

게임 설정

1. 캐릭터

1) 주인공 설정



주인공 1: 피터 캠프벨 (Peter Campbell)
직업: 보안관
인종: 백인
생년월일: 1950 년 4 월 2 일 (38 세),
혈액형: O 형
별자리: 양자리(Aries)
성격: 책임감이 강하다. 도전적인 스타일
키: 178 cm
몸무게: 70 kg
가족관계: 부인(사라 캠프벨), 딸(웬디 캠프벨)
특징: 인상이 안좋다.



주인공2: 모니카 칼혼 (Monica Calhoun)
직업: 펜션주인
인종: 흑인
생년월일: 1958 년 9 월 30 일 (30 세)
혈액형: AB 형
별자리: 천칭자리 (Libra)
성격: 이성적으로 판단, 상대방에게 잘 맞추는 타입.
키: 168cm
몸무게: 58kg
가족관계: 고아. 이기적이면서 독립심이 강하다.
특징: 근육이 있는 건강한 몸매



주인공 3: 궁리 (Lei Gung)
직업: 아내로서 집안일을 한다.
인종: 동양(중국)
생년월일: 1953 년 9 월 30 일 (35 세)
혈액형: A 형
별자리: 처녀자리 (Libra)
성격: 섬세한 성격으로 완벽을 추구,남에게 평판이 좋은 타입.
키: 163cm
몸무게: 55kg
가족관계: 배우자(직업군인)
특징: 온화하면서도 강단있는 이미지.



주인공 4: 안토니오 모레노 (Antonio Moreno)
직업: 광의 감독자
인종: 히스패닉
생년월일: 1950 년 8 월 13 일 (38 세)
혈액형: A 형
별자리: 사자자리 (Leo)
성격: 활기가 넘치며 무슨일에도 겁내지 않는다, 주도적인 역할.
키: 180cm
몸무게: 75kg
가족관계: 배우자
특징: 콧수염, 진한 눈매. 작업복

2) 게임속 캐릭터 이미지, 애니메이션
캐릭터는 총 다섯가지의 무기를 들고 있을 수 있다.

1- 주먹 (Fist)

애니메이션: 걷기, 평상시, 달리기, 집어넣기, 공격하기



2- Glock17

애니메이션: 걷기, 평상시, 달리기, 집어넣기, 공격하기, 재장전하기

생산: 1983 년 (오스트리아)

탄약: 9mm (한 탄창에 17 발)

사격모드: 단발



3- M16A2

애니메이션: 걷기, 평상시, 달리기, 집어넣기, 공격하기, 재장전하기

생산: 1983 년 (미국)

탄약: 5.56mm (한 탄창에 30 발)

사격모드: 3 점사(BURST)



4- M1897

애니메이션: 걷기, 평상시, 달리기, 집어넣기, 공격하기, 재장전하기

생산: 1897 년 (미국)

탄약: Shell (한 Shell 당 12 의 탄환) (5 발까지 장전가능)

사격모드: 단발



5- 도끼 (Axe)

애니메이션: 걷기, 평상시, 달리기, 집어넣기, 공격하기

집에 있는 벌목용 도끼



ㄴ) 평상시: 아무런 입력이 없을 때 반복해서 재생되는 애니메이션이다.
보통 호흡을 하면서 몸이 부풀고 가라앉는 과정을 반복함.



ㄷ) 달리기: 평상시 상태에서 이동명령을 누를시 재생되는 애니메이션이다.



ㄹ) 집어넣기: 무기 장착시 기존무기를 주머니로 넣는 과정.



ㄹ) 공격하기: 공격버튼을 누를 때 재생되는 애니메이션이다.



ㄹ) 재장전하기: 총기류에서 사용되는 애니메이션이고 탄창을 교체할 때 재생된다.



