

모두의 GAME 코딩 대회 게임 기획서


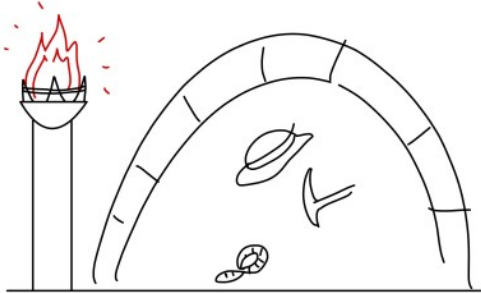
Team 고양이 발바닥

게임명	Mythief
주제	도굴꾼(플레이어)이 세계 유적을 도굴 하여 탈출하는 게임
배경	그리스 신화 기반
플레이어	도굴꾼
개발 도구	Pygame
게임 장르	실시간 퍼즐 액션 어드벤처 로그라이크
디자인	도트 디자인
게임 형식	탑 다운 형식의 로그라이크 2D 게임
게임 구조	<p>1.게임의 용어 및 구조</p> <ul style="list-style-type: none">-맵: 하나의 씬으로 이루어진 퍼즐 방.-스테이지: 여러 맵으로 이루어진 하나의 테마. 퍼즐 및 이벤트가 존재한다.-유물: 이롭거나 해로운 효과를 주는 오브젝트. 매 플레이 회차마다 리셋된다. 얻은 효과는 회차 내에서 계속 적용된다.-로프: 플레이어가 사용하면 진행 중인 퍼즐 맵을 건너뛸 수 있다. 해당 맵에서 얻은 점수 및 오브젝트 등은 모두 잃어버린다.(회차 당 최대 2번)-길: 퍼즐 맵에서 돌을 던지면 궤적을 따라서 생성되는 오브젝트. 플레이어는 이 길을 따라서 이동이 가능하다.-추락: 플레이어는 특정 상황에서 길이 아닌 곳으로 이동할 수 있다. 이때 길이 아닌 곳으로 이동할 경우 큰 데미지를 입으며, 길로 돌아올 때까지 지속적인 데미지를 입는다. <p>2.플레이 방법</p> <p>플레이어가 돌던지기를 활용하여 퍼즐이 배치된 맵을 클리어 맵 클리어시 플레이에 따라 점수를 획득 스테이지 내의 요소를 수집하거나 이벤트 방, 보스 클리어 등으로 진행에 유·불리한 유물 획득 보스 맵을 클리어 시 해당 스테이지 클리어 모든 스테이지 클리어시 보유한 점수에 따라 엔딩 변경</p> <p>3.점수 획득 방법</p> <ul style="list-style-type: none">-빠른 클리어 타임-맵을 클리어할 때 데미지를 입지 않았으면 추가 점수 획득-맵 곳곳에 있는 오브젝트 수집(상호작용)시 점수 획득-고대주화 유물 <p>4.기타</p> <ul style="list-style-type: none">-추가 시간 난이도 업(스테이지 마다 초기화)-한정된 수량의 로프 아이템(패스권) 제공-추가 점수 오브젝트(먹는데 시간 걸리게 - 꺾 누르는 형식)

	<p>-스테이지 클리어시 일정 수준의 체력 회복</p> <p>★보류★</p> <p>-길 -> 길을 순수한 길로 두지 말고 빙판길, 진창길 등 다양한 형태의 길을 주는 건 어떨한가 -> 이걸 돌의 다양화를 통해 다양한 종류의 길을 생성할 수 있도록 한다. -> 이걸 유물로 만든다?(페글린)</p> <p>맵, 스테이지 클리어시 : 체력 일정치 회복, 최대 체력 증가, 유물, 유물 제거 >> 밸런스 패치하면서 적용</p>
보스 맵	- 해당 스테이지에 등장한 기믹을 모두 포함한 맵 진행.
유물	<p>유물은 일반 유물과 테마유물로 나뉨</p> <p>1.일반유물: 이롭고 해로운 효과를 주는 유물 -맵에서 조각을 획득할 수 있고, 조각을 다 모으면 완성 됨.(한개의 일반유물 조각은 한 스테이지 내에서 모두 획득 가능) -이벤트 맵에서 획득 가능</p> <p>2.테마 유물: 스테이지 클리어의 증표. 스테이지 테마 별로 존재. 효과 없음.</p>
이벤트 맵	<p>-이벤트 맵은 일정 수의 맵(3회) 이후 등장</p> <p>-이벤트 맵에서는 다양한 선택지를 통해 득실을 볼 수 있음</p> <p>-해당 스테이지의 타일로 이벤트 맵 제작</p> <p>-선택지를 의미하는 상징적인 오브젝트 설치</p> <p>-단상위에 보석이 둥둥 떠있는 느낌(빨강, 파랑, 초록)</p> <p>-단상에 가까이 가면 선택지의 상세 내용 텍스트 박스로</p> <div data-bbox="539 1429 1353 1899" data-label="Diagram"> </div> <p><필요한 것></p> <p>1. 선택지 상징물: 붉은색, 푸른색, 초록색 보석이 단상에 둥둥 떠 있는</p>

