**Holy Shit**

3팀

게임 장르 : 플랫포머 퍼즐 어드벤처

테마 : 우주 SF

역할 분담

* PD : 김휘원
* PM : 유건희
* QA : 김나연

시놉시스

1. 갑자기 우주선에 납치된 주인공
2. 우주인들로부터 탈출 후 우주선 강탈
3. 납치한 우주인들에게 복수를 위해 우주를 여행
4. 우주인들에게 복수
5. 심심한 주인공 다른 행성의 우주인을 납치

게임 이름의 이유

* 안습, 롬곡의 뜻에 대해 알아봤습니다.

홀리 쉣은 외국 영화를 보다보면 자주 나오는 표현인데요.

영어로는 holy shit라고합니다.

홀리 쉣 말고 그냥 '쉣!(싯!)'하는 표현도 많이 들어보셨을거에요.

쉣(shit)이란 말은 비속어로 우리말로 하면 '제기랄! 젠장!'이란 감탄사로 볼 수 있습니다.

이런 감탄사가 나올 만큼 어렵고 그만큼 성취감을 느낄 수 있는 게임이라는 의미

재미 요소

* 근본 적인 재미 단순한 조작으로 장애물 극복하는 재미
* 근본적인 재미를 더 재미있게 해줄 요소
  + 지형
    - 간단히 스테이지를 극복하지 못하게 함
    - 점프, 특정 상호작용을 통해 이동하게 만듬
    - 지형 구성
      * 생각 중…
  + 장애물
    - 단순 행동으로 극복하기 어렵게
    - 위험 요소를 추가하여 긴장감을 줌
    - 어려운 만큼 극복 시 유저에게 성취감을 줌
    - 장애물 구성
      * 생각 중…
  + 몬스터
    - 반복, 단순한 특징을 가지지 않는 새로운 장애물
    - AI를 통해 다양하고 어려운 상황을 연출할 수 있음
    - 몬스터 구성
      * 생각 중…

제작 시 주의사항

1. 게임 방향성
   1. 주요 재미 장애물 극복이 더 재미를 느낄 수 있는 컨텐츠인가

(예 : 장애물 극복을 더 재미있게 하기 위해 몬스터와 전투 컨텐츠를 추가하였지만 전투가 장애물 극복보다 더 재미있어졌다)

전투가 재미 없어야 하는 것이 아닌 전투 때문에 장애물 극복이 더 재미있었으면 하는 생각

1. 플레이
   1. 모바일 조작으로도 PC와 같은 컨트롤, 재미를 느낄 수 있는가
   2. UI터치바가 화면을 가리는 상황
   3. 오브젝트, 기능 등이 우주의 테마와 어울리는지
   4. 탈출의 방법
   5. 스테이지 마다 주는 경험이 다른지
   6. 진행할 때마다 순차대로 기능(지형, 장애물, 몬스터)가 등장하는지

(한번에 많은 정보를 유저에게 갑자기 제공하는지 주의)

* 1. 캐릭터 목숨, 리젠 포인트는 어떻게 해야 할까

1. 지형
   1. 점프 높이를 생각한 지형 구조물 위치
   2. 점프 거리를 생각한 지형 구조물 위치
   3. 의도에 맞는 방향으로 유도하였는가
   4. 유저가 길을 찾을 수 있는가
2. 장애물
   1. 장애물 극복의 유형마다 유저 학습을 시켜주는가
   2. 새로운 장애물 등장 간격이 적절한가
   3. 장애물은 극복 가능하게 배치하였는가
3. 몬스터
   1. AI 패턴이 장애물 요소에 적합한지(전투의 목적이 아닌, 방해의 목적을 가진 패턴)

예) Bird Gut같은 경우 몬스터 패턴이 단조롭다 / 패턴이 눈에 잘 보인다 / 몬스터를 이용한 지형, 장애물 극복이 가능하다 등…

1. 맵
   1. 해당 맵에서 제공하고 싶은 플레이 공략 방법
   2. 공략 방법을 알아차리기 위한 방법 or 시간

예) Bird Gut 같은 경우 상호작용 버튼이 빨강색이고, 또 상호작용 가능한 오브젝트에서 빨간 하트가 머리위에 생김

* 1. 공략을 위한 맵 시스템

예) Bird Gut 같은 경우 배 속에서 처음 나오는 맵은 버튼을 누르면 하수구가 연결된 지형끼리 물을 이동시킬 수 있다

따라서 우리 게임의 방향성이 더 구체화 하기 위한 생각이 필요함

예 : 목숨의 수 or 리스폰 지역 /