**M.I.T. 게임잼 B조**

기획 문서

Someone likes you

스릴러 분위기의 퍼즐 플랫포머 액션 게임

All work Copyright ©2019 by M.I.T.

Written by 문 성 후

Version # 1.11

2019년 7월 30일 화요일

개요

[Someone likes you 1](#_Toc15340822)

[기획 연혁 6](#_Toc15340823)

[Version 1.00 6](#_Toc15340824)

[Version 1.10 6](#_Toc15340825)

[게임 개요 7](#_Toc15340826)

[철학 7](#_Toc15340827)

[철학적 포인트 #1 7](#_Toc15340828)

[철학적 포인트 #2 7](#_Toc15340829)

[철학적 포인트 #3 7](#_Toc15340830)

[자주 묻는 질문 7](#_Toc15340831)

[무슨 게임? 7](#_Toc15340832)

[만드는 이유는? 7](#_Toc15340833)

[게임의 배경은? 7](#_Toc15340834)

[게임에서 무엇을 할 수 있습니까? 7](#_Toc15340835)

[게임의 목표는? 8](#_Toc15340836)

[이 게임의 차별점은? 8](#_Toc15340837)

[특징들 9](#_Toc15340838)

[일반적인 특징 9](#_Toc15340839)

[게임 플레이 9](#_Toc15340840)

[배고픔 수치 #1 9](#_Toc15340841)

[힐다에게 명령 #2 9](#_Toc15340842)

[망치 액션 #3 9](#_Toc15340843)

[망치에 의한 박살 10](#_Toc15340844)

[게임 세계 11](#_Toc15340845)

[개요 11](#_Toc15340846)

[물리적 세계 11](#_Toc15340847)

[황야 도로 #1 11](#_Toc15340848)

[밀실 시설 #2 11](#_Toc15340849)

[감옥 #3 11](#_Toc15340850)

[이동 11](#_Toc15340851)

[척도 11](#_Toc15340852)

[객체 11](#_Toc15340853)

[시간 11](#_Toc15340854)

[렌더링 시스템 12](#_Toc15340855)

[2D/3D 렌더링 12](#_Toc15340856)

[카메라 12](#_Toc15340857)

[플레이어 #1 12](#_Toc15340858)

[연출을 위한 카메라 #2 12](#_Toc15340859)

[흔들림 #3 12](#_Toc15340860)

[기타 12](#_Toc15340861)

[물 12](#_Toc15340862)

[충돌 처리 12](#_Toc15340863)

[조명 12](#_Toc15340864)

[게임에서의 조명 #1 12](#_Toc15340865)

[게임 케릭터 13](#_Toc15340866)

[플레이어 13](#_Toc15340867)

[가둔 사람 13](#_Toc15340868)

[운전수 13](#_Toc15340869)

[절친 14](#_Toc15340870)

[유저 인터페이스 15](#_Toc15340871)

[조작 15](#_Toc15340872)

[이동 15](#_Toc15340873)

[점프 15](#_Toc15340874)

[공격 15](#_Toc15340875)

[던지기 15](#_Toc15340876)

[상호작용 15](#_Toc15340877)

[인벤토리 15](#_Toc15340878)

[휴대폰 응답 16](#_Toc15340879)

[휴대폰 닫기 16](#_Toc15340880)

[메뉴 창 열고 닫기 16](#_Toc15340881)

[플레이어 인터페이스 16](#_Toc15340882)

[장비 16](#_Toc15340883)

[배고픔 수치 16](#_Toc15340884)

[휴대폰 16](#_Toc15340885)

[메뉴 창 16](#_Toc15340886)

[게임 플레이 인터페이스 16](#_Toc15340887)

[무기 18](#_Toc15340888)

[망치 18](#_Toc15340889)

[칼 18](#_Toc15340890)

[투척무기 18](#_Toc15340891)

[악보 및 음향 효과 19](#_Toc15340892)

[사운드 기획 19](#_Toc15340893)

[싱글 플레이 게임 20](#_Toc15340894)

[퍼즐 20](#_Toc15340895)

[스토리 20](#_Toc15340896)

[플레이 타임 20](#_Toc15340897)

[승리 조건 20](#_Toc15340898)

[기타 21](#_Toc15340899)

[고려 하고 있는 것들 21](#_Toc15340900)

[완전 쩌는 아이디어 #1 21](#_Toc15340901)

[부록 22](#_Toc15340902)

[“객체 부록” 22](#_Toc15340903)

[“캐릭터와 애니메이션 부록” 22](#_Toc15340904)

[“스토리 부록” 22](#_Toc15340905)

[“레벨 디자인 부록” 22](#_Toc15340906)

[“일의 우선순위 부록” 22](#_Toc15340907)

기획 연혁

Version 1.00

Version 1.00 기획 초기 단계로서 전체적인 그림을 그립니다.