	형태 2. 성소 조형물 : 그리스 풍 3. 텍스트 박스
엔딩	엔딩은 플레이어의 최종 획득 게임머니에 따라 달라진다 1. 특정 점수 이상일 경우 - 보물 모두 획득 후 부자가 되는 엔딩 2. 특정 점수 이하일 경우 - 여전히 가난한 엔딩 3. 기준 점수 미달일 경우 - 경찰에 연행되는 엔딩
참고 게임	아이작, 젤다의 전설, 슬레이 더 스파이어 등

시나리오 - 씬별 기능명세서

씬	기능
시나리오	도굴꾼(플레이어)이 집안 재정상태 악화로 돈을 벌기 위해 도굴을 시작한다. 그리스 신화를 기반으로 제작된 맵의 퍼즐을 해결하고 보물을 얻는다. 모든 스테이지를 클리어시 최종 보스 클리어 미션이 주어진다. 최종 클리어 타임, 최종 점수로 엔딩이 정해진다.
게임 시작 (스토리)	
메인 화면	<div style="text-align: center;">  </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="width: 40%;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">게임 시작</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">백과사전</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">크레딧</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">설정</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">게임 종료</div> </div> <div style="width: 55%; text-align: center;">  </div> </div> <p>내부 요소:</p> <ol style="list-style-type: none"> 제목 '게임 시작' 버튼 '백과사전' 버튼

	<div><div></div><div>4. '크레딧' 버튼 5. '설정' 버튼 6. '게임 종료' 버튼 7. '라이선스' 버튼(보류) 8. 배경 화면: 던전 입구 이미지, 햇불대, 메인캐릭터의 뒷모습 9. 캐릭터는 탐험가 모자, 로프, 곡괭이를 들고있음, 역광 처리 10. 햇불대 근처에 일렁이는 애니메이션 추가</div></div>						
백과사전	<div><div>백과사전</div><div></div><div><table><tr><th>유물</th><th>아이템</th><th>몬스터</th></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table></div><div>내부요소: 1. '백과사전' 글씨 2. 한 화면 안에 유물, 아이템, 몬스터 보이게 3. 각 파트에는 게임 내에 존재하는 요소들 설명</div></div>	유물	아이템	몬스터			
유물	아이템	몬스터					
크레딧	<div><div>Credit</div><div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div>내부요소:</div></div>						

	<div><div>1. 'credit' 글씨</div><div>2. 팀원의 역할과 이름 등 내용 추후 추가</div></div>																					
환경설정	<div><div>환경설정</div><div><div><div>그래픽</div><div>1920 X 1080</div></div><div><div>소리</div><div><div>효과음</div><div>배경음</div></div></div></div><div><div>키설정</div><div><table><thead><tr><th>기능</th><th>1키</th><th>2키</th></tr></thead><tbody><tr><td>위</td><td>W</td><td>↑</td></tr><tr><td>아래</td><td>S</td><td>↓</td></tr><tr><td>왼쪽</td><td>A</td><td>←</td></tr><tr><td>오른쪽</td><td>D</td><td>→</td></tr><tr><td>돌면지기</td><td>SPACE</td><td>/</td></tr><tr><td>삼호격용</td><td>Tab</td><td>Ctrl</td></tr></tbody></table></div></div></div> <div><div>내부요소:</div><div><div>1. '환경설정' 글씨</div><div>2. 좌측상단에 그래픽 설정(보류)</div><div>3. 좌측 하단에 게임 사운드 설정</div><div>4. 우측에 키설정</div><div>5. 키설정 박스 안 우측에 스크롤바 추가</div></div></div>	기능	1키	2키	위	W	↑	아래	S	↓	왼쪽	A	←	오른쪽	D	→	돌면지기	SPACE	/	삼호격용	Tab	Ctrl
기능	1키	2키																				
위	W	↑																				
아래	S	↓																				
왼쪽	A	←																				
오른쪽	D	→																				
돌면지기	SPACE	/																				
삼호격용	Tab	Ctrl																				
던전 화면	<div><div><div><div><div><div>♥</div><div></div></div><div>[스테이지 이름]</div><div></div></div></div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div></div><div><div><div><div>1</div><div>2</div><div>3</div><div>4</div></div><div><div><div><div>Y 3/3</div><div><div></div></div><div><div></div></div></div></div></div></div></div><div><div>내부요소:</div><div><div>1. 화면 중앙에 플레이(맵)화면</div><div>2. 화면 상단 좌측에 체력바</div><div>3. 화면 상단 중앙에 현재 스테이지 이름</div></div></div></div></div>																					

