

기획서

Project D

LINE PLUS X CATDOG

양은정

마지막 수정 : 2017-02-06 06:17 pm

수정이 필요한 부분

#	내용
1.2.5	현재는 Enemy 등장 패턴이 랜덤값 돌리는거지만 랜덤값 말고 진짜 패턴을 짜야 함
1.3.1	Shop Item 아트웍 작업 후 이미지 넣기, 가격 책정
1.3.3	스토리 해금 조건 책정, 스토리 개수 8 개로 줄일 것

변경사항

날짜	목차	내용
17-02-06		기획서 작성

0. Overview

장르 : 2D Top-View Mobile Adventure Game

타겟 : 내러티브한 게임을 즐겨 하는 10~20대 남/여성

개발 엔진 : Unity2D



조작 : 드래그, 터치

엔딩 조건 : 모든 Story를 해금한다.

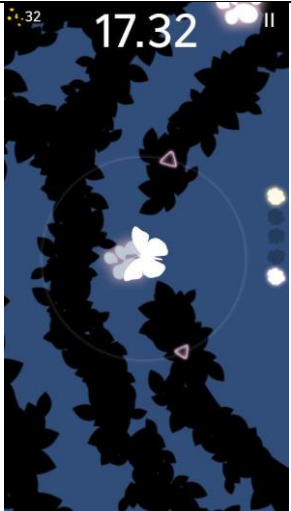

1. System

1.1 Scene

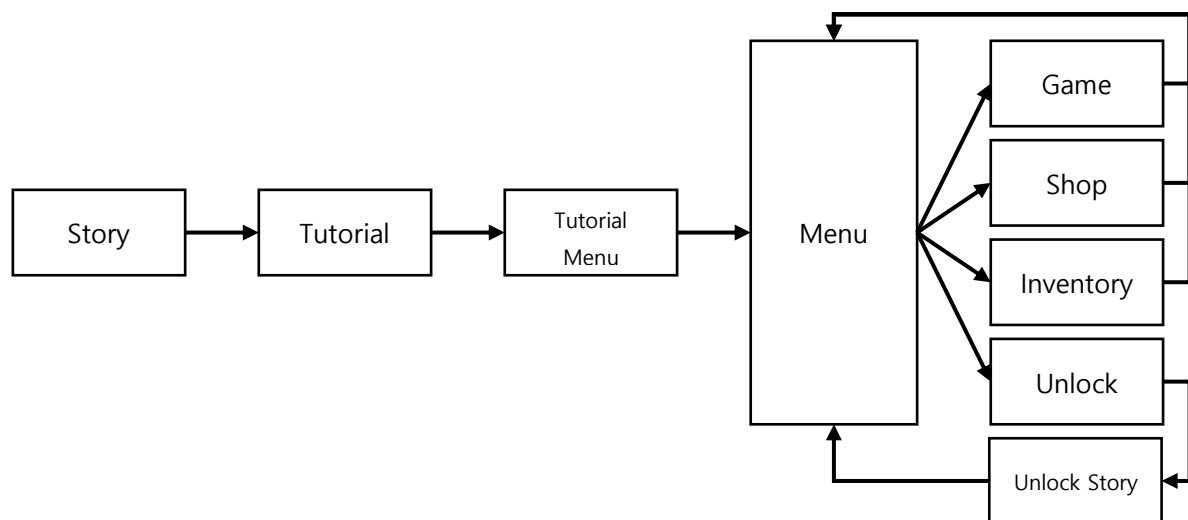
총 #개의 Scene이 존재해야 한다.

이름	버튼	설명	UI
Game	-	실제 게임이 진행되는 곳으로 적과 화폐가 등장한다. 적에게 닿으면 게임이 끝나고 Menu Scene으로 돌아간다.	
Menu	-	Default Scene. 버튼을 눌러 Shop, Inventory, Unlock, Setting Scene으로 이동 가능. 게임이 끝난 뒤에는 이전 게임에서 획득한 화폐의 개수와 죽음의 종류가 흰색 파티클 부분에 표시된다.	

