



제2차 기획회의

📅 날짜	@2023년 8월 22일
📄 기록 담당자	👑 윤민영
≡ 요약	자유로운 아이디어회의
⋮ 참석자	👤 김하림 👑 윤민영 👤 박영서 👤 박준섭 👤 이건 👤 이정준

00. 목차

| INDEX

00. 목차

기획

3d에 그래픽 장점을 살릴 수 있는 멀티 플레이어 게임

최종

아이디어

기획

3d에 그래픽 장점을 살릴 수 있는 멀티 플레이어 게임

- 언리얼의 장점(빛계산, 생동감) 을 살릴 수 있는 콘텐츠를 만들자 (SSAFY X)
- 플레이타임 30분 미만, 멀티플레이어, 게임은 간단하게, 팀전/개인전 지원, 선택하여 방 입장
- 장르? — 성장형 미션수행, (경쟁모드에 숨바꼭질 추가)

- 몇인칭? 3

최종

장르 : (경쟁/협동모드) 성장형 미션클리어 장르

모드 : 팀/개인

플레이타임 : 30분 미만

아이디어

1. 매리와 RGB 솔레잡기

- 흑백에서 RGB 잡을때마다 색을 얻음
- RGB는 맵 안에서 자신의 색과 같은 계열의 색을 가진 물체로 변신할 수 있음
- 일정 시간이 지나면 움직이거나 변신이 풀림
 - 나왔던 의견들
 - 팀전? 1:5?
 - 매리쪽이 노잼일수도 있다
 - 매리도 팀으로 여러명이면 협동가능

- 배경
 - 배

"만 미래에 매리라는 아주 독특하지만 태생적으로 색을 전혀 볼 수 없는 사람이 있습니다. 태어나자마자, 그녀에게는 세상의 모든 게 흑백으로 보였죠. 그녀의 이러한 특징은 세계의 많은 과학자들의 관심을 불러일으켰지만, 아무도 이유를 알 수 없었습니다. 그래서 매리는 스스로 원인을 찾아 공부하기로 하죠. 그녀 스스로의 병을 치료하겠다는 생각에 사로잡혀, 매리는 몇 년간의 지속적이면서도 아주 열성적인 공부와 연구를 해나갑니다. 그 결과 매리는 뇌의 모든 구조적, 기능적, 생리학적, 화학적, 생물학적, 물리학적 디테일을 밝혀내며 세상이 본적 없는 최고의 뇌과학자가 됩니다. 그녀는 뇌의 범연결적 기능부터 가장 작은 단위의 기능까지 '발혀질 수 있는' 모든 원리들을 밝혀내고, 우리가 석양을 볼 때 뇌 안에서 발생하는 모든 뉴런의 활성화와 단백질의 신호체계를 알아냅니다."

"이러한 지식을 기반으로 매리는 본인 뇌의 문제점을 파악하고, 어떻게 고칠 수 있는지를 알아낸 다음, 이를 고치기 위해서 수술에 들어갑니다. 몇 달이 지나, 수술을 진행했던 의사들이 그녀의 안대를 제거할 준비를 하고, 그녀는 완벽히 새로운 세상을 받아들일 준비를 합니다. 장미꽃 한 다발 앞에 서있는 그녀는, 서서히 그녀의 눈을 엽니다."

여기에서 매리의 방의 핵심 포인트가 나옵니다.

"빨간색이라는 색을 처음으로 접한 매리, 그녀는 새로운 무엇인가를 배우게 될까요?"

- 우주
 - 숲
 - 바다
 - 도시
 - 미술관
 - 달
 - 사막
 - 초원
 - 협곡
 - 아틀란티스
 - 네옴시티
 - 사이버펑크
 - 디스토피아
- 초전도체를 찾으려..
 - 잡히는거 가져다가 죄다 구워보기 미션
1. 박물관패키지
 - a. 팀전 : 박물관의 귀중품을 훔치기 위해 숨어든 도둑들 vs 박물관 관리인
 - 도둑팀은 박물관 내의 숨겨진 보안 스위치를 모두 내리면 승리
 - 관리인은 도둑들을 전부 잡으면 승리
 - b. 개인전: 제한된 시간 안에 가장 많이 재화를 획득한 사람이 승리 (밀치기로 손에 든 거 뺏어가거나 남의 보관함에서 들어서 털어올수있음)
 2. 배 패키지
 - a. 팀전: 배를 쟁탈하려는 해적(or유령)들 vs 선원
 - 위와 비슷하게 점령하기 vs 검거하기 방식
 - b. 개인전:

