 통해 들고 있는 오브젝트를 자신의 앞에 내려놓는다.
* 숨기 : 숨기가 가능한 포인트에서 자신의 몸을 숨긴다.
* 입력하기 : 암호나 카드를 입력한다.
* 들기 : 가능한 오브젝트를 두 손으로 든다.
* …

**02-4-2. 애니메이션**

* 기본 : 아무 행동이 없이 가만히 서있는 상태이다.
* 걷기 : 일반적인 이동속도로 걷는다. (1m/s)
* 천천히 걷기 : 발소리를 줄이며 천천히 걷는다. (0.4~0.5m/s)
* 달리기 : 걷기보다 조금 빠르게 달린다. (3m/s)
* 몸통박치기 : 살짝 몸을 움츠렸다가 앞으로 살짝 돌진한다. (경비병에게 스턴)
* 점프 : 기본/천천히 걷기/걷기/달리기 상태에서 점프한다.
* 엎드리기 : 몸을 바닥에 낮춰 엎드린다.
* 기어가기 : 엎드린 채 이동한다.
* 벽에 붙어 숨어있기 : 벽에 붙은 자세를 하며 숨는다.
* 쭈그려 숨기 : 오브젝트에 숨을 때 몸을 모아 쭈그려 숨는다.
* 오브젝트에 숨을 대 몸을 낮춰 엎드려 숨는다.
* …

**02-5. 경비병**

이름 : 두부 – (경비병 NPC)

철콩이가 잠입하는 어디든 존재하는 경비병이다. 두부처럼 부드러운 질감과 모양을 하고 있으며, 위험한 존재이지만 생각보다 바보 같은 움직임을 한다.

주인공과 구분하게 위해 어두운 쫄쫄이에 경비복을 입고있다.

크기: 1m x 0.65 x 0.7m / 무기: 경찰봉

이동속도: 순찰속도 – 0.6m / 추격속도 – 3.2m

**▶애니메이션**

* 기본 : 아무 행동이 없이 가만히 서있는 상태이다.
* 걷기 : 일반적인 이동속도로 걷는다. (1m/s)
* 공격하기 : 소지하고 있는 야구방망이를 휘둘러 공격한다.
* 신호보내기 : 호루라기를 만져 부는 시늉을 한다.
* 공격받음 : 플레이어의 스턴을 맞는다.

**02-6. 게임 플레이**

**▶게임 진행 방식**

1. 파티에 2~4인이 모이면 게임 시작
2. 플레이어들은 각자 맵 내부에 랜덤 스폰(투표를 통하여)
3. 숨겨져 있는 보물과 랜덤 생성된 출구(탈출방법)로 탈출하면 승리

**▶게임 룰**

1. 경비병이나 보안 오브젝트에 노출되면 보안레벨 상승, 경비병 강화
2. 경비병은 강화학습으로 생성된 로직을 기반으로 플레이어를 찾아다님
3. 경비병에게 일정시간 노출되지 않거나 기믹 사용시 보안레벨 하락
4. 경비병을 잠시동안 활동하지 못하기 하는 기믹이나 아이템, 이벤트 존재
5. 경비병에게 한 번 공격당할 때마다 체력이 한 칸 깎인다. (총 3개)
6. 체력이 모두 깎이면 넉다운 되어 기어다니는 것 외에 아무것도 할 수가 없다.
7. …

**▶넉다운이 된다면**

1. 기본 상태에서

**▶보물을 찾은 후**

1. 보물을 획득한 플레이어가 존재하면 그 후엔 스피드런하게 게임이 전환
2. 경비병이 추가 생성되며, 보물을 가진 사람이 탈출한 이후 타임 리미트가 존재(1분)
3. 경비 보안레벨이 올라가며 오를 때마다 불리한 추가 이벤트와 방해요소 발생

**▶게임 엔딩**

* **모두 패배 : 팀원 누구도 탈출하지 못하고 제한시간이 끝남**
* **개인 패배 : 팀원 중 누군가는 탈출하였지만 본인은 탈출하지 못함**
* **개인 승리 : 팀원 중 본인이 가장 먼저 보물을 가지고 탈출함**

