

Night(E)scape



작성자: 박천웅

작성일자: 2024-03-15

문서 이력

번호	작성자	작성일자	내용
1	박천웅	2024-03-15	목차 구성
2	박천웅	2024-03-22	개요 및 플레이 구성
3	박천웅	2024-03-29	몬스터 및 스킬 구성
4	박천웅	2024-04-05	한페이지 기획서 작성
5	박천웅	2024-04-15	아트 스타일 작성

Index

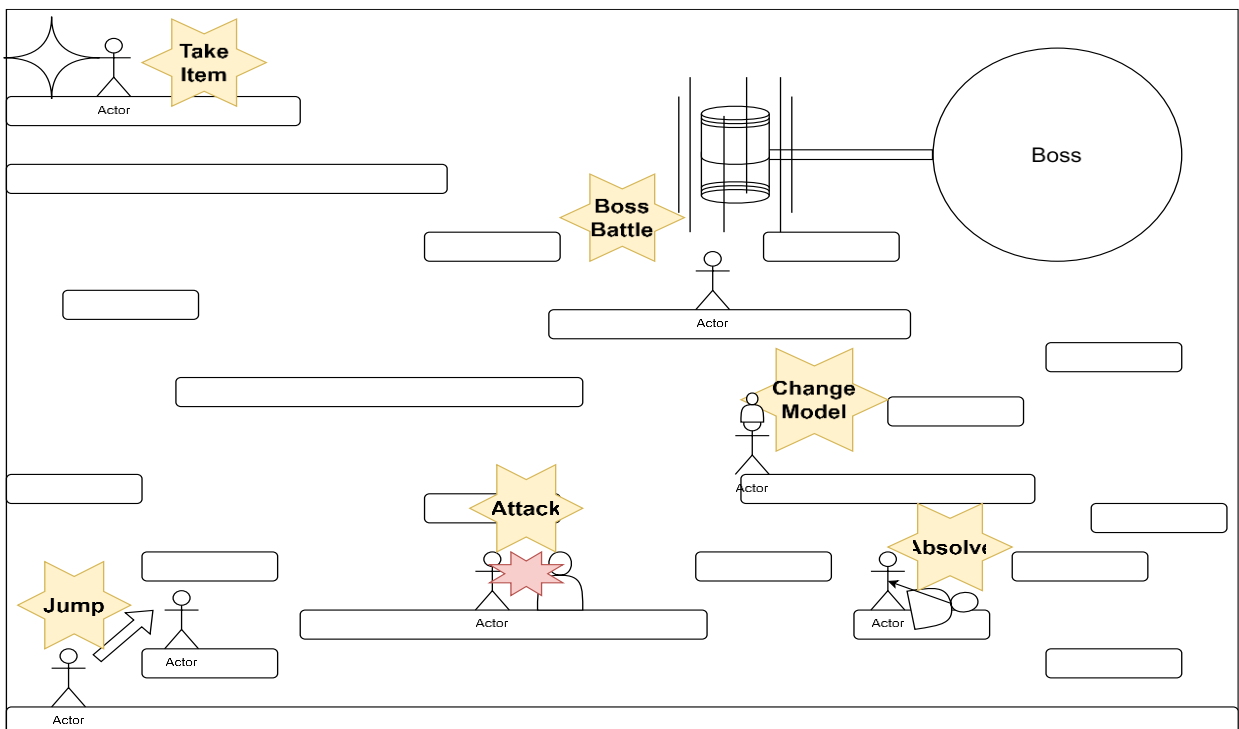
Index.....	3
1. 게임 개요.....	4
2. 게임 플레이	4
3. 게임 캐릭터	5
4. 몬스터.....	5
5. 아이템.....	5
6. 스킬	6
7. 레벨디자인.....	8
8. UI & 컨트롤	8
9. 스토리 & 세계관	8
10. 아트 스타일	8
11. 사운드 & 뮤직	9