- 마찬가지로 제한된 시간안에 맵에 랜덤으로 뿌려지는 재화들 가장 많이 줍는 사람이 승리

- 로그라이트 장르

- <https://www.notion.so/08-21-07e0c8ca28284ba8ac52bfbe7d701dcc>
- 맨 아래에 장르 설명 정리되어있음
- **던전 롤플레이нг 게임(DRPG, 로그라이트): 로그라이크**에서 유래한 던전 탐색형 RPG. 육성 요소가 없을 경우 메트로베니아에 속한다.
 - **로그라이크**: DRPG 중 턴제 요소 및 영구적 죽음 요소가 있는 RPG.

- 팔다리 하나씩 맡아서 움직이는 협동 똥겜

- 달에서 지구로 “우주정거장”

- 기술적으로는 에셋 가져다 쓰면 되는데
 - 커스텀이 얼마나 가능한지 모르겠고
- 인벤토리나 상점 기능이 있냐 없냐가 난이도에 크게 영향을 미친다
- <https://www.youtube.com/watch?v=lKEEt9l0EDw>

- 서울 숲 두더지 잡기

- 협동 모드 : 망치로 때려잡기

- 보스 러시?

- 숨바꼭질

- 유저가 오브젝트로 변하는 기능

- 술래가 돌아다니면서 사물 맞추기
- 대표적으로 카스2 숨바꼭질, 근데 스팀게임에도 비슷한 류 많이 나와있음

- 디펜스 게임

- 경찰과 도둑류

- RPG
 - Tumbleweed destiny
 - Q)이 RPG가 롤플레이нге 중점을 둔 건지 전투 + 판타지 느낌의 게임인지 궁금합니다
 - 전투 구현할수 있으면 너무 좋을것같은데 기술적으로 힘든지 아직은 감이 안와서
 - RPG 하게되면 판타지 해보고싶습니다!
 - 채집이나 보물찾기같은걸로 획득해서 레벨올리고 물건사고 할수있는 그런걸 생각했는데
 - 상점기능/인벤토리가 들어가네요 음
 - Q)후자의 경우 볼륨을 어느 정도로 두고 있는지도 궁금합니다
 - 전투가 나오려면 던전이나 단계가 나와야 할 것 같고.....
 - 그러면 맵이 많아질것같고....
 - 보스레이드를 해야할것같고..
 - 전투가 나오면 스킬이나 모션이 들어가는데 이 부분을 잘 구현할 수 있을지 아직까지는 잘 모르겠어서 얼마나 복잡한 과정인지 궁금하기도 합니다

기타

- 그래픽 장점을 살려서 배경 + 캐릭터 나오게 사진찍는기능 있으면 좋겠다

- 영서) 혹시 때려잡은 두더지랑 함께 사진 찍는 건 어떨까요

숨바꼭질

1. 잡는 자와 숨는 자가 구별 불가능

- 잡는 자와 숨는 자가 같은 능력치 (개인전)

ex) 라스트맨 스탠딩

- 잡는 자와 숨는 자가 다른 능력치 (1대 다 or 다대 다)

ex) **유령의 집 (동적 마피아 게임)**, 어몽어스, Goose Goose duck

게임 시작 시, 인원 수에 따라 역할이 정해짐

- 술래 진영

- 늑대인간

- “보름달”이 뜨면 능력치 크게 상승

- 뱀파이어

- 남을 조종 가능 (조종 시에는 본인이 못 움직임; 보통 조종해서 낙사시킴)

- 좀비

- 상대를 죽일 시 술래 진영으로 태어나게 함

- 도망자 진영

- 여러 능력을 가진 시민이 있음

- 시간 동안 버티거나, 퀘스트를 클리어할 시 시민 승리

- 시민 사망 시, 유령 상태로 인간 진영의 퀘스트를 도울 수 있음

(아마 스킬 사용과 이펙트 구현, 낙사 가능 등을 신경써야 할 지도)

2. 잡는 자와 숨는 자가 구별 가능

애초에 시작할 때 진영이 정해지고, 서로의 모습도 다름

- Witch it
- 카스2 숨바꼭질
- 프롭나이트, 데드 바이 데이라이트, 베일 오어 제일 등

미션 성장형

1. 1인용

- 액션 게임
- 슈팅 게임
- 어드벤처 게임
- 시뮬레이션 게임
- 롤플레이팅 게임
- 퍼즐 게임
- 음악 게임

2. 다인용