Shop		<p>플레이어가 화폐를 사용하여 아이템을 사는 곳.</p> <p>수정구슬 아래에는 스크롤 가능한 리스트가 있으며, 리스트의 가운데에 있는 아이템이 수정구슬 안에 보여진다.</p> <p>수정구슬을 누르면 현재 리스트의 가운데에 있는 아이템이 구매된다.</p>	
Inventory		<p>지금까지 사온 아이템의 총 개수와 현재 사용할 수 있는 아이템의 개수를 보여줌</p>	
Unlock		<p>플레이어가 아이템을 사용하여 Story를 해금하는 곳.</p> <p>해금 가능한 Field는 총 #개 있다.</p> <p>Field를 누르면 아래 창이 뜨고, 해금이 가능한 경우에만 Recover / Cancel 버튼이 뜬다.</p>	
Story		<p>First Scene. 대화 형식으로 Story를 보여준다.</p> <p>Catcher, I, D 총 세 종류의 텍스트가 있다.</p> <p>Catcher가 질문하는 식으로 분기를 가지는데, 이 때에는 아무 곳이나 터치하면 질문에 Yes로 대답한다.</p>	

Tutorial		Story Scene 이후 바로 시작되며, Tutorial Game이 진행되는 Scene.	
Tutorial Menu		Tutorial Scene 이후 바로 시작되며, Shop Tutorial이 진행되는 Scene.	

1.1.1 Scene Flow



1.2 In-Game

Game, Tutorial Scene에 해당하는 System. Game, Map, Enemy, Coin, Field Item에 대한 설명

1.2.1 End Conditions

제한시간이 존재하여, 플레이어는 제한시간 동안만 Map을 돌아다니며 Coin을 모을 수 있다.

Game Scene의 종료조건은 3가지가 존재한다.

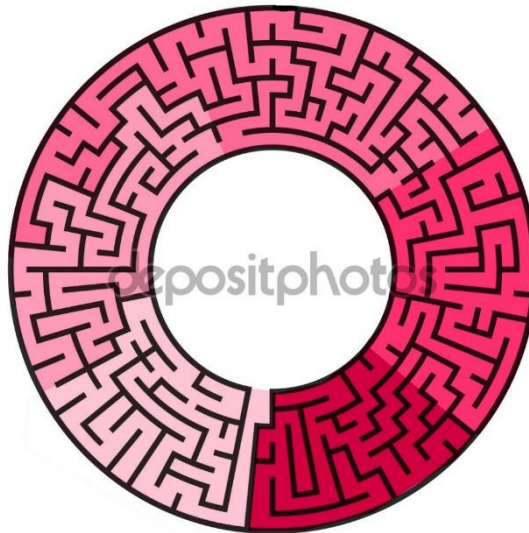
이름	조건	Menu Result 표시
Time out	제한시간이 다 지날 때까지 생존한 경우	Time out
Kicked off - Enemy	제한시간이 지나기 전 적과 부딪친 경우	Kicked off - Enemy
Kicked off - Black	제한시간 전 Map의 Black Field에 들어간 경우	Kicked off - Black

제한시간은 기본적으로 30 초이며, Coin 을 사용해 구매한 Shop Item 의 개수 x 0.5 초씩 늘어난다.

1.2.2 Map & Field

Map 은 우측과 같이 가운데가 비어있는 원형 미로의 일부를 사용한다. 중앙부에는 그래픽 리소스로 현재까지 해금한 Field 의 지도가 표시된다.

Map 은 여러 구역의 Field 로 구성되어있다. Story 와 Field Item 을 통해 Field Unlock 이 가능하다.

