

Resistance

Resistance 기획서

김민우

qkfa0413@naver.com

목차

01

게임 소개

1-1. 기획 의도와 방향성

1-2. 개요

1-3. 플로우차트

02

시스템 구성

2-1. 기본구성 및 메뉴화면

2-2. 종료 화면

03

플레이 화면

3-1. 연습모드

3-2. 플레이 화면

04

피드백 및 Q&A

01. 게임 소개

1-1. 기획 의도

1-2. 개요

1-3. 플로우 차트

01. 기획 의도와 방향성

1. 기획의도

- 공포스러운 좀비를 총으로 퇴치하며 인스턴트 던전 형식으로 단계별 난이도를 조정해 빠르게 성취감을 느낄 수 있게 하는 공포 FPS 게임

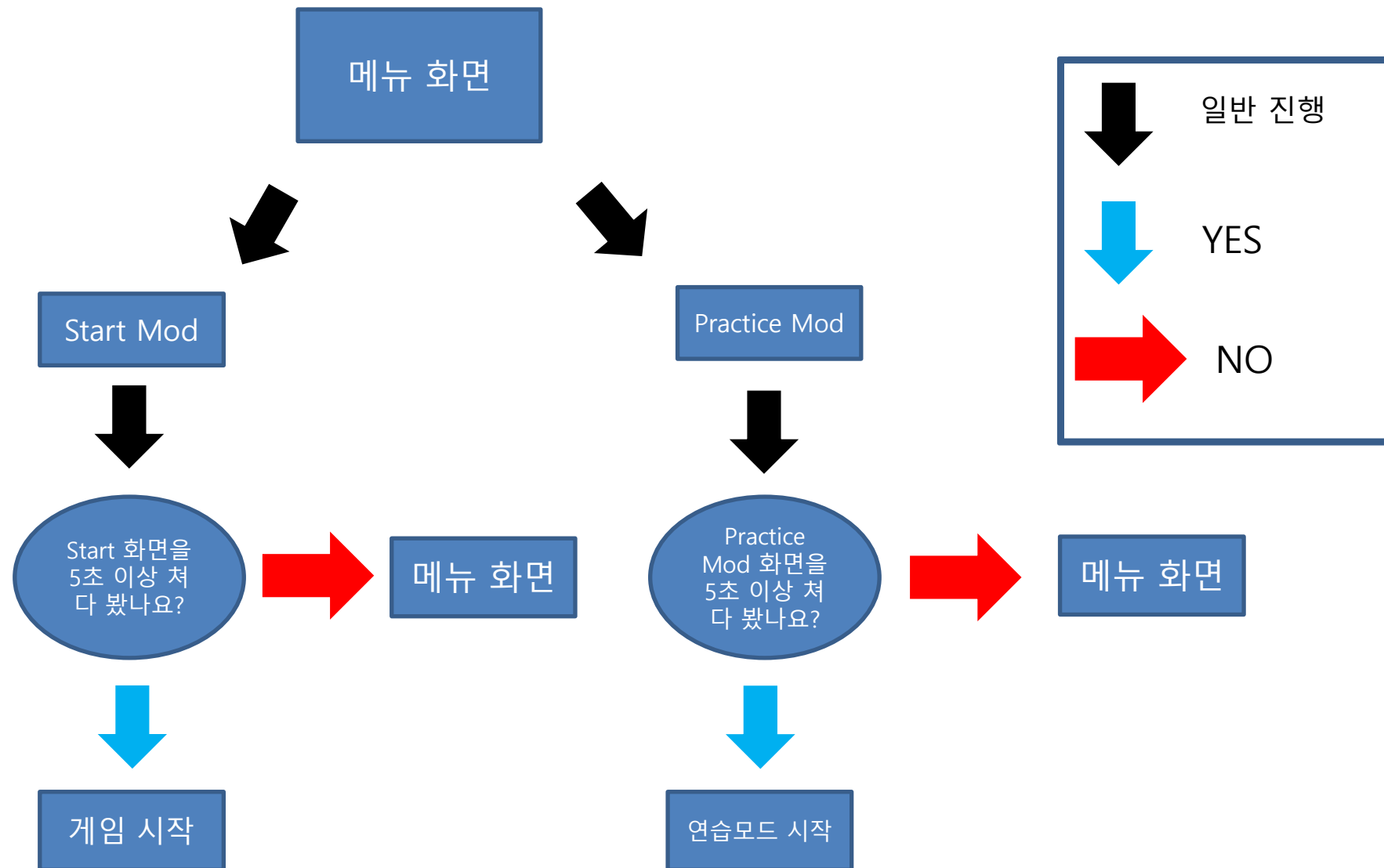
2. 방향성

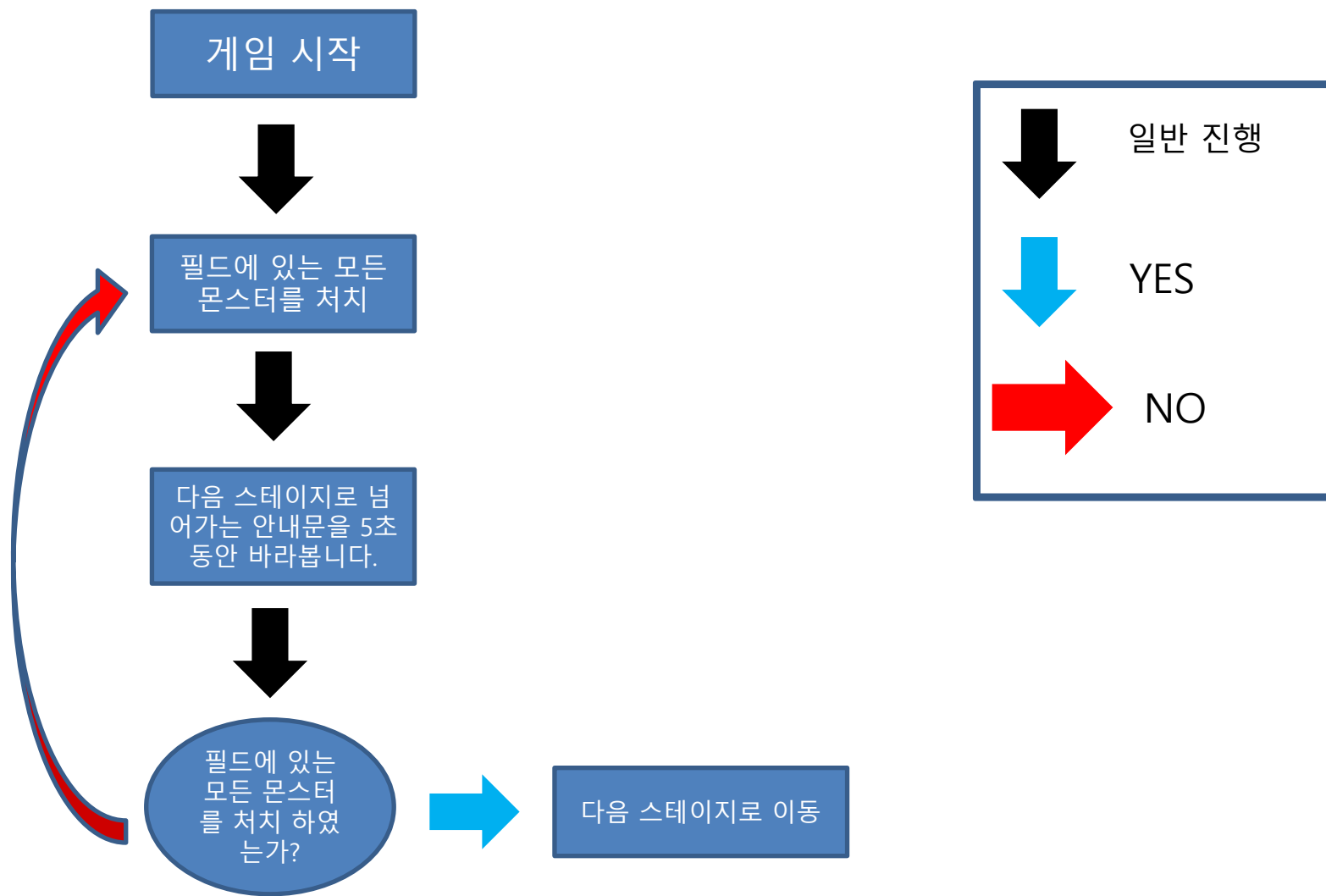
- 더욱 공포감을 형성하기 위해 스마트폰과 VR기기를 이용하여 VR로도 이용 가능할 수 있도록 VR용 소스 추가 예정
- 단계별로 난이도 조정을 통해 갯수만큼 더 많은 몬스터와 더 많은 피를 가진 몬스터를 배치해 단계가 올라갈수록 더욱 큰 성취감을 느낄 수 있도록 한다.

