

제1장 서론

제1절 게임의 개요

가. 게임명

좀비 슈터

나. 게임의 장르

3인칭 FPS

다. 게임 속 장면

특공대 캐릭터가 주인공으로 등장하여 좀비를 총으로 사냥하는 게임

라. 기획 의도

워킹데드라는 미국 드라마를 재미있게 시청하였는데, 드라마 극 중에선 아무런 준비도 되지 않은 주인공들이 등장하여 좀비들과 싸우지만, 무장 특공대가 주인공이 된다면 어떨까 하는 생각에 개발을 해보고자 결정하였습니다.

마. 기대 효과

기존의 FPS 게임은 서로를 쏘기 때문에 잔인하고 반인륜적이라는 평가가 있기에, 비생물에 근접한 좀비를 적으로 등장시켜 그러한 부분을 조금이나마 해소하고자 하였습니다.

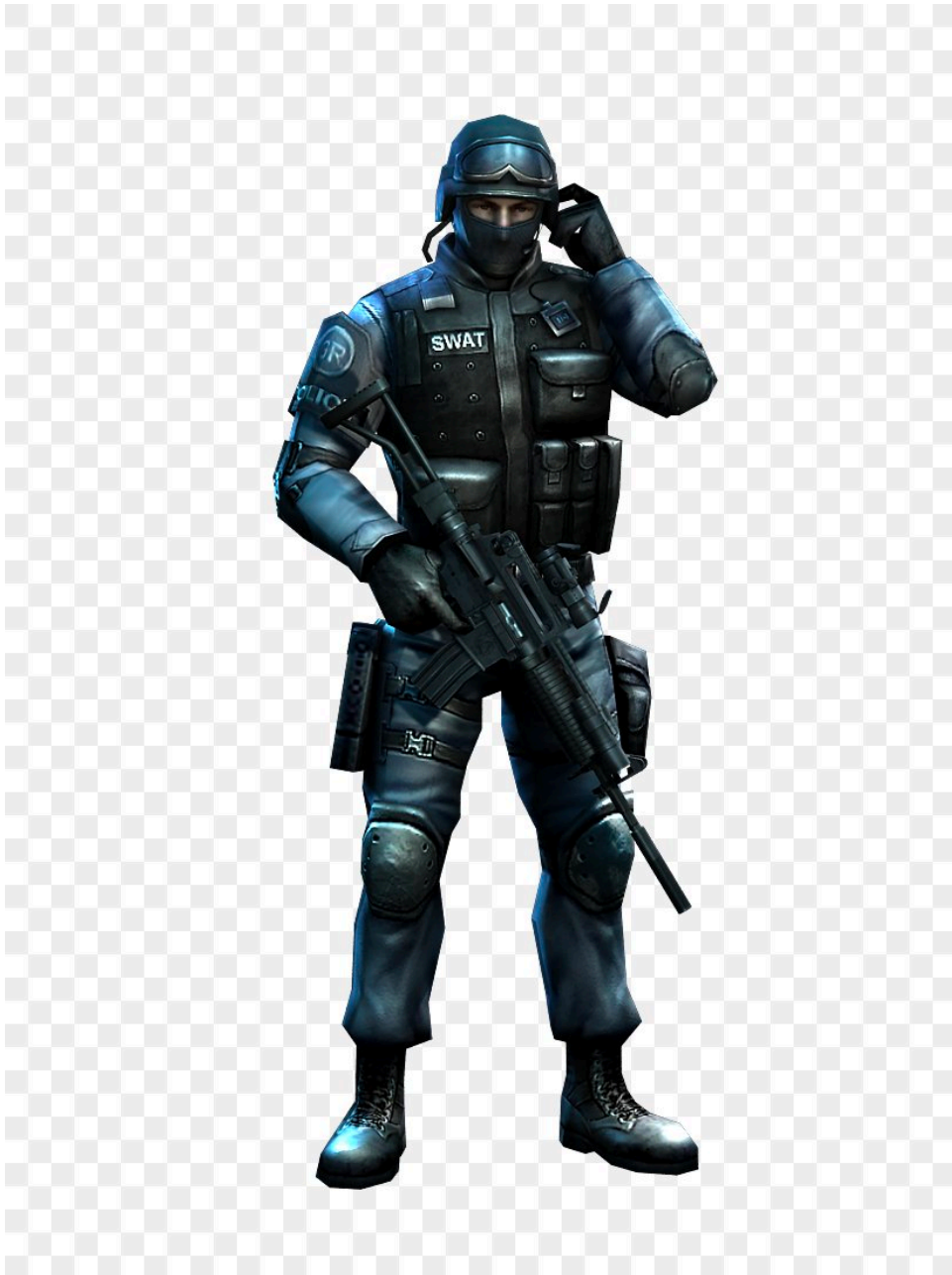
바. 단계별 시나리오

주인공이 등장하여 좀비들을 순차적으로 쓰러트리면, 강력한 보스 좀비가 등장하고, 보스 좀비를 물리치면 게임이 종료됩니다.

사. 주요 캐릭터 소개

※ 작성 요령 - 게임의 세계관, 스토리, 단계별 시나리오, 주요 캐릭터 소개 등 게임 개요를 간결 기술, 가능한 주요 캐릭터는 이미지 제시

주인공 - 특수부대 요원



좀비 - 적



현재 등록된 이미지와 동일하게 제작되지는 않을 것이며, 대략적인 이미지를 참고하시면 좋을 것 같습니다.

제2장 게임의 컨셉 및 특징

제1절 게임의 컨셉

※ 작성 요령 - 게임 내용에 있어 차별화 포인트 기재

먼 미래 좀비 환경에서 살아남기 위해 부대에서는 특수 부대원들을 가상의 공간에 가두고 좀비들로부터 살아남는 훈련을 진행합니다.