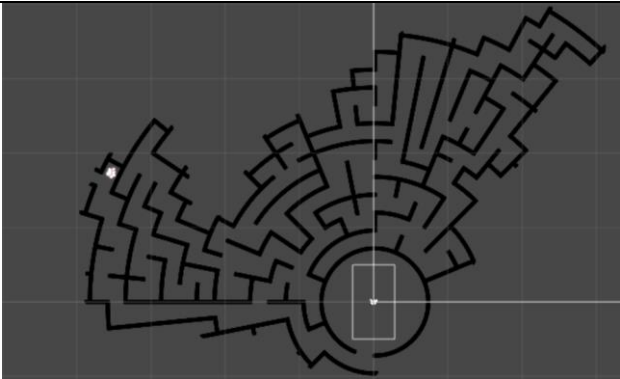
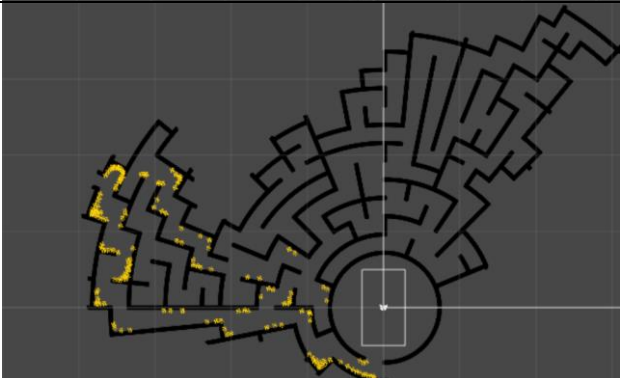
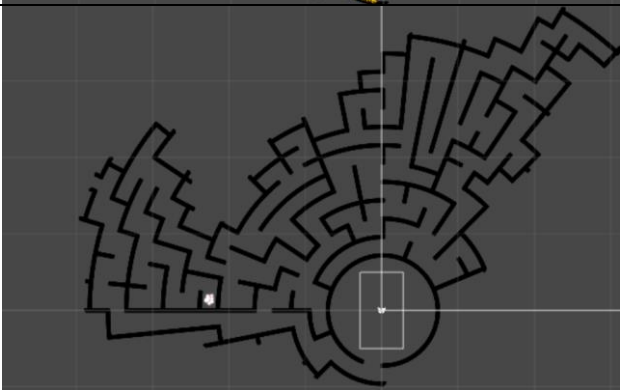
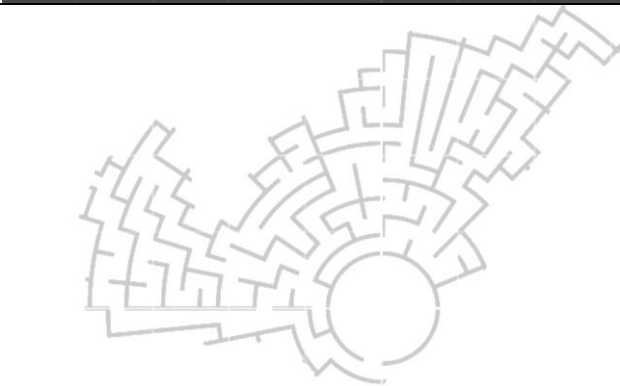


