**Dimenshift**

**게임 개요 문서**

**2022108001 염윤태**

* **게임 제목** : Dimenshift(차원을 넘나들다)
* **게임 장르** : 스테이지 클리어 로그라이크 액션
* **플랫폼** : PC
* **타겟 연령층** : 12세 이상
* **플레이 모드** : 싱글플레이
* **기획 의도** : 스테이지를 깨면서 스토리에 집중하여 즐기는 게임을 만들고 싶어서 기획하게 되었습니다
* **핵심 콘셉트** : DimenShift는 선택 받은 자가 차원의 붕괴를 막기 위해 다른 차원에 침입해 적을 처치하고 생존하는 현대 판타지 액션 로그라이크 게임입니다.
* **목표하는 플레이어 경험(UX)** :

#### **1. 몰입감 있는 긴장감 속 전투**

ㆍ웨이브가 지속되며 스폰되는 적들을 피하며 처치하고 차원문에 정화 장치를 가동하는 과정에서 지속적인 압박감과 몰입감을 제공합니다.

**2. 세계관과 맞물린 서사적 몰입감**

ㆍ“차원을 붕괴시키는 존재들을 막는다”는 직관적인 서사적 목적을 통해  
 게임 플레이와 스토리의 연결성을 강화합니다

* **게임의 핵심 메커니즘 요약 :**

**1. 차원이동(Shift) 기반의 전투 회피 시스템**

ㆍ순간적으로 위치를 바꾸며 적의 공격을 회피하거나, 전투를 유리하게 이끄는 핵심 생존 기술

ㆍ시각적·연출적으로도 중심이 되는 테마

### **2. 정화 장치 가동 중심의 방 클리어**

### ㆍ플레이어는 게임 시작 시 인벤토리에 정화장치를 획득하게 됩니다.

### **ㆍ**스테이지에 진입해 몬스터 웨이브를 모두 클리어 후 몬스터가 등장한 모든 차원문에 정화장치를 사용하여 정화하여야 합니다.

### ㆍ정화가 완료되면 해당 방이 클리어되고 보상을 획득하며 스토리가 진행됩니다.

### **3. 누적 정화 게이지 & 보스 소환 시스템**

### ㆍ각 방에서 정화 장치를 가동할 때마다 전체 정화 게이지가 상승합니다

ㆍ정화 장치를 가동하여 정화 게이지를 90% 채우면 전체 정화 게이지가 가득 차 보스가 등장하는 방으로 이동하는 구조입니다.

ㆍ보스를 처치하면 게임이 엔딩으로 진입합니다.

### 

### **4. 전투 중심 액션 플레이**

ㆍ플레이어는 기본 무기와 드랍 무기(검/총)를 활용하여 적과 전투합니다.

ㆍ무기 별 전투 스타일이 다르며, 다양한 전투 전략을 유도합니다.

* **벤치마킹 게임 목록 및 차별점 :**

**벤치마킹 게임 : 아이작**

1. 전투 구조

아이작은 방의 적을 모두 처치하면 방이 클리어되지만

**Dimenshift**는정화장치를 가동해 차원문을 모두 정화해야만 클리어로 인정되며,

차원문을 정화하기 이전 몬스터 웨이브를 모두 처치하여야 합니다.

1. 진행방식의 변화

아이작은 층별로 내려가는 던전 형식이며, 전체 구조가 랜덤으로 생성됩니다.

**Dimenshift**도 유사하게 연결된 방을 탐험하지만, 단순한 층/던전 탐험이 아닌

“정화 게이지 100%를 위한 목표 탐색” 구조로 작동합니다.

1. 드랍 방식

아이작은 적 처치나 상자등에서 무작위 아이템이 드랍되지만

**Dimenshift**는 방을 클리어 해야만 보상이 드랍됩니다.

적 처치만으로는 아이템이 나오지 않으며, 방의 정화 완료라는 행위가 핵심입니다.

1. 무기 기반 전투

아이작은 트윈스틱 슈터 방식의 탄막 기반 전투이지만

**Dimenshift**는 검과 총을 기본 전투 수단으로 설정하여 원거리/근거리의 플레이 스타일을 자유롭게 조합할 수 있습니다.

1. 세계관 기반 서사적 동기 부여

아이작은 상징적이고 다소 모호한 내러티브한 세계관이지만

**Dimenshift**는 게임플레이가 곧 서사의 진전으로 이어지는

스토리 - 시스템 연계형으로 설계되어 있습니다.