

# 프로젝트 H4H

팀명 선정중...

20240201

작성자\_김수진

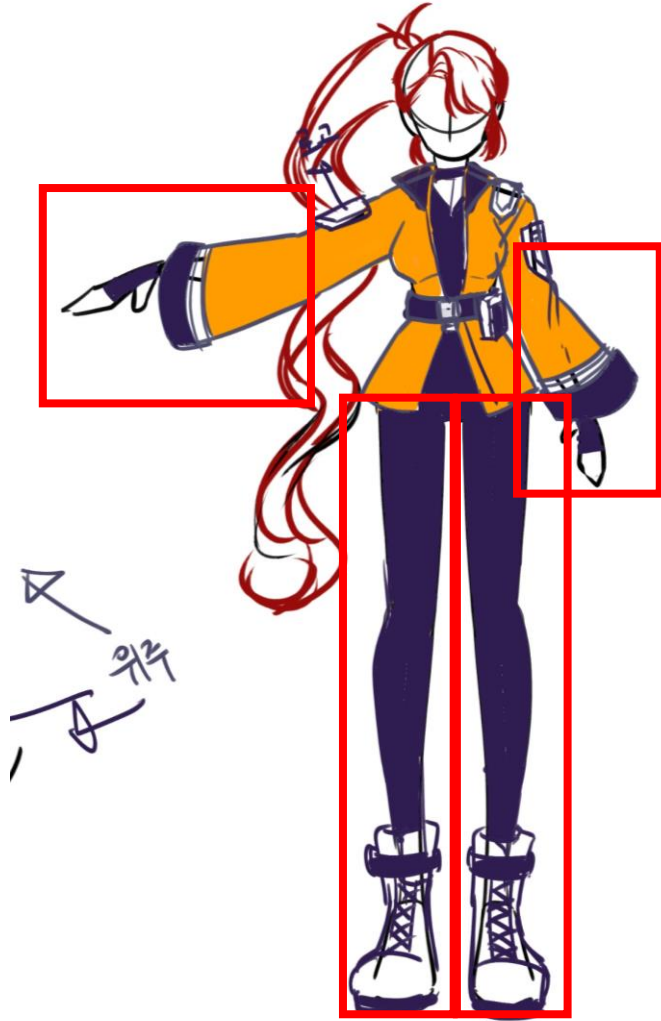
## 메인 시스템: 스테이지



플레이어는 세미 오픈 월드에 기반한 맵을 탐험할 수 있다.

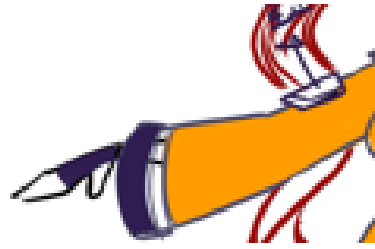
- 맵에 존재하는 게이트를 열어 전투 스테이지에 진입할 수 있다.
- 플레이어는 맵을 탐험하며 NPC와 조우하여 스토리나 퀘스트를 진행할 수 있다.

## 플레이어 - 부위



플레이어에게는 좌완, 우완, 왼다리, 오른다리 부위가 존재한다.

- 스킬 발동 시 특정 부위가 플레이어에게 있어야 시전할 수 있다.



<좌완>

- 부위마다 체력이 정해져 있다.
- 부위의 체력이 0 이하로 감소하면 파괴된다.
- 부위 파괴 시 플레이어는 새로운 부위 아이템을 얻어 교체할 수 있다.