**▶컨트롤러**

**상호작용**

**방향키 입력**

**달리기**

**아이템사용**

**엎드리기**

**아이템사용**

**▶플레이어**

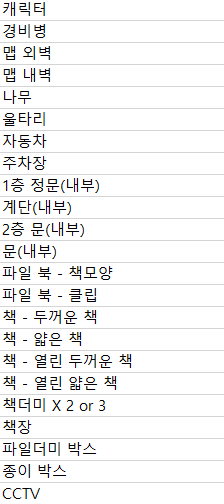
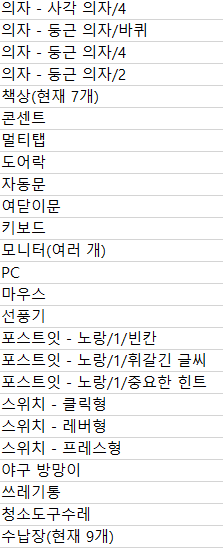
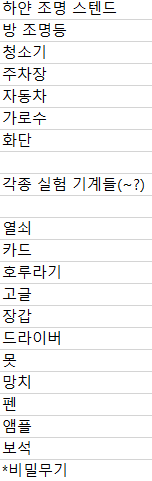
1. 제한 시간 내에 보물을 챙겨 탈출해야 한다.
2. 체력은 총 2칸이다.
3. 플레이어는 경비병을 직접 해하거나 없앨 수 없다.
4. 방의 기믹이나 아이템, 이벤트를 통해서만 경비병들을 방해할 수 있다.
5. 인벤토리는 총 3칸이다.
6. 소지할 수 있는 아이템만 인벤토리에 넣을 수 있다. (최종 보물 포함)
7. 아이템 칸을 눌러 그 아이템을 손에 쥘 수 있으며, 빈 칸을 누르면 빈 손으로 취급된다.
8. …

**▶경비병**

1. 게임이 시작되면 정해진 루트를 돌며 경비를 한다.
2. 플레이어를 발견하게 되면 보안레벨을 올리며 맵 내부에 있는 모든 경비병들이 보안레벨에 따라 행동이 달라진다.
3. 플레이어를 발견하게 되면 플레이어를 쫓아가며 시야에서 벗어나면 마지막으로 플레이어가 보인 자리까지 추격하며, 이후에 찾게 되면 추격을 이어가고 찾지 못하게 되면 추격을 멈추고 보안레벨에 따라 다시 정해진 루트를 돈다.
4. 플레이어가 맵에 영향을 주거나 오브젝트에 영향을 주면 그 영향을 받는다. 그로 인해 행동이 저지되거나 이동이 방해되는 등 플레이어의 추격을 막을 수가 있다.
5. 플레이어를 공격하면 플레이어는 체력이 1이 깎이며 모두 깎여 넉다운이 될 시 추격을 종료하고 다시 정해진 루트를 돈다.
6. 플레이어가 넉다운 되어 경비병의 시야 범위에 들어온다면 그 정보를 입수할 수 있으며 그로 인해 행동 패턴이 달라질 수 있다.

**02-7. 오브젝트**

**▶오브젝트 종류**

**▶소모 아이템**

* EMP 발생장치 : 전자장치 파괴
* 케이크 : 바닥에 놓으면 경비병이 먹으러 옴
* …

**▶지속 아이템**

* 망치 : 모든 것을 해결한다
* …

**▶트리거 아이템**

* 경비병의 상하의
* 경비병의 모자
* 경비병의 방망이
* 어딘가 쓸 수 있는 긴 막대기
* 옥상 열쇠
* 드론 호출기
* 다이너마이트
* 라이터
* …
* 모두 합쳐서 약 30개 예상, 조건에 따라 약 5~60%의 아이템만 생성된다.