1. 필수적인 게임 플레이 방향에 대해 작성했습니다.
2. 스토리의 전체적인 윤곽을 작성했습니다.

Version 1.10

Version 1.10 스토리 부록, 오브젝트 부록을 추가한 버전

1. 카메라 흔들림 추가
2. 일의 우선순위 부록 추가
3. 부록 문서들 링크 추가
4. 기타 자잘한 수정과 추가

Version 1.11

Version 1.11 배고픔 수치,. 척도, 그래픽 느낌?

1. 배고픔 수치에 대한 정확한 연산 100:180
2. 척도 이미지를 추가하여 명확하게 함
3. 그래픽 느낌 기준 추가 – 이미지로 추가했으니 대충 알거임

게임 개요

## 철학

### 철학적 포인트 #1

밀실, 퍼즐, 공포, 스토리를 짧은 분량에서 보여주고 싶습니다. 그리고 저희 게임만에 아트 스타일은 꽤나 눈길을 끌어 줄 겁니다.

### 철학적 포인트 #2

이 게임은 게임 잼에서 만드는 게임으로서 일주일 안에 만들 수 있는 분량을 목표로 합니다.

### 철학적 포인트 #3

저희 게임은 Windows10 1920 X 1080 해상도 컨트롤러 친화적을 목표로 합니다. 다른 건시간 관계상 생략합니다.

## 자주 묻는 질문

### 무슨 게임?

당신은 배낭 여행 중 차량을 얻어 타는 행운을 얻지만 그것도 잠시 칠흑처럼 어두운 밀실에 남겨진 자신을 발견하게 될 겁니다. 식량이 다 떨어져 죽기전에 이곳을 탈출하며 여기로 납치한 범인의 정체를 알아내야 합니다.

### 만드는 이유는?

이번 게임잼의 주제가 **“여행” “복수”** 이기 때문입니다.

### 게임의 배경은?

휴대폰을 쓰는 현대! 판타지 세계관 아닙니다! 지극히 현실적으로 만들려고 노력합니다!

### 게임에서 무엇을 할 수 있습니까?

플레이어는 배낭 여행중에 납치된 여성입니다. 당신은 탈출하기 위해 달리기, 습득, 공격, 식사 등을 하며 퍼즐을 진행하게 될 겁니다

### 게임의 목표는?

밀실에서 탈출과 함께 납치한 범인의 정체를 밝히는 것!

### 이 게임의 차별점은?

독특한 스토리! 이상하리만큼 짧은 게임! 저희 B조만에 환상의 아트를 보여드리겠습니다!

# 특징들

## 일반적인 특징

밀실 퍼즐

불량한 듯한 여성 플레이어

놀라운 스토리

2D 그래픽이지만 놀라운 조명 효과!

## 게임 플레이

스위치 조작을 통한 퍼즐 해결  
다양한 조작에 따른 애니메이션

NPC와 정나미 넘치는 대화

방마다 저장되는 방식

### 배고픔 수치 #1

배고픔 수치는 일정시간마다 줄어들며 배고픔 수치가 다 줄어들 경우 사망한다.

식량 인벤토리에 식량이 있다면 자동으로 맨 첫번째 음식부터 섭취하여 배고픔을 회복한다.

### 힐다에게 명령 #2

힐다에게 명령을 내리는 방식은 구현이 까다로울 수 있는 부분이므로 나중에 만나서 설명했으면 좋겠다.

일단 간단히 설명하자면 힐다와 만나게 되면 돌을 던져서 신호를 보내는 식으로 레힐다를 특정 행동을 할 수 있게 만든다는 이야기

그걸로 퍼즐도 풀고 재밌지 않을까? 못 할거 같으면 걍 힐다 죽여버리죠!

