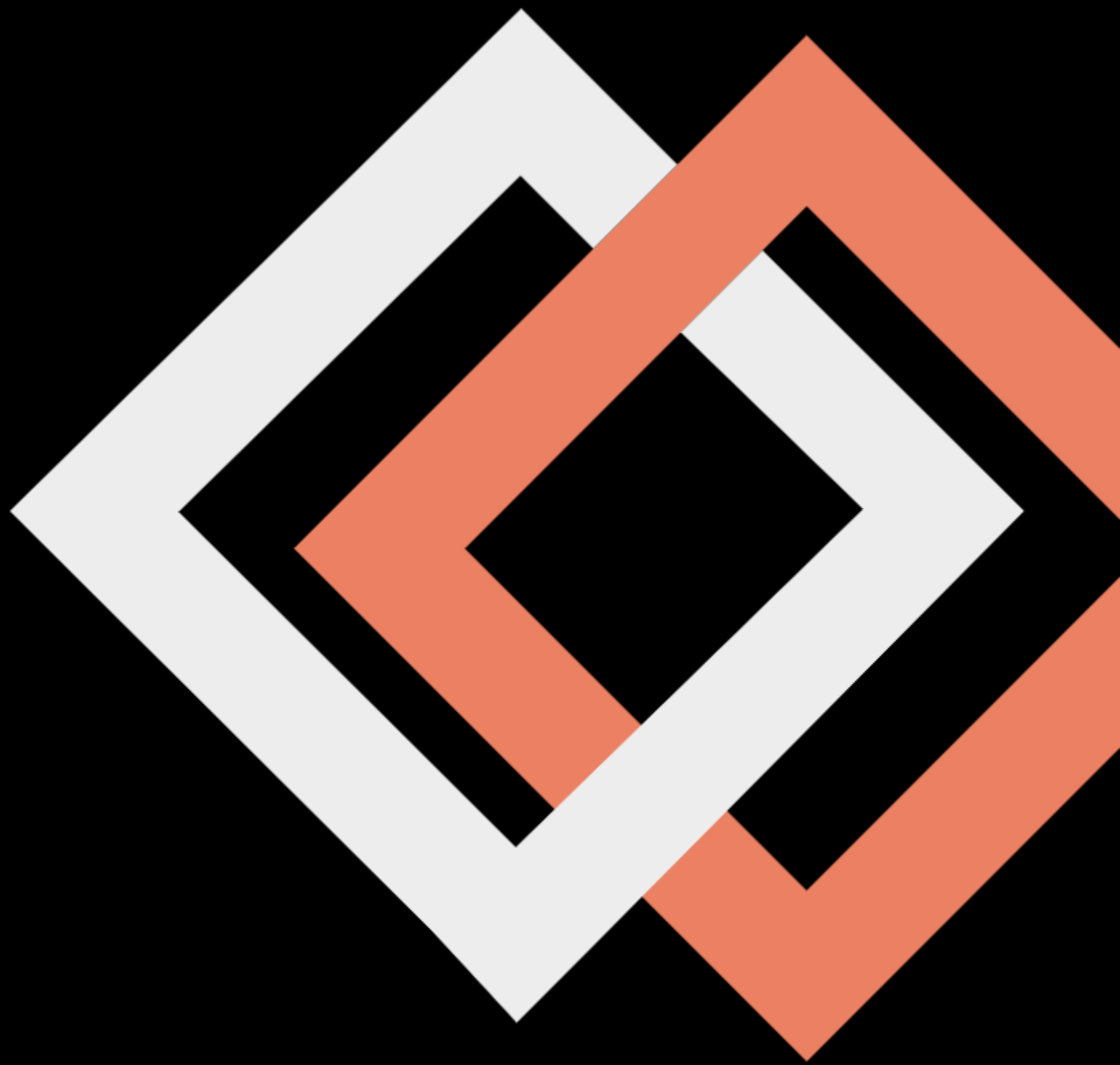


꼬꼬마 프로젝트

무한 꿈 탈출(가제)



목차

1

게임 개요

조작법 및 장르 소개

2

시놉시스

레퍼런스 게임 및 줄거리

3

게임 시스템

조작법 및 게임 규칙
게임 테마

4

예상 업무

파트별 업무 및 개발 목표

1. 게임 개요

시점	2D 사이드 뷰, 횡스크롤
장르	호러, 추리
플랫폼	PC

2. 시놉시스

• 레퍼런스



8번 출구



13F

2. 시놉시스

• 줄거리

어느 한 외지고 허름한 병원에서 임상실험을 하게 된 주인공.

탐탁지 않지만 돈을 많이 준다고 하기에 어쩔 수없이 임상실험에 참여하기로 한다.

으스스한 병원 복도를 지나 임상실험 장소에 도착한 주인공은 으스스한 의사에 이끌려 허름한 병실로 들어가게 된다.

그리고 의사가 준 어느 한 약을 복용하니 쏟아지는 잠. 잠에 들려는 찰나 의사는 다음과 같은 말을 주인공에게 한다.

