동글동글 동글이 컨텐츠 및 시스템 기획서

게임소프트웨어전공 15학번 이재형

목차

1. [동글동글 동글이 컨텐츠 및 시스템 기획서 1](#_Toc472349669)
   1. [목차 1](#_Toc472349670)
   2. [메인 캐릭터 2](#_Toc472349671)
      1. [이동 2](#_Toc472349672)
      2. [공격 2](#_Toc472349673)
      3. [사망 2](#_Toc472349674)
   3. [적 3](#_Toc472349675)
      1. [AI 3](#_Toc472349676)
   4. [아이템 4](#_Toc472349677)
      1. [획득 4](#_Toc472349678)
      2. [동작 4](#_Toc472349679)
   5. [비밀 5](#_Toc472349680)
      1. [플레이어 방해 5](#_Toc472349681)
      2. [습득 5](#_Toc472349682)
   6. [음악과 리듬 6](#_Toc472349683)
      1. [시각적 변화 6](#_Toc472349684)
      2. [캐릭터의 변화 6](#_Toc472349685)
      3. [연출 6](#_Toc472349686)
   7. [미니게임 7](#_Toc472349687)
   8. [옵션 8](#_Toc472349688)

메인 캐릭터

정의

메인 캐릭터 ‘동글이’의 시스템.

이동

점프

공격

사망

적

정의

적 캐릭터 ‘네몬스’와 보스 몬스터의 시스템이다.

AI

탐색

패턴

아이템

정의

플레이어가 게임 중 얻게 되는 아이템들의 시스템

획득

동작

비밀

정의

플레이어의 화면에 방해 요소로 방해 방법, 비밀 습득 전, 후와 습득 방법의 시스템.

플레이어 방해

정의

플레이어가 특정 방에 입장 시 비밀을 습득하지 않았다면, 화면상에 나타나는 시각적 방해 요소

패턴

습득

비밀 방 입장

비밀 습득

비밀 습득 후

음악과 리듬

정의

배경음악에 맞춰 변화하는 요소들을 총괄하는 시스템

시각적 변화

캐릭터의 변화

연출

음악 종료 시

미니게임

정의

특정 방에 입장 시 시점이 변하며 시작되는 미니게임 시스템.

옵션

정의

플레이어가 게임 옵션을 조정하는 시스템.