캡스톤 회의일지

- 아이디어 회의 두번째 –

1. 아이디어 수집

1) 김민욱

1)장르: 어드벤처, 공포 2)상황: 플레이어는 유치원 선생으로 원생과 어떤 건물이 있는데 살인마가 나타남 3)컨셉: 플레이어가 유치원선생님이 되어 ai가 탑재된 유치원 원생을 인도하고 살인마를(적을) 유도 4)목표: 건물에서 살인마를 피해 탈출 또는 살인마 잡기 5)플레이 방식과 규칙: 5.1) 플레이 방식

* 음성인식으로 미리 정해진 명령어(또는 그와 유사한 명령어)를 통해 유치원 원생을 인도한다
* 유치원원생은 어린아이의 행동패턴을 학습한 ai를 탑재하였기에 (성격별로)

가만히 있는아이/시끄러운아이/활기찬아이/호기심많은아이/등 그런 아이들을 잘 유도하고 인도해야 한다 예시) 상황1: 아이가 무섭다고 운다 대처법: "~~아 괜찮아 괜찮아" "무섭지 않아~"등 상황2: 호기심많은 아이가 소리가 난 곳으로 혼자감 대처법: "~~아 거기로 가면 안돼!"등

* 살인마는 시력이 안좋아(또는 어두워서) 청각으로만 선생과 원생을 추적한다
* 살인마를 유도하기 위해 일부러 소리나 빛을 내어 유도함 또는 살인마가 주변에 있을때 아무 소리도 안내서 들키지 않게 한다
* 살인마에게서 탈출하거나 살인마의 정체를 파악하고(또는 장소의 위치) 핸드폰을 찾아 신고해야 한다

5.2) 규칙

* 아이를 최대한(또는 한명도)살아남게 해서 살인마에게 탈출해야 한다
* 플레이어가 죽거나 아이들한테서 일정거리 멀어지면 게임종료

2) 김아연

장르 - 추리, 미스테리, 퍼즐 게임 시점 / 그래픽 - 1인칭 주인공 시점 / 2D 도트 컨셉 - 어떠한 섬광을 보고 기억을 모두 잃어버림 주인공은 아무런 기억도 없는 상태, 머릿속에서 든 생각은 내가 어딜 가려던건지 모르겠는데 그 곳에는 가야한다. 라는 생각으로 목적지까지 가는것 목표 - 목적지까지 도착하기 플레이방식  
버튼을 누르면 캐릭터가 이동하며 탐색을 함 그러면 물건을 얻거나 외부인이 튀어나 전투를 하거나 도망칠 수 있음 전투형식은 턴제 or 얻어있는 아이템으로 전투우선순위 같은거 정할 수 있음 일정한 이동수단과 지식을 습득하면 다른 지역을 랜덤으로 선택해서 이동할 수 있음 아이템은 조합하여 새로운 아이템을 만들어 낼 수 있다.

-ai가 아이템을 조합하거나 등으로 스토리를 변경한다.

-블랙서바이벌류 게임

-jrpg같은 게임

3) 고재휘

장르 : 디펜스 목표 : 성지키기 시점 성이 아래있는 형태의 뷰 던랜디 비슷한 도트 주인공 : 심리 및 테스트를 통한 직업 및 스탯 분배 플레이 방식 :

1. 플레이어 및 영웅에 레벨이 있음
2. 몬스터 종류 비행 및 땅형 골렘형 등
3. 낸다고 하면 10스테이지 정도로 생각중
4. 각 스테이지 클리어시 마을 업글 가능(업글시 등장하는 영웅(인물)이 다름
5. 스테이지당 준비 시간이 주어지고
6. 랜덤 이벤트로 준비시간이 갑자기 짧아지거나(스테이지 시작때 바뀌는게 아닌 중간에 바뀔예정)

6-2. 강화된 몬스터가 등장하거나

1. 각 건물당 건설기간이 있음

8.모든 유닛은 레벨이 있음 9.각 스테이지 시작전 몹의 정보가 나오는 도감 10.hp에 따라 다음 스테이지에 부상정도가 있음 11.플레이어는 시작시 테스트를 봐서 스탯 및 직업 배치 +(12. 캐릭(영웅)마다 스킬 추가)

-심리 및 테스트: 간단한 테스트로 직업과 스탯분배를 가짐

-주인공: 성주, 성을 지키거나 관리하는 직업  
4) 나세종

게임 시점 : 2.5D 위에서 아래를 쳐다보는 방식, 어떤 이벤트 중은 위가 아닌 1인칭 또는 3인칭 예시 : 메이플스토리 2 장르: RPG? 예시 : Kingdom Castle, kairo soft, drago naka 게임목표 : 마을을 운영하여 빚 갚기 스토리 : 는 생각하기로 ------------------------------------------------------------------------------------------------------------ 플레이 방식: 마을에서 채집, 수확, 사냥 등을 진행하면서 외부 마을로 가서 물건을 판다. 마을에 있는 사람들은 조정 가능 ex) 농부 -> 사냥꾼 사냥꾼 -> 어부 마을 주민은 각자 능력이 있음(메이플로 따지만 힘, 덱, 인트, 럭) 초반에 부여한 능력이 다름. 직업에 따라 다 올라가지만 주로 올라가는 부분이 있음 (어부 덱, 냥꾼 힘) 빚을 갚은 이후에는 추가적으로 짓거나, 할 수 있는 부분이 생김 주인공은 마을 주인임(주 플레이) 주인공이 위주로 할 수 있는 이벤트가 있음 랜덤 시간별로 공격을 당함, 시민이 죽거나 다침(디버프)

대화내용

- 킹덤앤캔슬 게임 같은

- 마을마다의 특징이 있고 이를 이용해 경제가 돌아감

- 마을사람마다 특성을 올려 다른 특징(능력)을 만듬

- 마을을 가지면 빛이 생기며 빛을 갚아야 됨

- 개발하면서 점차 발전해 나가자

5) 한승수

간략한 스토리 : 나치시절/ 독일군한테서 도망 마을에서 검문 나왔을때부터해서 망명할때까지 (망명못하고 죽을 수도 있고/ 나치편에 붙을 수도 있고/ 망명에 성공할 수도있고 등등 여러 엔딩) 목표 : 진엔딩 or 다회차 엔딩 보기 장르 : 심리적 공포/ 탐험/ 음성 플레이 방식 :

1. wasd or up/down/left/right로 조작 z나 k와 같은 키로 조사해서 단서를 모은다.
2. 특정 이벤트(시간)마다 나오는 심문관 같은 사람이 와서 대화를 함.

2-2. 주변 마을 사람과의 짧은 대화로 호감을 쌓을 수도 있음.(도와주거나 안도와주거나 게임 분기가 갈라질 수도 잇음)

1. 대화할때 거짓 유무 판단, 목소리 떨림, 특정 키워드를 통한 판단으로 바로 체포되거나/ 체크만 하고 돌아가 나중에 심문할 때 이용
2. 여러 엔딩 보기

단서 – 심문 또는 망명에 도움이 되는 등 다방면의 아이템

2. 아이디어 수집 통계 및 의견

1) 김민욱

2) 김아연

3) 고재휘

4) 나재휘

5) 한승수

3. 투표

4. 결론

승수의 아이디어

시스템 ai, 음성인식

1. 탐색은 횡, 심문은 1인칭