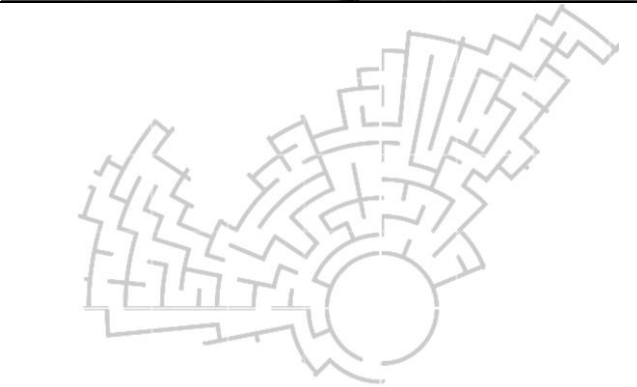
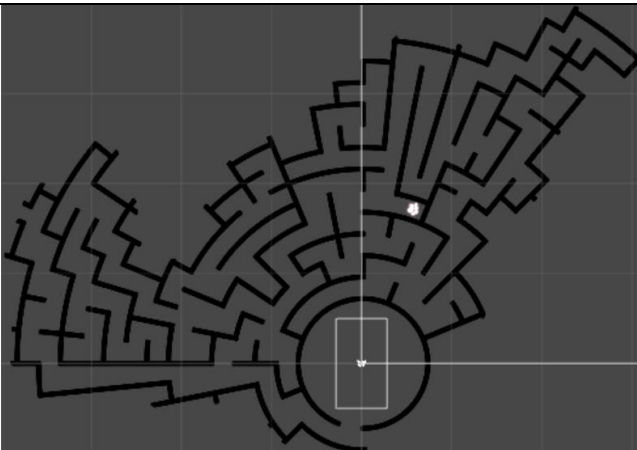
1.2.3 Coin & Field Item

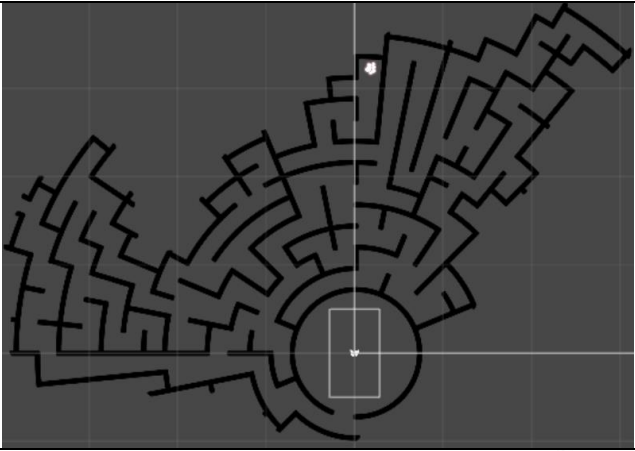
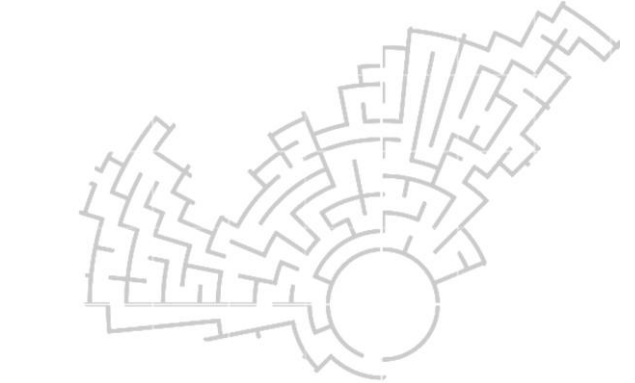
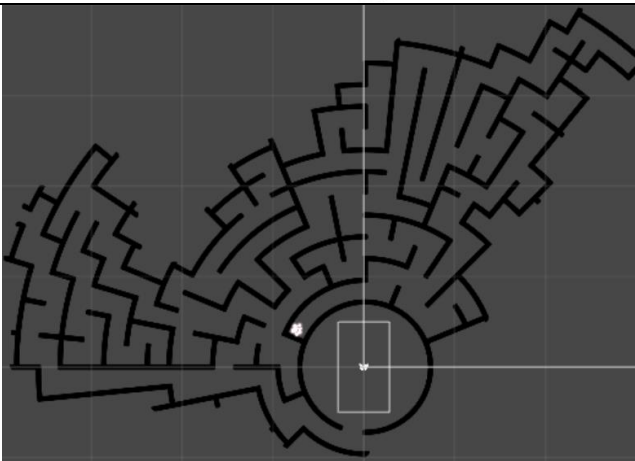
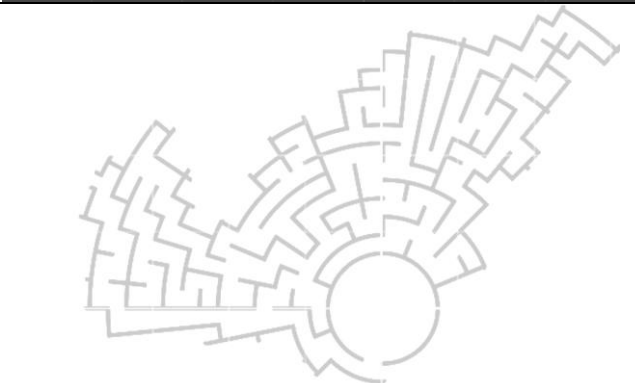
각 Field 에는 Coin 과 Field Item 이 배치되어있다. Field Item 은 Field 에 따라서 4~8 개 존재하며, 각 Item 에 일대일 대응되는 Coin 의 배치가 존재한다.

