

Project Evil

Game Design Pitch

한 동 윤

Notice: The Story, All Names, Characters and Incidents Portrayed in this Game(Man and Cannon) and related Documents are fictitious. No identification with actual Persons(Living or Deceased), Places, Buildings and Products is intended or should be inferred.

알림: 이 게임 및 관련 문서에서 묘사된 이야기, 모든 이름, 등장인물과 사건 그리고 관련 문서들은 허구입니다. 실제 사람(살아있거나 사망한 사람), 장소, 건물 및 제품과는 일절 관련이 없습니다.

원작자의 허가 없는 무단 복제, 출판, 전송(파일 업로드), 배포(출력물 등), 도용 등을 금지합니다.

목차

Game Overview	1
개요	1
시놉시스	1
특징	1
플랫폼	1
Core Mechanics	2
Core Gameplay	2
Game Design Pillars	2
Loops	2
Player Progression	2
Gameplay	3
Play Feature	3
전투 승리 조건	3
퀘스트 진행에 따른 추가 요소	3
보상 체계	3
스킬	3
시간과 날씨	3
미션과 퀘스트	4
주사위 굴림	4
카메라 뷰	4
Character	5
캐릭터	5
컨셉 아트 및 참고 자료	5
World & Travel	7
개요	7
세계	7
여행	7
Combat System	8
개요	8
파티와 파티원 배치	8
	2

전투 방식	8
주사위 굴림	8
UI Design & Control	9
인터페이스	9
UI 컨셉	9
UI 디자인 참고 자료	9
컨트롤	10
조작	10
Audio	11
배경음악	11
사운드	11
오디오	11

Game Overview

개요

프로젝트 이블은 HD-2D (2D, 3D 하이브리드) 그래픽의 JRPG 로, 세계를 모험하며 동료들 영입, 파티를 성장시켜 마왕 ‘사이퍼’를 물리치는 게임입니다.

시놉시스

마족의 침공이 잠시 누그러진 아줄 대륙. 주인공과 친구들은 자신들의 고향 사모이 마을에 돌아와 재회의 기쁨을 누린다. 그러나 기쁨도 잠시, 새로운 마왕 ‘사이퍼’가 이끄는 마족 침공이 재차 시작되며 대륙은 다시 한 번 혼란에 휩싸인다. 대륙이 영웅의 등장을 바라던 그 때, 주인공 일행은 다시 한 번 모험에 나선다. 침공을 막고 평화로운 세상을 꿈꾸며 그들은 마을을 나선다.

특징

1. **몰입적인 세계관:** 탄탄하게 구성된 세계관과 설정은 유저들의 몰입감을 높입니다.
2. **다이스 갓:** 전투와 행동, 모든 것들은 주사위 굴림으로 이루어집니다.
3. **D&D 와 JRPG:** 던전 앤 드래곤 룰을 통해 JRPG 의 요소를 녹여낸 전투를 진행합니다.
4. **아름다운 비주얼:** 2D 와 3D 의 조합을 통해 아름다운 세계관을 풀어냅니다.
5. **수집형 RPG:** 캐릭터를 수집하고 캐릭터들의 조합을 통해 전투를 진행합니다.

플랫폼

출시 플랫폼은 PC 입니다. 상업적으로 성공을 거둔다면 모바일, 플레이스테이션, XBOX, 닌텐도 스위치 등 다양한 콘솔 플랫폼의 이식을 고려할 것입니다.

Core Mechanics

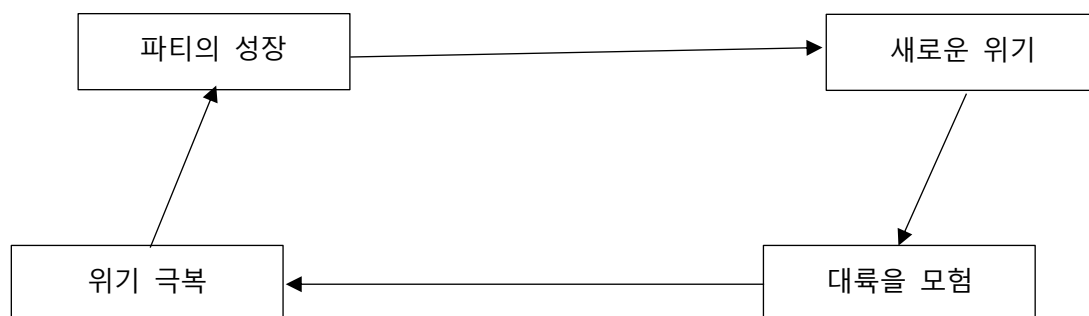
Core Gameplay

플레이어는 세계 곳곳을 여행하며 대륙을 위기로부터 구해내야 합니다. 파티를 성장시키고 동료들을 영입하고 마족을 물리치기 위한 여행을 하는 것이 게임의 메인 플레이입니다.