	<ol style="list-style-type: none"> 4. 화면 상단 우측에 메뉴 버튼(일시정지 버튼으로 표현) 5. 체력바 하단에 좌측부터 우측으로 획득한 일반유물 나열 6. 화면 하단 좌측에 획득한 테마유물 나열, 스테이지 클리어 시 추가되는 형식(숫자는 표기되지 않음. 나열 순서) 7. 화면 하단 우측에는 기믹 아이템, 패스권, 돌 버튼 정렬 8. 돌 버튼은 쿨타임 작동시 시계방향으로 애니메이션 9. 플레이어 디버프 효과는 직접적인 애니메이션으로 플레이어에게 나타남. ex) 캐릭터가 보라색으로 반짝거림, 보라색 파티클이 날아다님 등
<p>메뉴 화면 (배경 반투명)</p>	<div data-bbox="625 640 1190 1019" data-label="Image"> </div> <p>내부요소:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 메뉴키(일시정지 모양) 눌렀을 시 나오는 팝업 창 2. 상단 중앙에 '일시정지' 글씨 3. 화면 좌측에 시작(플레이 모양)버튼='던전 화면'으로 이동(게임재개) 4. 화면 중앙에 환경설정(톱니바퀴 모양) 버튼='환경설정'으로 이동 5. 화면 우측에 종료(나가기 모양)버튼='메인화면'으로 이동 6. 뒤에 던전 화면은 어둡게 처리 후 팝업 형식으로 제작
<p>구조 (참고용)</p>	<div data-bbox="430 1447 1372 1977" data-label="Image"> </div>

게임종료	보스 클리어 이후 점수판(클리어 타임, 최종 점수)씩으로 변경 점수별 엔딩 씬으로 변경 엔딩 진행 후 메인화면으로 이동																				
게임 동작 및 기능	<p>Grid-based movement 돌던지기: 쿨타임 존재 (추후 설정 예정) 던진 돌은 직선으로 나아가며, 장애물에 닿을 시 파괴 됨.</p> <table><tr><td>플레이어 이동</td><td>화살표</td><td>카메라 이동</td><td>WASD</td></tr><tr><td>로프(패스권)</td><td>R</td><td></td><td></td></tr><tr><td>돌던지기</td><td>Space</td><td></td><td></td></tr><tr><td>메뉴</td><td>Esc</td><td></td><td></td></tr><tr><td>상호작용</td><td>Tab</td><td></td><td></td></tr></table>	플레이어 이동	화살표	카메라 이동	WASD	로프(패스권)	R			돌던지기	Space			메뉴	Esc			상호작용	Tab		
플레이어 이동	화살표	카메라 이동	WASD																		
로프(패스권)	R																				
돌던지기	Space																				
메뉴	Esc																				
상호작용	Tab																				

게임실행 기능명세서

<튜토리얼>

기능	설명
테마	대지-데메테르 (튜토리얼)
디자인	기본 타일
테마 유물	데메테르의 손길
추가 오브젝트	
특이사항	튜토리얼, 첫스테이지 고정으로 진행
맵1	이동키, 길과 돌, 추가 점수 오브젝트, 유물 조각 수집, 몬스터와 체력, 이벤트맵, 카메라 무빙, 로프 사용법, 아이템 사용법?