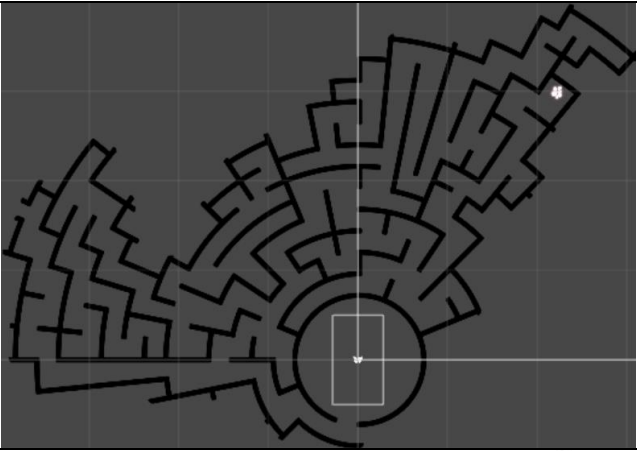
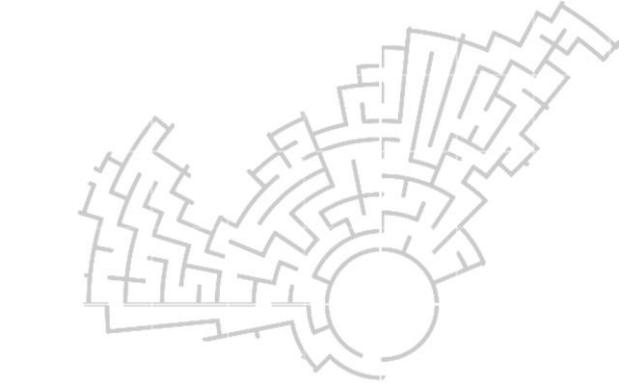
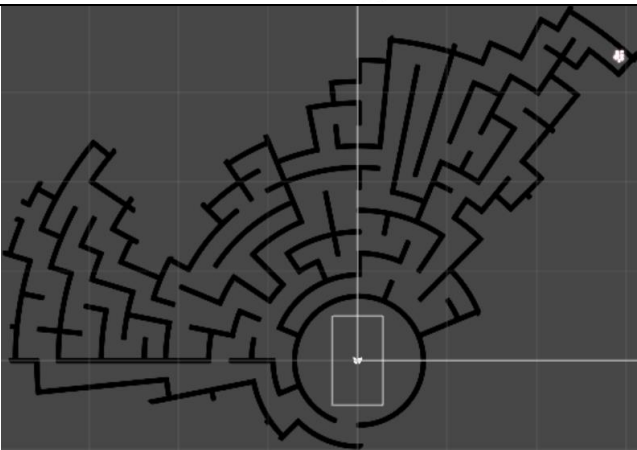
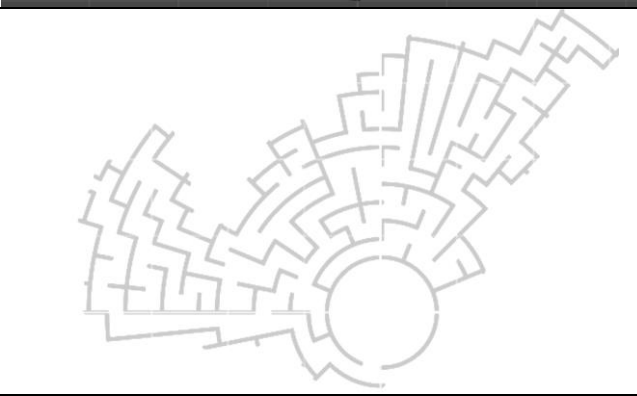
한번 획득한 Coin 은 Field Item 을 획득하기 전에는 Respawn 되지 않는다.