Game Design Pillars

1. 주사위와 사칙연산: 모든 행동은 주사위의 숫자로 결정됩니다. 캐릭터마다 가진 특성을 활용하여 주사위의 숫자를 자신의 입맛에 맞게 바꾸십시오.
2. 동료와 시너지: 세계 곳곳에서 많은 동료를 영입할 수 있습니다. 특정 캐릭터가 함께 파티에 있다면 합동 공격과 시너지 효과를 낼 수 있습니다.
3. 아름다운 하이브리드 그래픽: HD-2D 로 세계관의 미적 아름다움을 보여줍니다.

Loops



Player Progression

1. 여행하며 동료를 얻고 파티를 성장시킨다.
2. 퀘스트를 통해 스킬을 배우고 캐릭터마다 특성을 이해한다.
3. 스토리를 진행하며 마왕 '사이퍼'를 물리친다.

Gameplay

Play Feature

1. 게임 내 모든 행동은 주사위 숫자로 결정된다.
2. 캐릭터의 특성을 이용해서 전투와 행동을 유리하게 만들 수 있다.
3. 파티는 최대 6 인까지 가능하다.

전투 승리 조건

1. 모든 적을 쓰러뜨린다.
2. 파티원이 전부 쓰러질 시 전투는 패배한다.
3. 패배 이후 마을에서 파티가 부활하며 다시 시작한다.

퀘스트 진행에 따른 추가 요소

1. 동료로 영입할 수 있는 캐릭터가 많이 등장한다.
2. 퀘스트를 완료하고 성장하여 스킬을 배우고 전투를 더 쉽게 이끌어 갈 수 있다.
3. 캐릭터는 영입(뽑기)를 통해 획득할 수 있다.

보상 체계

1. 각 전투마다 파티원의 평균 레벨과 비교해 획득하는 경험치와 골드가 정해진다.
2. 전투 종료 후 보상 획득을 위해 주사위를 굴리며 높은 숫자가 나올수록 획득 폭이 커진다.
3. 전투마다 얻을 수 있는 보상의 최솟값이 존재한다.
4. 자세한 사항은 데이터 테이블 참조.

스킬

1. 각 캐릭터마다 고유한 특성과 배울 수 있는 스킬이 있다.
2. 전투, 퀘스트 등을 통해서 플레이어는 SP 를 얻고 이 포인트를 소모해 스킬을 배울 수 있다.
3. SP 는 전체 파티가 공유한다.

시간과 날씨

1. 각 지역, 도시, 필드 등 정해진 날씨와 시간이 있다.
2. 이에 맞춰 날씨 효과에 맞는 배경과 효과를 준비한다.

미션과 퀘스트

1. 스테이지 시작 전, 중 퀘스트가 주어집니다.
2. 보호, 자원 관리 등 퀘스트를 수행하여 추가적인 보상을 획득할 수 있습니다.
3. 특정 퀘스트의 경우 플레이어의 선택에 따른 결과를 스테이지 종료 후 짧은 컷 신으로 보여줍니다.

주사위 굴림

1. 주사위는 20 면체 주사위 하나를 이용한다.
2. 파티는 최대 6 명까지 편성할 수 있다.
3. 게임 내의 모든 행동은 20 면체 주사위의 숫자를 비교해서 이루어진다.

카메라 뷰

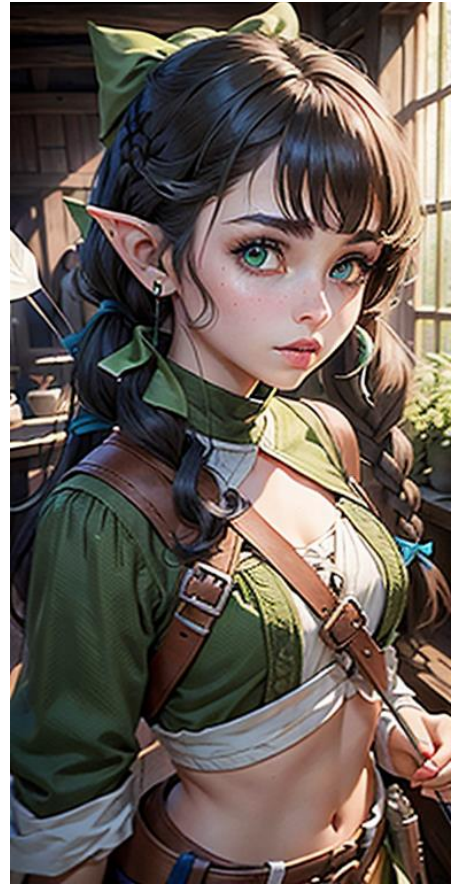
1. 카메라 위치
 - 1.1. 카메라 뷰 설정은 이동과 전투로 나뉜다.
 - 1.2. 자세한 사항은 전투 디자인 문서를 참조할 것.

