**Project\_4X4**

**목차**

1. **게임 개요  
   1) 게임 제목**

**2) 플랫폼  
3) 기획 의도   
4) 시점**

**5) 장르**

**6) 차별화 요소**

**7) 게임 조작법**

**8) 클리어 조건**

**9) 주요 오브젝트**

**10) 게임 시스템**

1. **게임 소개**

**1) 시놉시스 및 세계관**

**2) 플레이 컨셉**

**3) 그래픽 컨셉  
4) 사운드 컨셉**

**5) UI/UX 컨셉**

**6) 수익 요소**

1. **게임 컨텐츠**

**1) 컨텐츠  
2) 엔딩**

1. **마무리**

**1)기획 요약**

**Ⅰ. 게임 개요**

**1) 게임 제목**

- 미정

**2) 플랫폼**

- Window(Steam)

**3) 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.

**4) 시점**

**- 사이드뷰(횡스크롤)**

**5) 장르**

**- 플랫포머, 퍼즐, 어드벤처**

**6) 차별화 요소**

* 빙의

사체 오브젝트에 빙의 하여 퍼즐을 풀고, 게임을 진행하는데 사용 가능.

ㄴ> 부두술사 은거지 스테이지 클리어 이후, 생체 오브젝트 빙의 가능

* 히든 루트의 존재

업적 용 아이템 존재, 모두 획득 시 업적 클리어.

* 플레이어의 선택에 의한 엔딩 분기

*플레이어는 보스를 처치한 이후, 죽일지 말지 선택 가능*

*죽일 시 아이템 획득 가능, 죽이지 않고 그냥 갈 수도 있음*

* 영혼 침식률

플레이어는 생체 오브젝트를 처치하면 영혼 침식률이 쌓임.

*영혼 침식률이 맵 이미지 또는 적에게 영향을 줄 것인가?*

**7) 게임 조작법**

* **이동**
* 발동 조건

*이동키(방향키) 입력*

* 속도 및 범위

*Speed값 : X 를 기준으로 X축으로 이동*

*(오브젝트 변화에 따라 변경되는 값 설정 필요)*

* 발동 모션

***경보하는 모션***

* 추가 옵션

1. *업그레이드*

연구소에 위치한 상점에서 *C의 화폐를 이용해 구입*

*업그레이드 +L만큼의 이동속도 추가*

* **점프**
* 발동 조건

*점프키(미정) 입력*

* 범위

*JPow : X 를 기준으로 Y축으로 이동 후 떨어짐*

* 발동 모션

*무릎을 위로 들며, 등등의 논의 필요*

* 추가 옵션

1. 업그레이드

연구소에 위치한 상점에서 *C의 화폐를 이용해 구입*

*업그레이드시 +J만큼의 점프력 증가*

* **공격**
* 발동 조건

*공격키(미정)를 입력*

* 속도 및 범위, 데미지

*X, Y거리에 S초안에 A의 데미지를 줌*

* 발동 모션

단검을 휘두르는 모션.

