빨간 모자 221009

빨간 모자가 늑대를

늑대를 죽이는 방법을 실제 빨간 두건 스토리에서 인용하여

늑대가 그로기 상태일 때 돌을 배 속에 집어 던지고 무거워진 상태에서

강으로 유인 하여 빠뜨려 익사 시키는 작전 (신호탄 등으로 유인)

유인 하는 것을 음식 같은 걸로 유인을 한다 고기 같은거나

엔딩을 여러가지로 분화시킨다

처음 할머니 집에 가는 동안 퍼즐을 배치해서 3가지 요소를 다 얻지 못하면 디진다

돌만 몇 개 주우면 할머니가 죽는 엔딩

총을 주웠으면 할머니가 사는 엔딩

박씨를 주웠는데 도깨비 띠용?하면서 나온다던가

프롤로그에서 할머니가 찾아와라 해서 갔는데 집에 늑대가 있다는 설정

맵은 아마 하나의 공간에서 모든 게 펼쳐질 듯

Like 데바데

상호작용 요소

돌, 투척용 나이프 같은 늑대 방해 요소, ~~외부적인 요소(박씨),~~ 유인 요소(신호탄, 음식)

스토리

평화롭게 프롤로그 장면 집까지 가는데 wasd 방향키다, 상호작용 상냥하게 알려줘

할머니 집에 가 // 튜토리얼 -> 보스전 형식

보스전 할 때 맵에다가 아이템이 여기저기에 떨궈져있다

이것들로 내가 추격 당하지 않게 시간을 벌거나 보스를 저지를 하든지 해야한다

빈집이 있다면 그 곳에서 도구를 주워 ,.,

집 들어가는 것 자체가 리스크가 있기 때문에

초반에는

강은 알려주는데 다른 어딘가에 엔딩 요소가 있을 수도 있다

사냥꾼의 집이 있다던가

창의성 주입 : 집이 있는데 열쇠를 주어야 들어갈 수 있고

특정 아이템 파밍, 특정 장소를 가야 엔딩을 볼 수 있다

길이 있는데 플레이어가 옆에 나무가 있으면 넘어뜨려서 못 지나가게 막을 수 있다

물론 나도 못감

열쇠를 먹으면 사냥꾼의 집에 가서 갈 수도 있고

사살하는 엔딩? **설계도** 도입, 부품을 구하여

무기나 도구를 조합해서 반격을 할 기회를 줌

저걸 보관하기 위한 가방이 있어야함

이에 대한 상호작용도 있어야 할듯

가구는 굳이 넣고 상호작용할 시간이 읍다 일단 보류

일단 모든 물건들은 땅바닥에 있는걸로

집에 들어가면 1인칭으로 뷰를 바꿈

상호작용이 될 수 있다면 숨기 등을 추가해 숨을 요소 넣고 늑대에게서 시간을 번다

맵의 경계선은 나무 등으로 메꾼다

에셋은 빨간 모자 일단 사고 봐야됨

----------------------------------------------------------------------------------------------------221010

**요약**

**생존 게임**

게임의 목표 : 빨간 모자가 늑대로부터 생존. 늑대랑 접촉 시 사망

뷰 : 이거는 구현해보고 결정

조작 : WASD 이동 + 마우스로 조준, 상호작용 키, 배낭 키

할머니, 팔이 무척 크네요 – 너를 더 잘 안기 위해서

다리 기네요 - 잘 뛰기

귀 - 이야기 잘 듣기

눈 - 널 잘 보기

이빨 - 널 먹기 위해서

**구조**

시작 화면 – 튜토리얼 – 할머니 집 – 늑대 등장 씬 – 보스전(생존 게임) – 플레이어의 판단에 따른 엔딩

보스는 추격만, 시간마다 점점 속도가 빨라짐

특정 아이템을 보스에게 상호작용하면 속도 조정

템을 순간 느려지게 하는것과 초기화 시키는 것으로

늑대는 플레이어의 위치를 알고 있기 때문에 계속 플레이어를 향해 추격을 하는 대신 속도는 조금 느리게 시작될 것임 그러면서 시간의 경과에 따른 속도 증가’

**엔딩 0 :**

조건 : 이상한 종이 3장을 모으고 강에 빠진다

히든, 악몽

**엔딩 1 :**

조건 : 늑대에게 돌을 먹인다

강으로 간다

* 늑대 죽이고

**엔딩 2 :**

강으로 간다

* 탈출

**엔딩 3 :**

조건 : 사냥꾼의 집 열쇠로 집 열어야 됨

사냥꾼의 집으로 간다

* 사냥꾼이 늑대를 사살?

**엔딩 4 :**

조건 : 설계도를 이용해 총을 만든다

조합으로 총을 만들어 늑대를 죽인다

* 사살 엔딩

**엔딩 5 :**

조건 : 늑대에게 음식을 몇 회 먹이고 집으로 간다

늑대가 배불러서 간다

* 해피 엔딩?

**엔딩 6 :**

늑대에게 접촉 후 사망

* 사망

**튜토리얼**

첨에 검은 화면에서 서론을 말해준다. 할머니 병문안 와라는 내용

늑대가 할머니 집을 알려 달라하고 아무 의심없이 말해주는 빨간 모자 등

[전체적인 스토리는 빨간 모자의 악몽, 교훈을 준다]

[집이 비어있는 것 : 꿈속이라 사람이 없음]

[사냥꾼이 있다는 것 : 왜 그때는 늑대를 잡아주지 않았나]

[늑대가 점점 빨라지는 것 : 늑대의 위에서 사람이 점점 소화되는 것을 반영]

그 다음 숲이 나오고 wasd, 상호작용 등 적당히 조작법을 알려준다.

그렇게 자연스럽게 할머니 집으로 갈 수 있게 한다

**들어가며**

하단에 텍스트 형식으로 해당 장면의 흐름을 보여주고, 늑대가 빨간 모자를 잡아먹으려 할 때 게임이 시작된다.

**생존**

**아이템**

총 설계도(머스킷?) – 화약, 총신, 성냥, 총알

음식 (빵, 돌빵) : 늑대의 속도가 0.2 감소한다 / 돌빵 n개 먹이고 강으로 가면 특정엔딩

덫 : 일정시간 저지

신호탄 : 늑대의 유인 대상을 신호탄으로 변경

만능 열쇠 : 1회용, 잠겨 있는 집을 연다, 사냥꾼의 집도 가능

이상한 종이(#1, #2, #3) : 다 모으면 꿈에서 깨어나라는 문구가 적혀 있는 종이.

각성 물약 : 빨간 모자의 이동 속도를 5초 빠르게 하고 3초 느리게 한다