

# 던전 클리어! ...아마도?

하이브리드 캐주얼 게임 제안서



작성자: 홍 진 선

# 목 차

1. 개요	3
1.1. 기획 의도	3
1.2. 게임 소개	3
1.3. 그래픽 컨셉	3
1.4. 대상 유저	3
2. 세계관	4
2.1. 세계관	4
2.2. 세력	4
2.3. 주요 인물	5
2.4. 갈등 구조	5
3. 스토리 및 시나리오	6
3.1. 스토리	6
3.2. 시나리오	6
4. 이동 및 카메라 처리	7
4.1. 캐릭터 이동	7
4.2. 카메라 처리	7
5. 캐릭터	8
5.1. 캐릭터 설정	8
6. 몬스터	9
6.1. 몬스터 타입	9
7. 전투 시스템	10
8. 트리거	11
8.1. 트리거 정의	11
8.2. 조작 대기	11
8.3. 감지 대기	11
9. UI	12
10. 레벨	13
10.1. 레벨 컨셉	13
10.2. 레벨 디자인	13
11. 이펙트 출력 구조	14
11.1. 비주얼 이펙트	14
11.2. 사운드 이펙트	14

## 1. 게임 개요

### 1.1. 기획 의도

- ⇒ 한국의 문화와 신화를 세계에 알립니다.
- ⇒ 한국판 '갓 오브 워'를 목표로 합니다.

### 1.2. 게임 소개

- ⇒ **장르:** 액션 어드벤처
- ⇒ **플랫폼:** 콘솔, PC
- ⇒ **특징**
  - '명린'은 조선풍 액션 어드벤처 게임입니다.
  - '명린'은 明(밝을 명)과 麟(도깨비불 린)을 합친 단어로 '어둠을 밝히는 도깨비불'이라는 의미를 가지고 있습니다.
  - 현대 한국의 인물이 그림 속 세상을 오가며 어둠을 밝히는 컨셉의 게임입니다.
  - 플레이어는 도사인 주인공을 플레이하여 요괴들을 소탕하고 도깨비불을 모아 세상을 밝혀야 합니다.
  - 캐릭터는 '전우치'와 '홍길동'에서 모티브를 가져오고 한국 민담/전설/신화 속 요괴들이 몬스터로 등장합니다.

### 1.3. 차별화 전략

#### 1.3.1. 캐릭터

- ⇒ '명린'에 등장하는 캐릭터들은 동양풍 의상을 입고 있습니다.
- ⇒ 몰입감있는 게임 플레이를 위해 캐릭터들은 현실적인 외형을 가지고 있습니다.

#### 1.3.2. 배경

- ⇒ 혼란한 세상을 표현하기 위해 망가지고 파괴된 월드로 구성합니다.
- ⇒ 그림 속 세상은 어둠에 물들어 음산한 기운이 흐르고 탁한 안개가 자욱한 환경으로 구성됩니다.

### 1.4. 타겟 유저

- ⇒ 한국의 문화와 신화에 대해 관심이 있는 유저
- ⇒ 전투의 짜릿함과 퍼즐 해결의 재미를 얻고 싶은 유저
- ⇒ 몰입감있는 스토리를 경험하고 싶은 유저

## 2. 시장 및 경쟁작 분석

### 2.1. 글로벌 시장

#### 2.1.1. 시간&공간적 배경

⇒ 명린의 시공간적 배경은 현대 한국이지만, 그림 속 세상이 주요 월드가 됩니다.

#### 2.1.2. 기술적 배경

#### 2.1.3. 문화적 배경

#### 2.1.4. 종교적 배경

### 2.2. 경쟁작

#### 2.2.1. 천지방(天地幫)

- ⇒ 천지방은 ‘명린’의 도사 집단으로 주인공 ‘진’이 속한 단체입니다.
- ⇒ 천지방은 하늘과 땅을 조화롭게 만들어 세상을 이롭게 만든다는 목적을 가진 단체입니다.
- ⇒ 천지방은 ‘청운단’, ‘용호군’, ‘풍류사’로 구성됩니다.
- ⇒ 천지방에 속한 도사는 규율을 따르고 백성을 돋는다는 책임감을 가지고 있습니다.
- ⇒ 천지방에 처음 들어온 도사는 천봉원에서 기초 도사 교육을 받은 후 세 조직 중 한 곳으로 소속됩니다.

1) 청운단

2) 용호군

3) 풍류사

#### 2.2.2. 백성

#### 2.2.3. 어둠의 집단

## 2.3. 주요 인물

---

## 2.4. 갈등 구조

---

## 3. 게임 설명

### 3.1. 핵심 게임 플레이

### 3.2. 1개월 MVP 전략

## 4. 이동 및 카메라 처리

### 4.1. 캐릭터 이동

### 4.2. 카메라 처리

## 5. 캐릭터

### 5.1. 캐릭터 베이스

---

#### 5.1.1. 캐릭터 베이스

---

#### 5.1.2. 데이터 테이블

---

### 5.2. 캐릭터 설정

---

### 5.3. 액션

---

#### 5.3.1. 상태 정의

---

#### 5.3.2. 액션 디자인

---

## 6. 몬스터

### 6.1. 몬스터 타입

---

## 7. 전투 시스템

## 8. 트리거

### 8.1. 트리거 정의

### 8.2. 조작 대기

### 8.3. 감지 대기

## 9. UI

9.1.

## 10. 레벨

### 10.1. 레벨 컨셉

---

### 10.2. 레벨 디자인

---

## 11. 이펙트 출력 구조

### 11.1. 비주얼 이펙트

### 11.2. 사운드 이펙트