

## B3-11 기획서

기획	김동훈
프로그래밍	김재우 오수연 최재영 안쟁우
아트	김석주 최지아

# 목차

## 1. 개요

- 1.1. 컨셉
- 1.2. 장르
- 1.3. 재미요소

## 2. 게임 플레이

- 2.1. 클리어 조건
- 2.2. 게임 진행방법

## 3. 시스템

- 3.1. 유저 행동
- 3.2. 적의 행동 (지상 적)
- 3.3. 적의 행동 (공중 적)
- 3.4. 스킬/장애물

## 4. 스토리

- 4.1. 캐릭터

## 5. 레벨

- 5.1. 튜토리얼 스테이지
- 5.2. 메인 스테이지
- 5.3. 강화공격 스테이지
- 5.4. 대시 스킬 스테이지

## 6. UI

- 6.1. HUD
- 6.2. Pause Menu
- 6.3. Start Menu

# 1. 게임 개요

## 1.1. 게임컨셉

- 지나간 지역은 쉽게, 새로운 곳으로 계속 탐험을 추구하게 되는 공상과학 메트로베니아

## 1.2. 게임 장르

- 싱글 플레이어
- 메트로베니아
- 슈팅 플랫폼어

## 1.3. 재미요소

- 게임의 엔딩은 스킬을 보유하고 있는 상태, 아니면 스킬 없이 게임을 완료 여부에 따라 두 가지 엔딩이 있다.
- 위험한 맵을 돌아다니며 장애물과 적을 피하는 타이밍 맞추는 재미요소가 있다.
- 다양한 패턴을 가진 보스의 공격을 피하며 싸우는 재미요소가 있다.
- 새로운 스킬을 얻으면 이전 못 갔던 지역을 갈수 있게 되며, 유저의 캐릭터가 강해지는 것을 느껴질 수 있다.

# 2. 게임 플레이

## 2.1. 게임 진행 방법

- 플레이어는 플랫폼을 건너뛰며 이동한다.
- 적과 장애물들이 다음 맵으로 가는것을 방해한다. 유저와 닿으면 유저는 **HP1** 이 깎인다.
- 유저는 적과 거리를 두고 공격한다.
- **HP**가 **0**이 되지 않도록 하며 게임을 진행한다.
- **0**이되면 이전 세이브로 돌아감으로 게임의 진행이 지연된다.

## 2.2. 클리어 조건

- 마지막 방에 있는 보스를 이기면 게임 승리

## 2. 게임 플레이

### 2.1. 게임 진행 방법

- 플레이어는 플랫폼을 건너뛰며 이동한다.
- 적과 장애물들이 다음 맵으로 가는것을 방해한다. 유저와 닿으면 유저는 **HP1** 이 깎인다.
- 유저는 적과 거리를 두고 공격한다.
- **HP**가 0이 되지 않도록 하며 게임을 진행한다.
- 0이되면 이전 세이브로 돌아감으로 게임의 진행이 지연된다.

### 2.2. 클리어 조건

- 마지막 방에 있는 보스를 이기면 게임 승리

## 2. 게임 플레이

### 2.4. 적

- 적 종류는 지상에서 이동하는 적, 공중에서 이동하는 적이 있다.
- 일부 적은 단순히 일정 경로를 따라 움직인다.
- 일부 적은 일정 경로에 따라 움직이지만, 유저가 근처에 오면 달려든다.
- 유저는 적에게 닿으면 데미지를 입힌다.
- 유저의 공격에 적이 3번 맞으면 소멸된다.



예시: Erchius Horror (Starbound)

- 보스는 방 가운데 배치되어 있다.
- 유저는 플랫폼 위에 점프하며 플레이어를 공격할 수 있다.
- 보스는 일정 패턴을 사용해 유저를 공격한다.
  - 회전하는 레이저
  - 적 생성
  - 유저 위치에 레이저 발사.

### 3. 시스템

액션 이름	입력 키	설명
이동	좌 우 Arrow Key	좌, 우 이동
점프	Space	위로 점프. 누르고 있으면 더 높이 점프 가능 벽에 닿으면 반대 방향으로 점프.
공격	Lft Ctrl	작은 투사체 발사.
차지 공격	HOLD Lft Ctrl	1초 이상 누르고 있으면 차지 완료. 때면 강력한 공격 발사.
대시	Lft Shift	캐릭터가 보고 있는 방향으로 도약. 도약 사이의 적은 공격 데미지를 받는다. 도약 도중 캐릭터는 데미지를 받지 않는다. 일정 벽 장애물을 무시하고 지나갈수 있다.