ㄹ) 쓰러지기: 치명상을 입어 뒤로 쓰러지는 애니메이션이다. (무기 상관없이 공통)



ㄹ) 걸기: 평상시 애니메이션에서 다리만 따로 재생된다. (무기 상관없이 공통)



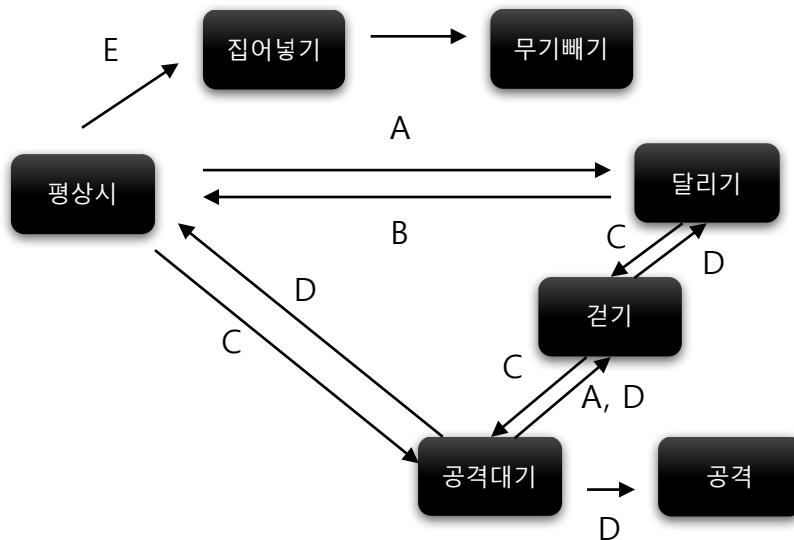
(걸는 모양의 다리 애니메이션)

애니메이션의 상태

* 사용자 입력 유형

- A] 이동조이스틱 누름
- B] 이동조이스틱 뽐
- C] 공격버튼 누름
- D] 공격버튼 뽐
- E] 새로운 무기를 장착함
- F] 재장전버튼을 누름

주먹, 도끼, 샷건, 권총의 상태도



소총의 상태도

공격대기가 아니고 바로 공격으로 넘어간다.

(나머지 무기의 경우 누른상태로 공격준비를 마치고 때는 순간에 공격이 되지만 소총의 경우 공격 버튼을 누르면 3 점사로 자동 사격이 된다)

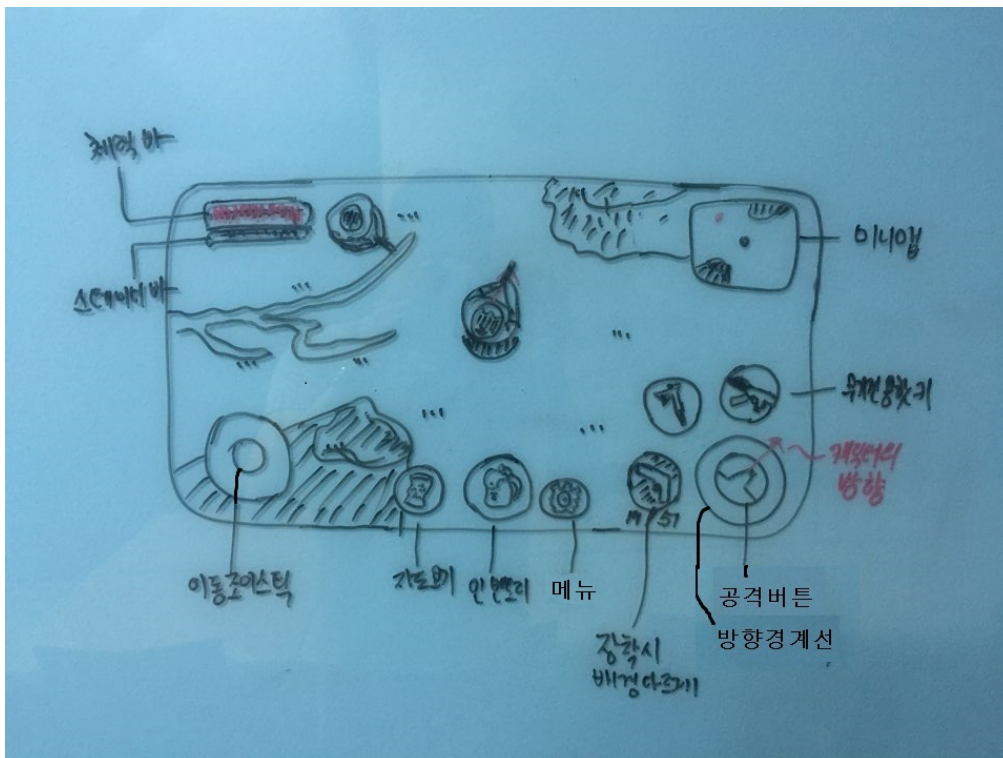
쓰러지기

: 치명상을 입었을 때.

