|  |
| --- |
| [회사 이름] |
| **게임 구조와 진행 규칙** |
| [문서 부제] |

|  |
| --- |
|  |

**히스토리**

|  |  |
| --- | --- |
| **날짜** | **수정 사항** |
| 22.04.27 | 문서 최초 작성 |
|  |  |
|  |  |

# 개요

## 문서 개요

##### 해당 문서는 시스템 명세가 아닌 플레이어가 경험할 게임 구조와 진행 규칙에 대해 서술합니다.

## 게임 정보

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **내용** |
| **이름** | (미정) |
| **장르** | 분위기 있는, 액션, 어드벤처, 탑다운 |
| **플랫폼** | PC |

## 방향성

##### 무작위 구조로 생성된 미로 같은 던전을 실제로 탐험한다는 느낌 전달

##### INSIDE, Limbo, 리틀 나이트메어를 레퍼런스한 atmosphere 연출

##### **팀장님의 차기작의 발판이 되어줄 독창적인 로봇 세계관 구현**

##### 적절한 파밍-소비 구조의 플레이 흐름 설계

##### (과하지 않은 전투 액션)

## 게임 특징

#### 플레이어의 행동이 자유로운 구조

##### 날짜마다 각 무슨 행동을 취할지 플레이어가 자유롭게 정할 수 있습니다. (특정 날짜에 발생할 수 있는 이벤트 준비되어 있습니다.)

#### 절차적 생성으로 구성된 던전

##### 진입할 때 마다 계속 바뀌는 던전은 플레이어에게 계속 새로운 경험을 선사합니다. 길을 잃기 쉬우므로 보유하고 있는 고철을 떨어뜨려 왔던 길을 표시해야 합니다.

#### 감성적인 분위기

## 시나리오

##### **(초안)** 로봇 사토장이 모스가 그의 황무지를 묘지로 만들기 시작한 건 잡동사니를 구하러 가던 어느 날 자신의 외관과 똑같은 로봇 시체를 발견한 시점부터였습니다. 모스는 그들의 영혼을 기리기 위해 동료 시체들을 회수하러 나섭니다.

# 레벨 타입과 구성 요소

## 내러티브 레벨

##### 

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **이미지** | | |
|  | | |
| **번호** | **이름** | **설명** |
| **1** | **휴식처** | 플레이어 캐릭터가 Day를 시작하고 마칠 수 있는 곳 |
| **2** | **공방** | 플레이어의 캐릭터의 스테이터스를 업그레이드할 수 있는 곳 |
| **3** | **묘** | ‘빈 묘’와 ‘일반 묘’로 구분됨 |
| **4** | **랜드스케이프 뷰** | 저 너머에 있는 배경을 관전할 수 있는 곳 모스의 시점으로 바라본 배경에 관하여 적힌 글귀를 읽을 수 있습니다.  * 1일 1회 방문하여 새로운 글귀를 적을 수 있습니다. |
| **5** | **플레이 레벨 진입** | 황무지로 진입할 수 있는 곳   * 1일 1회 방문 가능 |

## 플레이 레벨



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **황무지** | | |
| (이미지 없음) | | |
| **번호** | **이름** | **설명** |
| **1** | **적 – 일반** | 레벨 곳곳에 배치되어 있는 적대적 몬스터 |
| **2** | **가디언 서식지** | 레벨의 보스.   * 처치 시 많은 아이템을 드랍. * 일종의 하이리스크 하이리턴 요소 |
| **2** | **보물 상자 방** | 무작위로 아이템을 드랍하는 보물 상자가 있는 방 |
| **3** | **방황자** | 요구 조건에 만족시켜줄 경우 석유를 제공하는 NPC |
| **4** | **시체 방** | 수집해야 할 시체가 있는 방 |

# 플레이 방식

## 목표

##### 플레이 레벨에 숨겨져 있는 시체를 찾고 묘지에 묻어야 합니다.

##### 찾아야 할 시체는 대략 3~5개로 계획 중이며 각 플레이 레벨마다 1개씩 발견할 수 있습니다.

##### 순차적인 난이도를 가진 플레이 레벨을 대략 3~5개 계획 중입니다.

### 주요 목표

##### 동료 시체를 모두 묻어주면 엔딩 후 게임이 종료됩니다.

### 부차 목표

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **내용** |
| **전투력 강화** | 플레이 레벨에는 적대적인 몬스터들을 원활하게 상대하려면 캐릭터를 업그레이드 해야합니다. |
| **행동력 강화** | 모스는 연료로 움직이는 로봇입니다. 좀 더 많은 행동을 하려면 연료가 많이 필요합니다. |
| **재료 아이템 파밍** | 위에 서술한 두 가지를 만족하려면 재료 아이템이 필요합니다.  재료 아이템은 플레이 레벨의 적을 처치하거나 보물 상자를 열어 대량으로 얻을 수 있습니다. |

## 플레이 흐름

### 전체 흐름

### 플레이 레벨에서

##### 플레이 레벨 진입 >> 던전 탐색 >> 적과 전투 >> 아이템 획득 >> 시체 발견 >> 진입 지점으로 복귀

### 내러티브 레벨에서

##### 추후 콘텐츠 추가 예정