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 아트워크 작업 후 이미지 넣기, 가격 책정 |
| 1.3.3 | 스토리 해금 조건 책정, 스토리 개수 8개로 줄일 것 |

변경사항

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 날짜 | 목차 | 내용 |
| 17-02-06 |  | 기획서 작성 |

1. Overview

장르 : 2D Top-View Mobile Adventure Game

타깃 : 내러티브한 게임을 즐겨 하는 10~20대 남/여성

개발 엔진 : Unity2D

조작 : 드래그, 터치

엔딩 조건 : 모든 Story를 해금한다.

1. System
   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. | https://pbs.twimg.com/media/C1uiFHsVQAAF29H.jpg |
| 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 | |  | 플레이어가 화폐를 사용하여 아이템을 사는 곳.  수정구슬 아래에는 스크롤 가능한 리스트가 있으며, 리스트의 가운데에 있는 아이템이 수정구슬 안에 보여진다.  수정구슬을 누르면 현재 리스트의 가운데에 있는 아이템이 구매된다. | https://pbs.twimg.com/media/C15ZwM7UAAEu1Lj.jpg |
| Inventory | |  | 지금까지 사온 아이템의 총 개수와 현재 사용할 수 있는 아이템의 개수를 보여줌 | https://pbs.twimg.com/media/C15ZwM7UAAEu1Lj.jpg |
| Unlock | |  | 플레이어가 아이템을 사용하여 Story를 해금하는 곳.  해금 가능한 Field는 총 #개 있다.  Field를 누르면 아래 창이 뜨고, 해금이 가능한 경우에만 Recover / Cancel 버튼이 뜬다. | https://pbs.twimg.com/media/C15ZwM7UAAEu1Lj.jpg  https://pbs.twimg.com/media/C15ZwM7UAAEu1Lj.jpg |
| Story | |  | First Scene. 대화 형식으로 Story를 보여준다.  Catcher, I, D 총 세 종류의 텍스트가 있다.  Catcher가 질문하는 식으로 분기를 가지는데, 이 때에는 아무 곳이나 터치하면 질문에 Yes로 대답한다. |  |
| Tutorial | |  | Story Scene 이후 바로 시작되며, Tutorial Game이 진행되는 Scene. | https://pbs.twimg.com/media/C1uiFHsVQAAF29H.jpg |
| Tutorial Menu | |  | Tutorial Scene 이후 바로 시작되며, Shop Tutorial이 진행되는 Scene. |  |

1.1.1 Scene Flow

Menu

Game

Shop

Inventory

Unlock

Unlock Story

Tutorial Menu

Tutorial

Story

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.

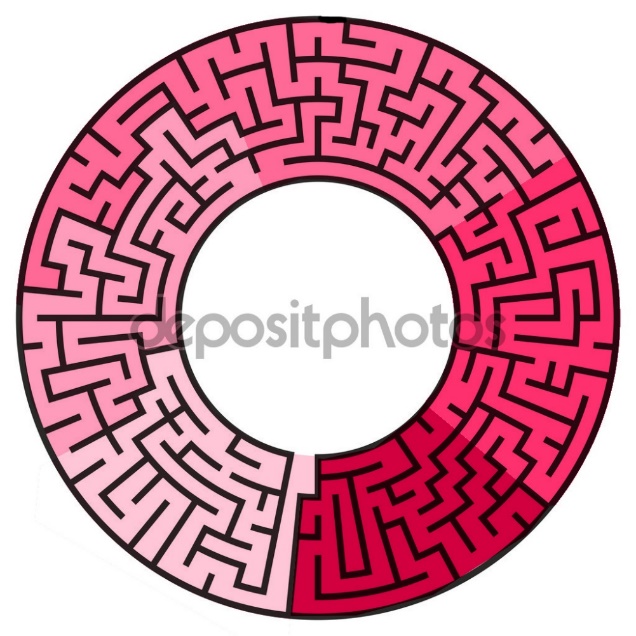
Game Scene의 종료조건은 3가지가 존재한다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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 30초이며, Coin을 사용해 구매한 Shop Item의 개수 x 0.5초씩 늘어난다.

1.2.2 Map & Field

Map은 우측과 같이 가운데가 비어있는 원형 미로의 일부를 사용한다. 중앙부에는 그래픽 리소스로 현재까지 해금한 Field의 지도가 표시된다.

Map은 여러 구역의 Field로 구성되어있다. Story 와 Field Item을 통해 Field Unlock이 가능하다.

1.2.3 Coin & Field Item

각 Field에는 Coin과 Field Item이 배치되어있다. Field Item은 Field에 따라서 4~8개 존재하며, 각 Item에 일대일 대응되는 Coin의 배치가 존재한다.