3) 유저 인터페이스

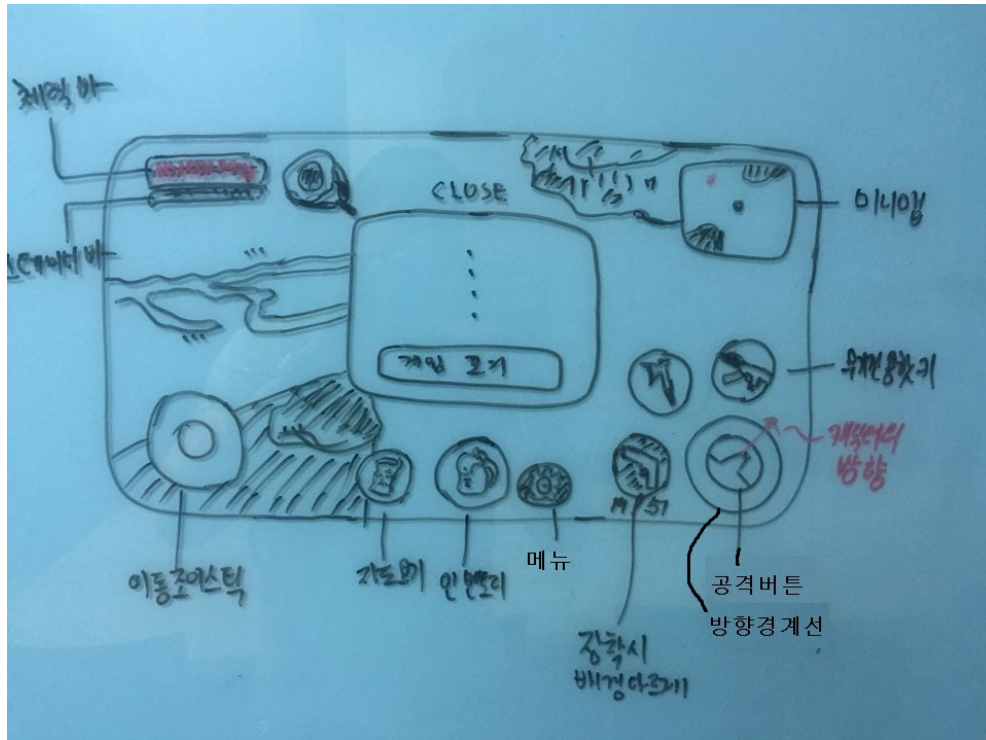
1 - 게임내에서 할 수 있는 행동들

- ㄱ) 캐릭터를 움직일 수 있다. (8 방향)
- ㄴ) 원하는 방향과 시선을 조정하며 천천히 걸을 수 있다.
- ㄷ) 캐릭터를 원하는 방향으로 회전시킬 수 있다. (360 도)
- ㄹ) 공격할 수 있다.
- ㅁ) 움직이고 회전하면서 공격할 수 있다.
- ㅂ) 가방을 살펴볼 수 있다.
- ㅅ) 재장전할 수 있다.
- ㅇ) 무기를 빠르게 교체할 수 있다.
- ㅈ) 지도를 볼 수 있다.
- ㅊ) 메뉴창을 열 수 있다.



