**레고랜드\_롤러코스터**

**통합 기획서**

**[문서 관리]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **작성일자** | **수정사항** | **작성자** | **문서 버전** |
| 2021-11-26 | 최초작성 | 강해준 | V0.10 |
| 2021-11-26 | 게임 진행 파트 일부 작성 | 한태우 | V0.11 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**<목차>**

[1. 개요 4](#_Toc88839885)

[**1.1** **게임 개요** 4](#_Toc88839886)

[**1.2** **게임 컨셉** 4](#_Toc88839887)

[**1.3** 게임 목적 4](#_Toc88839888)

[**1.4** 학습 내용 4](#_Toc88839889)

[2. 게임 진행 5](#_Toc88839890)

[**2.1** **기본 규칙** 5](#_Toc88839891)

[**2.2** **화면 예시** 5](#_Toc88839892)

# 개요

## **게임 개요**

|  |  |
| --- | --- |
| **제목** | **환상의 나라 레고 랜드** |
| **장르** | **캐주얼 액션 어드벤처** |
| **타겟** | **전 연령** |
| **플랫폼** | **모바일** |

## **게임 컨셉**

* **컨셉**

**: 롤러코스터를 타고 올라가면서 앞길을 방해하는 몬스터를 쓰러뜨리면서 목적지까지 나아가라!**

* **장르**

**: 터치와 롱 노트, QTE시스템을 통한 리듬 액션 게임.**

## 게임 목적

* 리듬에 맞춰 노트를 터치를 하여 몬스터를 물리친다. 최종적으로 롤러코스터를 목적지까지 도달시킨다.
* 위치에너지를 운동에너지로 변환해 빠르게 전진하는 모습을 통해 위치에너지가 운동에너지로 변환되는 과학을 자연스럽게 학습시킨다.

## 학습 내용

* 롤러코스터의 경우 동체를 높은 곳으로 이동시켜 위치에너지를 축적하여 위치에너지-운동에너지의 변환을 통해 빠른 속도로 트랙을 질주할 수 있게 된다.
* 롤러코스터는 원심력-구심력의 원리를 이용해 360도 회전 트랙에서도 트랙을 이탈하지 않고 안정적으로 트랙을 통과할 수 있다.

# 게임 진행

## **기본 규칙**

* 트랙을 따라 이동하며, 등장하는 적들(노트)을 타이밍에 맞게 화면을 Tap하여 쓰러뜨려 나아간다.
* 때에 따라서 강적이 등장하기도 하여 Tap을 유지하여 롱노트를 처리하거나, 강적이 등장할 경우 QTE액션이 연출된다.
* 노트를 처리하는데 실패할 경우, 적이 동체에 공격을 가해 에너지를 잃게 되어 에너지가 모자란 코스터는 정지하게 되고 게임 실패!
* 특수한 노트를 처리하면 에너지를 얻을 수도 있다.
* 최대한 노트를 처리하여 에너지를 보존하여 코스터를 완주하면 게임 성공!

## **화면 예시**

텍스트, 하늘이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

A : 계기판을 통해 현재의 운동에너지와 위치에너지, 콤보를 확인할 수 있다

B : 트랙에 서있는 적을 타이밍에 맞춰서 처리, 처리하지 못할 경우 동체를 공격하여 동체의 속도가 감소한다.

C : 플레이어는 트랙을 따라서 이동하며, 고도가 높아지면 운동에너지가 감소하여 속도가 느려지고 위치에너지가 감소한 만큼, 위치에너지가 증가한다. 반대로 고도가 낮아지면 위치에너지가 감소하고 감소한 만큼 운동에너지로 변환되어 속도가 증가한다.

추가 필요 사항 : 강적의 모습추가, QTE 연출화면 구성하여 추가하기, 회복 아이템 추가