Character

캐릭터

1. 각 캐릭터는 고유한 특성(패시브)과 스킬(액티브)을 갖고 있다.
2. 캐릭터의 특성은 1개, 스킬은 최대 4개를 장착할 수 있다.
3. 특성과 스킬을 이해하면 적 캐릭터에 대한 기믹을 파해하고 전투를 쉽게 이끌어 나갈 수 있다.
4. 캐릭터는 스토리를 진행하면서 '해금'되고 해금된 캐릭터는 '영입'을 통해 수집할 수 있다.
5. 자세한 사항은 데이터 테이블 참조.

컨셉 아트 및 참고 자료





All image created using Stable Diffusion
자세한 사항(스탯, AI 등) 캐릭터 문서 참조

World & Travel

개요

이 부분에서는 게임의 세계와 여행하는 것에 대해 서술한다.

세계

1. 게임의 지형은 크게 중앙의 아줄 대륙, 동북부의 타오르는 대지, 서북부의 요르문간드 산맥, 북부에 위치한 모시 오아 툰야 섬으로 나뉜다.
2. 이외에도 크고 작은 섬과 땅 들이 퍼져 있다.
3. 각종 지형과 날씨, 적들이 등장하며 곳곳에 맞는 도시와 마을 등이 위치해 있다.

여행

1. 플레이어는 서남부의 작은 마을, 사모이 마을에서 시작한다.
2. 주인공 캐릭터와 동료 캐릭터 2명(엘라라인, 엘로윈)과 파티를 이룬 채로 시작한다.
3. 여행을 하며 퀘스트를 깨고 동료를 영입하고 파티를 성장시키는 것이 목표이다.

Combat System

개요

이 부분에서는 프로젝트 이블의 전투 시스템에 대해 서술한다. 자세한 사항은 전투 디자인 문서를 참조할 것.

파티와 파티원 배치

4. 파티는 최대 6 명까지 편성할 수 있다.
5. 파티의 배치는 2X3, 총 6 칸에 배치할 수 있다.
6. 적 캐릭터 역시 총 6 칸에 배치되어 등장한다.

전투 방식

1. 프로젝트 이블의 전투는 턴제 전투이다.
2. 필드 내에서 여행을 하며 랜덤 인카운터로 전투 이벤트가 발생한다.
3. 이외 퀘스트를 진행하며 필연적인 전투 이벤트도 있다.
4. 각 캐릭터의 스탯 중 '속도' 스탯에 따라 내림차순으로 턴 순서가 배정된다.
5. 플레이어는 각 턴마다 배정된 캐릭터에 원하는 커맨드를 내려 플레이한다.
6. 커맨드는 공격, 스킬, 합동 공격, 아이템, 도망이 있다.
7. 모든 행동의 결과는 주사위 숫자의 총합을 비교해서 나온다.
8. 특정 동료가 파티에 배치되어 있으면 '합동 공격'을 할 수 있다.

주사위 굴림

1. 전투 내 모든 행동은 주사위 굴림으로 이루어진다.
2. 주사위는 20 면제 주사위 1 개를 사용한다.
3. 기본적으로 최소 1, 최대 20 의 값을 가질 수 있다.
4. 모든 커맨드 마다 아군과 적 모두 주사위를 굴리며 나온 숫자를 비교한다.
5. 공식과 캐릭터 특성에 의거하여 최종 값을 도출한다.
6. 전투의 예시는 다음과 같다.
 - 6.1. 플레이어의 캐릭터 A '공격' 명령
 - 6.2. 캐릭터 A 의 '공격'을 위해 아군과 적의 주사위 굴림
 - 6.3. 아군 숫자 총합 15, 적 숫자 총합 11 이 나왔다고 가정
 - 6.4. 아군의 숫자가 높으므로 '공격' 성공, 적에게 데미지를 준다.
7. 자세한 사항은 레벨 디자인 문서, 데이터 테이블 참조.

