**3D 방탈출 VR 게임 기획서**

|  |  |
| --- | --- |
| **필기노트** | |
| **문서용도** |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **HISTORY** | | |  |
| **날짜** | **내용** | **작성자** | **버전** |
| 2018.04.09 | 3D 방탈출 VR 게임 기획서 (프로토타입 Ver) | 지현우 |  |

**목차**

[1. 게임 개요 5](#_Toc511046162)

[1.1. 개요 5](#_Toc511046163)

[2. 기획의도 5](#_Toc511046164)

[3. 대상 타겟 5](#_Toc511046165)

[4. 게임의 컨셉 6](#_Toc511046166)

[5. 시스템 6](#_Toc511046167)

[5.1. 이동 6](#_Toc511046168)

[5.2. 포커싱 7](#_Toc511046169)

[5.3. 시간제한 7](#_Toc511046170)

[5.4. 화면 혈흔 구현 8](#_Toc511046171)

[5.5. 시스템 UI – 메뉴 9](#_Toc511046172)

[5.6. 오브젝트 9](#_Toc511046173)

[5.7. 타이머 10](#_Toc511046174)

[6. 게임 진행의 흐름 10](#_Toc511046175)

[7. 챕터 구성 11](#_Toc511046176)

[7.1. 밀실 11](#_Toc511046177)

[8. 비고 12](#_Toc511046178)

[9. 제목 13](#_Toc511046179)

[9.1. 내용1 13](#_Toc511046180)

[9.2. 내용2 13](#_Toc511046181)

[9.3. 내용3 13](#_Toc511046182)

[10. 제목 13](#_Toc511046183)

[10.1. 내용1 13](#_Toc511046184)

1. 게임 개요
   1. 개요

**게임제목**: 미정

**장르**: 3D 모바일 VR 방탈출

**PLAY TIME**: 20분(+-)

**플랫폼:** 모바일 (안드로이드)

**개발엔진:** Unity

1. 기획의도

* 3D VR게임의 방탈출 이라는 체험의 요소가 강한 게임에서 느끼게 할 수 있는 감정은 무엇이 있을까? 에서 공포감을 느끼게 해준다.

갇혀있는 상황에서 분위기와 연출, 사운드를 통해 공포감을 인지하게 하고 게임을 진행하면서 놀라게 하는 요소들을 넣은 뒤 이 과정 속에서 재미를 느끼게 한다. (유령의 집에서 사람이 느끼는 공포감과 같다)

* 납치가 되어 갇혀있는 공간에서 납치범이 제안하는 게임을 풀어내며 위험하고 공포스러운 공간을 탈출해 나가는 과정에서의 재미를 느끼게 한다.

1. 대상 타겟

* 공포, 호러게임을 즐기는 유저들
* 가상현실(VR)을 체험 해보고자 하는 유저들

1. 게임의 컨셉

* 주인공은 싸이코패스 납치범에게 납치가 되어 소재를 알 수 없는 집에 갇혀 있다. 이 집에서 탈출을 하기 위해 납치범이 제안하는 게임을 풀며 갇혀 있는 방들을 벗어나 최종적으로 집을 탈출해야 한다.

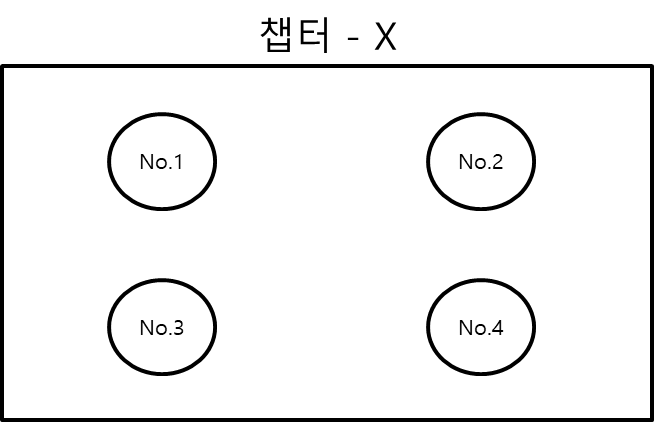
시간제한요소의 활용

* 시대적 배경은 현대로서 갇혀있는 집의 공간적 배경은 이름 모를 산에 존재하는 별장

1. 시스템
   1. 이동

주어진 제한 공간(Ex: 챕터1, 챕터2)내에서 유저의 시점을 이동시킨다.

이동 방법은 지정된 포인트로만 가능하다.



위와 같이 플레이어가 갈 수 있는 체크포인트를 설정하여 체크포인트로만 이동이 가능하게 한다.