- 유저는 처음에 이동, 점프, 공격만 할수 있다.
- 차지 공격, 대시는 맵에 있는 아이템 획득시 사용할수 있다.
- 차지 공격은 공격 방향으로 강력한 공격을 날린다.  
장애물 파괴가 가능하다.
- 대시 공격은 대시를 하는 동안 캐릭터는 데미지를 받지 않는다.

## 3. 시스템

### 3.2. 적의 행동 (지상 적)



#### 거북이

- 유저를 인지하지 못하고 좌, 우로 이동한다.
- 일정패턴으로 자신이 있는 플랫폼에서 움직인다.



#### 펭귄

- 일정 패턴으로 천천히 움직인다.
- 데미지를 받거나, 유저가 자신의 범위 (시야 앞)에 들어오면 유저를 발견한다
- 유저 발견시, 잠시 행동을 0.5 초간 멈추고, 플레이어를 향해 이동한다. 이때 이동속도는 증가한다.

## 3. 시스템

### 3.3. 적의 행동 (공중 적)



해파리

- 유저를 인지하지 못하고 일정 패턴으로 움직인다..



상어

- 일정 패턴으로 천천히 움직인다.
- 데미지를 받거나, 유저가 자신의 범위 (자신 중심으로 원)에 들어오면 유저를 발견한다
- 유저 발견시, 잠시 행동을 0.5 초간 멈추고, 플레이어를 향해 이동한다. 이때 이동속도는 증가한다.



## 3. 시스템

### 3.4. 스킬/장애물



#### 파괴 가능 장애물

강화 공격 스킬로  
공격당하면 파괴된다.  
일정 장애물 파괴시 적이  
나온다.



#### 공중 장애물

공중에 박혀있는 장애물.  
가만히 있거나, 일정  
이동경로를 따라서  
이동한다. 유저와 닿으면  
유저가 데미지를 받는다.



#### On/Off 장애물

켰다 켜지는 장애물. A,  
B지점 사이에 데미지를  
주는 전류가 생긴다.  
전류와 유저와 닿으면  
유저가 데미지를 받는다.

## 4. 스토리

### 4.1. 캐릭터



#### B3-11

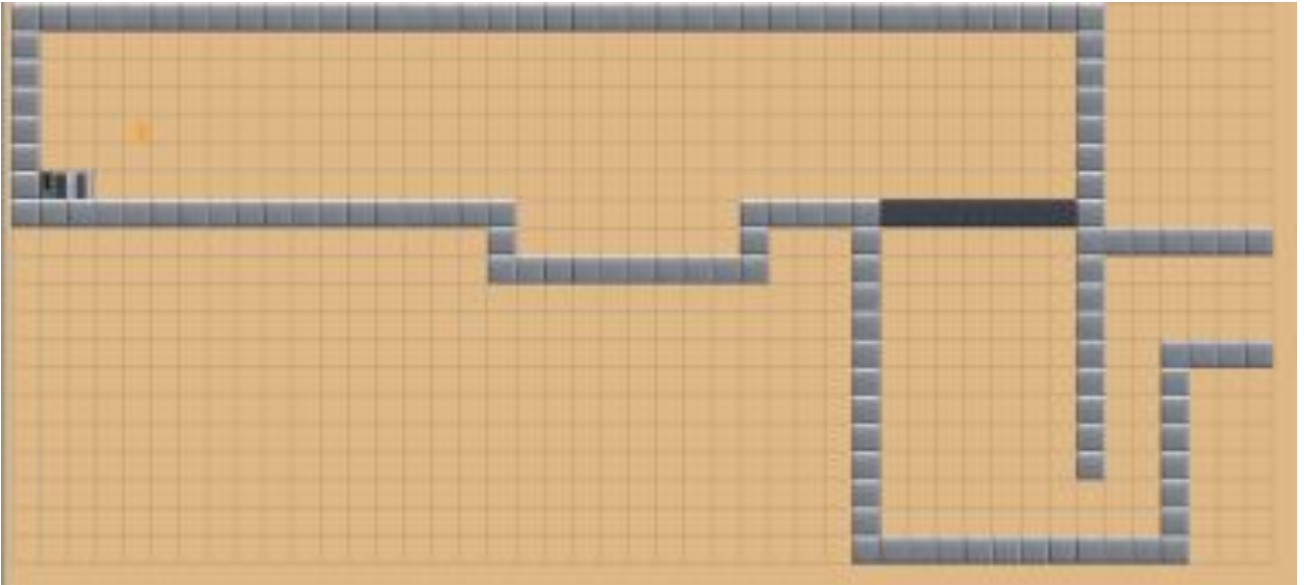
- 주인공
- 집이 장애물 코스로 변해서 이 사단의 용의자: 자신을 제작한 아버지를 찾으러 간다.
- 아버지가 남긴 강화 모듈을 얻으며 장애물 코스를 통과한다.
- 장애물 코스 자체가 그렇게 마땅히 좋지는 않다는 평가를 내린다.