Field Item 과 대응되는 Coin 을 모두 획득하지 않은 상태에서 Field Item 을 획득하였을 경우, 기존 Coin 은 사라지지 않고 다음 Field Item 과 함께 획득할 수 있다.

Field	Field Item	Spawn Point	
1	0	Item	
		Coin	
	1	Item	
		coin	

	2	Item	
		Coin	
2	0	Item	
		Coin	

	1	Item	
		Coin	
	2	Item	
		Coin	

	3	Item	
		Coin	
	4	Item	
		Coin	

1.2.4 Field Unlock & Wall

새로운 Story 를 해금할 때 이전 Field 의 모든 Field Item 을 획득한 상태이면 다음 Field 가 Unlock 된다.

Field Item 을 다 모으기 전에 새로운 Story 를 먼저 해금하였을 경우, Field Unlock 은 다음 플레이부터 반영된다.

Field 가 Unlock 되지 않아 아직 갈 수 없는 부분은 Wall 로 막혀있다. Wall 은 Field 가 Unlock 되면 사라진다. Game Scene 에서의 Field Unlock 은 다음 플레이부터 반영되므로 Wall 의 Fade out 이 존재하지 않는다.

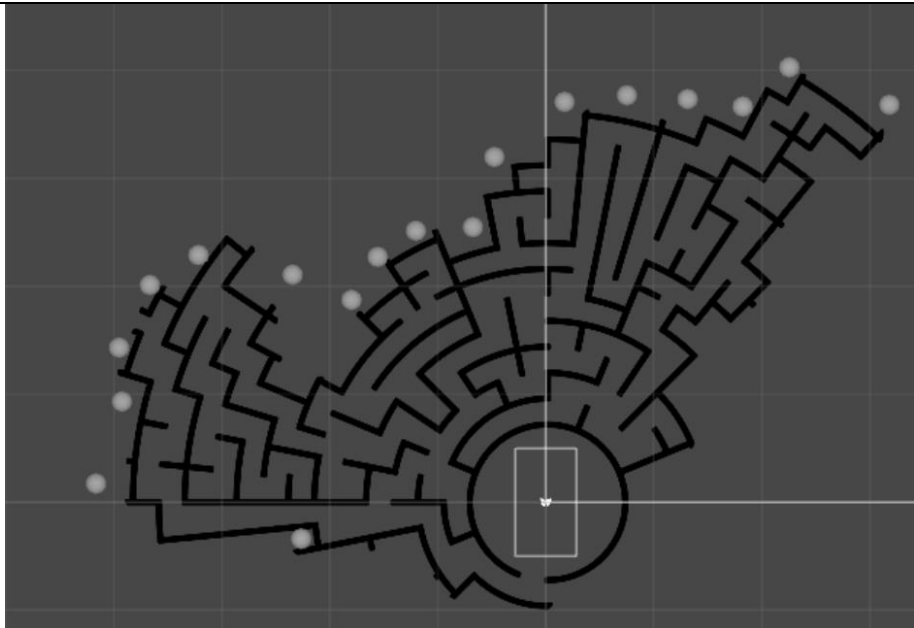
Tutorial Scene 에서의 Field Unlock 의 경우, Story Unlock 이 존재하지 않으므로 Field Item 을 모두 모으면 Field 가 Unlock 된다. 그리고 다음 플레이의 개념도 없기 때문에 Field Unlock 이 Runtime 상에서 이루어진다. 이 때 Wall 은 2 초동안 fade out 되며 사라진다.