**▶배경 오브젝트**

* 주차장 & 자동차
* 가로수
* 화단
* 책상
* 수납장
* 서랍장
* 책
* 실험도구
* 컴퓨터
* …
* 한 방에 약 10~20개 배치

**▶월드에 있는 오브젝트**

들 수 있냐 / 없냐

상호작용이 있냐 / 없냐

=> \*보석( 들 수 있다 / 상호작용 없어 )

=> \*앰플( 들 수 있다 / 상호작용 없어 )

=> \*비밀무기(강함) ( 들 수 있다 / 상호작용 없음 )

=> &TopSecret

=> &TopSecret

=> &TopSecret

=> 종이박스 ( 들 수 있다 / 상호작용 있다 )

=> 분전함 ( 들 수 없다 / 상호작용 있다 )

=> 서버컴퓨터 ( 들 수 없다 / 상호작용 있다 )

=> 케비넷 ( 들 수 없다 / 상호작용 있다 )

=> 복도의자 ( 들 수 없다 / 상호작용 있다 )

=> 화분 ( 들 수 없다 / 상호작용 있다 )

=> 쓰레기통( 들 수 없다 / 상호작용 있다 )

=> 청소도구함 ( 들 수 없다 / 상호작용 있다 )

=> 환풍구 ( 들 수 없다 / 상호작용 있다 )

=> 쓰레기 배출구 ( 들 수 없다 / 상호작용 있다 )