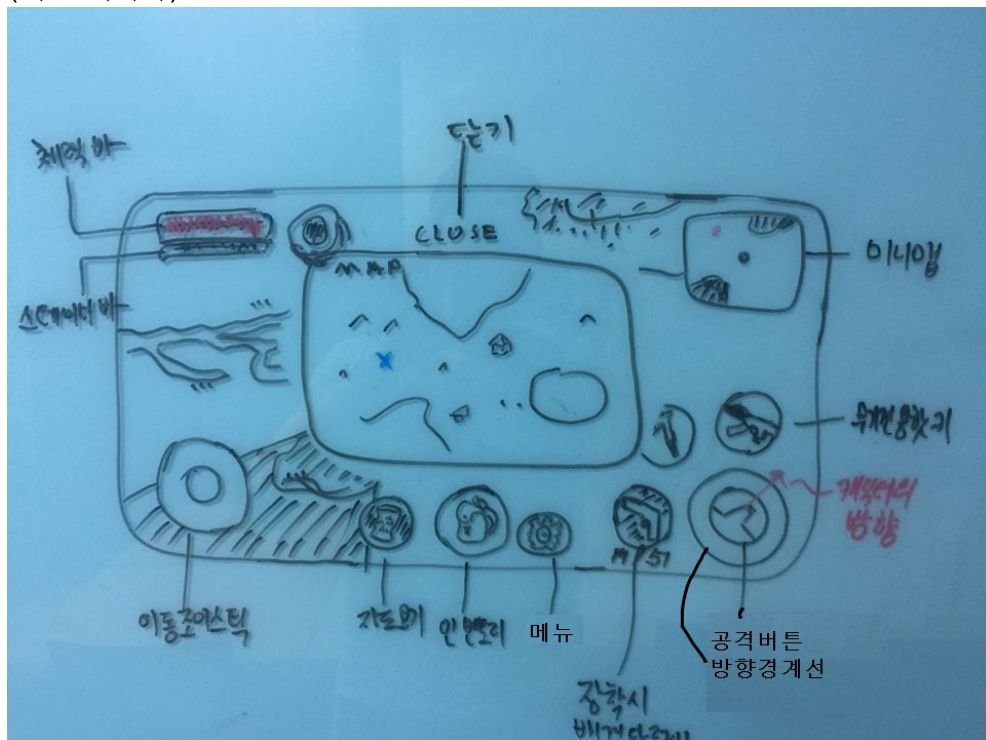
- ㄱ) 이동조이스틱을 터치한다.
- ㄴ) 이동조이스틱으로 방향을 조정, 방향경계선으로 시선을 조정하면서 움직인다.
- ㄷ) 원하는 방향으로 공격조이스틱의 원 바깥 쪽을 터치한다.
- ㄹ) 공격버튼을 터치한다.
- ㅁ) 이동조이스틱을 터치함과 동시에 공격버튼을 방향경계선 너머로 움직인다.
- ㅂ) 인벤토리를 누른다.
- ㅅ) 장착한 무기를 한번 더 터치한다.
- ㅇ) 핫키를 이용한다.
- ㅈ) 지도보기를 터치한다.
- ㅊ) 메뉴를 누른다.

(메뉴 터치시)



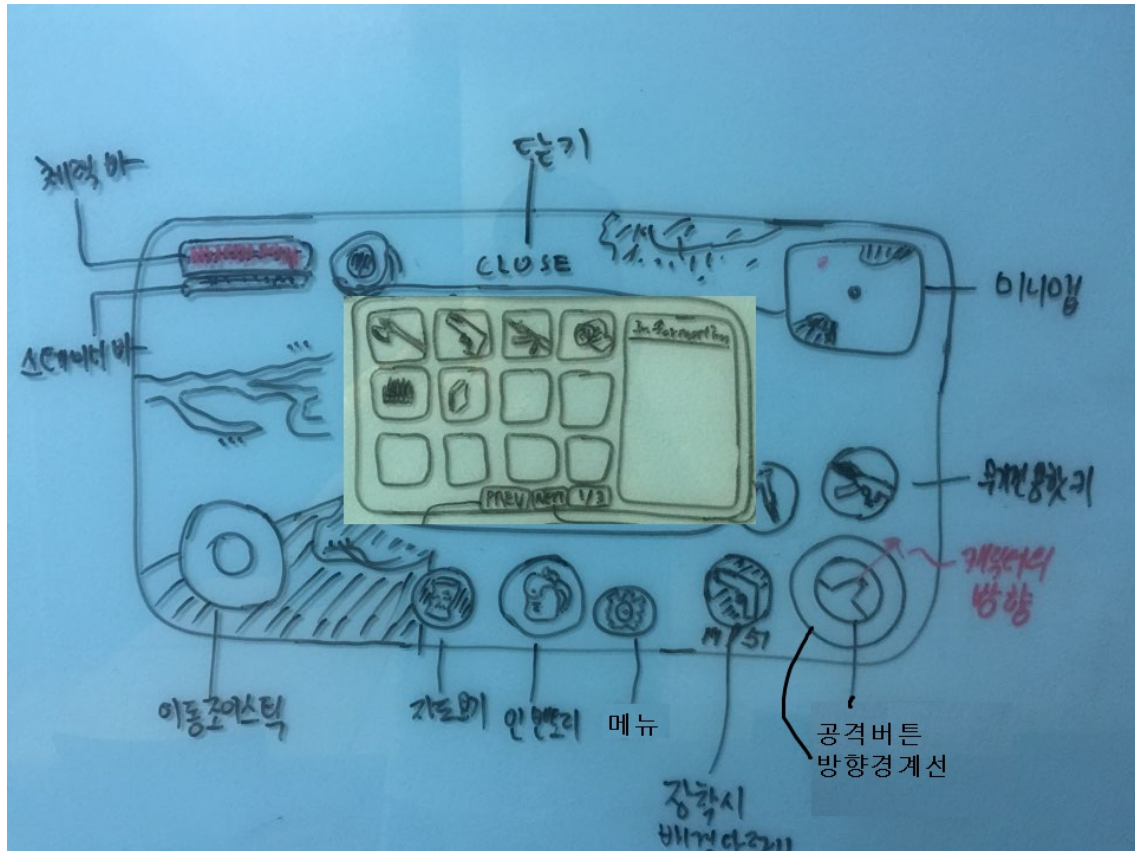
메뉴 버튼의 배경이 바뀌고(선택된 것 처럼), 가운데 팝업창이 뜬다.
메뉴에 표시될 항목은 미정 (게임포기 항목은 있어야 함)