1.2.5 Enemy

특정 Spawn Point 에서 Enemy 가 생성되어 Map 의 중앙을 향해서 직선으로, 등속으로 움직인다.

Enemy 는 한 종류이고, Enemy 의 등장 Pattern 은 매 게임 플레이마다 동일하다.

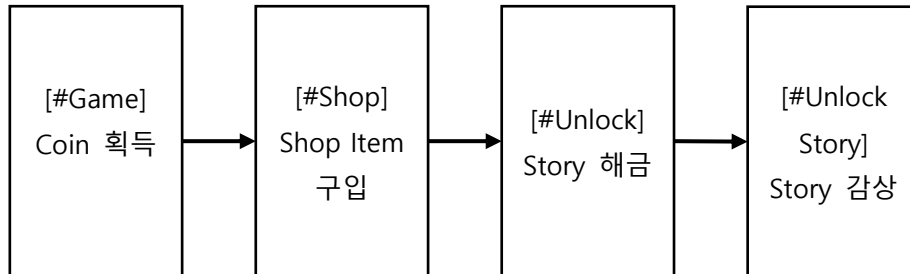
Field 에 따라서 다음과 같이 고유한 Spawn Point 를 갖는다.

Field #	Spawn Point
1~2	

1.3 Story Unlock

Story Unlock System과 Shop, Inventory, Unlock Scene에 대한 설명.

Story Unlock은 다음과 같은 Flow를 통해 진행된다.



Story 감상이 끝나면 다시 Menu 화면으로 돌아오며, Story를 Unlock할 때마다 Menu화면 뒤의 Resource가 바뀐다.

1.3.1 Shop Scene & Shop Item

Shop Scene에서는 Coin을 사용해서 Shop Item을 구매할 수 있다. Scene 하단부에는 Item의 List가 존재하여 횡스크롤하여 움직일 수 있고, Scene 중반부인 수정구슬에는 현재 보여지는 List의 가운데에 위치한 Shop Item Image를 확대해서 보여준다. 수정구슬을 클릭하면 현재 선택된 Shop Item을 구매할 수 있다. 구매 의사를 묻는 팝업창은 따로 존재하지 않는다.

Shop Item은 Coin을 사용해서 구매 가능한 Item이다. 총 8종류가 있으며, 특정 Shop Item은 Field를 Unlock해야만 구매할 수 있다.

#	이름	구매 조건	가격 (단위:1 Coin)	이미지
1	양귀비 / Poppy	-	100	
2	아스터 / Aster	-	200	
3	해오라비난초 / White_egret	-	300	
4	스노우드롭 / Snowdrop	Field 1 해금	400	
5	아네모네 / Anemone		500	
6	안개꽃 / Baby's Breath		600	
7	은방울꽃 / Lily of the Valley		700	
8	칼미아 / Kalmia		800	

1.3.2 Inventory Scene

Inventory Scene에서는 Shop Item에 대한 정보를 확인할 수 있다.

지금까지 구매한 Shop Item의 개수, Story Unlock에 사용하고 남은 Shop Item의 개수, 생존 가능한 시간이 표시된다. 현재까지 모은 Field Item에 대한 정보는 표시되지 않는다.

하단에는 구매 가능한 Shop Item에 대한 flavor text가 배치되어 있으며 스크롤하여 확인이 가능하다. 아직 구매할 수 없는 아이템은 ???로 표시되며 이미지는 실루엣만 보여진다.