### 망치 액션 #3

망치는 부수고, 열고, 전투까지 되는 다양한 액션이 가능한 만능 무기이다.

### 망치에 의한 박살 #4

망치로 부수는 물체들은 아주 박살이 났으면 좋겠다. 흔히 게임에서 보이는 조각조각 파편 효과들 처럼

# 게임 세계

## 개요

여러 개의 밀실로 이루어진 시설이 게임 세계입니다.

## 물리적 세계

### 황야 도로 #1

플레이어가 처음 걸어 다닐 세계로 미국 황야 도로라고 생각하시면 됩니다.

### 밀실 시설 #2

게임의 주 무대가 될 밀실들로 이루어진 시설입니다.

### 감옥 #3

갇혀서 나올 방법을 생각해내야 합니다.

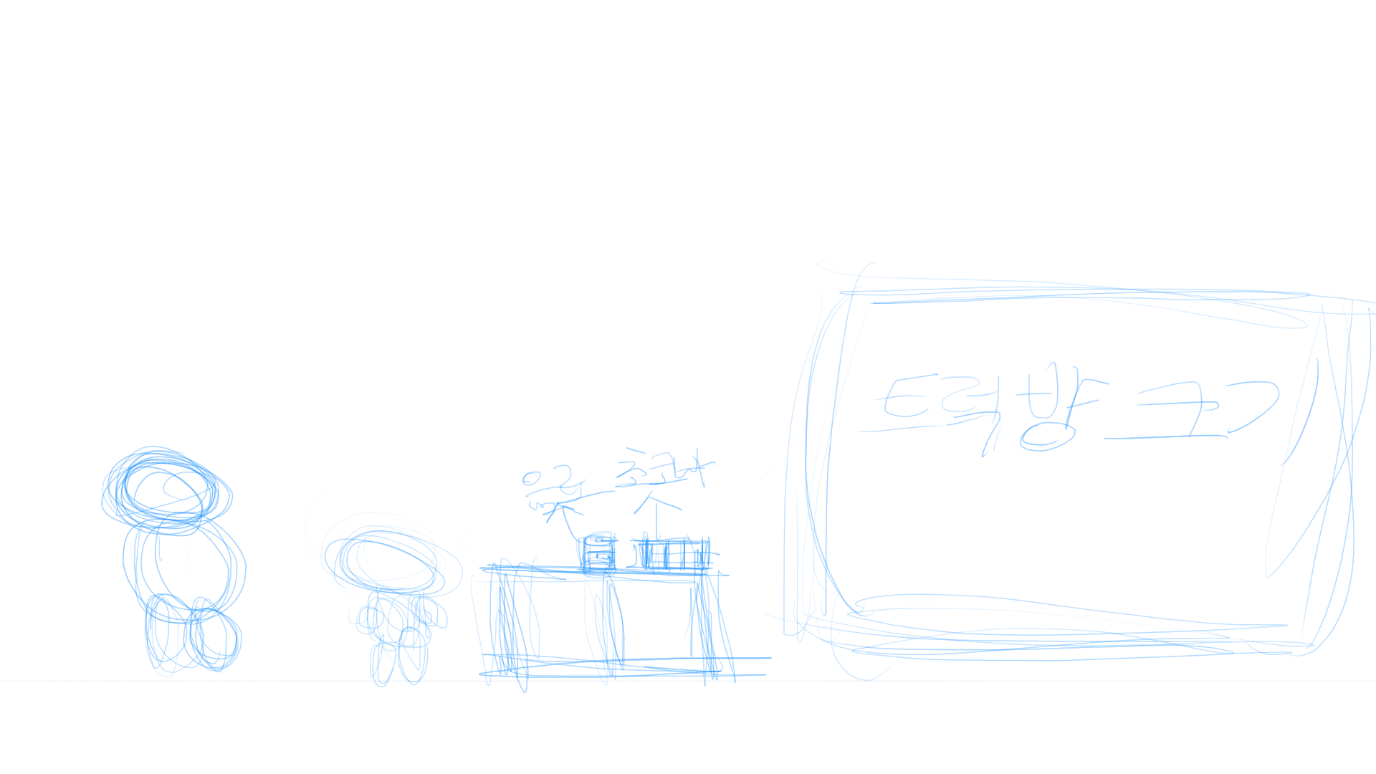
### 이동

플레이어는 걸어서 이동합니다.