#### Dr. Gel

- “악역”이며 **B3-11**의 제작자.
- 세상을 지배하려는 과학자. **B3-11**이 장애물 테스트를 통과하면 대량 제작해서 세상을 지배할 군대를 만들 예정이다.
- **B3-11**성장치가 예상보다 훨씬 뛰어넘어, 자신이 타고있는 문어 로봇 안에서 사망하며, **B3-11**에게 유언을 남긴다.
- 하지만 발음을 잘못해 “세상을... xx해야해...” 라고 **B3-11**은 잘못알아들어, 세상을 구하는 영웅같은 존재가 된다고 마음먹는다.

## 5. 레벨

### Tutorial Stage

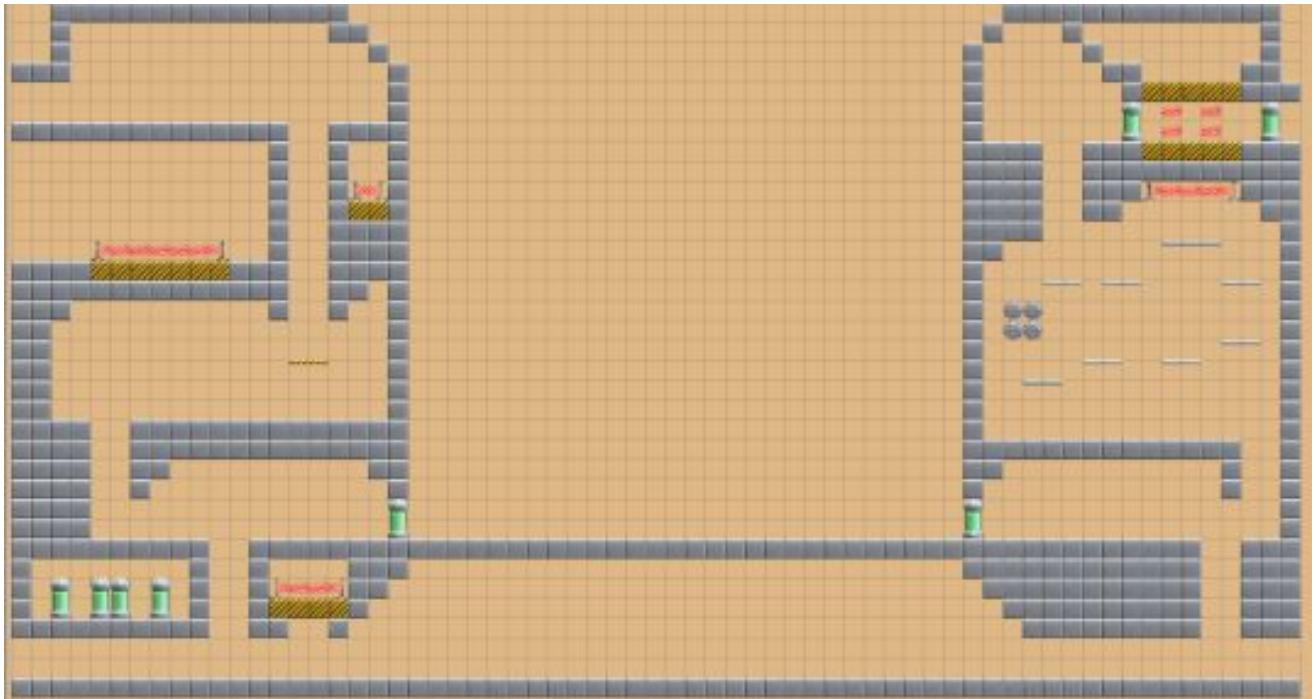