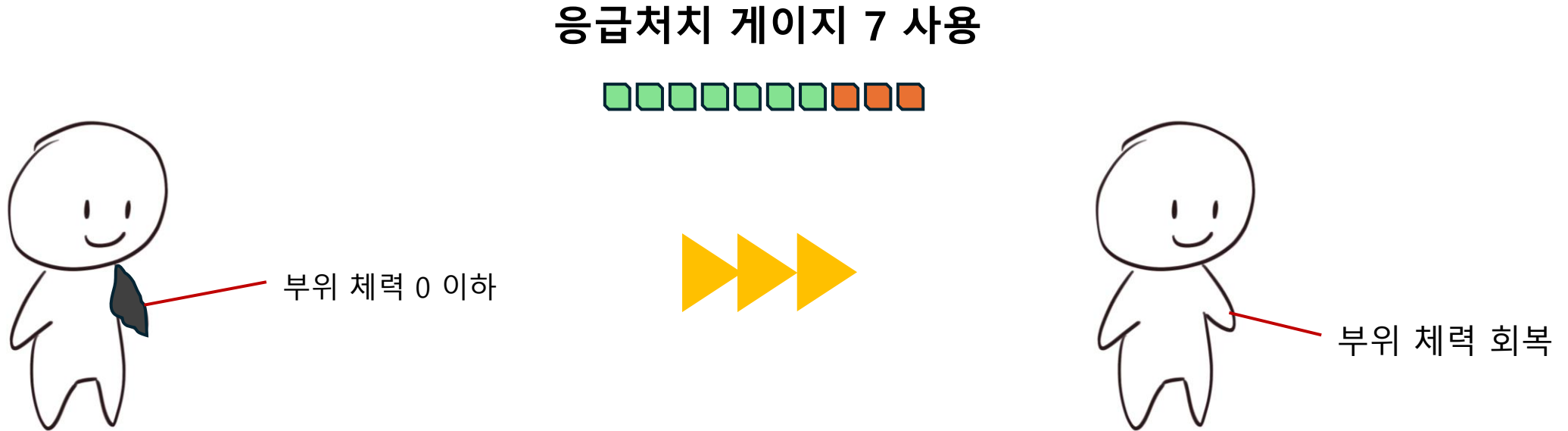
## 플레이어 - 부위



플레이어는 처치한 몬스터를 흡수할 수 있다.

- 몬스터를 흡수하면 경험치, 아이템, 응급처치 게이지를 얻을 수 있다.

## 플레이어 - 부위: 응급처치 게이지



플레이어는 응급처치 게이지 7pt를 소모하여 부위 체력을 회복할 수 있다.

- 몬스터를 처치한 뒤 흡수하여 응급처치 게이지를 회복할 수 있다.