UI Design & Control

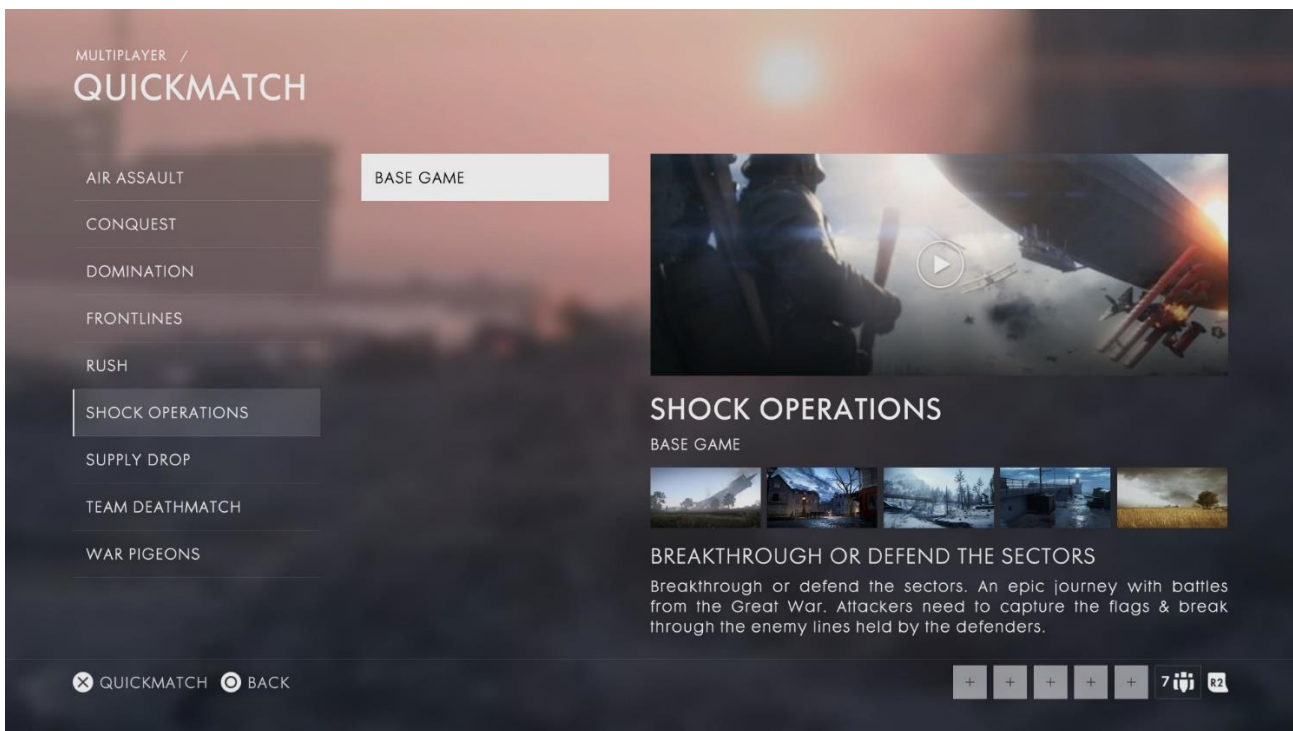
인터페이스

1. 기본 해상도는 1920X1080 픽셀이다.
2. 여행 화면, 전투 화면, 맵, 메뉴 등 다양한 화면에 대한 인터페이스를 준비한다.
3. 자세한 사항은 UI/UX 디자인 문서를 참조.

