**Welcome To The House**

**시스템 기획서**

|  |  |
| --- | --- |
| **필기노트** | |
| **문서용도** | 시스템 기획 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **HISTORY** | | |  |
| **날짜** | **내용** | **작성자** | **버전** |
| 20180409 | 초안 작성 | 허지훈 | Ver0.1 |
| 20180410 | 시스템 정의 | 허지훈 | Ver0.2 |
| 20180411 | 3.시스템의 각 소항목 마다 기획의도 추가 | 우정윤 | Ver0.3 |
| 20180427 | 3.시스템 항목 내용 수정  -3.1.2 카메라 항목 : VR사용시 멀미 유발요소가 되서 삭제  -3.3.7 카메라 혈흔 효과 항목 내용 추가 | 우정윤 | Ver0.4 |
| 20180508 | 3.시스템 항목 내용 수정  -3.1.4 “스포트 라이트” 항목 및 내용 추가  -3.2.1 오브젝트 별 시스템에 “분류” 항목 및 내용 추가.  -3.3.4 시야 항목 설명 추가(스포트 라이트) | 우정윤 | Ver0.5 |

**목차**

[1. 게임 개요 5](#_Toc512602006)

[1.1. 플랫폼 5](#_Toc512602007)

[1.2. 제약조건 5](#_Toc512602008)

[2. 씬 5](#_Toc512602009)

[2.1. 시작 화면 5](#_Toc512602010)

[2.1.1. 기능 5](#_Toc512602011)

[2.2. 플레이 화면 6](#_Toc512602012)

[2.2.1. 기획의도 6](#_Toc512602013)

[2.2.2. 기능 6](#_Toc512602014)

[2.3. 게임오버 화면 7](#_Toc512602015)

[2.3.1. 기획의도 7](#_Toc512602016)

[2.3.2. 기능 7](#_Toc512602017)

[3. 시스템 8](#_Toc512602018)

[3.1. 필요 게임 시스템 8](#_Toc512602019)

[3.1.1. 점 조명 (Point Light) 8](#_Toc512602020)

[3.1.2. 텍스트 출력 8](#_Toc512602021)

[3.1.3. 트리거 8](#_Toc512602022)

[3.2. 오브젝트 별 시스템 9](#_Toc512602023)

[3.2.1. 증거 9](#_Toc512602024)

[3.2.2. 다이나믹 오브젝트 9](#_Toc512602025)

[3.2.3. 스테틱 오브젝트 9](#_Toc512602026)

[3.3. 플레이 시스템 10](#_Toc512602027)

[3.3.1. 이동 10](#_Toc512602028)

[3.3.2. 가스 게이지 10](#_Toc512602029)

[3.3.3. 포커싱 11](#_Toc512602030)

[3.3.4. 시야 11](#_Toc512602031)

[3.3.5. 인벤토리 12](#_Toc512602032)

[3.3.6. 심장 소리 12](#_Toc512602033)

[3.3.7. 카메라 혈흔 효과 13](#_Toc512602034)

[4. 상태 14](#_Toc512602035)

[4.1. 플레이어 14](#_Toc512602036)

1. 게임 개요
   1. 플랫폼

모바일 VR 게임.

* 1. 제약조건

컨트롤러 없이 즐길 수 있는 모바일 VR 게임.

1. 씬
   1. 시작 화면



<시작 화면 구성 그림>

* + 1. 기능

1. 제목

* 기능 없음.

2. 게임시작

* 게임을 시작함.

3. 게임종료

* 게임을 종료함.
  1. 플레이 화면



<플레이 화면 구성 그림>



<예상 플레이어의 시점 위치>

* + 1. 기획의도

가스 게이지 UI는 가운데 배치 🡪 왜곡을 최소화

* 플레이어 시야 확보를 위해 UI는 최소한으로 배치
* 시점을 최대한 평균 키에 맞춰서 제작 🡪 현실과의 괴리감을 없애는 것을 최대한 고려
  + 1. 기능

1. 조준점

* 게임 플레이에 있어서 오브젝트와 상호작용을 하는 객체.

2. 가스 게이지

* 가스 게이지가 100%가 되면 게임오버.
  1. 게임오버 화면



<게임오버 화면 구성 그림>

* + 1. 기획의도

게임오버 당했을 경우 챕터 재시작 기능을 만들어 의미 없는 반복을 없앰.

🡪유저를 엔딩까지 플레이 하도록 유도.

* + 1. 기능

1. 게임오버

* 기능 없음.

2. 챕터 재시작

* 게임오버 당한 스테이지 처음부터 다시 시작.

3. 타이틀로

* 타이틀 화면으로 돌아감.