# 부위 시스템 강조

카메라 뷰



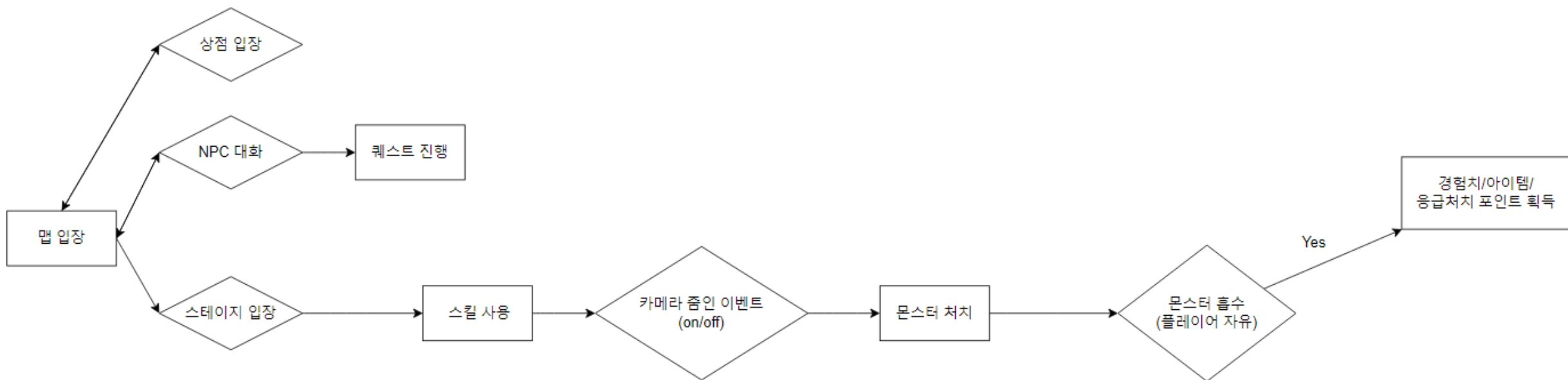
줌인



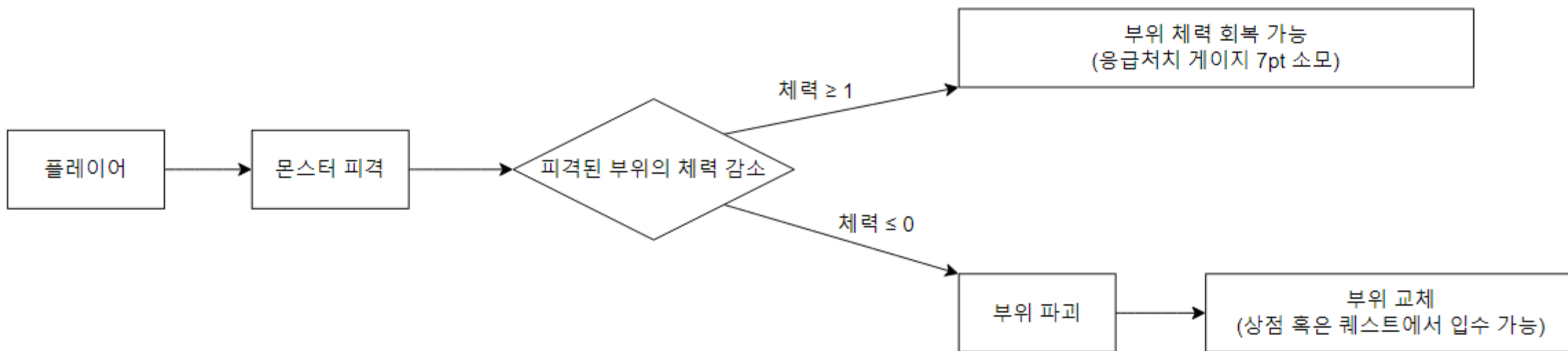
PC 환경에서 전투 시 플레이어의 각 부위가 강조되지 않을 수 있다.

스킬 사용 시 카메라 줌 기능을 사용하여 몬스터가 플레이어의 어느 부위를 타격하는지  
확인하기 쉽게 연출한다.