1. 게임 개요

- Nightscape는 끝없이 밤이 지속되는 공간속에서 어느 기억속에 보았던 태양 빛을 찾아 달려나가는 플랫폼 포머 장르의 게임입니다.
- 이 게임은 무의식 속으로 가라앉아 가는 한 때의 내 모습. 자아 혹은 페르소나가 다시 의식의 세계로 넘어가기 위해서 발버둥치는 모습을 그리고자 하는 게임입니다.
- 주인공은 형태가 불분명한 그림자의 형태로 시작하여 스테이지를 오를수록 본래의 형체를 되찾아 갑니다.
- 현실이란 이름과 경험이라는 시간이 그가 쫓고 자 하는 탈출구, 아직 채 다 저무지 못한 태양을 향해 달리는 주인공을 방해하고 가로 막을 것입니다.

2. 게임 플레이

- 이 게임은 2인칭 사이드 뷰 시점으로 진행되는 횡 스크롤 플랫폼머 형태의 로그라이크 게임입니다.
- 각각의 스테이지가 존재하며, 해당 스테이지에서 특정 조건을 만족할시 다음 스테이지로 넘어갈 수 있습니다.
- 각각의 스테이지마다 해당 주인공이 이 공간에 떨어져 형체를 잃어버리게 만든 이유들이 존재합니다.
- 해당 존재들은 어린시절 주인공이 꾸엇을지도 모를 꿈들이 형상화되어 나타납니다.



3. 게임 캐릭터

- 주인공: 플레이어를 캐릭터입니다. 그림자의 형태로 시작합니다. 스테이지에서 얻는 스킬이나 선택지에 따라서 최종 형태가 바뀔 수 있습니다.

4. 몬스터

- 몬스터들은 전체적으로 이루고 싶었던 꿈, 그 꿈들을 방해하던 요소들을 구현화하여 구상합니다.
- 학업 - 의사, 변호사, 교사, 약사, 검사, 판사
- 경쟁 - 농구, 축구, 야구, 배구, 격투, 검도
- 기대 - 가수, 피아니스트, 기타리스트, 작곡가, 드러머, 바이올리니스트
- 편견 - 패션 디자이너, 유튜버, 바리스타, 바텐더, 신부, 스님
- 가난 - 군인, 소방관, 경찰, 작가, 댄서, 모델
- 상식 - 회사원, 공무원, 경찰관
- 친구

5. 아이템

- 누군가의 자아 - 1회에 한하여 데미지를 무효화합니다.
- 잃어버린 상상 - 주변을 맴도는 구체들을 생성하여 적을 공격합니다. 해당 구체는 적과 충돌시 사라집니다.
- 순수했던 꿈 - 적에게 큰 데미지를 주는 폭발형 아이템입니다.
- 잊힌 친구들 - 장난감들을 소환해서 적에게 달려들게 만듭니다.
- 부모님의 사랑 - 1회의 목숨이 늘어납니다.

