The Wave 기획서

목차

1. [게임 개요](#_개요)
2. 컨셉
   1. 게임 컨셉
   2. [시스템 컨셉](#_시스템_컨셉)
   3. [게임 씬](#_게임_씬)
   4. [행성](#_행성)
   5. [업적](#_업적)
   6. 메뉴화면
3. 시스템
   1. [파도](#_파도_1)
   2. [게임 씬](#_게임_씬_1)
   3. [UI](#_UI)
   4. 메뉴화면
   5. 조작
4. 리소스
   1. 게임 씬
   2. 행성
   3. 업적
   4. 사운드

## 게임 개요

The Wave는 파도를 만들어 세계를 모험하는 게임입니다.

개발 플랫폼: 안드로이드, IOS

게임이용등급: 전체이용가

개발 엔진: Unity

타겟층: 1) 단순한 게임을 가볍게 소비하는 10대 전후.

2) 게임을 깊게 파고들 20대.

1)의 타겟층은 가볍게 게임의 기본 컨텐츠를 소비하고 빠지며,

2)의 타겟층은 게임의 업적, 행성 등의 다양한 컨텐츠를 오랫동안 소비합니다.

게임 목표: 다양한 목표가 있는 게임 씬을 플레이하며, 행성을 모험합니다.

## 컨셉

### 게임 컨셉

The Wave는 플레이어는 행성을 구성하는 여러 게임 씬을 모험합니다. 게임 씬에서 파도를 만들어 오브젝트들과 상호작용하고 더 이상 씬에서 상호작용할 요소가 없으면 다음 씬으로 넘어가며 게임이 진행됩니다.

게임 특징

자유로운 게임 진행 방식. 씬을 넘어가는 방식에 정해진 방식이 없어 씬마다 정해진 목적이 없어 창의로운 플레이를 할 수 있습니다.

신선하고 간단한 게임 플레이.

### 시스템 컨셉

파도

화면을 누르면 파도가 나옵니다.

파도는 둥글게 퍼지며 떠있는 것들을 밀어냅니다.

오래 누르면 강한 파도가 멀리, 살짝 누르면 약한 파도가 살짝 나옵니다.

### 게임 씬

플레이어가 게임을 진행하는 공간입니다.

게임 씬에는 오브젝트들이 배치되며 오브젝트의 종류는 다음과 같이 나뉩니다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 이름 | 파도 상호작용 여부 | 오브젝트 상호작용 여부 |
| 떠있는 오브젝트 | O | O |
| 출렁이는 오브젝트 | O | X |
| 장애물 오브젝트 | X | O |
| 장식 오브젝트 | X | X |

게임 씬에서 더 이상 파도로 상호작용 할 수 있는 ‘떠있는 오브젝트’가 없다면, 다음 씬으로 넘어갑니다.

### 행성

행성은 플레이어가 게임을 진행할 게임 씬의 집합체입니다.

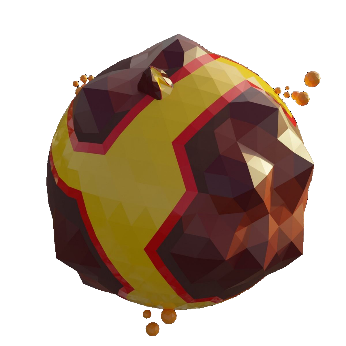
행성은 고유의 테마와 게임 씬, 행성업적을 가지고 있습니다.

게임을 시작할 때 기본 행성 ‘어스’에서 시작합니다.

다른 행성은 일정 개수의 업적을 달성하거나 결제를 하면 얻을 수 있습니다.



|  |  |
| --- | --- |
| 행성 이름 | 어스 |
| 행성 설명 | 행성 표면의 70%가 물로 이루어져 있습니다.  다양한 기후가 존재하며 많은 지적 생명체들이 존재합니다. |



|  |  |
| --- | --- |
| 행성 이름 | 라바 |
| 행성 설명 | 행성 표면이 용암과 단단함 암석으로 뒤덮여 있습니다. 이곳에 살아가는 생명체들은 무지막지한 내열성을 지니고 있습니다. |

### 업적

업적은 게임 플레이 중 업적 조건을 충족하면 달성하게 됩니다.

업적은 공통 업적과 행성 업적으로 나뉘어져 있습니다.

|  |  |
| --- | --- |
| 이름 | 달성 조건 |
| 영원한 잠수 | 사람을 한 명 물에 빠뜨렸습니다. |
| 그저 실수로.. | 사람을 10명 죽였습니다. |
|  |  |

### 메뉴화면

## 시스템

### 파도

기본 컨셉 [컨셉-시스템 컨셉](#_시스템_컨셉) 파도 문단 참조.

파도는 발생 지점으로부터 원형으로 퍼지며 사라집니다.

일종의 링이 파도 발생지점으로부터 나오며 닿는 오브젝트들과 상호작용 한다고 볼 수 있습니다.

상호 작용 메커니즘

파도의 세기(오브젝트를 밀어내는 정도)는 발생지점에서 멀어질수록 반비례합니다.

### 게임 씬

### UI

### 메뉴화면

### 조작

## 리소스

### 게임 씬