(지도 터치시)

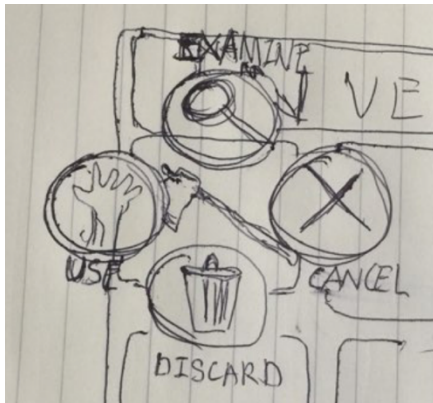


메뉴와 마찬가지로 간략화된 전체맵과 자신의 위치가 표시된다.

(인벤토리 터치시)



아이템의 목록이 나오고 오른쪽은 정보창이 뜬다.
이전창 다음창으로 넘길 수 있다.



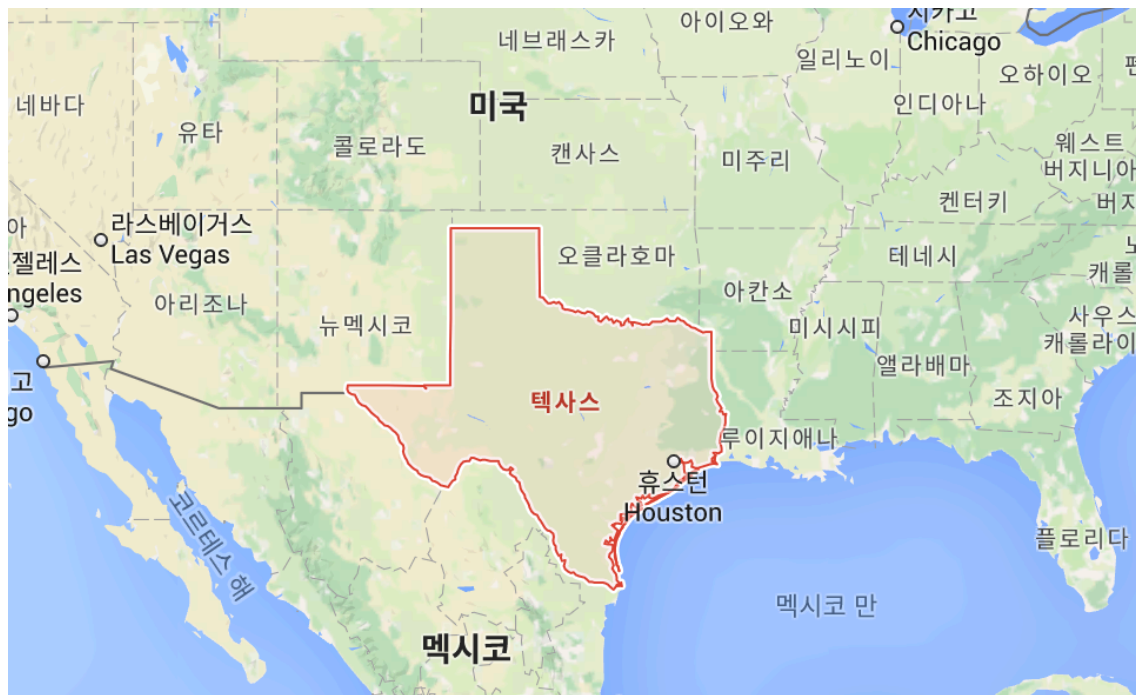
아이템을 터치하고 떼는 순간 서브메뉴가 뜬며 오른쪽 정보창에 아이템 설명이 뜬다.
서브메뉴의 종류는 미정