* 추가 옵션

1. 업그레이드

연구소에 위치한 상점에서 *C의 화폐를 이용해 구입*

*업그레이드시 +K만큼의 데미지를 추가로 줌*

* **빙의**
* 발동 조건

*빙의 키(미정) 입력 이후 방향키로 대상 지정, 다시 빙의 키 입력*

* 범위

1. 발동 거리

*반지름 X의 원형을 기준으로 빙의 가능?*

1. 활동 거리

발동 스테이지 내에서는 제한 없음

1. 활동 시간

빙의 한 오브젝트가 가지고 있는 신체 내구도 만큼

* 발동 모션

1. 발동 시

*육체에서 영혼이 빠져나가며 육체는 무릎을 꿇은 후 누운 자세*

*영혼은 다리가 존재할 것인가? 없을 것인가? 이것도 고민.*

*어떤 식으로 빙의 될지 생각해 봐야함*

1. 이동 시

*빙의 가 이동이 이루어지며 되는지, 바로 적용될 것인지 생각 필요*

1. 해제 시

*오브젝트에서 영혼이 빠지며 기존 육체로 돌아감*

* 추가 옵션

1. 업그레이드

수집형 아이템 (연구일지)를 모아서 업그레이드

* **구르기(회피)**
* 발동 조건

*회피키(미정)를 입력*

* 속도 및 범위

*X의 거리를 Q의 시간 동안은 무적인 상태로 A초동안 B의 속도로 이동*

* 발동 모션

플레이어가 구르는 애니메이션*(액션 스쿼드 퍼기요원 참고)*

* 추가 옵션

1. 업그레이드

연구소에 위치한 상점에서 *C의 화폐를 이용해 구입*

업그레이드시 *+ P초*만큼 무적 시간 증가, 받는 피해 *M%* 증가

**8) 클리어 조건**

1. 스테이지 클리어
   1. 일반 스테이지

*배치된 퍼즐 요소를 풀고 주인공의 본체가 출구에 도착*

* 1. 이벤트 스테이지

*특정 이벤트 클리어*

* 1. 보스 스테이지

*스테이지 보스 처치*

1. 게임 클리어(엔딩)
   1. 노말 엔딩

부두술사 살해 *또는 미살해*, 영혼 침식률 *20%? 이상,* 90% 이하

* 1. 배드 엔딩

부두술사 살해, 영혼 침식률 90% 이상

* 1. 히든 엔딩

부두술사 미살해, 영혼 침식률 *20%이하*

*추가 조건 더 넣을 필요 있어 보임*

**9) 주요 오브젝트**

* 오브젝트 기준 정렬
  + 생체 오브젝트

체력 1 이상, 신체 내구도 1 이상 오브젝트

-> 생체 오브젝트는 게임의 진행을 위해 리스폰함

* + 사체 오브젝트

체력 1 미만, 신체 내구도 1 이상 오브젝트

* + 사용불가 오브젝트

체력 & 신체 내구도 1 미만 오브젝트

* + 상호작용 오브젝트

특정 행동을 위한 *사람만을 위한* 상호작용 오브젝트

Ex) 레버 내리기 등

* + 아이템 오브젝트

획득하여 이동이 가능하거나, *사람이 아닌 오브젝트로도 이동 가능*

* 종류 기준 정렬
  + 사람
    - 가능 오브젝트 종류
      * 생체, 사체, 사용불가 오브젝트 전부
    - 이동 속도 및 점프력
      * AI - Speed : A, 플레이어 - Speed : B
      * AI - JPow : A, 플레이어 - JPow : B
    - 상호작용 가능 오브젝트
      * *천천히 정해도 됨, 왠만한 거 다 됨.*
    - 특수 능력
      * 상호작용 오브젝트와 상호작용 가능
    - 업그레이드
      * *무엇이 증가할까?*
  + 개(강아지) + *야간 시야 용 고양이?*
    - 가능 오브젝트 종류
      * 생체, 사체, 사용불가 오브젝트
    - 이동 속도 및 점프력
      * AI - Speed : A, 플레이어 – Speed : B
      * AI - JPow : A, 플레이어 – JPow : B
    - 상호작용 가능 오브젝트
      * *아이템 오브젝트.*
    - 특수 능력
      * 빠른 달리기 속도 및 *높은(또는 긴)* 점프력
      * 짖기*(반지름 R범위 만큼의 적 도발)*
    - 업그레이드
      * 점프력 강화, 이동속도 증가
  + 조류(올빼미의 야간시야?)
    - 가능 오브젝트 종류
      * 생체, 사체, 사용불가 오브젝트
    - 이동 속도 및 점프력
      * AI - Speed : A, 플레이어 – Speed : B
    - 상호작용 가능 오브젝트
      * *아이템 오브젝트(손전등, 횃불)*
    - 특수 능력
      * 하늘을 날 수 있음, 쇠창살 통과 가능
      * *올빼미 한정 야간시야 확인 가능?*
    - 업그레이드
      * *미정*
  + 쥐
    - 가능 오브젝트 종류
      * 생체, 사체, 사용불가 오브젝트
    - 이동 속도 및 점프력
      * AI - Speed : A, 플레이어 – Speed : B
      * AI - JPow : A, 플레이어 – JPow : B
    - 상호작용 가능 오브젝트
      * *아이템 오브젝트, 상호작용 오브젝트(전선)*
    - 특수 능력
      * 하수구, 배관, 쥐구멍 등의 작은 구멍 이용 가능
    - 업그레이드
      * 대쉬 사용 가능