# 시스템 플로우차트



## 플레이어: 부위 회복 플로우차트





# 레퍼런스



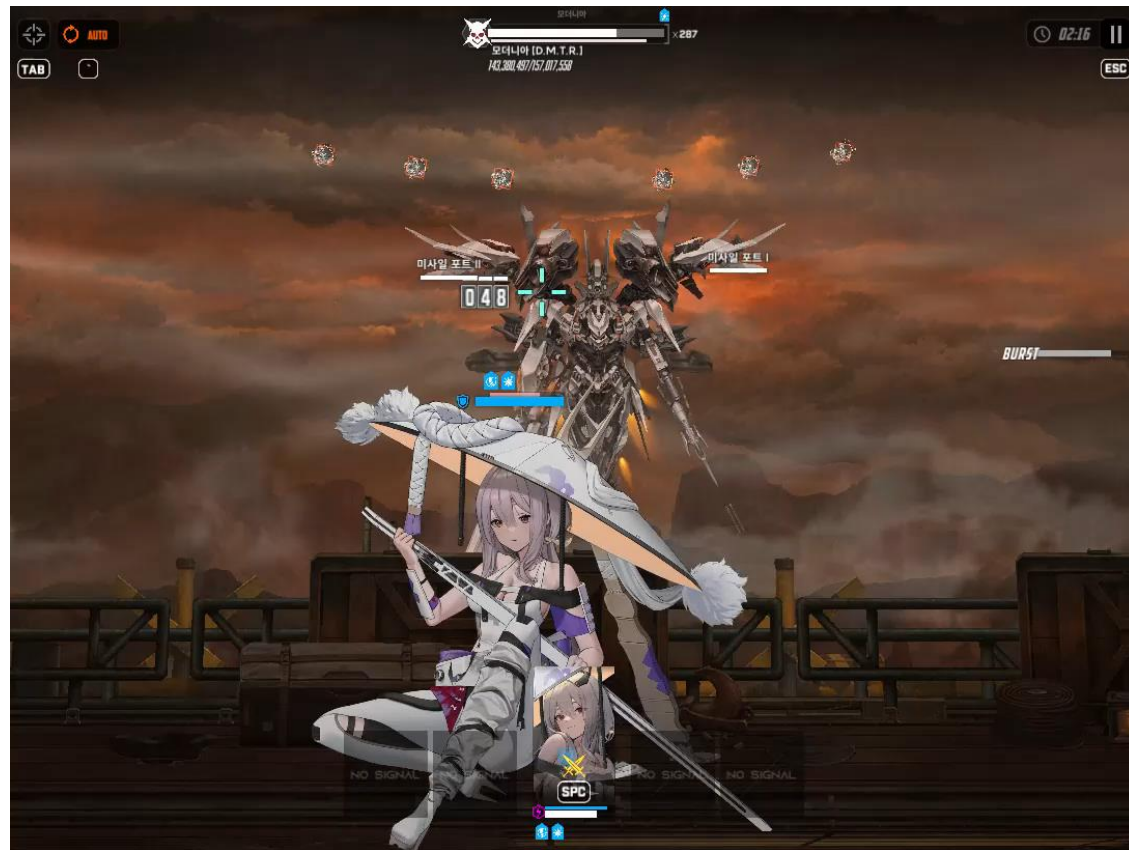
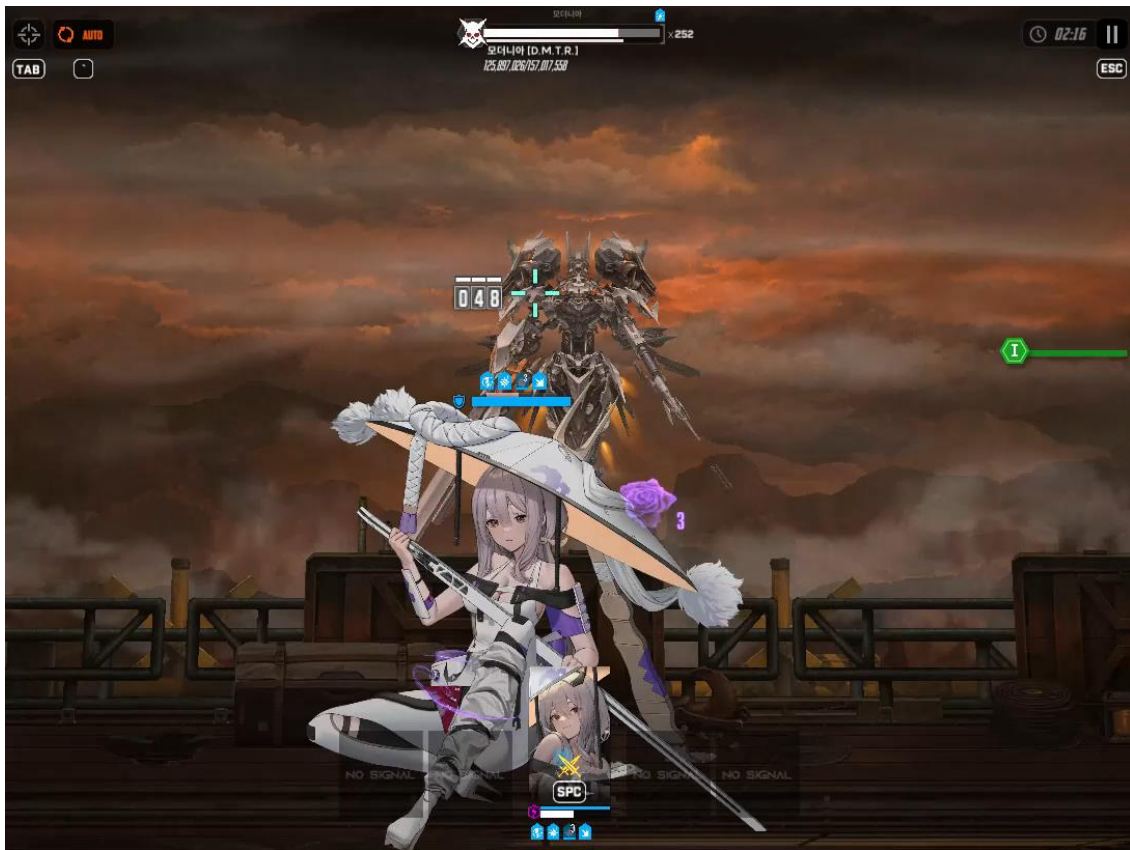
뷰 레퍼런스  
<메이플스토리>