4) 세계관 정리

1987년 텍사스에서는 미국 역사에서 두 번째로 큰 주식 붕괴가 일어났다. 광업과 농업으로 생계를 이어가던 텍사스 주민들의 생활은 더욱 어려워졌다. 그 와중에 미국 정부에서 군사력 강화를 위해 비밀리에 진행중이던 (돌연변이 군인을 생산하는 - 프로젝트 이름 미정) 프로젝트가 있었다. 연구가 어느정도 진행되어 사람을 대상으로 실험을 해야하는 상황에서 텍사스의 외딴 마을의 가난한 광부들을 대상으로 진행을하기로 한다. 이들 대부분은 출생신고도 되어 있지 않은 동네 주민이거나 불법 체류중인 외국인들이기 때문이다. 광부들을 공급하는 사람은 광의 감독자 안토니오 모레노(Antonio Moreno), 펜션주인인 모니카 칼혼(Monica Calhoun), 피터 캠벨(Peter Campbell)이다.

궁리(Lei Gung)는 남편이 군인이며, 비밀 프로젝트에서 높은 직위를 가지고 있다. 그 와중에 실험실에서 사고가 터지고 이들은 자신들이 한 행동을 감추기 위해 힘을 합친다.

플레이어들은 각자의 캐릭터가 선한 캐릭터인지 알고 시작을 하지만 나쁜캐릭터라는 것을 깨닫게 된다.



(미국 남부에 위치한 텍사스주)

[싱글플레이 시나리오]

주인공 1 피터 캠벨 (Peter Campbell)의 이야기

배경 - 어느 외딴 숲 속의 작은 마을.

(게임 시작 전 상황 설명)

주인공은 어느 날 새벽에 전화 벨 소리를 듣고 억지로 잠에서 일어나게 된다. 마을 주민으로 추정되는 사람은 죽어가는 목소리로 도와달라고 하고 있다. 전화를 하던 도중 목격한 타격 음과 함께 마을 주민은 말을 멈춘다.

이상한 기운을 느낀 주인공은 침대 옆 탁자에 있는 손전등을 집어 들고 서둘러 방을 나선다.

[인 게임 스토리텔링 시작]

- [텍스트] Zzz... Zzz... (코고는 형용구)

- [사운드] (전화 벨 소리) x 2

- [텍스트] (ex: what the fucking call?) 욕을 하면서 잠에서 깬 주인공

삽화 1 : 잠에서 억지로 깬 주인공은 감긴 눈으로 침대에 누워 한 손으로 수화기를 귀에 대고 전화를 받는다. (천둥이 내려 창문 틈으로 빛이 들어온 순간)

[텍스트] 긴박한 분위기를 풍기며 도움을 요청하는 전화내용.

삽화 2 : 뭔가 심각함을 느낀 주인공은 한 쪽 눈을 실눈으로 뜬 상태로 전화 내용에 귀를 기울인다.

[텍스트] 이야기를 하던 중 목소리가 끊김. 텍스트를 “...” 으로 마무리 짓는다.

삽화 3 : 침대에서 일어난 주인공은 손전등을 천장을 향하게 한 뒤, 시험 동작을 하는 장면

[인 게임 스토리텔링 끝]

(1) 마을을 향해 걸어간다. - 어두운 새벽 손전등 하나에 의지해 천둥번개를 동반한 굵은 빗줄기를 뚫고 이동한다. (음산한 분위기를 느낀다.)

(2) 마을에 가는 도중 죽은 사람들의 시체들을 발견하게 되고 하나씩 살펴보지만 별 다른 것을 얻지 못한다.

(3) 마을에 도착한 뒤, 어느 집에서 죽어가는 한 남성을 발견하고 이야기를 듣게 된다.