기본 점프, 이동, 공격, 첫 조우 하는 적들을  
격파할수 있도록 설계

이동 => 공격 => 점프 => 공격 + 점프 => 벽점프

## 5. 레벨

### Main Stage



## 5. 레벨

## Challenge Stage



## Boss Room 가기 전 Stage



## 5. 레벨

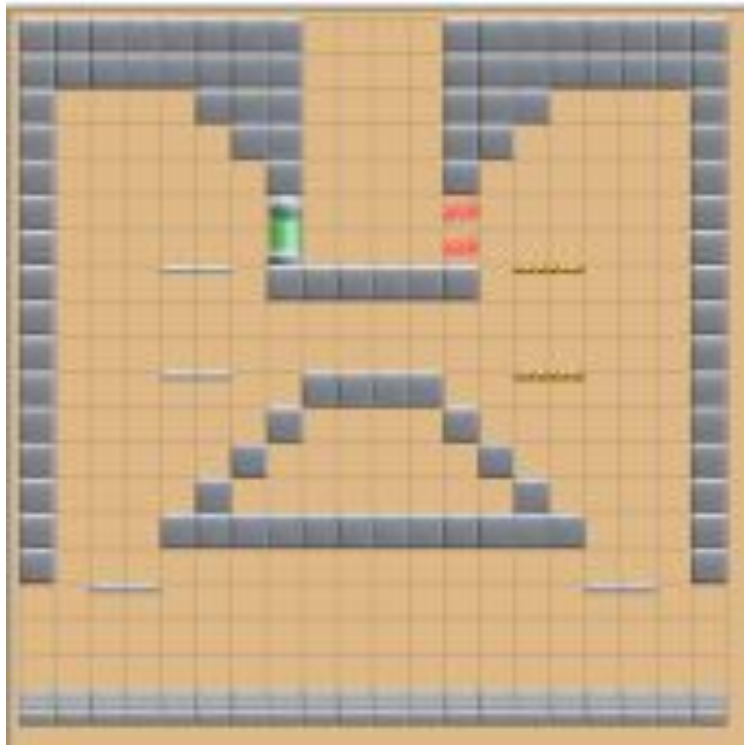
### Charge/Dash Stage



스킬 획득해서 활용하는 스테이지

## 5. 레벨

### Save Stage

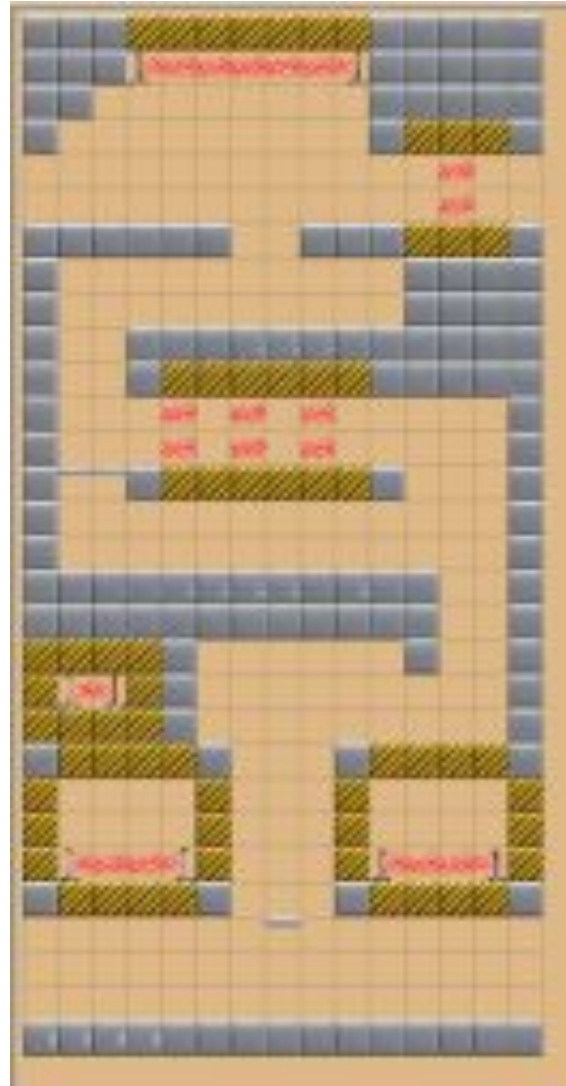


위험이 거의 없는 스테이지. 세이브 포인트가 있다.