### 척도

플레이어는 175cm

아래는1920X1080 해상도에서 눈에 보이는 척도



### 객체

게임 세계에서 중요한 객체를 색체를 주어서 표시하겠지만 따로 정리할 모든 객체는 “오브젝트 부록” 으로 정리하겠음

### 시간

게임에서 시간은 주로 배고픔 수치에 관여합니다.

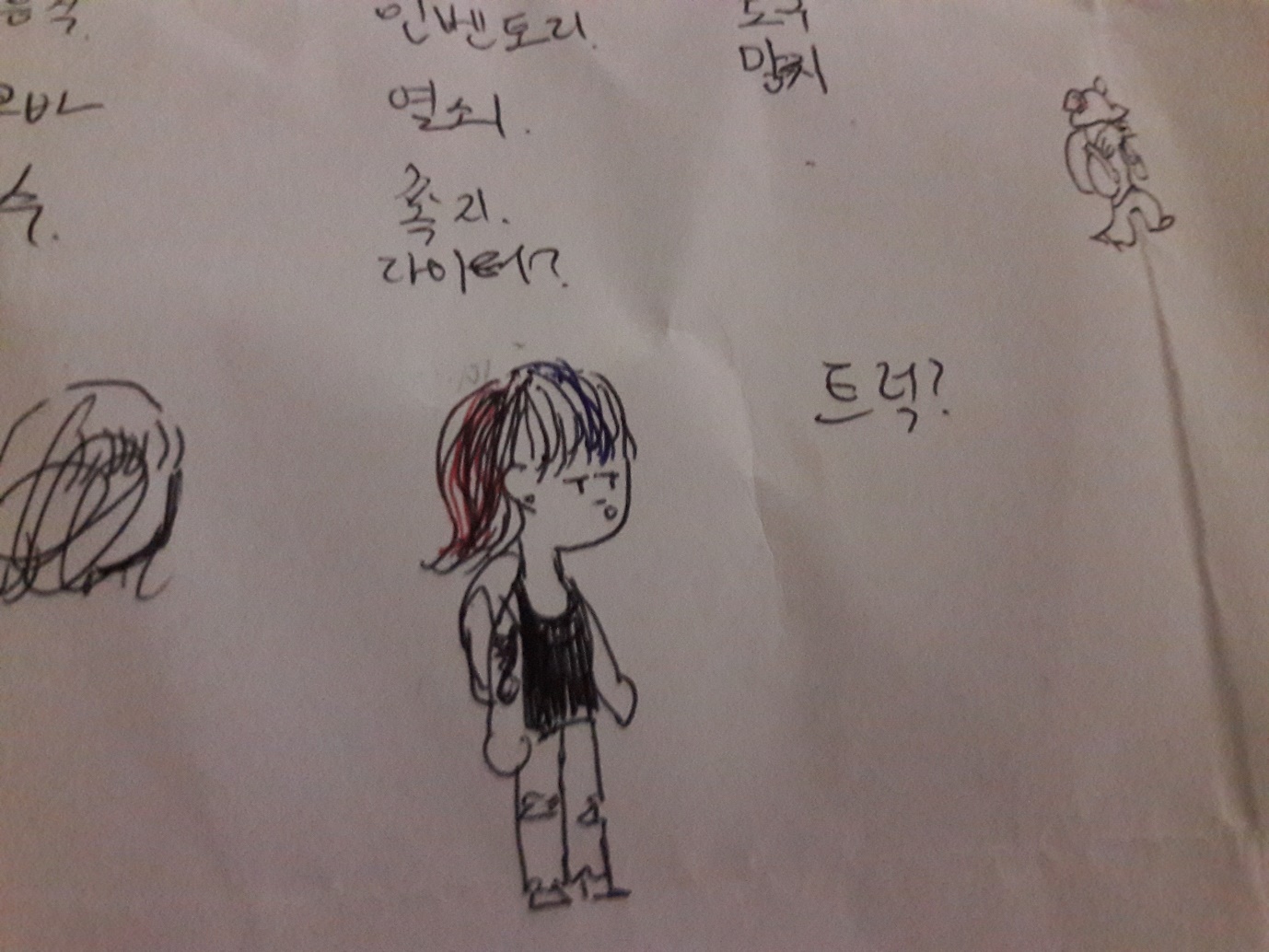
배고픔 수치 100이 전부 사라지기 위해 걸리는 시간은 180초로 생각하고 있습니다.