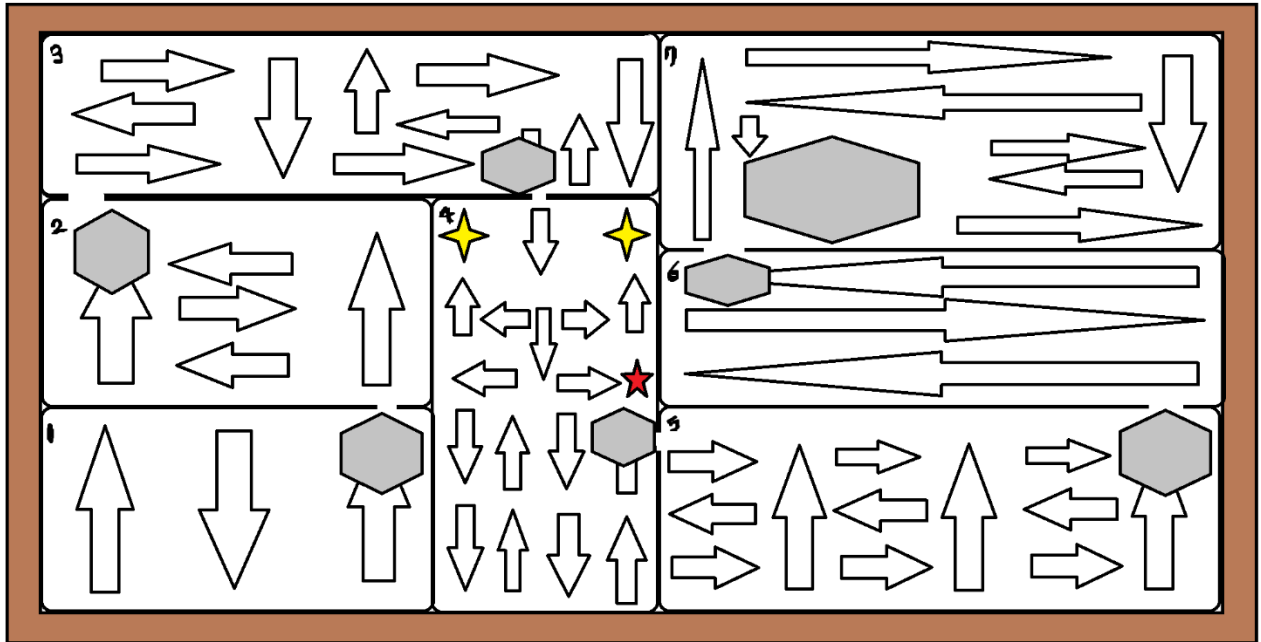
6. 스킬

- 각 스테이지를 통과할때마다 하나씩 얻을 수 있습니다.
- 동시에 각 몬스터를 흡수하여 해당 몬스터의 능력을 사용할 수도 있습니다.
- 이중 점프 : 공중에서 한 번 더 점프 가능
- 가속 점프 : 달리는 중에 점프 가능
- 점프 대쉬 : 공중에서 돌진 가능
- 파워 랜딩 : 공중에서 즉시 떨어져 공격
- 내려 타곤 : 무적 판정 회피기
- 자가 치유 : 스스로의 체력 회복(의사)
- 자기 변호 : 서류뭉치를 소환하여 자신의 주변을 멤돌게 만들, 적과 충돌시 소멸(변호사)
- 분필 탄환 : 작은 하얀 분필을 던져 적을 맞춤, 소량의 데미지와 함께 실명 상태 부여(교사)
- 약독 동원 : 회복약과 독약 중 한가지를 랜덤 생성, 스스로 사용하거나 투척 가능(약사)
- 죄인 선포 : 상대에게 검을 소환하여 타격, 상태이상 공포 부여(검사)
- 정의 판결 : 상대에게 망치를 소환하여 타격, 상태이상 스턴 부여(판사)
- 슬램 덩크 : 공중에서 농구공을 소환하여 상대를 내려 찍음(농구 선수)
- 독수리 슛 : 상대에게 축구공을 차 날림(축구 선수)
- 외인 구단 : 야구공과 배트 중 하나를 랜덤 생성, 지옥볼 마구와 천국행 홈런 사용(야구 선수)
 지옥볼 마구 : 불 붙은 야구공을 전방으로 던진다.
 천국행 홈런 : 빛나는 방망이로 적을 날려(넉백효과)버린다.
- 스파이크 : 배구공을 소환하여 위에서 내리 꽃음(배구 선수)
- 승룡의 권 : 어퍼컷으로 상대를 공격하며 공중으로 뛰어오름, 상대가 없어도 사용 가능(격투기 선수)
- 진전 살적 : 검을 소환해 앞으로 대쉬하며 수직으로 베어가른다.(본국검법 3수, 검도)
- 3단 고음 : 전방에 3회에 걸친 음파를 선택적으로 발사. 회차에 따라 공격력 증가(가수)
- 건반 악기 : 공중에 피아노를 소환하여 떨군다. 일정 시간동안 피아노가 유지되어 발판이 된다.
 (피아니스트)
- 하모닉스 : 기타를 소환하여 주변에 음파를 발산한다. 본인 중심으로 반구 형태로 퍼진다. (기타리스트)