*(무적시간 없음, A의 속도로 X의 거리를 S초만큼 이동)*

* + 어류
    - 가능 오브젝트 종류
      * 생체, 사체 오브젝트
    - 이동 속도 및 점프력
      * AI - Speed : A, 플레이어 – Speed : B
      * (AI - JPow : A, 플레이어 – JPow : B)
    - 상호작용 가능 오브젝트
      * *아이템 오브젝트(판자), 상호작용 오브젝트(막힌 구멍)*
    - 특수 능력
      * 수영, 잠수 가능
    - 업그레이드
      * 점프 가능
  + 사용불가 오브젝트
    - 가능 오브젝트 종류
      * 함정, 가시, 벽, 장애물 등
    - 이동 속도 및 점프력
      * 없음. 이동X
    - 상호작용 가능 오브젝트
      * *없음*
    - 특수 능력
      * *없음*
  + 아이템 오브젝트
    - 가능 오브젝트 종류
      * 열쇠, 화폐, 손전등, 연구일지 *그 외 등등*
    - 이동 속도 및 점프력
      * 없음. 이동X
    - 상호작용 가능 오브젝트
      * *플레이어*
    - 특수 능력
      * *없음*
  + 상호작용 오브젝트
    - 가능 오브젝트 종류
      * 손잡이 레버, 문, 막힌 구멍 *그 외 등등*
    - 이동 속도 및 점프력
      * 이동 구현 오브젝트
        + NPC
      * 이동 미구현 오브젝트
        + 상인, 손잡이 레버, 문
      * 이동 가능 오브젝트
        + 나무 판자(물가), 박스
    - 상호작용 가능 오브젝트
      * 플레이어
    - 특수 능력
      * 연구원 및 NPC
        + 대화 가능
      * 상인
        + 물건 거래 가능
      * 손잡이 레버
        + 이벤트 발생 용 트리거
      * 문
        + 맵 또는 장소 이동 장치
      * 나무 판자(물가)
        + 플레이어가 밟을 수 있음
        + 플레이어에 의해 이동 가능
      * 박스
        + 플레이어가 밟을 수 있음
        + 플레이어에 의해 이동 가능 또는 불가

**10) 게임 시스템**

1. 체력
   * + - 기존 게임에 존재하는 HP와 동일한 개념
       - 플레이어는 체력 대신 신체 내구도 소요
       - 체력 존재 오브젝트
         * 생체 오브젝트 전체
         * 상호작용 오브젝트

박스 등

* + - * *영혼 침식률이 높을 시, 적의 체력도 증가?*

1. 신체 내구도
   * + - 플레이어가 빙의 할 시 소요 가능한 시간
       - 플레이어의 경우 체력 대신 신체 내구도가 소요됨
       - *스테이지를 진행하면 할수록 신체 내구도가 감소?*
       - *내구도 1 = 1초?*
2. 상점
   * + - ‘연구소’ 에 위치
       - 플레이어가 가진 화폐로 물건 거래 가능
       - 물건 목록
         * 개껌 등
3. *화폐*
   * + - *스테이지 클리어 시 X의 화폐 획득*

*(화폐 획득 함수 : )*

* + - * *생체 오브젝트를 공격으로 처치할 시 일정량의 코인 획득*
      * *맵 곳곳에 배치*
      * *영혼 침식률이 높을 시 물건 거래 가격 증가 및 대사 표출*

1. 영혼 침식률
   * + - 적들을 공격에 의해 처치하면 ‘영혼 침식률’이 누적됨.
       - 누적된 영혼 침식률은 플레이어의 몸 상태 및 NPC의 대우, 마지막 엔딩 분기에 영향을 줌
       - 영혼 침식률이 높을 때 생기는 경우
         * 플레이어

독백

몸이 잘 움직이지 않는다, 뻣뻣해졌다.