게임을 진행하는데 있어서 자유도를 아예 제한하지는 않되 적정선의 진행 루트를 제공하여 중간의 자유도를 제공하는 것이 목표

화면 이동후의 시점은 정 가운데(큰 의미X 모든 화면 각도로 챕터 내부를 둘러볼 수 있기 때문이다)

* 1. 포커싱

VR기기로 인지할 수 있는 유저가 보고 있는 시점을 활용하여 어떠한 행동을 수행하거나 시스템 UI를 활용할 때 사용하는 일종의 확인 버튼을 제공한다.



위와 같이 UI를 화면에 영구적으로 띄어 놓고 기본 상태일 때에는 이미지 좌측의 연출을 내고, 주시 상태일 때에는 이미지 우측의 연출을 낸다. **(1초~1.5초)**

**기획의도**

* VR게임이라는 장르의 조작적 한계성 (VR 모바일 게임에서 보편적으로 활용할 수 있는 요소는 오큘러스, HTC VIBE, 삼성 VR기어 와 같은 헤드 기어의 종류적 한계가 있다.
* 이에 따라 헤드 기어들로 게임 플레이가 가능한 조작 방식은 시선 처리가 가장 무난하다. (Ex: 기어를 쓴 채로 좌우로 흔드는 방법? 기어를 쓴 채로 상, 하, 좌, 우로 쏠리는 방법 등도 있지만 앞의 방식들은 유저의 피로도를 극한으로 이끌 가능성이 매우 농후하다)
  1. 시간제한

방탈출이라는 장르적 특성상 존재하는 시간제한요소

* 챕터별로 다르게 설정된 밸런스 디자인과 맞는 시간 제공

유해 물질(독가스)이 누출되고 있는 오브젝트를 챕터 마다 배치한다.

* 가스가 모두 살포되기 전에 방을 탈출하지 못하면 사망을 하게 된다.

**기획 의도**

* 실사의 방탈출은 제한시간이 종료되면 게임이 끝난다. 하지만 게임으로 이를 연출을 조금 다르게 할 수 있는 방법들이 존재한다.

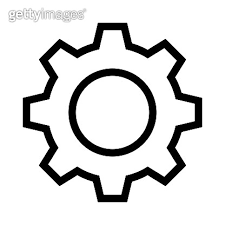
[](http://www.google.co.kr/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiVz-e9g6raAhUBw7wKHQk7AigQjRx6BAgAEAU&url=http://kimmisung07.tistory.com/?page=276&psig=AOvVaw1fyZqfpK77lJ8f_W1uuABf&ust=1523254514270032)

* **비고: 위와 같은 느낌의 그래픽 연출 요소가 필요하나 시스템의 한계 그래픽 과부하 등의 문제가 생길 경우 연출이 없어도 상관 없다.**
  1. 화면 혈흔 구현

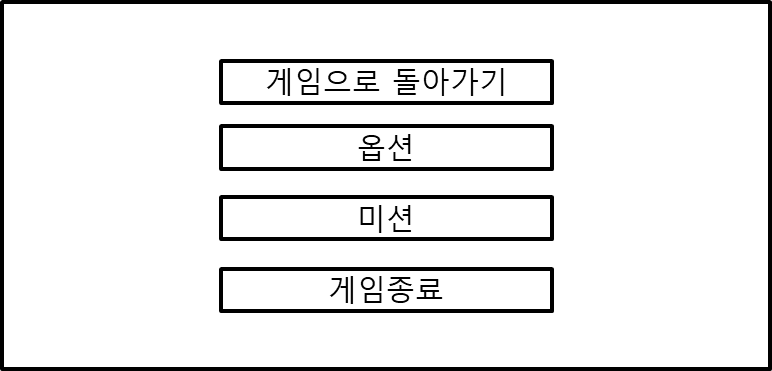
[](https://www.google.co.kr/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiHkNHyhKraAhWFgbwKHbMeB7wQjRx6BAgAEAU&url=https://www.youtube.com/watch?v=Sfh4tkhUJQM&psig=AOvVaw0qr2AkYiPfG0NAobN7TQvA&ust=1523254910228330)

**기획의도**

* 제한시간이 점점 줄어들고 있다는 연출 요소의 제공
* 이 게임을 진행하는 유저에게 압박감을 제공해 줌으로서 기존에 얻는 공포감과 압박감을 더욱 살려주는 효과의 기대
  1. 시스템 UI – 메뉴