[이야기 1 시작]

삽화 4 : 새벽에 방문을 열고 누군가 들어오는 소리에 잠에서 깬다.

(침대에서 고개만 들어 열린 방문을 바라본다.)

삽화 5 : 초점이 없고, 목에 군번 줄을 걸고 있는 사람이 자신을 향해 달려온다. (1인칭 시점)

삽화 6 : 상처를 입게 되지만, 옆에 있던 쇠 꼬챙이를 이용해 적을 공격한다.

삽화 7 : 몸에 점점 이상함을 느끼며 자신의 탁자 위에 있는 권총을 가르치며, 자신을 죽여달라고 요청한다. (완료)

[이야기 1 끝]

// Save 1

(4) 탁자 위의 권총을 집는다.

- 집었을 시 화면에 공격 인터페이스를 설명하는 안내 문구 출력.

(5) 남자를 향해 총을 겨눈다.

경우 1: 쏘 경우

죽어가는 남자의 머리가 터짐. 동시에 총 소리를 듣고 주변의 돌연변이들이 몰려온다. (돌

연변이들이 뛰어오는 발소리와 굉음이 들린다)

해야 할 행동 -> 손전등을 끄고 돌연변이들이 모두 사라질 때까지 구석에 숨는다.

그 외의 행동(방문을 걸어나간다 혹은 가만히 서있다) -> 돌연변이에게 몰려 죽는다.

case 2: 쏘지 않고 갈 경우

- 방문을 나설 때, 혼자 이야기한다.

(텍스트 출력 "미안하지만, 나까지 위험해질순 없지."와 같은)

- 안전하게 나갈 수 있다.

(6) 마을 주변의 숲을 탐색하던 중 길게 연결되어 있는 철조망을 발견, 철조망을 따라 가다가 구멍이 뚫려있고 끊어진 철조망을 발견한다.

(7) 그 안으로 들어가자 군 부대가 나온다.

(8) 군 부대 안을 순찰하지만 있어야 할 군인들은 보이지 않고, 바닥에는 핏자국만 흥건하다.

(9) 내무실로 보이는 실내, 간이 화장실로 보이는 작은 공간을 뒤져보지만 역시 핏자국 밖에 없다.

(10) 연구실로 보이는 또 다른 건물로 들어가자 백열 전구 하나가 희미한 빛을 유지하고 있고, 탁자 위에는 제법 긴 글귀가 적혀있는 종이가 놓여 있다.

[이야기 2 시작]

삽화 8 : 실험실에 사람을 묶어놓고 생체 실험을 하고 있는 장면.

삽화 9 : 죽은 줄만 알았던 피실험자가 혈안이 된 상태로 조용히 일어나 실험실을 걸어나간다.

삽화 10 : 실험실 내부에서 줄면서 근무를 서고 있는 병사 한 명이 습격을 당한다.

삽화 11 : 바이러스에 감염이 되어 눈이 점점 붉어지는 상황이지만 옆에 있는 종이에 상황을 적다가 완전히 감염되어버린다.

[이야기 2 끝]

- 피실험자의 이런 현상은 생체실험 도중 실험에 실패하면 나타나는 현상으로 철저히 관리되고 처리되어야 하지만 사고가 발생한 것.

- 종이에 써져 있는 글은 끝으로 갈수록 글씨체가 점점 엉망이 되어가고 종이의 마지막 부분은 펜으로 찢어 갈긴 형태가 남아있다. (점점 감염이 되고 있기 때문에 이성을 잃어간다.)

// Save 2

(11) 상황의 심각성을 깨달은 주인공은 무기를 구하기 위해 부대내의 무기고를 찾는다.

(12) 무기고를 찾게 되고 M16A2(소총)를 획득.

(13) 계속 순찰하던 도중 뚫려있는 철조망을 한 군대 더 발견한다. -기존의 뚫린 철조망은 산사태로 인해 막혀서 가지 못한다.

(14) 뚫려있는 방향이 가족들이 사는 마을임을 직시한다.

(15) 서둘러 뒤 따라 추격한다.

(16) 깊은 숲 속을 해매면서 곰 뒹, 나무 뿌리, 돌연변이들에 의해 고난을 겪는다.

(17) 외딴 집을 발견하고 총알, 지도 입수.

(18) 비가 내려 주변이 온통 웅덩이인 숲을 계속 방황한다.