02. 개요

Resistance

| 장르 | 공포 FPS 게임 |
|-----------|-------------------------------|
| 주 연령 | 성인 |
| 예상 플레이 타임 | 5~10분 |
| 레퍼런스 | 글로우 코마 등, 유튜브 생존 호러 FPS 게임 |



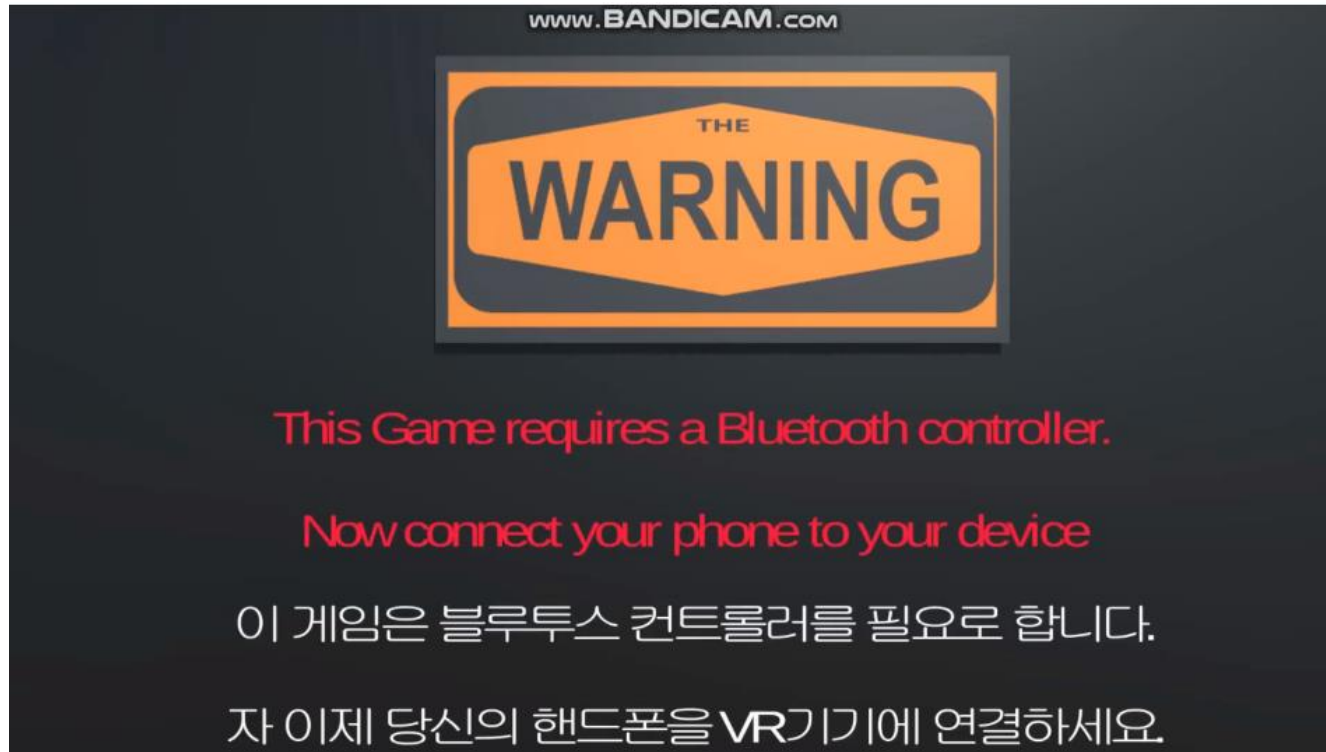


02. 시스템 구성

01. 기본 구성 및 메뉴 화면

02. 종료 화면

어플 클릭 시 시작 화면



VR 게임의 경우
게임 플레이 하기 위해 필요한 VR 기기를
연결할 수 있도록 안내하도록 어플을 클릭 이후 바로
보이도록 안내 문구를 만든다.