1. 시스템
   1. 필요 게임 시스템
      1. 점 조명 (Point Light)

점조명(크기, 깜빡거리는 시간, 꺼지는 시간, ID)

* 크기 : 점조명 마다의 다른 크기를 주기 위한 변수.
* 깜빡 거리는 시간 : 특정 점조명에 깜빡 거리는 효과를 주기 위한 변수.
* 꺼지는 시간 : 특정 점조명에 꺼지는 효과를 주기 위한 변수.
* ID : 특정 점조명이 특정 트리거와 반응하기 위한 변수.
  + 1. 텍스트 출력

텍스트 출력(출력시간, 출력내용, ID)

* 출력시간 : 대사 출력에 있어서 걸리는 시간 설정, 글자 사이 간격 시간 등.
* 출력내용 : 컨텐츠 기획자가 내용을 바로 입력해서 넘길 수 있는 형태 필요.
* ID : 특정 스크립트가 특정 트리거와 반응하기 위한 변수.
  + 1. 트리거

트리거(발동 ID)

* 발동 ID : 트리거 박스와 충돌 시 발동 시킬 오브젝트 판별.
  + 1. 스포트 라이트(Spot Light)

스포트 라이트(게임에서 시야를 제공하는 랜턴이 발생하는 빛)

-빛의 각도 : 빛의 확산범위 조절 본 게임에서는 사실상 시야각을 담당.

-빛의 사거리 : 빛이 밝혀지는 거리

* 1. 오브젝트 별 시스템
     1. 오브젝트 분류 설정

기능

-게임 내 오브젝트는 하나의 각 기능당 하나의 오브젝트로 분류된다.

-역할의 혼선이 빚어지지 않도록 1개의 오브젝트마다 2개 이상의 역할을 하지는 않음.

-종류는

1. 인벤토리 안에 들어가는 오브젝트

2. 다른 오브젝트와 상호작용 하는 오브젝트

3. 이동포인트가 되는 오브젝트

4. 이벤트를 발생 시키는 오브젝트

5. 아무 반응이 없는 장식용 오브젝트

로 구분된다.

* + 1. 증거

추가 예정.

* + 1. 다이나믹 오브젝트

각 오브젝트에 맞는 애니메이션이 포함.

* 서랍장, 옷장, 간이서랍장
  + 1. 스테틱 오브젝트

손전등



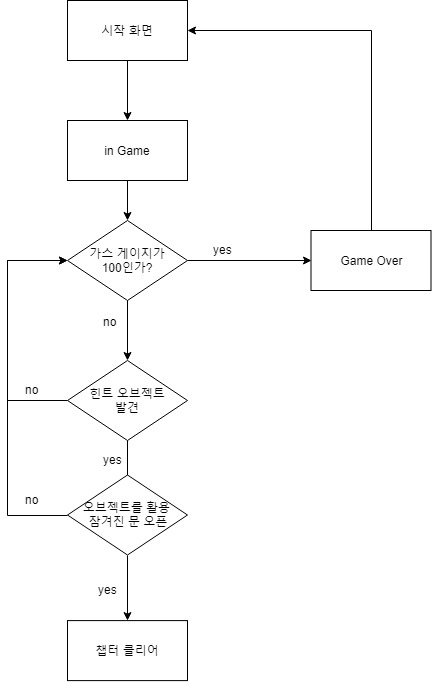
* 이동시 움직임 필요
* 플레이어에서 손전등 위치

액자

* 트리거 작동 시 특정 상황 연출.

잠겨있는 문

* 트리거 작동 시 특정 상황 연출.
  1. 플레이 시스템



<플레이 순서도>

* + 1. 이동

기획 의도 🡪 방에 흩어진 힌트 오브젝트를 자세하게 보기 위해 카메라를 이동

🡪 유저에게 이동에 대한 선택권을 준다.

* 유의점 : 이동은 멀미를 유발할 수 있으므로 카메라의 이동속도를 느리게 할 것.

특정 오브젝트(이동 포인트)와 상호작용이 일어날 경우 해당 오브젝트가 있는 위치까지 이동.

* 멀리 있는 오브젝트가 있는 곳까지 이동.
  + 1. 가스 게이지

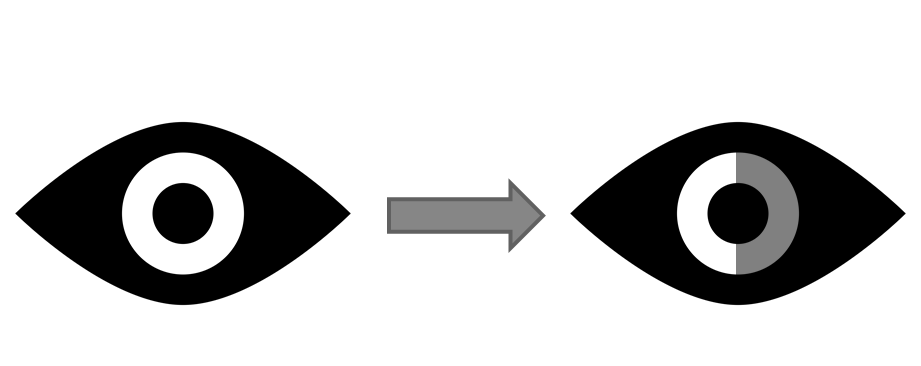
기획 의도 🡪 쫓기는 긴박한 상황을 연출. 직관적으로 위험 상황 확인 가능

챕터 마다 가스 게이지가 존재한다.