그래픽 레퍼런스  
<카운터사이드>

# 레퍼런스

## 시스템 레퍼런스 <승리의 여신: 니케>



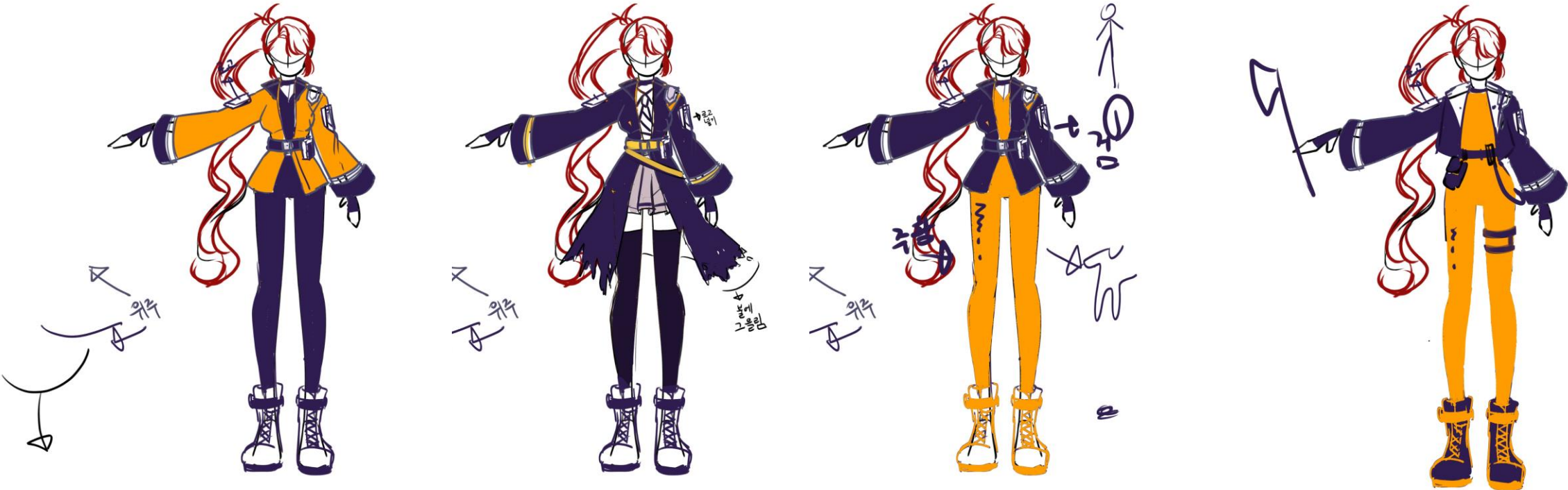
남은 부위의 개수에 따라 보스의 패턴이 바뀐다.



특정 스킬은 특정 부위가 있어야 사용할 수 있다.