시각적 표현으로 플레이어 외형 변경

말투 및 퀘스트 문구의 변화

보스를 저지하세요 -> 처치하세요

주인공의 말투가 거칠어짐

EX 임무를 해결하고 오겠다 -> 적을 제거하겠다.

*몸을 많이 사용했기에, 공격력이 저하됨*

* + - * + NPC에 의한 경고

부두술사

몸 상태의 변화에 대해 지적

*연구소*

*보수의 증가?*

*상인*

*물건 가격 인상*

*공급책이 말렸다는 식의 이유*

**Ⅱ. 게임 소개**

1. **시놉시스 및 세계관**
   * 시놉시스

알 수 없는 장소에서 눈을 뜬 주인공 A. 그곳은 마치 어떠한 의식을 치루기 위한 장소처럼 보였다. 그는 자신이 무슨 이유로 이 곳에 위치하게 되었는지 기억이 나지 않았고, 꺼림칙한 분위기를 풍기는 이 곳을 빠져 나오기 위해 정처없이 떠돌기 시작한다. 그러던 도중, 갑자기 누군가가 자신을 죽일 기세로 쫓아오기 시작한다. A는 살아남기 위해 미로같이 꾸며져 있는 하수도를 지나 문을 막고 출구에 거의 다다르지만, 쇠창살로 된 문이 A를 막아 서게 된다. A는 어떻게든 나갈 방법을 찾다가 쇠창살 문 건너편에 열쇠를 발견하고, 손을 뻗어보지만, 잡을 방법이 없어 절망하고 패닉 상태에 빠지게 된다. A가 탈출하며 잠금 해둔 문들을 다 풀고 바로 코 앞의 방까지 A를 추격하는 소리가 들려오자, 공포에 질린 A는 그대로 기절하게 되는데, 눈을 떠보니 그는 쥐가 되어 있었다. 쥐가 되어버린 그는 너무나도 놀라며 이게 어떻게 된 일인지 파악하고 싶었으나, 일단 열쇠가 눈 앞에 있었으니, 내 원래 몸에 열쇠를 가져다 놓고, 다시 원래의 몸으로 돌아가기 위해 정신을 집중한다. 그렇게 원래의 몸으로 돌아가고, 주인공은 쥐 상태로 옮겨놓은 열쇠를 들고 지하 제단에서 탈출하지만, 바로 앞 입구에서 또 다시 알 수 없는 이들에게 납치되게 된다.

* + 세계관

1492년 아이티는 스페인에 의해 점령되고, 기존에 아이티에 거주하던 원주민들인 타이노족은 강제노동과 학대로 인해 대부분이 죽음을 맞이한다. 타이노족의 수가 점차 줄어들자, 그들은 아프리카에서 강제로 흑인 노예들을 데려와 노동을 시켰고, 그들에게 강도 높은 노동을 시키며 종교까지 카톨릭으로 개종 시키려 했지만, 극소수의 타이노족과 흑인들은 카톨릭을 믿는 척 하며 집단에서 부두교의 르와들을 섬기며 독립에 대한 의지를 키워 나갔다. 그렇게 1791년 아이티 혁명 이후 아이티에서 흑인 노예들의 봉기로 독립을 쟁취하였지만, 이로 인해 흑인 및 부두교에 대한 정보는 서양에서 많이 왜곡되게 되었다. 그러한 상태로 1915년, 미국이 다시 아이티를 점령하였고, 부두교의 이미지가 많이 훼손되어 있는 상태였기에, 그들은 흑인들과 부두교를 탄압하기 시작한다. 그 과정에서 주인공은 사망하였고, 주인공의 아버지는 그를 살리기 위해 그를 좀비화 시키기 위해 애를 쓰기 시작한다. 그리고 부두교에서 걸어 다니는 시체를 의미하는 ‘좀비’라는 존재가 S나라의 집단 ‘X’의 귀에 들어가게 되었고, 그들은 주인공의 아버지가 주인공을 되살리기 위해 좀비를 만들고 있다는 사실을 알고 그와 협력한다.

