**Project\_4X4\_0509\_회의안건**

* **기획 의도**
  + **기존 기획 의도**

- 인간 존엄성에 관한 내용을 다루고 싶었다

- 생명은 모두가 귀중하다. 생명의 순리를 거슬러서는 안된다.

- 산자만큼 죽은자의 위치 또한 중요하다. 같은 내용 추가 필요

- 전쟁의 잔혹함 죽어야 할 사람이 사는 것, 살아야 할 사람이 죽는 것.

* + (추가)육하원칙에 따른 기획 의도 설명
    - 01번 육하원칙 – 빙의를 선택한 이유?
      * 누가 : 주인공이
      * 언제 : 게임을 진행함에 있어
      * 어디서 : 모든 스테이지에서
      * 무엇을 : 오브젝트의 신체를
      * 어떻게 : 기존 몸에서 영혼이 분리되어 신체를 뺏는다.
      * 왜 :

1. 주인공이 퍼즐들을 풀고 앞으로 나아가기 위해서
2. 주인공 행동의 모순점을 만들어 내기 위해?
3. 주인공을 통해 생명의 순리를 표현하기 위해
   * + - * 빙의에 대한 추가 내용

빙의는 퍼즐을 독특하고 새롭게 풀어나가는 하나의 장치이다.

플레이어가 게임을 플레이하며 재밌고 새로운 경험이 될 수 있다.

빙의는 죽은 자를 강제로 조종한다는 것을 표시하는 장치이다.

시체를 강제로 조종한다면, 그것은 살아있는 생명인가?

빙의는 또한 산 자에게도 강제로 빙의할 수 있다는 것을 보여준다.

죽은 자가 살아있는 자의 몸을 뺏는 것이 생명의 순리에 맞는가?

* + - 02번 육하원칙 – 주인공으로 전달하고자 하는 바?
      * 누가 : 주인공이
      * 언제 : 마지막 전투 후에
      * 어디서 : 연구소에서
      * 무엇을 : 사망
      * 어떻게 : 몸이 흘러내리며
      * 왜 : 신체 내구도가 전부 소진되어서
        + 진작에 죽어 있어야 할 주인공은 억지로 생명을 이어가고 있었던 것이고, 결국 신체 내구도가 다하며 자신의 몸을 잃은 주인공은

1. 원래 자신이 있어야 할 위치로 되돌아 간다. (기본 엔딩 + 히든 엔딩?)
2. 또 다시 타인의 몸에 빙의하여 자신의 삶을 이어가고자 하지만, 너무 많은 영혼들과 마주하였던 주인공이 미쳐버리며 산산조각 다시 빙의했던 육체와 함께 영혼이 산산조각 나버리며 무의 존재가 된다.(배드 엔딩)

* 즉, 주인공을 통해 생명은 영원할 수 없으며, ‘생명은 언제가 죽는다’라는 자연의 섭리를 보여줌.
  + - 03번 육하원칙 – 제단을 통해서 무엇을 전달하고자 하는가?
      * 누가 : 제단이
      * 언제 : 마지막 전투 후에
      * 어디서 : 연구소에서
      * 무엇을 : 자멸을
      * 어떻게 : 자신들이 만든 실험체들의 통제 불능 및 신체 내구도가 다하여
      * 왜 :