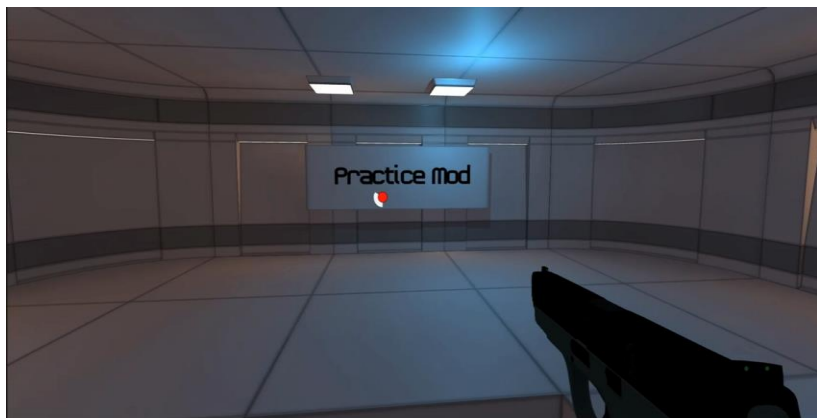
메인 메뉴 화면



(게임 이름을 나타내는 공간)



(게임 시작 화면)



(연습 모드)

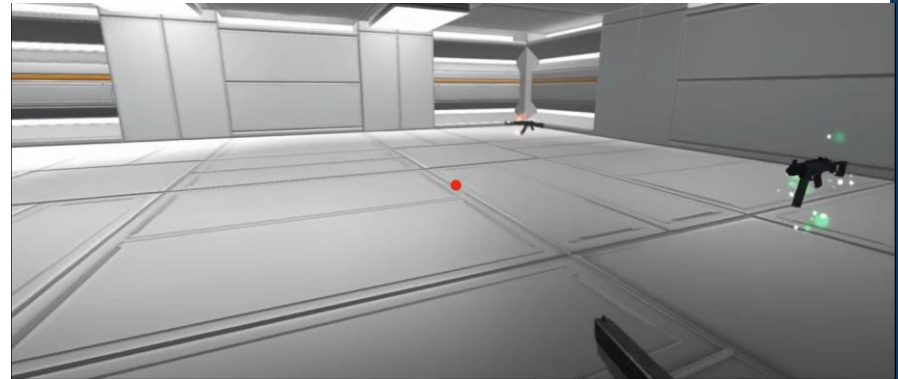
빨간색 에임 점이 화면 중앙에 오도록 하고
그 에임이 각각 Practice Mod 와 Start 화면
박스 안에 들어 올 때 에임 주변으로
흰색 게이지가 차며 그 게이지가 다 차면 다음
씬 으로 이동한다.

게임 화면



(게임 스테이지 이름을 나타내는 화면)

스테이지 별로 다음과 같은 화면으로
화면 중앙에 스테이지 이름이 뜨고 몇 초 뒤 사라지게 한다.
그리고 그 스테이지 별로 그 스테이지에 맞는
사운드가 나오게 한다.



(게임 무기 교체 화면)

시작은 권총을 들고 시작하게 하고
필드에 각 총을 드랍 해 놓는다.

드랍 된 총 가까이 가면 총 교체 소리가 나며 총이 교체가
됩니다.

각 총 별로 연사속도와 소리가 다르며
연습모드에서 미리 쏠 수 있다.



(게임 마지막 보스 클리어 후 나오는 화면)

게임을 마지막 보스 까지 깰 경우 다음화면이 뜨며 일정 시간이 지난 후 메뉴 화면으로 이동하도록 합니다.

03. 플레이 화면

01. 연습모드

02. 게임 화면

3. 플레이 화면

01. 연습모드



- 연습모드에 들어가면 다음과 같이 총 오브젝트가 보이게 하고
총 왼쪽에 총에 관련된 내용설명을 적어 두고
총에 가까이 붙으면 들고있던 총과 바닥에 있는 총이 교체되도록 한다.



- 적이 총을 맞으면 맞은 곳을 기점으로 이펙트가 나오며 적이 일정 데미지 이상을 입은 경우 모션을 통해 바닥에 눕고 사라진다.
- 각 스테이지 별로 점점 더 큰 몹 과 더 강한 몹이 나오도록 한다.



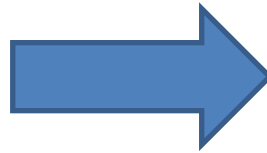
04.

피드백

04



Before



After

몬스터가 일렬로 오는 것 (리스폰이 한 곳) 이라 리스폰 구역을 여러 곳으로 두어 랜덤하게 생성되도록 변경

**THANK
YOU**

김민우
qkfa0413@naver.com