" 다시 깨어나고 싶으면 이상한 점을 찾고 그에 맞는 행동을 하세요 " .

그 말을 들은 주인공은 다시 깨어보려고 노력하지만 결국 잠에 들어버린다.

그리고 꿈에서 방금 지나온 으스스한 복도가 펼쳐진다.

과연 주인공은 다시 깨어날 수 있을까?

3. 게임 시스템

- 조작방법

이동	W, A, S, D로 이동
달리기	Shift키
상호작용	E키, 마우스

3. 게임 시스템

● 규칙

기본적으로 기존의 8번 출구 게임과 같이 이상현상 찾는 게임이다.

그러나 기존의 규칙과는 달리 이상현상을 발견하면

플레이어는 자살을 하며, 특정 이벤트가 발생하면 해당 이벤트에 맞게 대처를 해야 한다.

반대로 이상현상이 없을 시, 다시 잠을 잔다.

그리고 플레이어를 도와주는 조력자(꿈의 정령과 같은 특정 존재)가 존재하며,

해당 존재는 플레이어가 현재 어느 위치에 있는지 알려준다.

끝으로 꿈에서 깨어난 후, 의사와 싸워서 최종적으로 병원을 탈출해야 한다.

● 주된 이상현상 이벤트

1. 환자가 나오는 이벤트
2. 병원의 배경 장소가 바뀌는 이벤트
3. 오브젝트가 바뀌는 이벤트

등등

3. 게임 시스템

- 이상현상 이벤트 예시