1. 생명은 영원할 수 없기에(신체 내구도 소진)
2. 의식이 생긴 실험체들은 그들의 명령을 따르기를 거부하여서
   * + - * 제단은 부두술사와 함께 실험 이후, 자신들의 군단을 만들고자 주인공을 계속 테스트 하였고, 주인공이 좋은 성과를 지속적으로 보여주자 그들의 군단을 만들어 내기 시작한다. 그러나, 결국 부두술사의 의식(힘)없이 그들만의 힘으로는 의식이 존재하는 실험체들을 만들 수 없었고, 이후 부두술사를 죽이고(또는 부두술사의 연구일지만 빼와서) 의식이 있는 실험체들을 만들고자 했으나, 의식이 생긴 실험체들은 각각 다른 영혼들이 깃들여져 있었고, 그들은 제단의 통제를 듣지 않으며 제단은 결국 자신들이 만들어낸 힘에 의해 무너지게 된다. 또한 최종 보스인 연구 소장 S의 경우, 주인공과의 전투 도중 결국 지나치게 힘을 낭비하다가 신체 내구도가 다하여 몸이 녹아 내리고, 주인공의 배드 엔딩에서 볼 수 있듯, 연구 소장은 또 다시 주인공의 몸으로 이동하여 빙의하여 생명을 이어가고자 하나, 너무 많은 이들의 기억이 담긴 주인공의 영혼과 육체를 버티지 못하고, 돌아갈 장소가 없는 영혼이 빠져나와 폭주하다 그대로 소멸한다.
     + 04번 육하원칙 – 부두술사를 통해서 무엇을 전달하고자 하는가?
       - 누가 : 부두술사가
       - 언제 : 주인공과의 전투에서 / 마지막 엔딩에서
       - 어디서 : 부두술사의 은거지에서 / 무너지는 연구소에서
       - 무엇을 : 주인공을 죽이고자 함 / 주인공을 죽임
       - 어떻게 : 자신의 힘으로
       - 왜 : 생명의 순리를 거스른 일에 대해 후회하기 때문에
         * 부두술사는 처음에는 자신의 아들을 살리고자 제단과 협약하며 아들을 살려내지만, 제단의 배신에 의해 자신의 마을을 잃고, 아들 또한 빼앗긴다. 처음에는 복수심에 그들에게 복수하고자 하였으나, 결국 자신이 이미 죽어버린 아들을 되살리고자 한 과오가 모든 사건의 시초라는 생각이 들어 어긋나버린 톱니바퀴를 원점으로 돌리고자 자신의 아들을 다시 죽음으로 되돌려 놓으려고 하는 모습을 보여준다.
     + 최종 – 무엇을 통해서 게임 기획 의도를 전달할 것인가?
       - 주인공은 결국 죽어있는 시체이며, 살아있어서는 안될 존재이다. 그렇기에 마지막에 어떠한 엔딩을 맞이해도 주인공은 죽음으로 돌아가게 된다. 이를 통해 어떤 방법을 사용하더라도 생명은 결국에 죽음을 맞이하게 된다는 것을 직접적으로 보여주는 장치이다.
       - 제단은 생명의 순리를 거스르고 자신들의 군단으로 사용하고자 하였으며, 결국 자신들이 만든 실험체들을 통제하지 못하여 제단은 자멸하고, 연구소장 또한 신체 내구도에 대해 망각하고 주인공을 쓰러뜨리고자 하다가 자신의 신체 내구도가 다하고 자멸한다. 이를 통해 생명의 순리를 거스르고자 하는 일은 잘못된 일이며, 자신들만의 좀비 군단을 만들어 세계를 정복하려 했던 제단의 지나친 욕심이 결국 화를 불러온 점을 통해 ‘過猶不及(과유불급)’의 뜻을 보여준다.
       - 부두술사는 아들을 되살리고자 하여 해서는 안될 일을 벌리고, 자신이 살던 마을이 소멸하고, 아들 또한 빼앗겨버리는, 자신의 잘못의 대가를 치르게 된다. 그는 자신의 잘못을 뉘우치고 모든 일을 되돌리고자 하지만, 결국 자신의 마을을 잃었고 자신의 아들 또한 소멸해버리는 비극적인 삶의 끝을 보여주며 생명의 순리를 어긴 자가 얻게 되는 최후를 보여준다.

