**졸업작품 프로젝트**

**Project A**

**[컨셉 문서]**

**0.1V**

**2018-03-15**

**Team. Wonerland**

**작성자: 201513125 이보람**

<버전관리>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 버전 | 날짜 | 내용 | 작성자 |
| 0.1 | 2018. 03. 15 | 1. 컨셉 문서 틀 작성  - 개요, 게임 컨셉 내용 정리 | 이보람 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

<목차>

[1. 개요 2](#_Toc508844767)

[1.1. 문서 개요 2](#_Toc508844768)

[1.2. 게임 개요 2](#_Toc508844769)

[2. 게임 컨셉 3](#_Toc508844770)

[2.1. 시놉시스 3](#_Toc508844771)

[2.2. 핵심 특징 3](#_Toc508844772)

[2.3. 재미요소 3](#_Toc508844773)

[2.4. 스토리 플롯 4](#_Toc508844774)

[3. 아트 컨셉 요약 5](#_Toc508844775)

[3.1. 아트 컨셉 5](#_Toc508844776)

1. 개요
   1. 문서 개요

- 본 문서는 ‘Project A’ 게임의 컨셉, 세계관 등을 설명하는 문서이다.

- 게임의 전체적인 플레이 모습 핵심 재미, 목표를 다루고 있다.

* 1. 게임 개요

|  |  |
| --- | --- |
| **게임 이름** | Project A |
| **개발 엔진** | 유니티 |
| **플랫폼** | PC |
| **장르** | 퍼즐 어드벤처 |
| **게임 한 줄 설명** | 헨젤과 그레텔을 스위칭하며 마녀를 피해 퍼즐을 풀고 성을 탈출하라. |
| **게임 목표** | - 마녀 피해 게임 내 모든 퍼즐을 풀기 |
| **게임 컨셉**  **간단 설명** | - 명확하게 텍스트로 알려주지는 않지만 플레이를 통해 플레이어가 스토리를 충분히 추리할 수 있도록 유도한다.  - 플레이어는 마녀의 성에서 탈출하기 위해 모든 퍼즐을 풀어야만 한다.  - 상황에 따라 퍼즐에 필요한 아이템을 찾고 합성해야 한다.  - 언제 어디에서 나타날 지 모르는 마녀를 피해 도망가거나 숨어야 한다. |
| **게임 핵심 재미** | 1) 플레이어가 상황에 따라 캐릭터를 스위칭 하는 재미  2) 등장 패턴이 일정하지 않은 마녀에게서 다양하게 도망치는 재미  3) 여러가지 퍼즐을 푸는 해결감에서 오는 재미 |
| **아트 컨셉**  **간단 설명** | - |
| **주요 시스템**  **간단 설명** | - 플레이어는 헨젤과 그레텔 두 캐릭터를 한 번에 한 명씩 조종할 수 있다.  - 플레이어는 상황에 따라 헨젤과 그레텔을 스위칭하며 게임을 진행한다.  Ex) 그레텔 플레이 🡺 무거운 상자를 옮길 때 🡺 헨젤로 스위칭  🡺 작은 공간에 숨을 때 🡺 그레텔로 스위칭  - 플레이어는 쫓아오는 마녀로부터 도망가야 한다.  - 플레이어는 특정 사물에 숨을 수 있다.  - 플레이어는 사물을 관찰한다.  - 플레이어는 퍼즐을 풀기 위해 필요한 아이템을 수집한다.  - 플레이어는 퍼즐을 풀기 위한 아이템을 합성할 수 있다. |
| **기획 방향성** | - 게임은 스토리 플롯을 따라 진행된다.  - 게임의 중심이 되는 스위칭 시스템 제작 후 시스템을 최대한 많이 활용할 수 있는 맵 구조를 짜 플레이어가 충분히 스위칭 시스템을 활용할 수 있도록 유도한다.  - 단순한 이벤트 발생이 아닌 AI를 이용하여 플레이어가 능동적인 플레이를 할 수 있도록 유도한다. |

1. 게임 컨셉
   1. 시놉시스

|  |
| --- |
| 마녀가 흘린 열쇠를 주워 감옥에서 빠져 나온 헨젤과 그레텔이 마녀의 성을 빠져나가는 과정  [이후 수정/추가] |

* 1. 핵심 특징
* 플레이어는 [헨젤/그레텔] 캐릭터를 스위칭하며 플레이를 진행한다.

- 헨젤과 그레텔은 다른 특성을 지니고 있다.

- 아이템 획득, 퍼즐을 풀 때, 마녀로부터 숨을 때 다양한 상황에 따라 유저가 능동적으로 이 시스템을 활용한다.

* 게임은 총 5개의 맵으로 구성되어 있다.

- 플레이어는 맵 5개에 놓여있는 퍼즐 5가지를 모두 풀어야 한다.

* 플레이 도중 캐릭터의 상태 변화 등으로 플레이어가 왜 이런 플레이가 발생하는지 직접 추리하고 이를 통해 스토리에 더욱 집중할 수 있다.
* 마녀는 특정 공간에서 나오는 이벤트가 아닌 AI

- 마녀에게 능동적인 행동을 주고 플레이어에게 다양한 플레이 패턴을 준다.

* 1. 재미요소
* 플레이어가 상황에 따라 판단하여 다양한 패턴으로 마녀에게서 도망치는 재미
* 다양한 종류의 퍼즐을 풀며 느낄 수 있는 해결감에서 오는 재미
* 등장 패턴이 일정하지 않은 마녀를 늘 경계하는 긴장감에서 오는 재미
  1. 스토리 플롯

☞ 해당 스토리에 대한 자세한 내용은 추후에 추가될 예정

|  |
| --- |
| [간단한 내용 요약] |

* 오빠와 함께 감옥에서 탈출한 그레텔
* 그레텔의 관찰력과 헨젤의 힘을 합쳐 마녀의 성 여기저기 놓여있는 위험한 퍼즐들을 전부 풀어감
* 3번째 퍼즐을 풀고 난 뒤로부터 헨젤은 조용히 그레텔을 따라올 뿐 그레텔에게 어떤 도움도 주지 않음
* 그레텔 혼자의 힘으로 남아있는 퍼즐을 풀고 마녀의 성에서 무사히 탈출한 그레텔, 그렇지만 오빠인 헨젤의 상태는 여전히 이상함
* 알고 보니 헨젤은 이미 마녀에게 잡아먹혀 죽었고 같이 있다고 생각했던 헨젤은 오빠의 죽음을 받아들이지 못한 그레텔의 상상이었다!

1. 아트 컨셉
   1. 아트 컨셉 요약