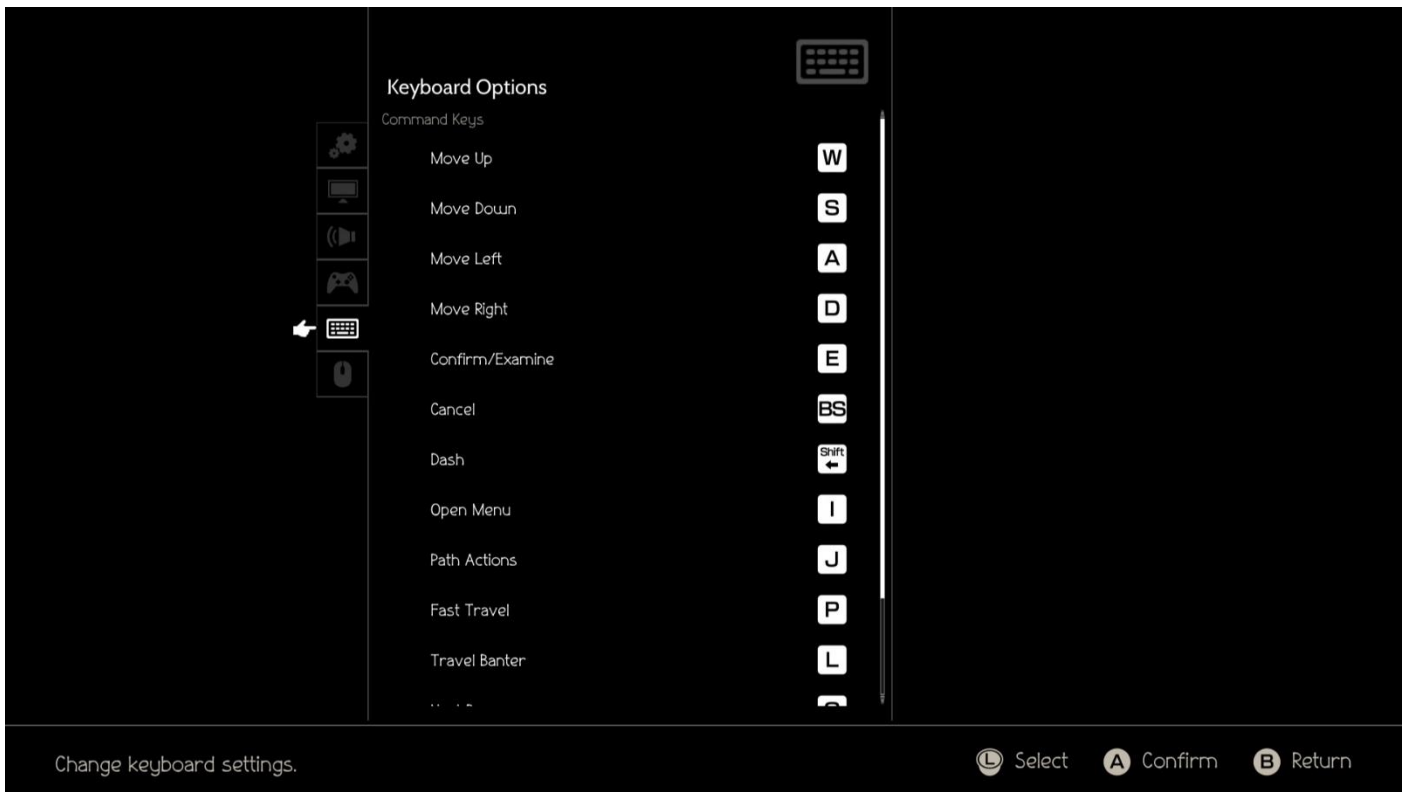
UI 컨셉

1. 간결하고 직관적인 디자인을 보여주어야 한다.
2. 검은색, 회색, 하얀색 계열의 색상들을 사용한다.
3. 세계관을 잘 보여주는 폰트를 사용한다.

UI 디자인 참고 자료



출처: Battlefield 1



출처: Octopath Traveler

컨트롤

조작

	Primary Key	Secondary Key	비고
위로 이동	Arrow Key Up		
밑으로 이동	Arrow Key Down		
왼쪽 이동	Arrow Key Left		
오른쪽 이동	Arrow Key Right		
상호작용	F		
선택	Enter		
메뉴	ESC		
뒤로가기	Backspace		
확대/다음 페이지	Q		
축소/이전 페이지	E		
도움말	Space Bar		
세계 지도	M		
레이더 UI 표시/숨김	R		
달리기	Shift		

Audio

배경음악

1. 배경 음악은 현재 파티 위치, 전투 중, 전투 종료 로 나뉜다.
2. 사운드
 - a. 배경 음악: 지역, 도시, 필드에 따라 다른 배경 음악을 준비한다.
 - b. 전투: 전투 시작부터 종료까지 박진감 넘치는 빠른 템포의 음악을 준비한다.

사운드

1. 사운드는 플레이어들에게 청각적으로 쾌감을 주는 것이 목표다.
2. 각 무기 효과음, 스킬 효과음, 전투 중 캐릭터 대사가 있다.

오디오

1. 음성 녹음은 한국어와 일본어, 영어를 지원한다.
2. 자막은 다국어를 지원한다.