* **맵 배경 구상하기**
  + **기존 기획 안건**

1. 최초 스테이지 – 지하 제단
   * + - 등장 가능한 적 : 쥐
       - 이유 : 튜토리얼 스테이지이기에 빙의가 가능하다는 정도의 개체 필요 및 조작키 적응이 주 목적이기에 등장할 적 최소화
2. 최종 전 스테이지 – 부두술사의 은거지
   * + - 등장 가능한 적 : 키메라
       - 이유 : 부두술사는 자신만의 힘으로는 사람을 좀비화 시키지 못하지만, 동물은 의식이 있는 좀비화가 가능
       - 그렇기에 플레이어가 빙의가 불가능한 적들을 배치함으로서 스테이지의 난이도 상승 및 이후 생체 오브젝트에도 빙의가 가능하게 할 포석
3. 최종 스테이지 – 연구소
   * + - 등장 가능한 적 : 에이전트들, 연구원들, 의식이 없는 좀비들
       - 이유 : 연구소에 당연히 존재하는 연구원들, 플레이어를 처치하기 위해 공격을 가담하는 에이전트들, 연구로 인해 등장하는 좀비들까지, 모두 연구소에서 등장할만한 적이며, 플레이어가 생체 오브젝트에도 빙의가 가능해졌기에 다양한 루트를 개척할 수 있음
   * 추가 기획 안건
   1. 열대우림
      1. 등장 동물
         1. 개과

검은 등자칼([링크](https://blog.naver.com/PostView.nhn?isHttpsRedirect=true&blogId=mesns&logNo=222133303049))

* + - 1. 설치류(쥐)

아구티, 시궁쥐(일반 생쥐)

* + - 1. 어류

디스커스([링크](https://namu.wiki/w/%EB%94%94%EC%8A%A4%EC%BB%A4%EC%8A%A4))

* + - 1. 조류

앵무새!

* + 1. 등장 가능 시점

초-중반(약 03-07 사이)

* + 1. 선택 이유

가장 무난하게 선택하기 좋은 스테이지라고 생각이 듬.

이것저것 트리거로 사용할만한 장치도 넣기 편하다고 생각

(Ex. 넝쿨 당기기, 쥐로 넝쿨을 잘라서 물건 떨어뜨리기 등등)

이곳에 보낸 이유로는 열대 우림 멸종위기종의 위치를 파악한 후 그 생물의 샘플을 채취하고자 한다고 하여 보냈다는 식으로 이유 만들기도 간단

* 1. 발전한 도시
     1. 등장 동물
        1. 개과

애완견 종류들 전부 가능

* + - 1. 설치류(쥐)

시궁쥐

* + - 1. 어류

잉어

* + - 1. 조류

비둘기

* + 1. 등장 가능 시점

중-후반 스테이지(06 – 10 사이)

* + 1. 선택 이유

열 수 있는 문, 기계장치, 다양한 동물이 살 수 있다는 것 등을 이유로 선택하기 가장 알맞은 장소 중 하나임.

이 곳에 보낸 이유로는 특정 인물과의 정보 교환을 목적으로 보냈다는 식으로 가능

(어차피 연구소가 테스트용으로 보낸 거라 이유는 막 해도 가능)

* 1. 전쟁터
     1. 등장 동물
        1. 개과

맹견류(셰퍼드, 도베르만 등)

* + - 1. 설치류(쥐)

시궁쥐

* + - 1. 조류

흰색 비둘기

* + - 1. 어류

붕어

* + - 1. 사람

군인, 민간인, 군인의 시체, 민간인 시체

* + 1. 등장 가능 시점

극후반 스테이지(08 – 10이상)

* + 1. 선택 이유

도시와 같이 다양한 장치를 넣을 뿐만 아니라, 사람 오브젝트를 이용하여 주인공이 퍼즐을 풀어나가는데 더욱 난관을 줄 수 있음

이 곳에 보낸 이유로는 운반 도중 잃어버림 샘플을 회수하는 것 이라고 해해 될 듯

* 1. 폐교
     1. 등장 동물
        1. 개과

애완견 종류 전부 가능

* + - 1. 설치류(쥐)

시궁쥐, 생쥐(실험용 하얀색)

* + - 1. 조류

까마귀

* + - 1. 사람

시체

* + 1. 등장 가능 시점

초반 스테이지(02 – 05 사이)

* + 1. 선택 이유

초반에 상호작용 오브젝트들에 적응할 수 있는 일종의 두 번째 튜토리얼 스테이지임.