플레이어블 캐릭터 디자인 시안



# 플레이어블 캐릭터 디자인 시안



# 퀘스트

▶ 지스타 특성 상 최소 5분~10분의 플레이로 진행되기 때문에 퀘스트 분량은 많지 않아도 된다고 생각합니다.  
교수님께서도 많이 만드는 것보다 적은 분량을 최대한 퀄리티 높게 제작하라고 하셨으니깐요!!  
오히려 없애는 게 더 나을 수도 있다고 생각합니다...

1. 플레이어는 짧은 다이얼로그를 진행한 후 씬 연출에 따라 마을로 이동하게 됩니다.
2. 마을에서 어떤 NPC에게 말을 거는지에 따라 게임 플레이가 달라집니다.
  - A. 메인 콘텐츠가 적 섬멸이고, 부가 콘텐츠가 대원 구조인 스테이지
  - B. 메인 콘텐츠가 대원 구조이고, 부가 콘텐츠가 적 섬멸인 스테이지

>>> B의 스테이지는 파쿠르 기믹의 스테이지일 예정입니다.
3. 부가 콘텐츠를 스테이지 내의 퀘스트로 구성해도 좋을 것 같습니다.

# 시나리오

## 기

1096년, 도시의 안녕을 담당하는 '치안전'에서 현장 인원의 원활한 작업을 위해 강화 수트를 배포하였다.  
해당 물건의 개발로 구조율은 역대 최고를 갱신했으나, 현장 근로자의 수는 감소하는 아이러니한 현상이 발생하였다.  
플레이어는 해당 현상과 문제의 강화 수트를 조사하기 위해 현장 업무를 참관하게 된다.....

*\*치안전: 경찰과 소방 부서를 합친 세계관 내 조직.  
플레이어는 치안전 내 소방 부서에서 일하고 있음.*



# 시나리오

## 기

1096년, 도시의 안녕을 담당하는 '치안전'에서 현장 인원의 원활한 작업을 위해 강화 수트를 배포하였다.  
해당 물건의 개발로 구조율은 역대 최고를 갱신했으나, 현장 근로자의 수는 감소하는 아이러니한 현상이 발생하였다.  
플레이어는 해당 현상과 문제의 강화 수트를 조사하기 위해 현장 업무를 참관하게 된다.....

*\*강화 수트 디자인은 우주복 비슷하게!  
(플레이어는 강화 수트를 입지 않음)*



# 시나리오

## 승

현장 업무를 참관하면서 플레이어는 수트를 착용한 채로 이상 행동을 하는 대원들을 발견한다.

한 대원은 좀비처럼 움직이기도 하고, 불에 달려들어가기도 하며, 반 죽음에 처해있는 위기 상태이기도 하다. 플레이어가 보기에는 ‘남을 살리는’ 그들의 직업에 심취한 나머지 자신의 목숨을 아끼지 못하는 것처럼 보인다.

*\*이 대원들을 구조하는 플레이 기믹이 실장될 예정입니다.*





# 시나리오

## 전

플레이어는 현장을 탐색하던 중 쓰러져 있는 대원의 강화 수트를 고치고 떠나는 미지의 인물을 보게 된다.  
해당 인물은 쓰러진 대원의 응급처치도 하는 동시에 불의 씨앗을 놓고 사라진다.



# 시나리오

## 전

플레이어는 현장을 탐색하던 중 쓰러져 있는 대원의 강화 수트를 고치고 떠나는 미지의 인물을 보게 된다.  
해당 인물은 쓰러진 대원의 응급처치도 하는 동시에 불의 씨앗을 놓고 사라진다.

*\*해당 세계관은 판타지이므로 초자연적인 발화가 가능함*

*해당 미지의 인물은 NPC로, 스프라이트 및 스탠딩 일러스트  
제작 예정(플레이어와 적대 세력)*



# 시나리오

## 키워드

1. 소방관이 죽음에 다다른 자를 구하지 못한 것은 오로지 소방관의 책임인가?
2. 위험에 처한 사람은 소방관이 구하지만, 위험에 처한 소방관은 누가 구하는가?

공격 스킬  
UI