공포적 요소 등장



오브젝트 변경 이벤트



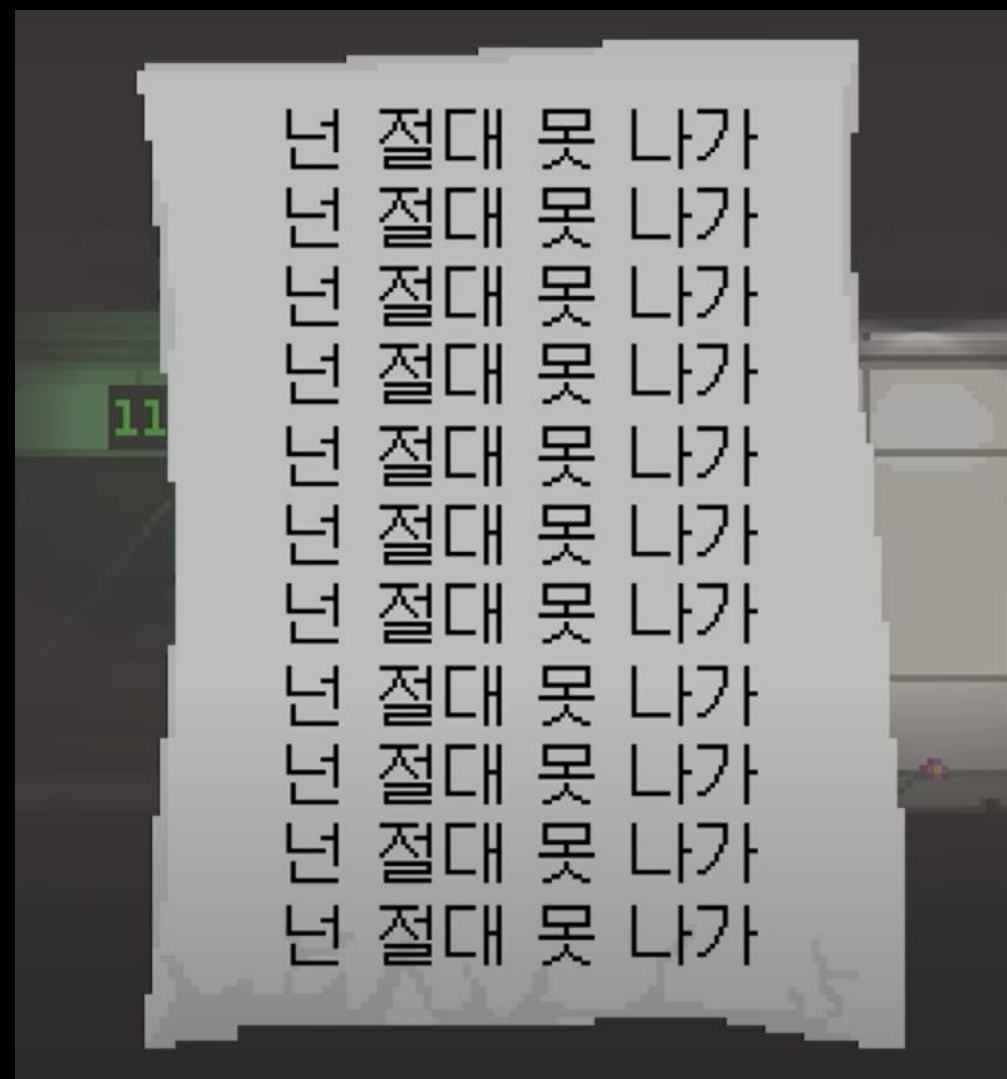
배경 테마 변경

3. 게임 시스템

- 이상현상 이벤트 예시



공포적 요소 등장



오브젝트 변경 이벤트

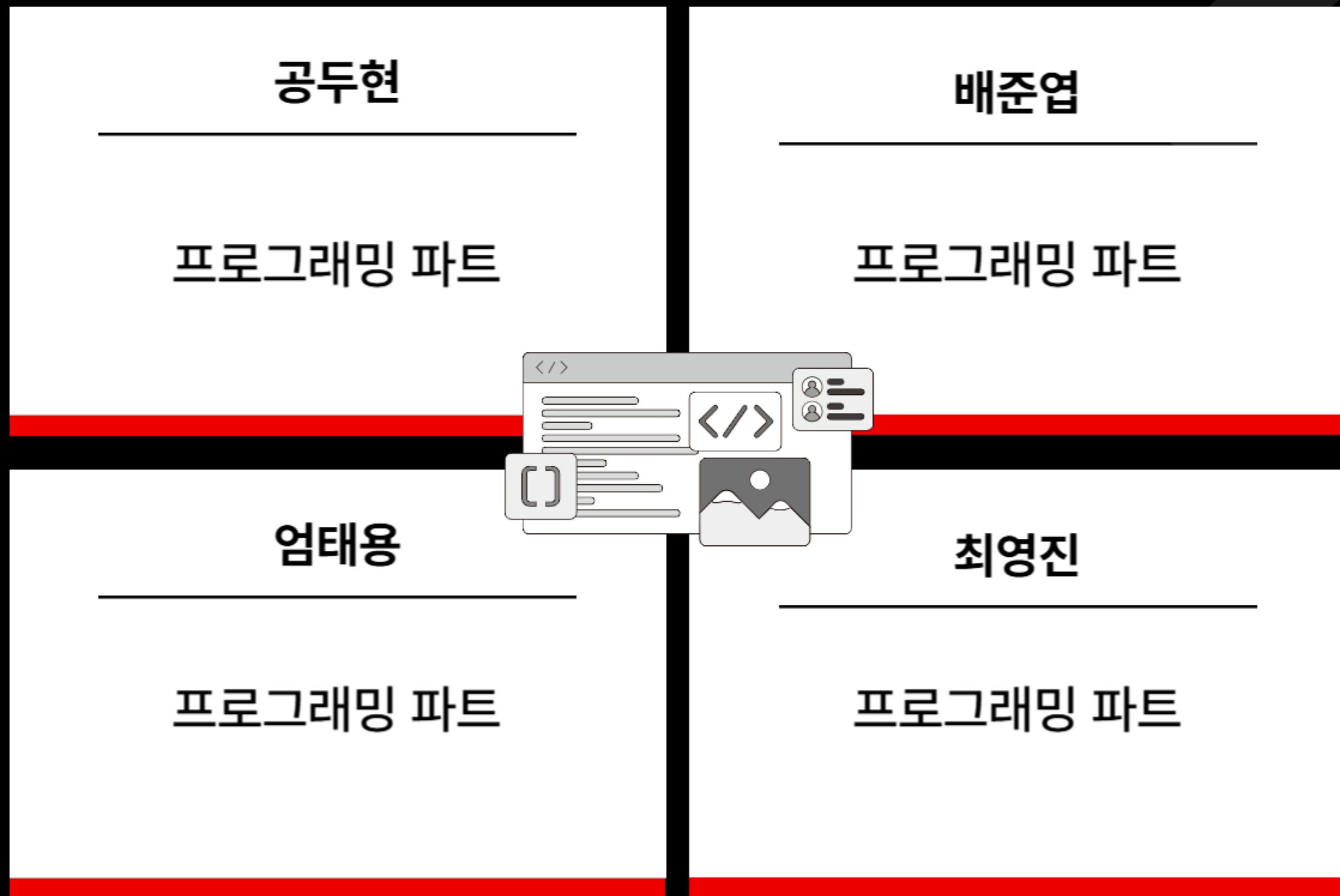


배경 테마 변경



4. 예상 업무

- 팀원 소개



4. 예상 업무

디자인, 아트, 프로그래밍 모두 모든 팀원들이 전반적으로 진행할 예정

- **디자인**

여러 이벤트 요소 구성 및 맵 디자인

- **아트**

이벤트 구현에 필요한 여러 오브젝트 제작

에셋 활용 혹은 직접 오브젝트 제작

- **프로그래밍**

플레이어와 오브젝트간의 상호작용 구현 및 각종 이벤트 요소 구현

최종 보스전 구현 등

4. 예상 업무

- 개발 목표

1. 7월 30일 1차 중간 발표까지, 기본적인 게임 구성 요소 제작 및 여러 이벤트 스테이지 제작
2. 8월 6일 2차 중간 발표까지, 게임 클리어를 위한 보스전 구현 및 기존 이벤트 보수 작업 진행
3. 8월 19일 최종 발표까지, 각종 UI 및 시스템 보수작업 진행



감사합니다