한번 획득한 Coin은 Field Item을 획득하기 전에는 Respawn되지 않는다.

Field Item과 대응되는 Coin을 모두 획득하지 않은 상태에서 Field Item을 획득하였을 경우, 기존 Coin은 사라지지 않고 다음 Field Item과 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 Story를 해금할 때 이전 Field의 모든 Field Item을 획득한 상태이면 다음 Field가 Unlock된다.

Field Item을 다 모으기 전에 새로운 Story를 먼저 해금하였을 경우, Field Unlock은 다음 플레이부터 반영된다.

Field가 Unlock되지 않아 아직 갈 수 없는 부분은 Wall로 막혀있다. Wall은 Field가 Unlock되면 사라진다. Game Scene에서의 Field Unlock은 다음 플레이부터 반영되므로 Wall의 Fade out이 존재하지 않는다.

Tutorial Scene에서의 Field Unlock의 경우, Story Unlock이 존재하지 않으므로 Field Item을 모두 모으면 Field가 Unlock된다. 그리고 다음 플레이의 개념도 없기 때문에 Field Unlock이 Runtime 상에서 이루어진다. 이 때 Wall은 2초동안 fade out되며 사라진다.

1.2.5 Enemy

특정 Spawn Point에서 Enemy가 생성되어 Map의 중앙을 향해서 직선으로, 등속으로 움직인다.

Enemy는 한 종류이고, Enemy의 등장 Pattern은 매 게임 플레이마다 동일하다.

Field에 따라서 다음과 같이 고유한 Spawn Point를 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.

[#Unlock]

Story 해금

[#Shop]

Shop Item 구입

[#Game]

Coin 획득

[#Unlock Story]

Story 감상

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 flaver text가 배치되어 있으며 스크롤하여 확인이 가능하다. 아직 구매할 수 없는 아이템은 ???로 표시되며 이미지는 실루엣만 보여진다.

1.3.3 Unlock Scene

Unlock Scene의 중반부에는 커다란 대뇌 그림이 있다. 플레이어는 대뇌의 특정 부분을 각각 Unlock할 수 있다. Story Unlock은 Sector Unlock과 Section Unlock으로 구분되며, Section 내의 모든 Sector를 순서에 관계없이 Unlock하면 다음 Sector가 Unlock된다.

즉, Story는 다음과 같은 Sector와 Section 하위 구조를 가진다. 총 2개의 Sector, #개의 Section이 있다.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Sector | Section | 해금조건 | | | | | | | | 스토리 |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | D가 중환자실에 입원한지 벌써 3개월이 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 I가 자는 시간이 부쩍 늘지 않았어?”  “많이 피곤한가 보지.” |
|  | 5 |  |  |  |  |  |  |  |  | 오늘 Catcher로부터 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. 그립다, 다시 너와 같이 산에서 뛰어다니고 싶어. |
|  | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  | “이거 놔! 나는 아프지 않아. 조금이라도 더 자야 한다고!”  “말 들어, I! 자는 시간이 16시간도 넘는 건 정상이 아냐!” |
|  | 3 |  |  |  |  |  |  |  |  | 가끔 어두운 부분에 들어가면 꿈에서 쫓겨나듯 잠에서 깨버려. 마치 어둠에 먹혀버리는 기분이야. 너무 무서워. |
|  | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  | 엊그제 널 보러 병원에 갔는데 손가락이 까딱 하고 움직이는 걸 봤어. 너무 다행스러워서 눈물이 나와버렸어. |
|  | 5 |  |  |  |  |  |  |  |  | Catcher가 말하길, 곧 있으면 네가 몸을 움직일 수 있을거래! 정말 잘 됐어! |
|  | 6 |  |  |  |  |  |  |  |  | “벌써 사흘째에요..”  “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. D가 일어났다! (fade out white) |

1.3.4.1 Story Ending

모든 Story가 해금되면 Story Sceen에서 Ending이 보여지고 게임이 끝난다.

|  |
| --- |
| II는 D가 깨어났다는 소식을 듣자마자 잠에 빠진다. 꿈 속에서 Catcher를 만난 I는 고맙다는 인사와 함께 꿈에서 나가기를 부탁하지만, Catcher는 I에게 그럴 수 없다고 한다. 처음부터 D와 I 둘 중 한 명만 일어날 수 있는 거였다는 말을 하면서, 유감스럽지만 포기하라는 말과 함께 Catcher는 어둠 속으로 사라진다. |

그 후 다시 어플리케이션을 켜도 Catcher의 “…” 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. |