## 렌더링 시스템

### 2D/3D 렌더링

유니티 렌더링 엔진 사용예정 기본적으로는 2D이지만 조명 처리를 위해 3D물체에 텍스처로 이용해서 하는 것도 고려 중

## 그래픽 느낌



## 퍼즐 관련 그래픽

중요한 건 색체를 넣어주자, 그 용도 느낌과 비슷하게!

## 카메라

### 플레이어 #1

게임 플레이 중에는 카메라가 플레이어에게 고정되게 될 겁니다.

### 연출을 위한 카메라 #2

연출을 위해서 한번씩 자유로운 카메라 이동을 원합니다.

### 흔들림 #3

망치로 칠 때 흔들리는 것이 제 맛

개한테서 물릴 때 정말 물려서 흔들리는 것처럼

## 기타

### 물

바닥면의 물, 고인 물

### 충돌 처리

콜라이더를 잘 씌우면 되지 않을까요?

## 조명

### 게임에서의 조명 #1

밀실로 이루어진 시설에서 공포감을 불러일으키기 위해 대부분 어두운 조명을 사용 할 겁니다.

# 게임 케릭터

### 플레이어

이름: 레베카

성별: 여자

좋아하는 것: 고양이, 딸기, 빨간색

싫어하는 것: 멍청한 사람

특징: 말투가 행동거지가 겉보기엔 불량하다.

배경: 어릴 때는 착해서 누구든지 친절하게 대했지만 중학교 졸업식때 **고백**을 당한 이후로 삐뚤어진 모습을 보이지만 속마음은 그대로 예쁘다.

### 가둔 사람

이름: 브라이언

성별: 남자

좋아하는 것: 자신에게 잘해주는 사람, 퍼즐에 대한 광적인 집착, 어두운 것

싫어하는 것: 자신의 외모를 비하하는 사람, 고백을 거부한 모든 여자들

특징: 소심해서 조용하고 긴장하면 말도 더듬는다. 피해망상이 심하다.

배경: 옛날에 고백하고 차인 모든 여자를 기억하며 앞에서는 좋아하는 척하면서 뒤에서 못생긴 자신을 무시한다고 피해 망상적인 생각으로 그들 모두에게 복수를 하는 정신이상자

### 운전수

이름: 피터

성별: 남자

좋아하는 것: 콜라

싫어하는 것: 모자쓰기

특징: 소심해서 조용하고 긴장하면 말도 더듬는다.

배경: 화물 운송이 주 일이다.

### 절친

이름: 힐다

성별 여자

좋아하는 것: 케이크

싫어하는 것: 더러운 것

특징: 말이 많다 친구 브로

배경: 플레이어의 절친! 밀실 방을 지나다 만나게 된다.

# 유저 인터페이스

## 조작

컨트롤러는 Xbox360 컨트롤러 기준

### 이동

횡스크롤 게임으로 좌우로 움직일 수 있어야한다.

조작은 **컨트롤러**: LS 좌우, **키보드**: AD

### 점프

**장, 단 점프**가 가능하며 위에 플랫폼이 있다면 그냥 점프하는 게 아닌 딜레이가 있는 오르기 즉 잡고 오른다는 느낌으로 올라갔으면 좋겠다.

조작은 **컨트롤러**: A, **키보드**: W

### 공격

가지고 있는 무기로 공격을 합니다.

조작은 **컨트롤러**: X, **마우스**: 왼클릭

### 던지기

가지고 있는 투척무기를 던집니다.