<스테이지1>

기능	설명
테마	바다-포세이돈
디자인	기본 타일에 푸른색 필터 적용
테마 유물	포세이돈의 삼지창
추가 오브젝트	-피라냐 몬스터
특이사항	-물구덩이 타일 -추락 데미지 존재

맵1	맵의 일정 부분을 파도가 휩쓸어 타일을 랜덤으로 변경. -플레이어는 길이 아닌 곳에 서 있을 시 추락 데미지를 입음. -배치 된 몬스터는 길 위에만 있으며, 플레이어를 추격함.
맵2	물구덩이 타일이 존재. -돌은 물구덩이 타일을 통과하고 길을 생성. -플레이어는 물구덩이를 지나갈 수 없음.
맵3	물이 차올라서 플레이어는 제한 시간안에 게임을 클리어해야 됨. -물에 플레이어가 잠기면 0초마다 0만큼 데미지를 입는다.

<스테이지2>

기능	설명
테마	저승-하데스
디자인	기본 타일에 붉은색 필터 적용
테마 유물	페르세포네의 석류
추가 오브젝트	-하데스의 투구: 플레이어에게 투명효과 부여(자동으로 장착) -케르베로스: 몬스터, 플레이어를 추격하거나 고정위치이며, 근접 데미지를 입힘.
특이사항	-추가 오브젝트 및 몬스터 있음 -추락 데미지 존재
맵1	맵에 존재하는 '하데스의 투구' 아이템을 먹어서 케르베로스를 통과 해야 함. -하데스의 투구는 플레이어에게 투명 효과를 줌. -하데스의 투구를 먹지 않고 케르베로스를 통과할 경우 HP 대폭 감소 패널티.
맵2	맵은 패턴을 가지고 암전 되어 플레이어가 길을 구분 할 수 없게 함. -기본 상태(암전X)에서 케르베로스는 플레이어를 향해 천천히 다가감. -장애물 뒤에 플레이어가 숨으면 케르베로스는 추적을 중지. -플레이어는 암전 속에서 길을 찾아 나아가야하며, 길이 아닌 곳으로 갈 시 추락 데미지를 입음. -추락 데미지를 입은 플레이어는 빠르게 길 위로 올라와야 함.
맵3	

<스테이지3>

기능	설명
테마	번개 - 제우스
디자인	기본 타일에 밝은 황금빛 필터 적용
테마 유물	아스트라페
추가 오브젝트	-전도체 블록 -피뢰침
특이사항	-번개 데미지 존재 -추락 데미지 존재

맵1	<p>맵에 랜덤하게 번개가 침. 번개는 경고 표시 후 그 자리에 내려침. 피뢰침을 설치하여 번개 피하면서 플레이.</p> <p>-번개는 패턴을 가지고 랜덤한 위치에 친다.</p> <p>-플레이어가 번개를 맞으면 0만큼 데미지 감소.</p> <p>-길에 번개가 맞으면 0X0 만큼 길 파괴.</p> <p>-피뢰침은 맵을 실행할 때 기본적으로 주어지며 Tab(상호작용)키를 통해 설치.</p>
맵2	<p>피뢰침을 통해 클리어 문에 전기를 통하게 하여 클리어.</p> <p>-맵1과 동일한 조건.</p> <p>-클리어 문에 연결된 전도체 블록이 있음.</p> <p>-특정 위치에 플레이어가 피뢰침을 꽂으면, 번개가 해당 피뢰침에 칠 때 전기가 통함.</p> <p>-번개로 인한 전도 효과는 0초로 설정, 설정 된 시간 만큼만 문이 열려 있음.</p>
맵3	

<스테이지4>

기능	설명
테마	술 - 디오니소스
디자인	<p>기본 타일에 청포도색 필터 적용</p> <p>포도주타일은 보라색으로 제작</p> <p>파생 포도주 타일은 연보라색으로 제작</p>
테마 유물	황금 술잔
추가 오브젝트	
특이사항	<p>-술 타일</p> <p>-몬스터</p> <p>-중독 시 캐릭터가 보라색으로 반짝거림, 보라색 파티클</p>
맵1	<p>술 타일 존재.</p> <p>-돌이 '술 타일'을 지나면 이동 구간 만큼 '중독 타일'로 길이 만들어짐.</p> <p>-'중독 타일'을 밟으면 0초만큼 디버프가 주어진다.</p> <p>-중독타일 디버프: 취한 것 같은 화면 효과, 돌을 던졌을 때 랜덤한 방향으로 뺨어 나감, 이동속도 감소.</p>
맵2	맵1과 같은 조건. 몬스터를 추가 배치하여 플레이어가 피해 가야 함.
맵3	