게임 오버 시 여기서 로딩

## 5. 레벨

### Transition Stage

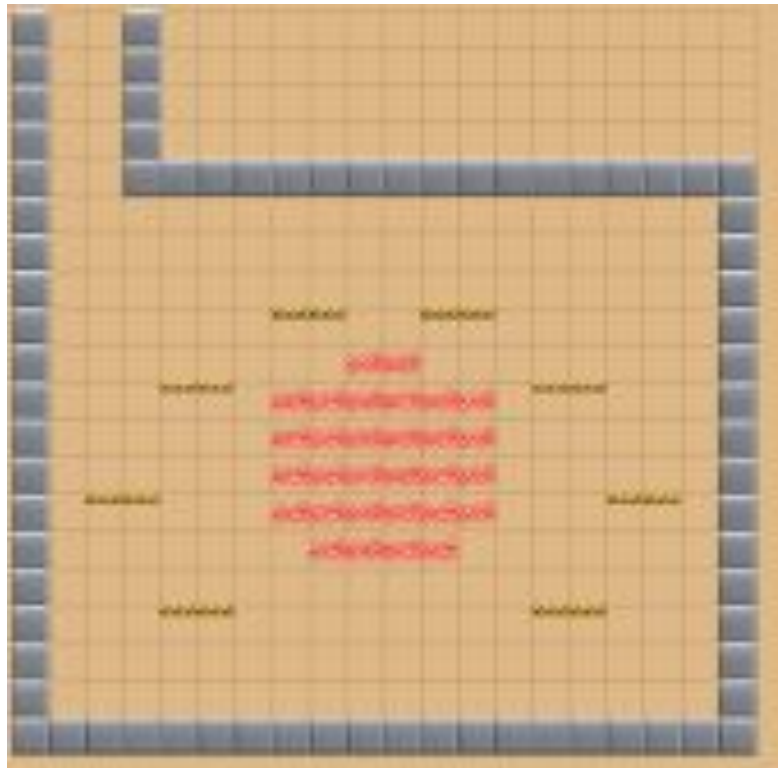


Charge/Dash Stage 도달 전에 가는 방.  
스킬 있을시 지름길을 사용할수 있다.



## 5. 레벨

### Boss Room Stage



보스가 있는 방

# 6. UI

## 6.1.HUD



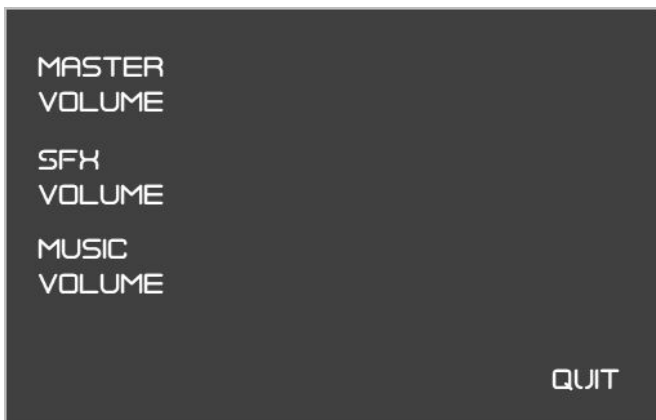
- 화면 왼쪽 좌측에 캐릭터 **Portrait** 표기
- HP 도 같이 표기
- 스킬 얻을시 **Portrait** 가 바뀐다.

## 6. UI

### 6.2.Pause Menu



- ESC 누르면 잠시 게임이 멈춘다.



- 소리 볼륨 조절 가능
- 게임 메인 화면으로 돌아가기 조절

## 6. UI

### 6.3.Start Menu

B3-11

Start New Game  
Load Game  
Settings  
Quit

- 새로운 게임 시작하기
- 이전 **Savepoint**지점에서 시작하기
- **Settings** (소리 볼륨 조절)
- **Quit** (게임 종료)