조작은 **컨트롤러**: B 방향은 RS로 조절, **마우스**: 우클릭 방향은 마우스 포인터 방향으로

### 상호작용

습득, 사용, 대화 등을 위한 상호작용

조작은 **컨트롤러**: Y, **키보드** E

### 인벤토리

인벤토리 2개를 띄워서 하나는 아이템 인벤토리 나머지는 식량 인벤토리

조작은 **컨트롤러**: BACK, **키보드**: I

### 휴대폰 응답

이 조작을 이용해서 응답을 받고 확인에 답장까지 할 수 있다

조작은 **컨트롤러**: ↑, **키보드**: ↑

### 휴대폰 닫기

이 조작을 이용해서 휴대폰을 닫을 수 있다.

조작은 **컨트롤러**: ↓, **키보드**: ↓

### 메뉴 창 열고 닫기

게임을 나가기 위한 메뉴창을 열고 닫습니다.

조작은 **컨트롤러**: START, **키보드**: ESC

## 플레이어 인터페이스

### 장비

현재 장비하고 있는 무기를 표시합니다.

위치는 오른쪽 위에 있으며 **건전**처럼 작동합니다.

### 배고픔 수치

현재 배고픔 수치를 나타냅니다.

위치는 위에 정가운데에 있습니다.

### 휴대폰

휴대폰은 연락이 오면 오른쪽 밑에서 올라와서 진동이 울립니다.

### 메뉴 창

심플하게 나가기만 있으며 나갈 수 있습니다.

## 게임 플레이 인터페이스

중요한 물체는 색체가 있고 습득하거나 잡을 수 있는 건 **잡기 컨트롤 표시**가 뜹니다

# 무기

## 망치

망치로 단단한 장애물을 부수거나 공격할 수 있습니다.

### 칼

무언가를 베거나 찢을 수 있습니다.

### 돌

던집니다. 특정 벽에서 생성 될 수 있습니다.

부수거나, 힐다에게 명령을 할 수 있습니다.

# 악보 및 음향 효과

## 사운드 기획

피를 봤을 때 효과음 넣어주기!

적절한 음악 기대합니다.

# 싱글 플레이 게임

### 퍼즐

스위치 온오프. NPC와 협동 퍼즐, 망치로 부수는 퍼즐, 칼로 밧줄 등 뭔가를 베어서 하는 퍼즐

### 스토리

휴가를 맞아 배낭 여행 중인 레베카는 황야 도로를 걷다가 운이 좋게도 그녀가 목표로 하는 곳까지 태워준다는 트럭 운전수 피터를 만나게 됩니다. 그녀는 그가 권하는 콜라를 마시고 저녁이 되자 잠이 듭니다. 잠에서 깨어나자 마자 이상함을 느낀 레베카는 운전석에 피터도 없고 트럭은 커다란 차고에 있다는 걸 깨닫게 됩니다. 자신이 갇혔다는 사실에 당혹해 하며 밀실로 이루어진 시설을 탈출하다가 자신의 절친 힐다도 갇힌 것을 발견합니다. 피터를 납치범으로 의심합니다. 그녀와 함께 퍼즐을 풀어가지만 지친 그녀의 절친은 결국 죽어버리고 인제 납치범의 정체만 남았습니다. 납치범 그 남자는 초등학교때부터 모든 고백한 여자를 기억하며 신상을 조사해 복수를 하는 미친놈으로 이름은 브라이언이었고 중학교때 레베카에게 고백한 못생긴 남자였습니다. 그 일을 계기로 모두에게 친절한 삶을 끝낸 레베카는 다시 쇼크 그 자체 였습니다. 결국 레베카에게 망치로 정의구현 당합니다. 끝

자세한 스토리는 부록 문서 만들 예정

### 플레이 타임

1시간만 되도 잘한 듯

### 승리 조건

탈출!

# 기타

## 고려 하고 있는 것들

### 완전 쩌는 아이디어 #1

케이크를 먹으니 열쇠가 나오네?

아무리 생각해도 스토리가 B급이다.

캐릭터에 대해서 적었으나 스토리에서 그걸 모두 못 표현해서 아쉽

# 부록

## [“객체 부록”](객체%20부록.docx)

## [“캐릭터와 애니메이션 부록”](캐릭터와%20애니메이션%20부록.docx)

## [“스토리 부록”](스토리%20부록.docx)

## [“레벨 디자인 부록”](레벨%20디자인%20부록.docx)

## [“일의 우선순위 부록”](일의%20운선순위%20부록.docx)