* 화면 좌측 최 하단부에 위치
* 오브젝트들과 마찬가지로 1.5초의 응시 후 활성화

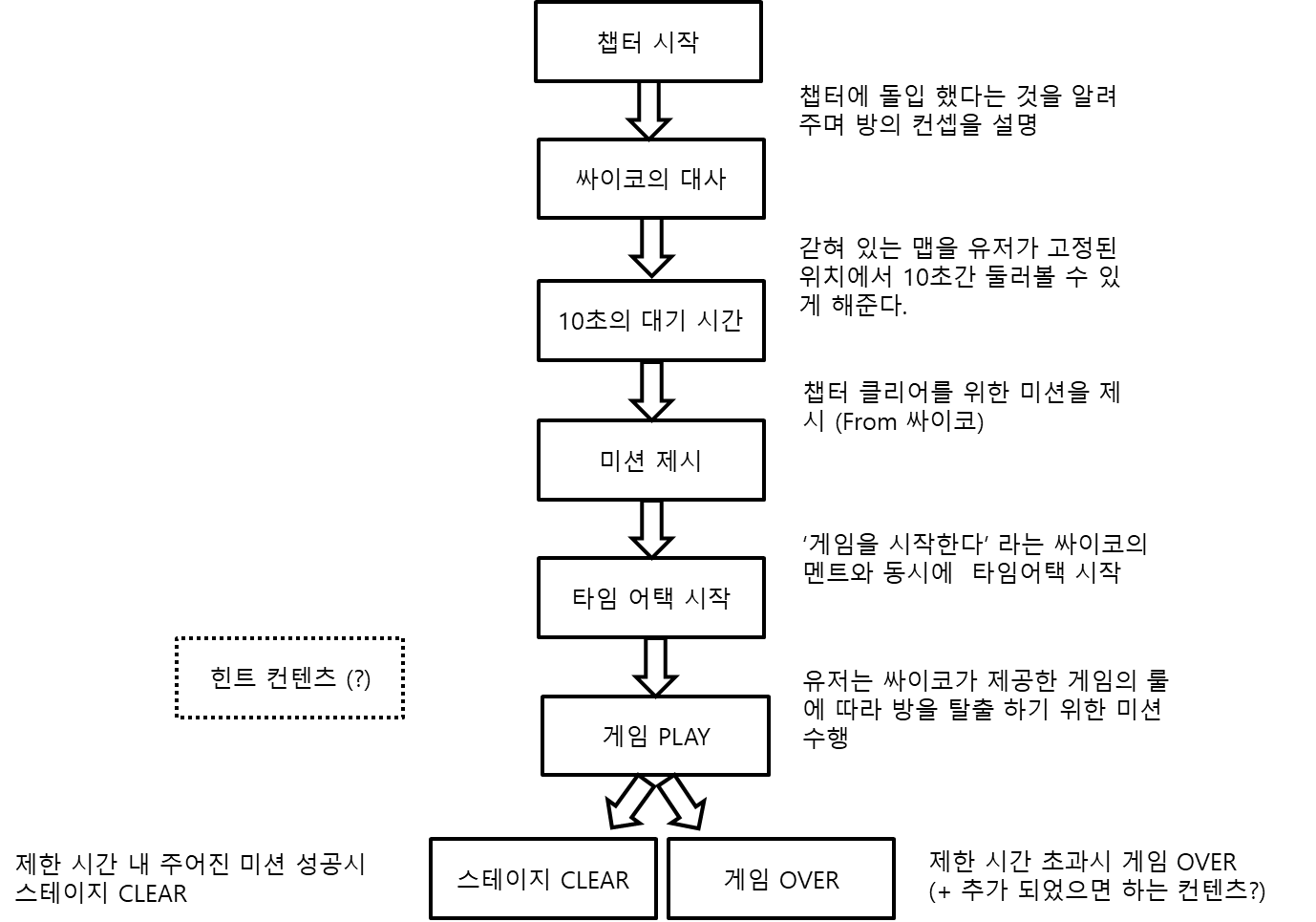
****

* **게임으로 돌아가기**: 게임으로 돌아가기 기능
* **옵션**: 사운드 On/Off, BGM On/Off, ETC…
* **미션**: 진행하고 있는 미션 및 달성목표 노출(텍스트 상자)
* **게임종료**: 게임을 종료하시겠습니까? Y/N
  1. 오브젝트
* 오브젝트 활성화 후 이미지 확대와 텍스트 상자 노출
  1. 타이머