=>…

**02-7. 보안레벨**

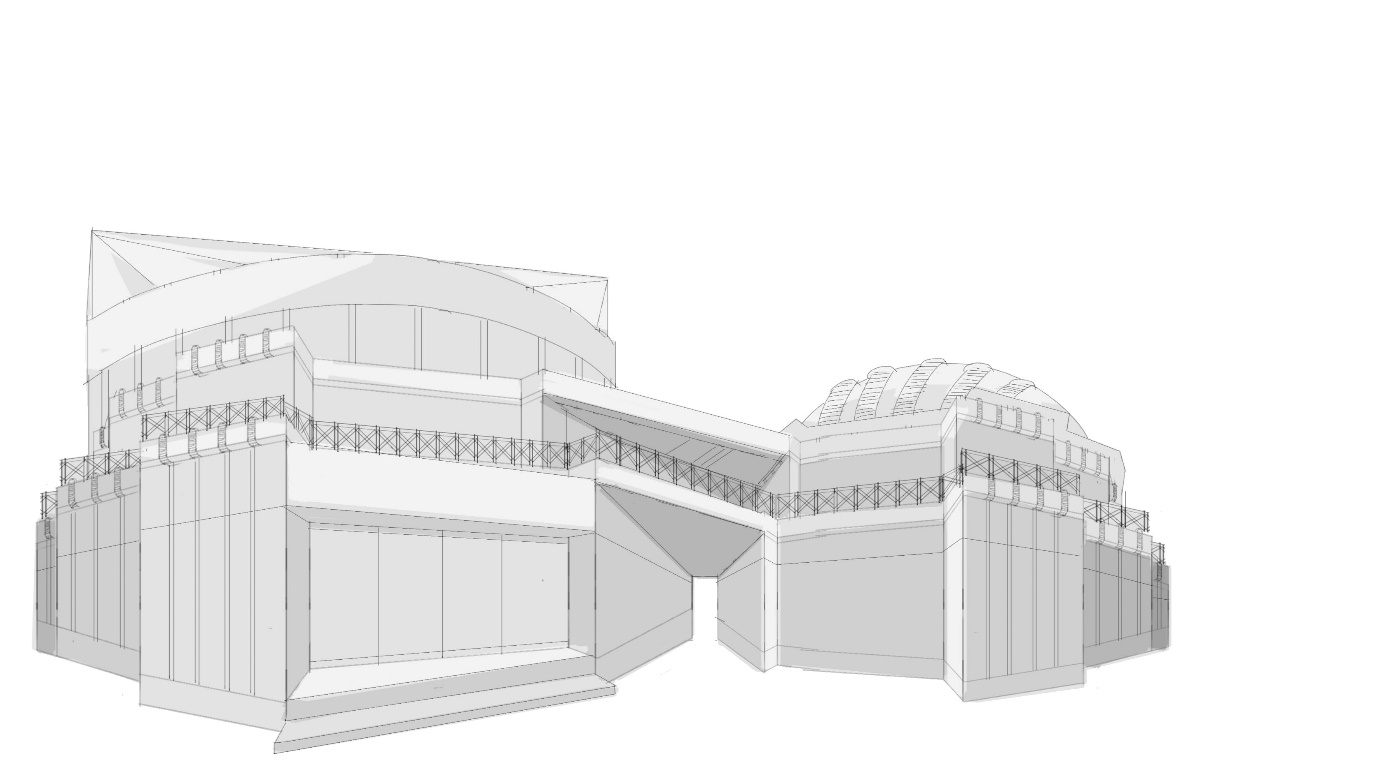
**▶강화학습을 하면서 다시 재기획**

**03-1. 맵 구조**

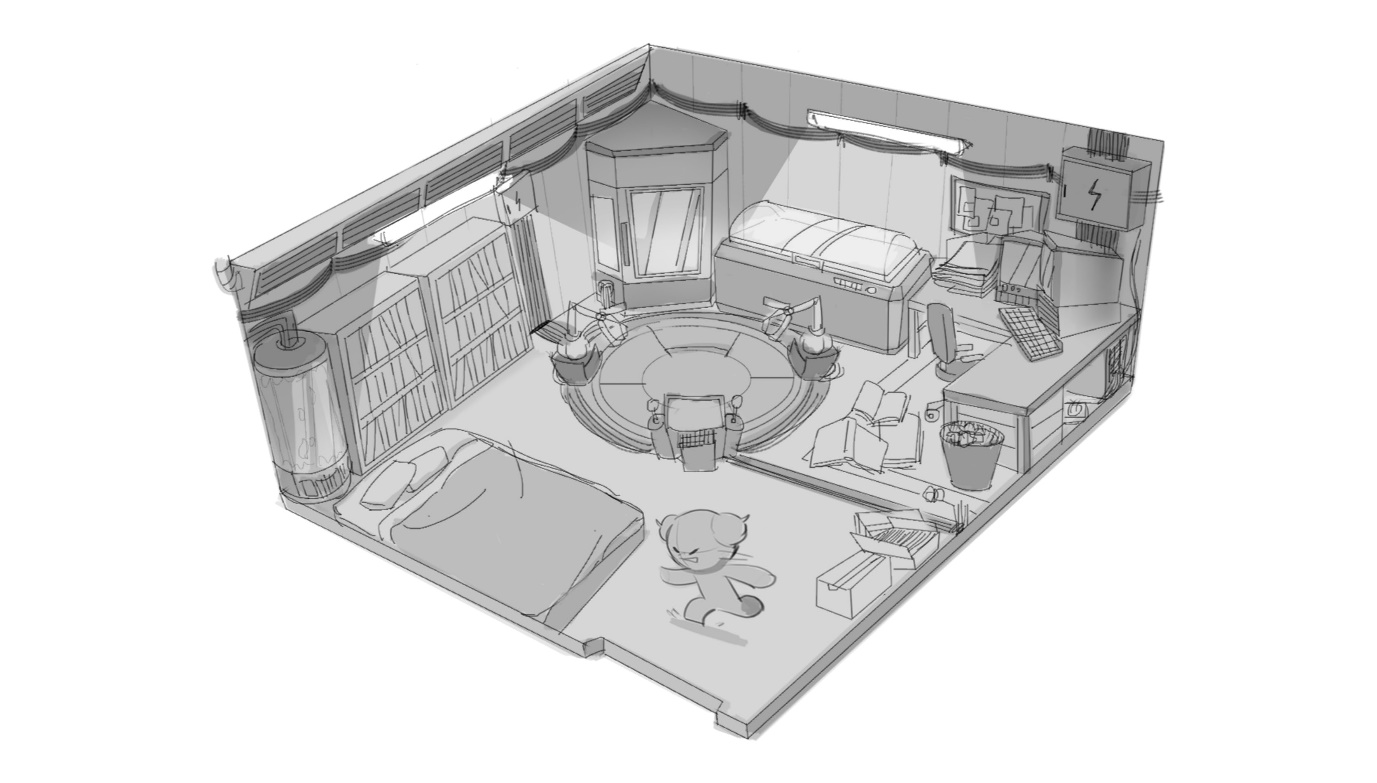
**▶ 컨셉**

다양한 실험 도구와 기계들이 존재하는 알 수 없는 연구소

무언가 중요한 걸 지키고 연구하는 곳인지 경비가 삼엄하다.