* 가스 게이지가 80% 이상일 경우 혈흔 텍스처를 화면에 표시.
* 가스 게이지 80%이상일 경우 빨간색과 검은색의 깜빡임 효과(경고 효과)

※컨셉기획서 5.7 가스게이지 참고.

* + 1. 포커싱



<포커싱 예시 그림>

기획의도 🡪 따로 컨트롤러가 없으므로 일정시간이 지나면 클릭으로 처리하는 시스템

🡪 유저가 몇 초가 지나야 오브젝트와 상호작용하는지 시각적으로 보여줌

상호작용하는 오브젝트와 UI와 충돌 시 게이지 증가.

* 1.5초 후 풀 게이지.
* 풀 게이지 후 상호 작용.
  + 1. 시야



<시야 예시 그림>

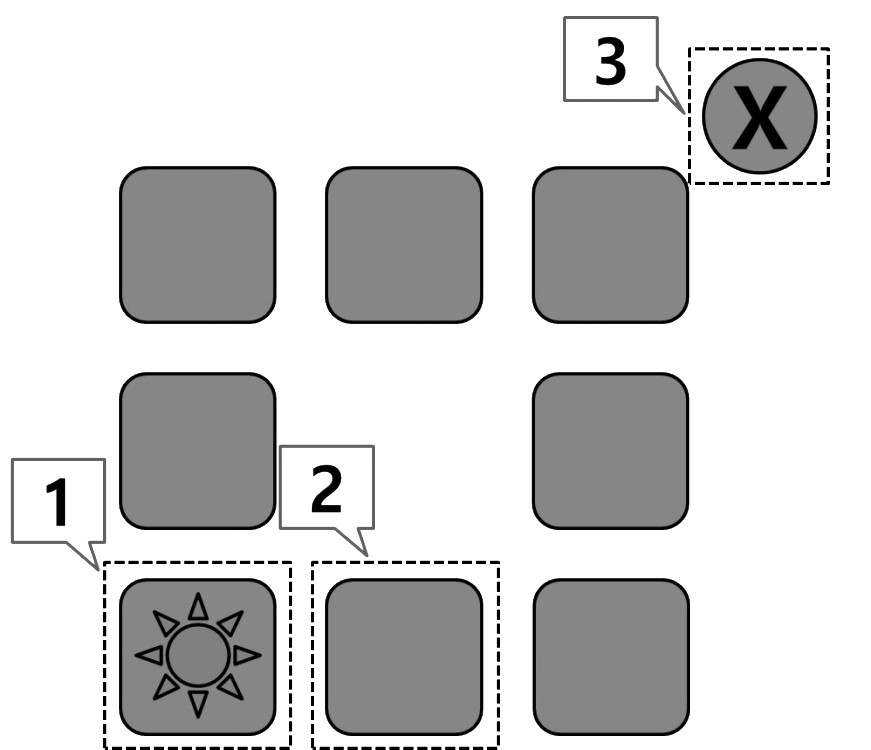
기획의도 🡪 한정된 시야를 제공 유저의 집중력 상승과 공포감 조성.

(3.1.4 스포트 라이트 항목 참조)

🡪 오브젝트를 직접적으로 확인하지 않으면 찾기 어렵도록 분위기 조성(난이도 조절)

손전등 획득시점 이후부터 랜턴의 빛 부분으로 시야 제공

* + 1. 인벤토리



<인벤토리 예시 그림>

기획의도 🡪 불필요한 UI조작을 하지 않도록 필요할 경우에만 활성화

🡪 아래부터 인벤토리가 채워져서 플레이어의 목 움직임 최소화.

아이템이 필요한 오브젝트와 상호작용 시 인벤토리 활성화.

* 위치는 상호작용한 오브젝트 위.

상호작용한 아이템 중 자동 획득이 가능한 아이템을 소지함.

1. 획득한 아이템 창

* 획득한 아이템 창에는 획득한 아이템을 표시.
* 획득한 아이템과 상호작용 시 아이템 사용.
* 아이템 사용 후 빈 아이템 창으로 변경.
* 사용한 아이템은 삭제.

2. 빈 아이템 창

* 빈 아이템 창은 좌측 하단부터 우측으로 순서대로 아이템을 채움.

3. 닫기 창

* 인벤토리 창을 비활성화 시킴.
  + 1. 심장 소리

기획의도 🡪 사망 상태에 빠지게 될 때 상황의 긴박감을 키움

가스 게이지 80% 이상일 때 심장이 박동하는 소리가 들린다.

* + 1. 카메라 혈흔 효과

기획의도 🡪 사망 상태에 빠지게 될 때 상황의 긴박감을 키움. 유저에게 시각적으로 위기감을 조성

가스 게이지 80% 이상일 때부터 화면에 피 텍스처가 생성됨.

1. 상태
   1. 플레이어

