



지하병원 탈출게임

졸작기획서

여도현
강아영
박연

INDEX

01 기획 컨셉

02 스토리텔링

03 게임 플레이

1” | 기획 컨셉



기획컨셉

- 1인칭의 구도로 주인공이 퍼즐을 풀어
생존하면서 병원에 대한 비밀을 밝혀 나가는 게임
- 폐쇄된 낡은 병원에서의 탈출을 위해 괴물들과 싸워가며 비밀을 찾는 게임

2” | 스토리텔링



세계관

01



전쟁 발발

2차 세계 대전 발발

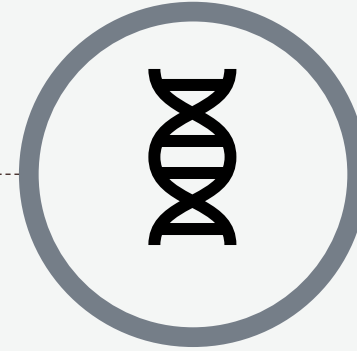
02



전쟁승리를 위한 실험 감행

전쟁포로들을 대상으로 실험이 이루어지다

03



새로운 인류

전쟁은 끝났지만...

주인공

- **주인공** : 전쟁 포로로 실험을 당한 뒤에, 병원내에서 홀로 깨어났다. 잠에 들기전의 상황을 기억하지 못한다. 산 속 깊은 곳에 숨겨진 병원의 비밀을 찾고 자신이 누구인지 기억해내야 이곳에서 나갈 수 있다!
- **주인공에 대항하는 괴물들** : 주인공과는 다르게 실험에 실패한 사람들이다. 주인공과는 다른 외양을 가지고 다른 능력을 사용하는 사람들이다.



3”

게임플레이

- 게임 플레이 및 UI
- 바이오 피드백

게임플레이

- ✓ 주인공은 오감을 활성화시키는 자신의 능력을 활용하여 퍼즐을 풀고 병원내에서 탈출해야 합니다.
- ✓ 자신의 능력을 활용함에 있어 부작용을 막으면서 적재적소에 알맞게 사용해야 합니다.
- ✓ 아이템을 찾아 괴물들을 유인하거나 찾아내고 탈출로의 실마리를 찾을 수 있습니다.

게임플레이화면



<http://psblog.tistory.com/1318>(데이라이트 플레이화면)

바이오피드백

<https://smartstore.naver.com/3dp/products/2600255544?NaPm=ct%3Djlnrgqyo%7Cci%3Ddd6ec8c2fd26859a4246cc6a0452a0be678f872b%7Ctr%3DsIs%7Csn%3D255282%7Chk%3D296e22131bf5ccfd7a2647c9a57bb36d085621f7>

<http://deneb21.tistory.com/391>

<https://netcast2050.blog.me/220797565383>

심박수는 값을 가져오는 것이 실시간이지만 게임 내에서의 반영을 위해서(게임내에서 심박수가 올라갔을 때의 상황을 반영하려면 평균값이 필요)배열을 사용해야 한다.

+ 또는 실시간으로 값을 받아오는 서버를 사용한다.

심박수가 증가 시 화면 울렁거림이나 몬스터를 불러모은다. 플레이어는 심박수를 의식하면서 게임을 진행하기에 긴장상태에서의 플레이가 가능하며 느끼는 공포도를 증폭시킬 수 있다.



Thank You!