**▶ 맵 구조 컨셉 그림**

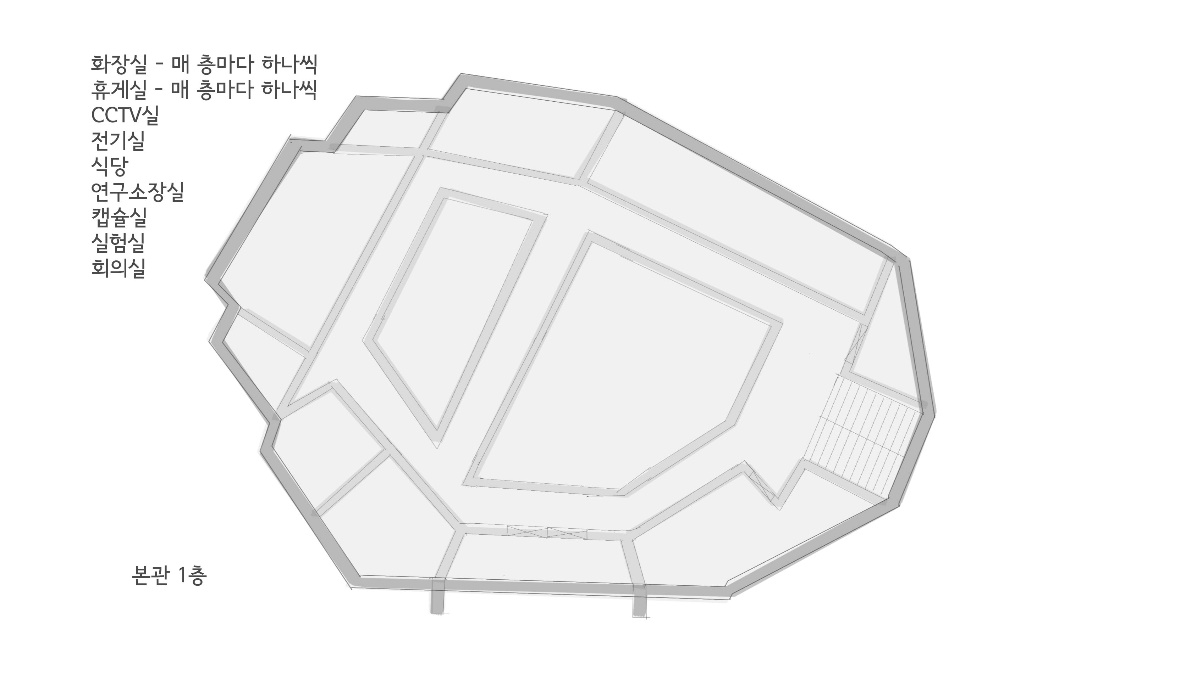
* 어떤 연구소인지 정확히 알 수 없고, 주인공이 잠입을 하는 곳이기 때문에 악당 느낌이 나도록 일반 연구소와 다르게 맵 디자인을 특이하게 하였다.
* 기존 연구소처럼 깔끔하고 정갈한 디자인이 아닌 언밸런스하고 캐주얼한 외관.