- 슈베르트 : 일정 범위의 주변 대상에게 상태이상 공포를 건다. 본인을 중심으로 반구 형태(작곡가)
- 폴리 리듬 : 드럼을 소환. 자신의 양 방향으로 음파를 쏘아내어 공격(드러머)
- 술 타스토 : 바이올린을 소환, 일정 범위 주변 대상에게 상태이상 잠들을 건다. 본인 중심 반구형태 (바이올리니스트)
- 유행 재봉 : 실과 바늘을 소환, 상대에게 상태이상 고정을 건다.(패션 디자이너)
- 유튜브 각 : 셀카봉과 카메라를 소환, 자신의 후방에 있는 적에게 상태이상 공포를 건다.(유튜버)
- 핸드 드립 : 상대에게 뜨거운 커피를 부어 상태이상 화상을 건다.(바리스타)
- 고해 성사 : 후광과 함께 생명력이 소량 상승, 본인 중심 원구형 접근 금지구역 형성, 스킬 사용중 스스로에게 상태이상 고정(공중에서도 가능)부여(신부)
- 반야심경 : 목탁 소리와 함께 반야심경을 암송, 스킬 사용중 스스로에게 상태이상 고정(공중에서도 가능) 부여, 본인 중심 원구 형태의 음파형 공격(스님)
- 전투 사격 : 전방에 연발로 비비탄?총 발사. 사격간 이동 불가.(군인)
- 긴급 소화 : 전방에 수압호스 발사를 통한 상대 넉백, 사격간 이동 불가(소방관)
- 거기 멈춰 : 전방 상대에게 테이저 건을 사용하여 상태이상 스톤을 건다. 사격간 이동 불가 (경찰)
- 용사 전기 : 책으로부터 랜덤한 아군을 소환, 소환물은 1회 행동후 소멸. 소환물 행동시 이동불가. (작가)
전사 소환 : 검과 방패를 든 2등신 전사. 방패로 전방 경로의 상대들을 밀어버린다(넉백)
궁수 소환 : 활로 무장한 2등신 궁수, 전방 일정 범위에 화살비를 내린다.
법사 소환 : 나무지팡이를 든 2등신의 법사, 전방 일정 범위에 화염구를 던진다.
- 댄스 타임 : 본인 바로 위쪽에 미러볼을 소환한다. 미러볼 아래에서 이동속도가 증가한다. (댄서)
- 모델 워킹 : 전방으로 천천히 걸어나가며 전방에 충돌한 적들을 넉백. 스킬 사용중 무적판정 (모델)
- 서류 가방 : 전방에 서류로 가득한 한손 가방을 던짐. 제자리에서 차징(기모으기)시 가방내 서류량이 증가하여 가방이 커지고 공격력이 강해짐(회사원)
- 7색 반사 : 투사체 공격에 한정하여 상대의 공격을 반사. 근접 공격의 경우 무효. 스킬 사용간 이동 불가(경호원)
- 공무 집행 : 국가 권력을 휘둘러 명령에 따르게 함. 상대 한명을 지배하여 아군으로 만들. 아군이 된 적이 사망한 시점부터 쿨타임 시작(공무원)

7. 레벨디자인

- 기본적으로 총 7개 구역으로 이뤄져있으며, 각 구역별로 30~40분 정도 분량으로 게임을 즐길 수 있도록 구성할 예정. 총 플레이 시간이 4~5시간을 느끼도록 구성



- 각 구역마다 보스방이 존재하며, 보스전 시간은 약 10분 정도 3~6개의 페이지를 통과해야한다.

8. UI & 컨트롤

- Night(E)scape_UI 문서 참조

9. 스토리 & 세계관

- Night(E)scape_Stroy 문서 참조

10.아트 스타일

- 전반적으로 3~4등신의 아기자기한 캐릭터들이 캐주얼한 액션을 보여주는 아트스타일을 갖고자 한다.
- 1구역 학업 : 학업의 테마에서는 공부만 잘한다면 이를 수 있다고 알아왔던 직업들의 형상이 나타난다. 의사, 약사, 교사, 검사, 판사, 변호사로 이뤄진 몬스터들이 나타나서 사방에서 주인공을 괴롭힌다. 맵 배경레이아웃의 우 상단에는 계속해서 주인공의 앞길을 비춰주는 보름달이 존재하는데, 맵을 진행하다보면 점점 보름달에게 가까워지며 보스방에 도달할시 배경의 보름달이 맵 안으로 들어오면서 보스전 시

작한다. 맵은 전반적으로 그림자처럼 물결치는 배경으로 얼핏보면 숲과 같고 얼핏보면 손과 같은 형이 상학적인 분위기를 뿜는다.