<스테이지5>

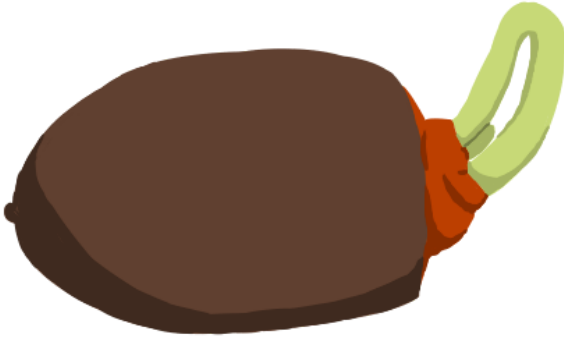

기능	설명
테마	바람 - 아네모이
디자인	기본 타일에 연회색 필터 적용
테마 유물	제피로스의 원반
추가 오브젝트	-강풍기

	-항아리
특이사항	
맵1	<p>강풍기 존재. 000의 항아리로 강풍기와 상성이 되게 설치하여 바람을 막아야 함. -강풍기는 돌의 방향을 바꿈.</p> <p>-에우로스: 동풍 -제피로스: 서풍 -노토스: 남풍 -보레아스: 북풍</p> <p>-에우로스의 항아리: 제피로스(서풍)의 강풍기 효과를 상쇄 함. -제피로스의 항아리: 에우로스(동풍)의 강풍기 효과를 상쇄 함. -노토스의 항아리: 보레아스(북풍)의 강풍기 효과를 상쇄 함. -보레아스의 항아리: 노토스(남풍)의 강풍기 효과를 상쇄 함.</p>
맵2	
맵3	




<이벤트 맵>




기능	설명
생성 시점	플레이어가 맵을 3개 클리어 할 때마다 등장.
상호작용 여부	플레이어가 이벤트 맵에 입장 시, 하나의 선택지를 선택하거나 떠날 수 있음.
이벤트의 종류	<ol style="list-style-type: none"> <p>- 보유한 유물 중 랜덤으로 하나를 제공하고, HP를 대량 회복한다.</p> <p>- HP를 소량 잃는다.</p> <p>- 보유한 유물 중 랜덤으로 하나를 소비하고 새로운 유물을 랜덤으로 얻는다.</p> <p>- 떠난다.</p> <p>- 내 HP가 소비되는 대신, 새로운 랜덤 유물을 얻는다.</p> <p>- 떠난다.</p> <p>- 보유한 유물을 랜덤으로 두 개 소비하고, HP를 최대로 충전한다.</p> <p>- 떠난다.</p> <p>- 유물(플레이어가 알 수 있음)을 제거해 준다.</p> <p>- 유물(플레이어가 알 수 있음)을 제거해 준다.</p> <p>- 유물(플레이어가 알 수 있음)을 제거해 준다.</p> <p>- 내 체력을 모두 회복한다. 최대 체력을 잃는다.</p> <p>- 떠난다.</p> <p>- 체력을 잃는다. 최대 체력을 증가시킨다.</p> <p>- 유물을 얻는다.</p> <p>- 떠난다.</p>




<아이템&유물 설명서>

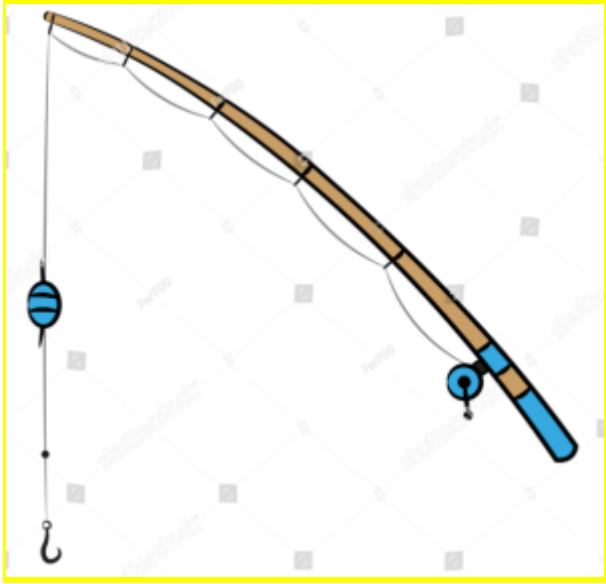
유물 종류	유물 이름	설명(임시 이미지 - 베타 아트 : 720 X 720px)
테마	데메테르의 손길	<p>(효과 없음) 대지 스테이지 클리어시 주어짐. 씨앗의 형태로 디자인 연출.</p> 
테마	포세이돈의 삼지창	<p>(효과 없음) 포세이돈 스테이지 클리어시 주어짐. 물줄기에 둘러싸인 삼지창의 형태.</p> 