제2절 게임의 특징

※ 작성 요령

- 게임 장르, 스테이지 구성, 인터페이스 구조 및 기능, 진행 방식 등을 기재
- 인터페이스 부분은 이미지 제시 가능할 경우 기재 바람

가. 장르

3인칭 FPS

나. 스테이지 구성

최초 실행시 등장하는 액터별 좀비들을 모두 사냥하고 성공적으로 살아남으면 보스 스테이지가 등장합니다. 보스 제거시 게임이 클리어됩니다.

다. 인터페이스 구조 및 기능

남은 좀비수를 표시해주는 정수형 인디케이터, 조준점 및 탄창 관련 UI 제작할 예정

라. 규칙 및 진행방식 등

스테이지 구성에 기재한 내용과 동일

제3장 게임의 사용대상

제1절 게임 사용대상

※ 작성 요령 - 구체적인 타겟 유저(성별, 기호, 연령층 등)를 기재

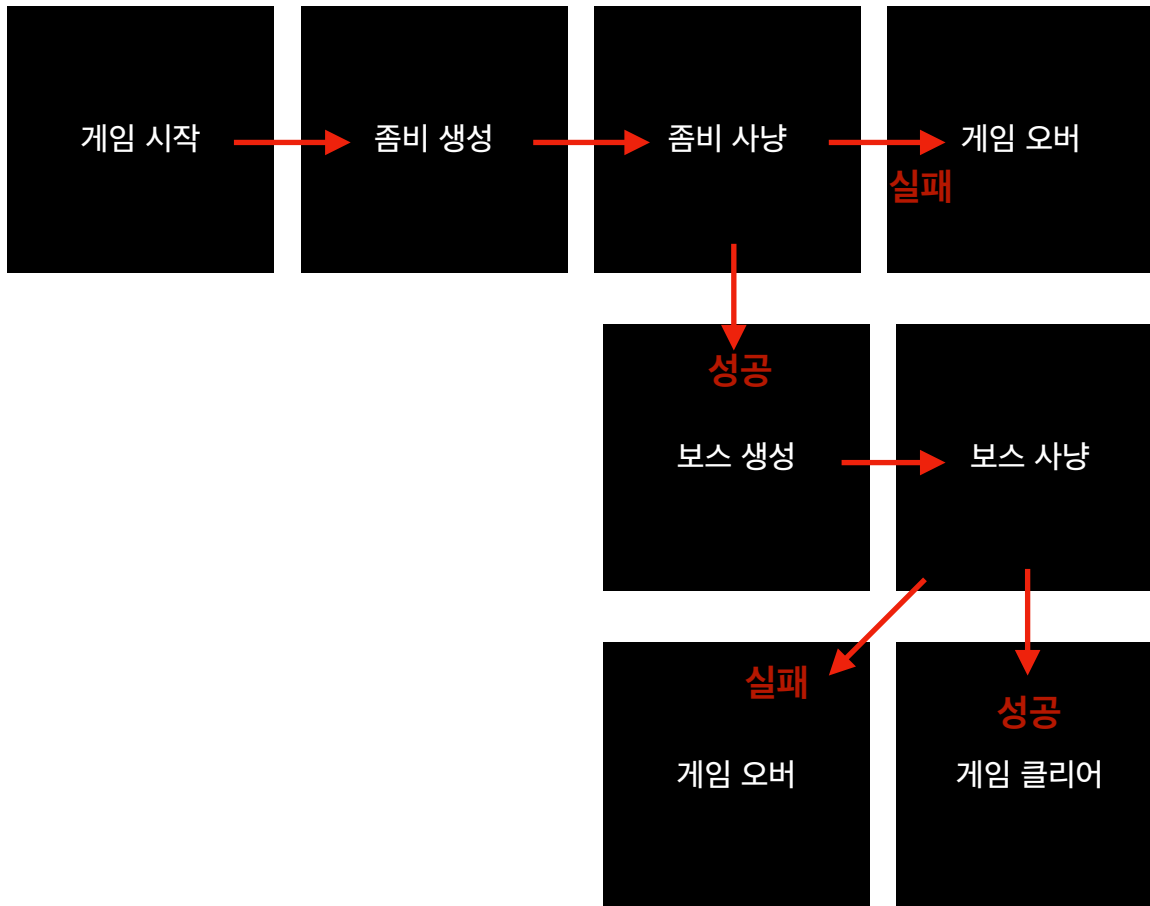
좀비물 미디어를 좋아하는, FPS를 좋아하는 20~40대 남성층이 선호할 것으로 보입니다.

제4장 게임의 사양

미정

제5장 게임의 진행 구성도

※작성 요령 - 게임 진행 과정 및 구성을 그림, 표 및 다이어그램 등을 활용하여 기재



제6장 게임의 개발 일정

※ 작성 요령 - 개발 일정에 있어 잠정적인 스케줄을 표로 정리하여 기재

가. 기획, 개발 및 검증 일정

캐릭터 제작 및 애니메이션 제작. (이동 점프 달리기 등)

무기 관련 기능 구현 (무기 파지, 조준, 발사, 이펙트, 데미지 처리, 재장전 등)

적 캐릭터 기능 구현 (데미지 적용, 사망, 어그로 등)

UI 제작

보스 좀비 패턴 추가 (기본 좀비에서 다양한 비헤이비어 추가)

제7장 참고문헌

[01]

[02]

[03]

[04]

[05]

※ 스토리보드

단계	게임 장면	내용 설명
1		
2		

※ 작성 요령 – 작성하고자 하는 게임 장면의 개수에 따라 줄의 개수를 늘리거나 줄여서 사용 가능