**졸업작품 프로젝트**

**Project A**

**[프로토타입 문서]**

**0.1V**

**2018-03-16**

**Team. Wonerland**

**작성자: 201513125 이보람**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 버전 | 날짜 | 내용 | 작성자 |
| 0.1 | 2018. 03. 16 | 1. 프로토타입 문서 초안 작성 | 이보람 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

<목차>

[1. 개요 3](#_Toc508998632)

[1.1. 문서 개요 3](#_Toc508998633)

[1.2. 단어 설명 3](#_Toc508998634)

[1.3. 게임 개요 3](#_Toc508998635)

[1.4. 게임 설명 3](#_Toc508998636)

[1.5. 재미 요소 3](#_Toc508998637)

[1.6. 핵심 특징 4](#_Toc508998638)

[2. 프로토타입 개요 5](#_Toc508998639)

[2.1. 프로토타입 정의 5](#_Toc508998640)

[2.2. 프로토타입 제작 목적 5](#_Toc508998641)

[2.3. 프로토타입 제작 범위 5](#_Toc508998642)

[2.4. 프로토타입 검증 부분 6](#_Toc508998643)

[3. 프로토타입 설명 7](#_Toc508998644)

[3.1. 플레이 플로우 및 설명 7](#_Toc508998645)

[3.2. 플레이 규칙 8](#_Toc508998646)

[3.3. 구현 요소 9](#_Toc508998647)

1. 개요
   1. 문서 개요

- 본 문서는 Project A’ 게임의 프로토타입 제작을 위한 문서이다

- 게임의 기본 정보, 검증할 부분, 구현 범위에 대해 다루고 있다.

* 1. 단어 설명

1. 스위칭

- 캐릭터를 다른 캐릭터로 바꾸는 행위(한 번에 한 캐릭터로만 플레이 가능)

- A 캐릭터 플레이 중 B 캐릭터로 변경

2. 마녀

- 플레이어를 쫓아오는 AI

- 플레이어와 닿으면 게임 종료

* 1. 게임 개요

|  |  |
| --- | --- |
|  | **내 용** |
| **제목** | Project A |
| **장르** | 퍼즐 어드벤처 |
| **플랫폼** | PC |
| **사용엔진** | UNITY 5 3D |
| **주요 타겟층** | - 기괴한 그래픽을 좋아하는 사람들  - 간단한 퍼즐을 풀며 해결감의 재미를 느끼는 사람들 |

* 1. 게임 설명

☞ 마녀가 흘린 열쇠를 주워 감옥에서 탈출한 헨젤과 그레텔을 적재적소에 사용하여 퍼즐을 풀고 마녀를 피해 저택을 탈출하는 게임

* 1. 재미 요소

|  |  |
| --- | --- |
| **재미 단계** | **내용** |
| **핵심 재미** | 스위칭 시스템을 이용하여 마녀로부터 숨는 긴장감에서 오는 재미 |
| **부가 재미** | 저택을 탐험하며 수집한 아이템들을 조합하며 문제를 푸는 퍼즐적 재미 |
| 스위칭 시스템을 이용하여 오브젝트를 활용하며 길을 찾는 재미 |

* 1. 핵심 특징
* <이후 작성 예정>.

1. 프로토타입 개요
   1. 프로토타입 정의

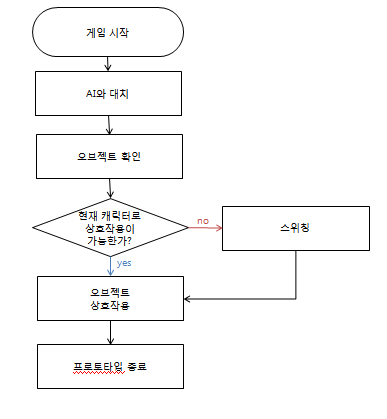
☞ [Project A] 게임의 핵심 시스템인 ‘스위칭’ 시스템과 그래픽 리소스(더미)를 구현하여 게임의재미를 검증하는 것

* 1. 프로토타입 제작 목적
* 메인 시스템(스위칭)을 통해 재미를 느낄 수 있는지 검증
* 프로토타입을 통해 맵의 크기, 캐릭터의 동선 가늠
* 각 파트의 작업과정을 서로 확인, 효율적인 작업이 가능한 방법 고안
* 기획, 그래픽, 프로그래밍 각 파트의 작업 소요 시간 체크
* 현재 팀에 가장 알맞은 프로젝트 진행 방법 고안
  1. 프로토타입 제작 범위
* 캐릭터 조작법(이동, 카메라, 오브젝트 상호작용)
* 스위칭 시스템(캐릭터 변환)
* 마녀 추적 AI
* 약 3분간 플레이 가능한 스테이지
* 해당 맵을 원활히 플레이 하기 위한 리소스제작(더미 오브젝트)
* 게임 구상 그래픽 씬
  1. 프로토타입 검증 부분

