명린(**明燐**): 어둠을 밝히는 도깨비불

**Game Design Document**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **날짜** | **버전** | **내용** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

작성자: 홍 진 선

목 차

[1. 개요 3](#_Toc171873314)

[1.1. 기획 의도 3](#_Toc171873315)

[1.2. 게임 소개 3](#_Toc171873316)

[1.3. 그래픽 컨셉 3](#_Toc171873317)

[1.4. 대상 유저 3](#_Toc171873318)

[2. 세계관 4](#_Toc171873319)

[2.1. 세계관 4](#_Toc171873320)

[2.2. 세력 4](#_Toc171873321)

[2.3. 주요 인물 4](#_Toc171873322)

[2.4. 갈등 구조 4](#_Toc171873323)

[3. 스토리 및 시나리오 5](#_Toc171873324)

[3.1. 스토리 5](#_Toc171873325)

[3.2. 시나리오 5](#_Toc171873326)

[4. 이동 및 카메라 처리 6](#_Toc171873327)

[4.1. 캐릭터 이동 6](#_Toc171873328)

[4.2. 카메라 처리 6](#_Toc171873329)

[5. 캐릭터 7](#_Toc171873330)

[5.1. 캐릭터 설정 7](#_Toc171873331)

[6. 몬스터 8](#_Toc171873332)

[6.1. 몬스터 타입 8](#_Toc171873333)

[7. 전투 시스템 9](#_Toc171873334)

[8. 트리거 10](#_Toc171873335)

[8.1. 트리거 정의 10](#_Toc171873336)

[8.2. 조작 대기 10](#_Toc171873337)

[8.3. 감지 대기 10](#_Toc171873338)

[9. UI 11](#_Toc171873339)

[10. 레벨 12](#_Toc171873340)

[10.1. 레벨 컨셉 12](#_Toc171873341)

[10.2. 레벨 디자인 12](#_Toc171873342)

[11. 이펙트 출력 구조 13](#_Toc171873343)

[11.1. 비주얼 이펙트 13](#_Toc171873344)

[11.2. 사운드 이펙트 13](#_Toc171873345)

# 1. 개요

## 1.1. 기획 의도

* 한국의 문화화 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. 그래픽 컨셉

### 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. 대상 유저

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

# 2. 세계관

## 2.1. 세계관

### 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. 세력

### 2.2.1. 천지방(天地幇)

* 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 돕는다는 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. 스토리 및 시나리오

## 3.1. 스토리

## 3.2. 시나리오

# 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