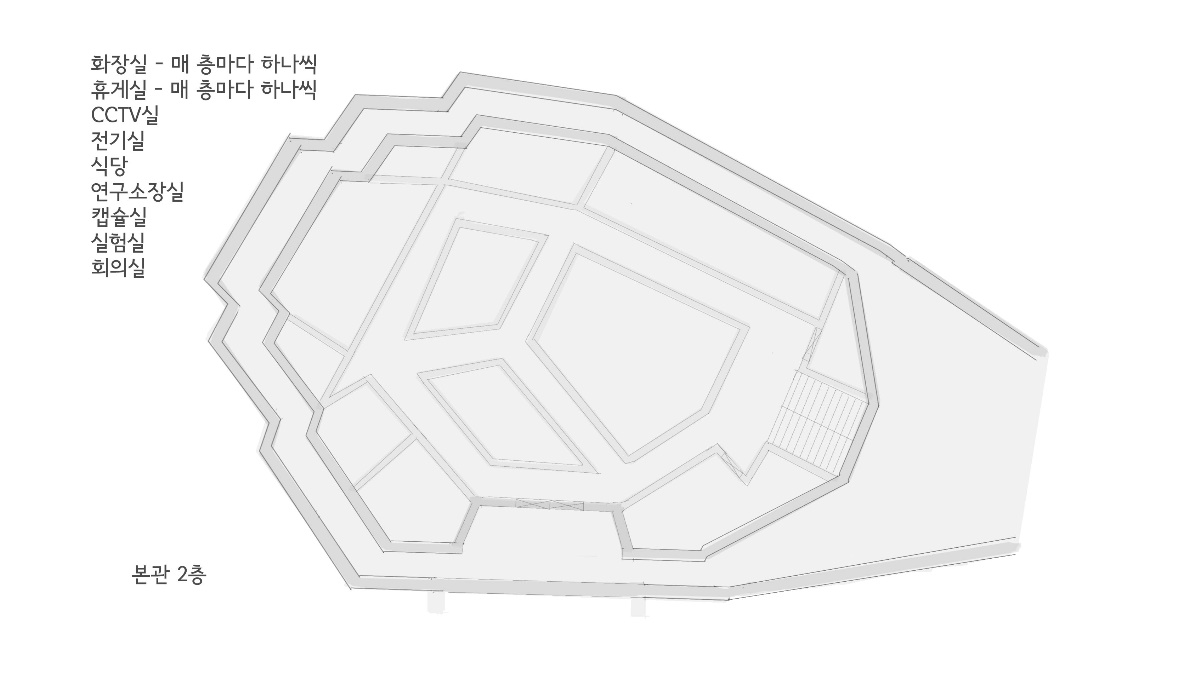
**▶** **방 구조 컨셉 그림**

* 방의 개수가 많고 다양하기 때문에 오브젝트들을 어떤 방인지에 따라 개수나 종류를 각기 다르게 할 것.
* 연구소 전체의 색감이나 톤은 아래의 사진을 참고한다. (포켓몬스터 로켓단 연구소)

**▶ 맵 크기**

* **전체 :** 맵 건물과 야외까지 모두 합쳐서 100m x 100m
* 본관 크기 : 60m x 60m 총 2층 방 약 30개
* 별관 크기 각각 25m x 30m 총 2층 방 약 20개
* 본관 크기 : 60m x 60m

**▶ 맵 구조**

****

**03-2. 탈출구**

* 탈출구는 탈출 조건이 만족되면 상호작용이 가능해진다.
* 상호작용하면 캐릭터가 사라지게 되고 남은 전체 플레이어에게 탈출한 플레이어가 존재한다고 메시지가 간다.

**▶ 탈출구 종류**

* 정문
* 하수구 // 여러 번 가능
* 옥상 // 다같이 가능
* 나가는 화물차에 숨어타기 // 1인 전용
* 경비병 분장 // 3종류 (상하의, 모자, 경찰봉) 아이템을 모두 모으고 탈의실에 가면 즉시 탈출
* 벽 파괴 ( 맵에 랜덤으로 파괴할 수 있는 상호작용이 가능한 벽이 있다.
* 옥상에서 장대 높이뛰기
* 탈출구 위치 자체는 고정, 방법도 마찬가지
* 다만, 필요 아이템 혹은 상황은 랜덤으로 발생하기 때문에 아이템이나 이벤트가 없을 수도 있음
* 보물을 찾으면서 동시에 맵에 존재하는 아이템과 오브젝트로 탈출 방법을 모색
* 맵을 탐험하면서 자연스럽게 유추할 수 있도록 맵에 생성된 아이템 등의 상황 같은 다이어제틱 UI로 힌트를 내포