플레이어가 이런 상호작용 오브젝트들이 있다는 것을 알 수 있음

보낸 이유 : 과거 대폭발 사건으로 인해 사람들이 다 죽고 건물들은 몇몇 부분을 제외하고는 뼈대만 남아 있으나, 대폭발 사건의 시발점이 된 연구 일지가 아직 남아있다는 정보를 입수하였고, 이 정보를 회수해 오라는 것이 제단이 주인공을 보낸 이유

* **체력회복 시스템**
  + **기존 기획 안건**

1. 포션 제도 - 진행 중 포션으로 체력 회복 가능
   * + - * 이유 : 플레이어가 능동적으로 플레이를 할 수 있도록 조장 가능
         * 단점 : 다소 게임 플레이가 루즈해질 수도 있음
2. 사망 전 또는 연구소에 가기 전까지는 회복 불가
   * + - * 이유 : 체력에 대한 압박을 줌으로서 플레이어가 좀 더 긴장감을 가지고 플레이할 수 있도록 설계
         * 단점 : 플레이 난이도의 증대로 인해 플레이어가 피로감을 느낄 여지가 존재함
   * 기존 기획 안건 추가 사항
     + 사망 전 또는 연구소에 가기 전까지는 회복 불가
       - 포션 또는 도중 회복이나 자동 회복의 경우 플레이가 매우 루즈해짐
       - 하드모드 개발에도 훨씬 좋은 모드임
       - 플레이어는 자신의 체력에 대한 압박을 받기에 좀 더 신중함을 가지고 플레이 할 수 있는 환경이 조성됨

* 상점 및 화폐 획득 방법 구상
  + 기존 기획 안건
    - 상점

1. 상점은 연구소와 부두술사의 은거지에만 위치함
2. 빙의를 제외한 나머지 능력들을 업그레이드 하는 물건을 판매함
3. 영혼 침식률이 높아졌을 시 공급책의 문제를 대며 가격을 올려버림
   * + 화폐
4. 스테이지 클리어 시 일정량의 화폐 획득
5. 생체 오브젝트 처치 시 일정량의 화폐 획득
6. 맵 곳곳에 배치

* 다른 게임 화폐는?
  + 대부분 화폐가 존재할 경우 코인 시스템은 갖추고 있는 경우가 많다.
  + 코인 외에도 특정 화폐를 만들어 업그레이드 재료로서 사용
  + 우리 게임과의 접점은? – 미션 완료 보상

1. 코인
   1. 어떻게 얻는가?
      1. 스테이지 클리어 보상
      2. 생명체 사살 후 가지고 있는 코인 획득(인간 한정)
      3. 맵에 비치된 오브젝트로 획득
      4. 인간 시체와 상호작용?
   2. 선택 이유는?
      1. 상인 시스템을 구축할 시 가장 무난하게 선택하기 좋은 개념이 바로 코인이라고 생각함. 결국, 주인공이 돈으로서 보상을 받고 그 보상으로 자신의 아이템을 업그레이드 한다는 개념이 가장 잘 맞아 떨어진다고 생각이 듬.
   3. 화폐 인플레는 어떻게 막을 것인가?
      1. 상인이 가지고 있는 모든 아이템을 구매하기 위해서는 스테이지 클리어 코인으로는 모두 획득할 수 없음
      2. 모든 아이템을 구매하기 위해서는 추가로 코인 획득이 필요하며, 그에 해당하게 코인을 사용하게 될 예정임
      3. 허나 코인을 획득하기 위해 무차별적으로 인간을 사살하는 등의 행동을 하게 되어 영혼 침식률이 쌓이면 상인은 물건 가격을 올려버림
   4. 가격을 왜 올리는가?
      1. 상인에게 물건을 조달해 주어야 할 요원들이 주인공이 들쑤시고 다닌 스테이지 정리를 위해 추가로 투입되어 공급책에 문제가 생겨서
      2. 중립 인물인 상인은 무분별하게 사람을 죽이고 다니는 주인공이 언젠가 자신이 판매한 물건을 이용해 자신을 죽이러 올지도 모른다는 마음에 물건을 판매하는게 껄끄러워져서