1.3.3 Unlock Scene

Unlock Scene 의 중반부에는 커다란 대뇌 그림이 있다. 플레이어는 대뇌의 특정 부분을 각각 Unlock 할 수 있다. Story Unlock 은 Sector Unlock 과 Section Unlock 으로 구분되며, Section 내의 모든 Sector 를 순서에 관계없이 Unlock 하면 다음 Sector 가 Unlock 된다.

즉, Story 는 다음과 같은 Sector 와 Section 하위 구조를 가진다. 총 2 개의 Sector, #개의 Section 이 있다.

Sector	Section	해금조건								스토리
1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	D 가 중환자실에 입원한지 벌써 3 개월이 다 되어간다.
	2	1	1	0	0	0	0	0	0	뇌사 판정을 내리자는 이야기를 들었어. 장기기부 이야기도.
	3	1	1	1	0	0	0	0	0	내 호기심이 다 망친거야. 그때 그 열매를 따 달라고 부탁하지 말았어야 했는데... 미안해. 미안해.
	4									“여보, 요즘 I 가 자는 시간이 부족 늘지 않았어?” “많이 피곤한가 보지.”
	5									오늘 Catcher 로부터 이 미로 같은 곳이 사실 네 머릿속이라는 이야기를 들었어. 내가 그 속을 돌아다니며 널 깨울 수 있다니 기뻐.
2	1									네 미로 속의 꽃 하나를 건드렸더니 같이 놀았던 기억이 재생됐어. 그림자, 다시 너와 같이 산에서 뛰어다니고 싶어.
	2									“이거 봐! 나는 아프지 않아. 조금이라도 더 자야 한다고!” “말 들어, !! 자는 시간이 16 시간도 넘는 건 정상이야!”

	3									가끔 어두운 부분에 들어가면 꿈에서 쫓겨나듯 잠에서 깨버려. 마치 어둠에 먹혀버리는 기분이야. 너무 무서워.
	4									옛그제 널 보러 병원에 갔는데 손가락이 까딱 하고 움직이는 걸 봤어. 너무 다행스러워서 눈물이 나와버렸어.
	5									Catcher 가 말하길, 곧 있으면 네가 몸을 움직일 수 있을거래! 정말 잘 됐어!
	6									“벌써 사흘째예요..” “원인 모를 수면장애입니다. 일주일 내내 잠에서 깨어나지 않은 건 본 적이 없어요.” “그럼 고칠 수 없는건가요, 선생님?”
	7									방금 D 엄마랑 우리 엄마가 전화하는 걸 들었다. D 가 일어났다! (fade out white)

1.3.4.1 Story Ending

모든 Story 가 해금되면 Story Sceen 에서 Ending 이 보여지고 게임이 끝난다.

II 는 D 가 깨어났다는 소식을 듣자마자 잠에 빠진다. 꿈 속에서 Catcher 를 만난 I 는 고맙다는
인사와 함께 꿈에서 나가기를 부탁하지만, Catcher 는 I 에게 그럴 수 없다고 한다. 처음부터 D 와
I 둘 중 한 명만 일어날 수 있는 거였다는 말을 하면서, 유감스럽지만 포기하라는 말과 함께
Catcher 는 어둠 속으로 사라진다.

그 후 다시 어플리케이션을 켜도 Catcher 의 “...” 또는 “포기해.” 라는 말만 나오고 백버튼을
누르면 게임이 끝난다.

단어집

용어	Ref.	설명
Scene	1	고유한 기능을 가진 화면 내의 서로 다른 UI 또는 System
First Scene	1.1	어플리케이션을 처음 실행했을 때에 가장 먼저 보여지는 Scene
Default Scene	1.1	첫 번째 플레이 이후, 어플리케이션을 실행했을 때 가장 먼저 보여지는 Scene.
Coin	1.2.1	== 화폐 (1.1.1)
Field Item	1.2.1	Game Scene에서 획득 가능한 Item.
Shop Item	1.3	Shop Scene에서 구매 가능한 Item.