* + 설정
    - 제단
      * 부두술 + 과학 을 이용한 군단 생성하는 것이 목적인 그룹
      * 군단을 강화하고, 자신들만이 사용 할 수 있도록 프로젝트를 독차지 하는 것이 목적
      * 주인공이 실험 최초의 알파버전이기에 독점하고 싶은 욕구가 더 높음.
      * 주인공을 보내는 스테이지 전부 전투력 테스트를 위한 장소
      * 즉, 플레이어가 돌아다니는 스테이지의 제공처.
      * 없어야 될 장소에 특정 오브젝트 등장으로 제단이 만든 장소라는 것을 암시함. Ex) 삼림에서 기계 철문
      * 영혼 침식률 -> 노골적으로 좋아함.(연구 개체의 증가)
        + 연구할 수 있는 개체를 많이 늘리고 왔구나?
        + 부활할 때 에이전트들이 부활 시켜 줌.
        + 세이브포인트에 이송 후, 주사 놓는 모션 놓고 사라짐.
        + 에이전트들이 존재함으로 제단이 감시 중이라는 것을 표현
      * 에이전트들의 시체들 : 중간중간 그들의 관찰일지 확인 가능.
      * 제단이 부여하는 진짜 미션은 부두술사를 죽이는 미션 뿐임.
    - 부두술사
    - 주인공을 살리기 위해 제단에 협조
    - 그러나 제단이 기술 독차지를 위해 마을 몰살, 이로 인해 제단과 대치
    - 제단과 대치 중 : 근데 회사의 입장 측에서만 계속 보여주어 플레이어 입장에서는 부두술사가 악당으로 인식되도록 함.
    - 부두술사는 의식이 있는 키메라 좀비를 생성할 수 있다.
      * 의식이 있는 키메라는 빙의가 불가능함.
      * 대치 중 플레이어가 의문, 얘는 왜 빙의가 안될까..?
    - 부두술사의 은거지에서 전투가 이루어짐
      * 죽였을 때
        + 죽이고 나서 확인해보니까 아버지고, 살려야 하는 존재.
        + 연구일지를 찾다가 아버지의 유서 및 진행 상황 발견
        + 흑막을 알게 됨
      * 살렸을 때
        + 아버지 무력화. 죽였을 때와 동일하게 발견.
        + 제단 깨부하고 와서 만남

1. **플레이 컨셉**
   * 퍼즐을 풀어나가는 식의 전투

전투보다는 퍼즐에 초점을 둠으로써 플레이어는 전투로 생명을 빼앗아 길을 개척해 가는 것이 아닌, 능력을 이용해 퍼즐을 풀고 앞으로 나아가는 데에 초점을 둠.

1. **그래픽 컨셉**
   * 도트 그래픽
     + 참고 컨셉
       - **Ministry of Broadcast**
       - Peglin
       - Metal Unit
       - Katana Zero
       - Dungreed

**4) 사운드 컨셉**

**5) UI/UX 컨셉**

* + 최소 UI 표출
    - 사망여각과 같이, UI정보 제공 최소화
  + 이후 그림 설명 예정

**6) 수익 요소**

* + 게임 구매
  + *크라우드 펀딩*

**Ⅲ. 게임 컨텐츠**

**1) 컨텐츠**

* + 스토리
  + 능력과 기믹을 이용한 트릭들
  + 직접 전투 대신 퍼즐을 이용한 스테이지 해결 및 보스 전투

**2) 엔딩**

1. 진엔딩

-> 아버지가 살아있고, 아버지 앞에서 주인공이 웃으며 흙으로 돌아간다

1. 노말엔딩

-> 제단을 무찌르고 주인공은 신체 내구도가 다해 흙으로 돌아감

1. 배드 엔딩

-> *자살을 해도 죽지를 않음 그상태로 미쳐감*

**Ⅳ. 마무리**

**1)기획 요약**