(19) 막다른 길을 만나고 뒤는 깊은 계곡이다.

(20) 돌연변이들이 몰려온다. (어쩔 수 없이 계곡으로 뛰어내린다. 만약 뛰어내리지 않으면 죽게 된다.)

- 계곡으로 뛰어 내리라는 안내 텍스트 생성

[이야기 3 시작]

삽화 12: 거센 물살에 떠밀려 오면서 힘겹게 호흡을 유지한다.

삽화 13: 떠밀려 내려 가던 중 큰 바위에 부딪혀 부상을 당한다.

삽화 14: 만신창이가 된 주인공이 간신히 알 수 없는 육지로 기어 올라간다.

[이야기 3 끝]

// Save 3

(21) 육지로 올라온 주인공은 가지고 있던 무기를 모두 잃어버렸다. 이곳에도 돌연변이들의 흔적이 보인다. 잔뜩 움츠린채 앞을 나아간다.

(22) 좁은 통로에 Glock17(권총)을 발견하여 줍는다. 하지만 탄창은 비어있다. 옆에 있는 시체들을 살펴본다. 총의 주인의 시체를 발견하고 남아있는 탄창을 획득한다.

(23) ...

피터캠벨의 이야기에 이어서 나머지 주인공들을 중간에 만나고 다른 주인공으로 플레이가 되는 식의 연결이 자연스러워 보입니다.

주인공들의 이야기 순서는 어떻게 되든 상관없고 자연스러우면 될거같고,

예를들면, 궁리가 집에서 습격을 받아 피터캠벨에게 전화를 건 뒤 피터캠벨의 이야기가 전개된다거나... 등등

5) 난이도 설정

돌연변이들은 한 화면에서 소수만 나오지만 빠르고 공격력이 강하며 어디서 튀어나올지 예측하기 힘들게 디자인되어 플레이어는 돌연변이가 다가와 공격하기 전에 정확한 사격으로 한 방에 처치해야 하는 조작을 숙달해야 합니다.

돌연변이를 처치하면 게임 골드 및 낮은 확률로 아이템이 드랍됩니다. (디아블로 2와 유사)
드랍 아이템의 목록 미정

6) 비즈니스 모델

1- 인 앱 구매를 기본으로 한다.

- 게임내 판매할 수 있는 콘텐츠들
 - > 게임 골드
 - > 미정 (밸런스를 파괴하지 않는 선에서 자신만의 무기를 커스터마이징 할 수 있는 기능이 있으면 좋을 거 같음 (e.g. 총구, 총열, 소음기, 소염기 등을 부착한다))
- 게임 골드의 쓰임새
 - > 게임을 플레이할 수 있는 입장권 개념의 아이템 구매
 - > 번외 스테이지를 산다. (애니메이션의 극장판 처럼 번외편을 따로 제작해야함)
 - > 미정

2- 광고수익

- 유저의 동의 하에(광고시청 버튼) 광고 동영상을 재생합니다.
- 게임 나가기 버튼 후(예/ 아니오)창에 배너광고 달아놓기.

1. 게임의 주 콘텐츠를 명확하게 정해야합니다.

- > 게임의 주 콘텐츠는 시나리오 모드입니다.
- > 싱글플레이, 멀티플레이 모두 퍼즐 형식의 진행이 주를 이루게됩니다.
- > 난이도는 어렵습니다. (적 하나하나가 강력하며 예상치 못한함정이 많습니다)
- > 게임 중간 중간 코믹 요소를 섞습니다. (스토리, 대화 상)
- > 몇몇 NPC 들이 등장합니다.

2. UI 가 주 콘텐츠에 맞게 디자인되어야합니다.

- > 인벤토리의 기능이 중요해지며 큰 인벤토리가 공간이 필요합니다.
- > 자주쓰는 아이템(무기, 소모품)등을 핫키로 등록하게 합니다.
- > 인벤토리를 보면서 핫키를 등록이 됩니다.
- > 인벤토리를 보는 중에 자신이 신변이 어느정도 확인되어야합니다.
- > 인벤토리의 크기를 조절, 체력창이 보이고 피격시 남는 화면에 효과를 줍니다.
- > 메뉴창이 별도로 존재하는 것이 아니고 여러개의 탭을 만들어 합칩니다.
(지도, 캐릭터 상태, 조합 등) - **탭의 종류는 미정**