☞ 검증해야 할 문제와 그에 대한 상세설명으로 작성

|  |  |
| --- | --- |
| **조작** |  |
| **상호작용**  **(오브젝트)** |  |
| **스위칭** |  |
| **마녀** |  |
| **맵** |  |

1. 프로토타입 설명
   1. 플레이 플로우 및 설명



* **게임 시작**

- 게임 시작 시 캐릭터 조작

- 다양한 오브젝트들과 상호작용하며 스위칭 시스템이 어떤 것인지 적응

ex) 캐릭터가 빨간색일 때에는 빨간색 오브젝트만 상호작용 가능

* **AI 대치**

- 맵을 자유롭게 이동 중 AI 대치

- 대치 시 AI를 피해 자유롭게 도망

* **오브젝트 상호작용**

- 도망 중 오브젝트 발견

- 오브젝트와 상호작용할 수 있는 상태인지 확인

- 상호작용하지 못하는 상태인 경우 다른 캐릭터로 스위칭

- 스위칭 후 오브젝트에 상호작용한 상태(숨기)로 AI의 추적에서 벗어남

* 1. 플레이 규칙
* 플레이어는 맵을 돌아다니며 빨간색/파란색 오브젝트와 상호작용한다.
* 플레이어는 캐릭터를 빨간색/파란색으로 스위칭 할 수 있다.
* 캐릭터가 빨간색일 경우에는 빨간색 오브젝트에만 상호작용 할 수 있으며 파란색 오브젝트는 상호작용 버튼을 눌러도 아무런 행동이 일어나지 않는다.
* 플레이어는 마녀와 대치 시 마녀에게서 추격을 받는다.
* 일정 거리 이상 멀어지면 마녀는 더 이상 쫓아오지 않는다.
* 특정 오브젝트 안에 숨으면 마녀는 더 이상 쫓아오지 않는다.
  1. 구현 요소

|  |  |
| --- | --- |
| **조작** | 1. 시점  - 3인칭 백 뷰  - 마우스를 이용해 시점 변경(크로스헤어 필요)  2. 이동  - wasd를 사용하여 이동  - 마녀 이동 속도의 1.2배로 설정  - 좌, 우, 후면 이동 시 정면 이동 속도의 절반  3. 상호작용  - 마우스로 클릭 시 크로스헤어로 선택한 오브젝트 활성화 |
| **스위칭** | 1. 캐릭터  - 빨간색 큐브/파란색 큐브  - 한 번에 한 캐릭터만 플레이 가능  - E키로 캐릭터 변경  2. 스위칭 가능한 상태  - 기본 이동 상태(서 있기, 이동)  - 오브젝트 상호작용 전, 후(오브젝트 상호작용 중에는 스위칭 불가능)  - AI에게 추적당할 때  3. 스위칭  - 다른 상태에서 스위칭 상태로 전환되는 것을 말함  - 스위칭 시 모든 행동 중단 후 캐릭터가 바뀐다. (빨/파 색 변환으로 표현)  - 스위칭 시 1초 동안 움직일 수 없다. |
| **상호작용**  **(오브젝트)** | 1. 오브젝트 종류  1) 확인  - 오브젝트 상호작용 시 배경이 어두워지며 오브젝트가 화면 정 중앙에 뜬다.  2) 숨기  - 오브젝트 상호작용 시 1인칭으로 시점 변환  2. 캐릭터 별 오브젝트 상호작용  - 빨간색 큐브 – 빨간색 오브젝트만 상호작용 가능  - 빨간색 큐브 – 파란색 오브젝트 상호작용 시 아무런 효과가 일어나지 않음 |
| **마녀** | 1. 추적  - 특정 오브젝트를 건드리면 마녀가 쫓아온다. (프로토타입에서는 이벤트로 발생)  - 플레이어가 숨기 전 까지 계속 추적  - 플레이어가 숨을 수 있는 오브젝트에 숨으면 더 이상 찾을 수 없다.  2. 게임 종료  - 플레이어와 마녀가 닿으면 게임 종료 |
| **맵** | <이후 추가 예정> |