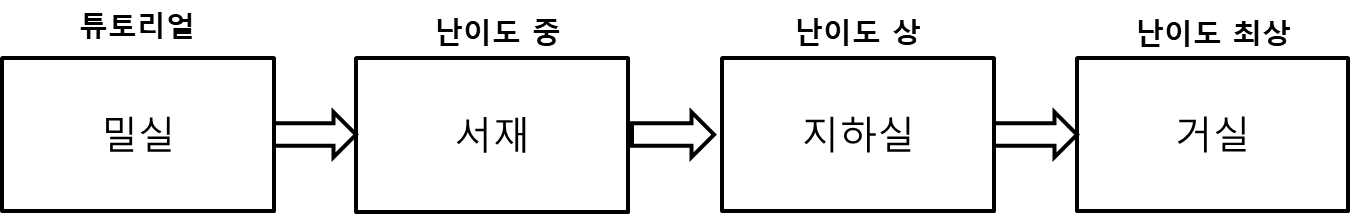
****

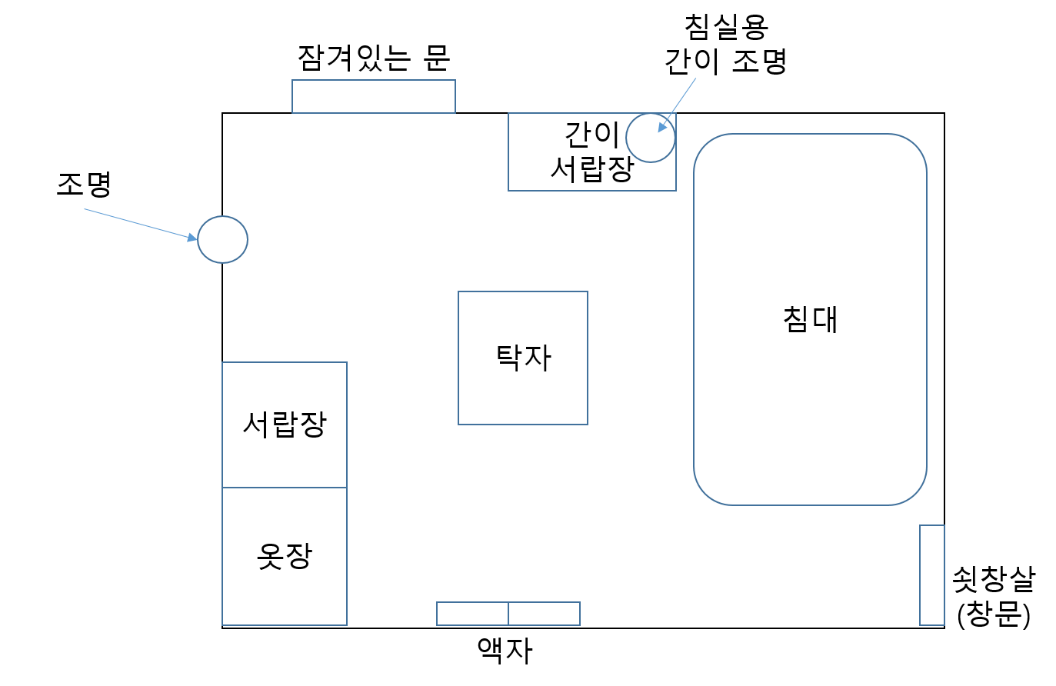
* 게임 화면 12시 최 상단위치(변동 가능)
* 시간이 모두 소진될 경우 게임종료
* 시간 폰트에 주기, 분기별로 깜빡이는 효과(경고의 의미)

1. 게임 진행의 흐름



**# 큰 틀에서의 게임 진행 흐름도**

1. 챕터 구성
   1. 밀실



* **컨셉**: 튜토리얼 + 게임구조도 흐름 파악
* **흐름:** 침대에 쓰러져 있는 주인공(유저시점) 🡪 블랙 스크린에서 시야가 점점 넓어지면서 선명해지는 효과 🡪 납치범의 대사 노출(+ 사운드 처리를 통한 웃음소리) 🡪 주변 둘러보기 🡪 오브젝트 활성화 해보기 🡪 포인트 지점 이동해보기 🡪 침대로 원위치 🡪 게임 시작
* **구조도:** 위의 이미지와 비슷한 구조의 방 (조명은 더 어둡게 하며 최소화 한다.)
* **기획의도:** 튜토리얼을 진행하면서 **‘조작법’ + ‘게임 진행의 흐름’**을 숙달 시키고 밀실이라는 공간의 특성을 강조하여 **‘납치’**가 되어 **‘탈출’**해야 한다는 포인트를 강조한다
* **오브젝트의 수량:** 총 6개 (방을 벗어날 수 있는 오브젝트 4개 + 관련이 없는 오브젝트 2개
* **제한시간**: 5분 (튜토리얼 단계임에 따라 난이도를 매우 낮게 설정)
* **사운드:** 남성의 섬뜩한 웃음소리(톤이 높으면 안됨), BGM, 오브젝트들을 활성화 할 때 마다 나오는 각각의 사운드

1. 비고

* 게임 저장의 기능을 제공할지 말지에 대하여 조금 더 고민이 필요하다. 아직 우리 단계에서는 중요하다고 생각되지 않음으로 보류하고 회의를 계속적으로 진행하고 고민하며 결정하도록 하겠음

1. 제목
   1. 내용1

상세 내용1

상세 내용2 .

* 1. 내용2

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **표 제목** | | |
| **A** | **B** | **C** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

상세 내용3

상세 내용4

* 1. 내용3

상세 내용5

1. 제목
   1. 내용1

상세 내용1

상세 내용2 .