- 2구역 경쟁 : 경쟁의 테마에서는 운동을 잘한다면 이룰 수 있을거 같은 스포츠계 직업들의 형상이 나타난다. 축구, 농구, 야구, 배구, 격투기, 검도 등으로 이뤄진 몬스터들이 각자의 모습으로 주인공을 공격한다. 맵 배경은 전체적으로 실내 체육관과 헬스장을 섞은 느낌으로 구성되며, 마지막 보스방에 도착할 때 까지 배경음 사이사이 보스의 기합소리가 울려 퍼진다. 전반적으로 한 밤중에 땀흘리는 체육관이란 느낌으로 창 밖의 배경은 검지만 실내 체육관 자체는 밝게 유지한다.
- 3구역 기대 : 기대의 테마에서는 음악으로 스타가 될 수 있을지 모른다 생각되는 직업들의 형상이 나타난다. 작곡가, 가수, 드러머, 기타리스트, 바이올리니스트, 피아니스트 등의 몬스터들은 저마다의 음울한 분위기로 주인공의 발을 붙잡는다. 배경은 전체적으로 별들이 드문드문 떠있는 하늘이지만 보스방에 도착해서 패턴을 파훼할때마다 별들이 점진적으로 늘어나(유성우가 거꾸로 이뤄짐) 통과할때는 은하수를 완성하며 해당 구역을 통과한다. 전반적으로 모든 구역을 통틀어서 가장 어두운 구역으로 텅빈 공연장을 주요 배경으로 삼는다.
- 4구역 편견 : 편견의 테마에서는 이런 직업이라면 이럴 것이라달 고정관념에 시달릴 듯한 직업들의 형상이 나타난다. 승려, 신부, 패션디자이너, 바리스타, 바텐더, 유튜버 등으로 이뤄진 몬스터들이 자신들만의 색으로 주인공의 시야를 가리려든다. 배경은 여러 색이 공존할 수 있는 나이트클럽 느낌으로 미러볼과 각종 조명들에 의한 색의 변화가 혼란스럽게 반복되는 공간이된다.
- 5구역 가난 : 가난의 테마에서는 명예롭고 동경할 법한 직업들이지만 현실적으로 대우가 박하여 자본적인 안정을 이루기 힘든 직업들의 형상이 나타난다. 군인, 경찰, 소방관, 모델, 작가, 댄서 등으로 이뤄진 몬스터들이 주인공을 공격한다. 전체적으로 서슬퍼런 분위기에 공동묘지를 배경으로 한다.
- 6구역 상식 : 상식의 테마에서는 눈앞의 안정을 위해서 모든 개성을 상실당하는 직업들로 보여지는 형상들이 나타난다. 공무원, 경호원, 회사원으로 이뤄진 몬스터들은 지친 모습과 공장에서 찍혀 나온듯한 몰개성의 모습으로 주인공의 앞에 등장한다. 전체적인 분위기는 네온사인의 도심지 속 퇴근길을 형상화한다. 이제 저 너머에 거의 다 저버린 태양의 끝자락이 보이는 듯 하다.
- 7구역 친구 : 친구 테마에서는 이제까지 겪어 왔던 보스들이 약식으로 전개된다. 총 7개의 방이 존재하여 각 방마다 보스전을 치룬다고 보명된다. 전체적으로 해질녘의 배경을 두고 있으며 주요 배경은 놀이터다. 마지막 보스전에서는 어쩐지 밥먹으라고 돌아오라는 어머니의 목소리가 들리는 듯 하다.

11.사운드 & 뮤직