**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)

*- 모바일은 몰?루*

**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*

**4) 시점**

**- 사이드뷰(횡스크롤)**

**5) 장르**

**- 플랫포머, 퍼즐, 어드벤처**

**6) 차별화 요소**

* 빙의

사체 오브젝트에 빙의 하여 퍼즐을 풀고, 게임을 진행하는데 사용 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

*걷는 모션? 경보하는 모션? 뛰는 모션?*

* 추가 옵션

1. *업그레이드*

*스테이지 Q에 위치한 상점에서 C의 화폐를 이용해 구입*

*업그레이드 +L만큼의 이동속도 추가*

1. *미정*

* **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

*스테이지 Q에 위치한 상점에서 C의 화폐를 이용해 구입*

*업그레이드시 +J만큼의 점프력 증가*

1. 미정

* **공격**
* 발동 조건

*공격키(미정)를 입력*

* 속도 및 범위, 데미지

*X, Y거리에 S초안에 A의 데미지를 줌*

* 발동 모션

*(검을 휘두른다, 몽둥이를 휘두른다 등등)*

* 추가 옵션

1. 업그레이드

*스테이지 Q에 위치한 상점에서 C의 화폐를 이용해 구입*

*업그레이드시 +K만큼의 데미지를 줌*

1. 무기 선택(현재로서는 일단 보류)

* **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

*스테이지 Q에 위치한 상점에서 C의 화폐를 이용해 구입*

*업그레이드 시 추가 빙의 횟수 +1씩 증가*

1. 특정 이벤트

*특정 이벤트 완료 시 추가 빙의 횟수 +1 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

의문의 부두술사 살해, 영혼 침식률 *20%? 이상,* 90% 이하

* 1. 배드 엔딩

의문의 부두술사 살해, 영혼 침식률 90% 이상

* 1. 히든 엔딩

의문의 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 스폰이 돼어 게임의 진행을 도움

* + 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)
    - 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
    - 업그레이드
      * 점프력 강화
  + 조류
    - 가능 오브젝트 종류
      * 생체, 사체, 사용불가 오브젝트
    - 이동 속도 및 점프력
      * AI - Speed : A, 플레이어 – Speed : B
    - 상호작용 가능 오브젝트
      * *아이템 오브젝트.*
    - 특수 능력
      * 하늘을 날 수 있음, 쇠창살 통과 가능
    - 업그레이드
      * *몰?루*
  + 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.*
    - 특수 능력
      * 하수구, 배관, 쥐구멍 등의 작은 구멍 이용 가능
    - 업그레이드
      * *대쉬 사용 가능*
  + 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.*
    - 특수 능력
      * 수영 가능
    - 업그레이드
      * 점프 가능
  + *장애물*
    - 가능 오브젝트 종류
      * 사용불가 오브젝트
    - 이동 속도 및 점프력
      * 없음. 이동X
    - 상호작용 가능 오브젝트
      * *없음*
    - 특수 능력
      * *없음*
  + *화폐*
    - 가능 오브젝트 종류
      * 아이템 오브젝트
    - 이동 속도 및 점프력
      * 없음. 이동X
    - 상호작용 가능 오브젝트
      * *플레이어*
    - 특수 능력
      * *없음*
  + *그 외*

**10) 게임 시스템**

1. 체력
   * + - 기존 게임에 존재하는 HP와 동일한 개념
       - 플레이어의 경우 업그레이드를 통해 늘릴 수 있음
       - *영혼 침식률이 높을 시, 적의 체력도 증가?*
2. 신체 내구도
   * + - 플레이어가 빙의 할 시 소요 가능한 시간
       - *내구도 1 = 1초?*

**Ⅱ. 게임 소개**

**1) 시놉시스 및 세계관**

**2) 플레이 컨셉**

**3) 그래픽 컨셉**

**4) 사운드 컨셉**

**5) UI/UX 컨셉**

**6) 수익 요소**

* + 게임 구매
  + *크라우드 펀딩*

**Ⅲ. 게임 컨텐츠**

**1) 컨텐츠**

**2) 엔딩**

1. 진엔딩

-> 아버지가 살아있고, 아들은 웃으며 흙으로 돌아간다

1. 노말엔딩

-> 아버지가 죽어있고, 아들 자살

1. 배드 엔딩

-> 자살을 해도 죽지를 않음 그상태로 미쳐감

**Ⅳ. 마무리**

**1)기획 요약**