테마	페르세포네의 석류	(효과 없음) 하데스 스테이지 클리어시 주어짐. 외피와 속피는 단순한 돌 느낌으로, 열매 알갱이는 보석 느낌으로 디자인 연출.
테마	아스트라페	(효과 없음) 제우스 스테이지 클리어시 주어짐. 금강저 형태를 늘려 창으로 표현, 그걸 번개가 휘감는 느낌.
테마	황금 술잔	(효과 없음) 디오니소스 스테이지 클리어시 주어짐. 황금색 성배
테마	제피로스의 원반	<p>(효과 없음) 아네모이 스테이지 클리어시 주어짐. 파에스토스 원반에 나선형 모양 기준으로 색 변형 기획 디코 참조</p> 
일반	보존식	<p>최대 체력이 증가한다. - "이걸 도대체 무슨 맛으로 먹냐고? 살기 위해서 먹는 거지." 기획 디코:미군전투식량 사진 참조</p> 
일반	여분 로프	패스권을 하나 더 소지한다. - "가끔 밧줄 대신 뱀이 들어있기도 하고."

		 <p>기획 디코 참조 4번로프</p>
일반	BAAAAAAM	패스권을 하나 덜 소지한다. - "으악! 진짜 뱀을 가져왔잖아!" 여분로프 아이콘과 같은 형태로 제작, 로프모양의 뱀으로
일반	고대 주화	<p>추가 점수를 획득한다. - "같은 돈이지만 옛날 돈이라고 하면 더 큰 가치를 지니는 법이지." 황금동전 느낌으로 제작</p> 
일반	회중시계	<p>방해 패턴이 느려진다. - "그저 시계일 뿐인데 적들이 느려지는 게 이상하다고? 나도 그렇게 생각해." 기획 디코 참조 은색으로 간소화해서 제작</p> 
일반	영혼석	매 스테이지마다 플레이어가 받는 피해를 최대 2회까지 막아준다. -

		<p>"베헤리트 오마주 표현." 베르세르크 베헤리트 모양 참조</p> 
일반	평평한 돌	<p>처음 던진 돌은 방해 타일을 효과를 무시한다(맵마다 사용 기록 초기화). - "물수제비는 이렇게 던지는 거야. 수제비 얘기하니까 수제비 먹고 싶네." 물수제비 돌 느낌으로 제작</p> 
일반	이상한 석상	<p>"묘"한 기분이 든다(추락 후 0초동안만 피해를 받지 않는다.). - "어째 고양이 발바닥같이 생겼...냐." 고양이 발바닥 모양 석상, 고양이 발바닥</p>  <p>아래에 단상까지 제작</p>
일반	미믹	<p>다음에 얻는 유물을 잡아먹는다. - "아악! 내 보물!" 열린 상자 형태, 상자의 내부가 입으로 이루어져 있음. 기획 디코 참조</p>

		
일반	판도라의 상자	<p>현재 얻은 유물을 모두 랜덤한 유물로 바꾼다. - “이 안에는 희망이 감혀 있다지.” 기획 디코 참조, 상아 재질로 제작</p> 
일반	헤르메스의 날개 신	<p>이동 속도가 빨라진다. - “이거 그냥 힐리스잖아?” 기획디코참조, 테일즈런너 레벨 날개슈즈 느낌- 빨강</p> 
일반	대나무 뉘싯대	<p>길이 아닌 곳으로 간 플레이어를 추락 바로 전(길) 타일로 옮겨준다. - “월척은 나였구만.” - 기획 디코 참조, 초록색 대나무에 뉘싯줄 갈고리 달려있는 형태</p>

		
아이템	종류	기능
아이템	로프	패스권, 디코 기획방 참조, 3번로프

<몬스터>

이름	사용처	설명
케르베로스	하데스 스테이지	-
피라냐	포세이돈 스테이지	사람 몸에 머리는 피라냐형태
사티로스	디오니소스 스테이지	반인반수, 상체는 인간 하체는 염소
난이도 상승용 몬스터	모든 스테이지	검은 먼지 덩어리가 꿈틀거리는 느낌, 슬라임 형태

<그래픽 요소>
