-게임기획서-

-작성일자: 2024-07-02

-조원 20205246 장현일

**목차**

**1.개요**

게임 제목

게임의 장르

게임의 플랫폼

게임 대상 연령층

게임의 개발 목적 및 목표

**2.게임의 스토리텔링**

게임의 배경 이야기

주인공 및 캐릭터 설명

게임 시나리오의 형태

**3.게임플레이**

게임의 기본 규칙 설명

게임의 스테이지 구성

게임의 아이템 게임의 진행 방법

**4.게임의 시스템**

게임의 캐릭터 및 아이템 설정

게임의 보상 및 상점 시스템 설명

**6.그래픽 및 사운드**

게임의 캐릭터 및 배경 그래픽 설명

게임의 음악 및 효과음 설명

**1.개요**

**1.1 게임제목** : 이세계투수

**1.2 게임의 장르** : 2d 양방향 횡스크롤 RPG

**1.3 게임의 플랫폼** : PC Window

**1.4 게임 대상 연령층** : 10대 중반부터 20대초반 남성

**1.5 게임의 개발 목적 및 목표**

이게임은 중세시대로 떨어지게된, 야구선수라는 특이한 컨셉을 통해, 사람들의 이목을 이끌고 계속 진행하며, 플레이어에게 성장의 재미를 충족시키고 최종적으로 엔딩을 맞이하였을 때, 플레이어가 보상감을 받을수있도록 하는 것이 목표다.

**2.게임의 스토리 텔링**

**2.1 게임의 배경 이야기 :**

**야구 유망주였던 주인공, 불의의 사고로 그만 중세시대로 추정되는곳에 떨어지고 말았다. 당황하고 있던 차에 괴물이 등장하게 되는데… 겁에 질려버린 주인공은, 본능적으로 손에 집히는 아무 물건이나 던지게 되는데.. “뭐야 나 생각보다 강할지도?” 그렇게 던진 물건으로 얼떨결에 괴물을 잡아버리는데.. 그렇게 자신의 재능을 깨달아버린 주인공은 돌아갈 방법을 찾기 위한 여행을 떠난다.**

**2.2 주인공 및 캐릭터 설명**

**주인공**: 이세계로 떨어지기 전에는 장래가 유망한 투수였다고 한다. 타자에는 그렇게 재능이 있지 않았고, 이세계로 떨어진 이후로는 검, 망치 같은 병장기를 들기에는 너무 무서워 주구장창 잡히는 물건이 무엇이든 던지고 있다.

 <- (모델링 미정)

**2.3 게임 시나리오의 형태**

게임의 스토리는 다른 분기점이 존재하지 않는 단방향 스토리다. 다른 스토리가 존재하긴 하지만, 이 스토리들은 서브 스토리로 메인 스토리에 영향을 미치지 않는다.

**3.게임 플레이**

**3.1 게임의 기본 규칙 설명**

게임은 횡스크롤로 여러가지 필드와 괴물들을 사냥하면서 진행되며, 이를 통해 던질 수 는 무기 아이템을 획득하거나, 재화를 획득하여 플레이어를 강화할수 있다.

**3.2 조작 방법**

**던지는 위치에 대한 조준은 마우스로, 발사 및 아이템사용은 키보드로 진행한다.**

|  |  |
| --- | --- |
| 플레이어 | |
| 조작키 | 설명 |
| ← | 회전(좌) |
| → | 회전(우) |
| ↑ | 이동(앞) |
| ↓ | 이동(뒤) |
| Space | 점프 |
| ESC | 일시정지 |
| Mouse(0)[왼쪽클릭] | 투척 |
| Mouse(1)[오른쪽 클릭] | 슬라이딩 |
| R | 포션 사용 |
| 1~4(num key) | 투척 아이템 선택 |
| E | 상호작용 |

**3.3 게임의 스테이지 구성**

**스테이지는 진행도에 따라서 다양한 테마로 나누어지게 되며, 이들은 분리되어 있는 것이 아닌, 연속적으로 구성되어 있다.**

**3.4 게임의 아이템**

**추후 추가 예정**

**3.5 게임의 진행 방법**

각종 괴물을 물리치며 무기를 획득하거나, 강화해 연속적으로 이루어져있는 스테이지들을 돌파하면서 진행되며, 특정스테이지나 최종스테이지의 경우 보스전을 진행한다.

세이브파일을 만들어 진행상황, 기록을 저장할수있게한다.

**3.6 게임 주인공 시점**

**3인칭 관찰자 시점으로 내려다 보듯 보는 것이 아닌, 횡방향으로 같이 시점이 이동함**

**4.게임의 시스템**

**4.1 게임의 캐릭터 및 아이템 설정**

플레이어의 경우 의상을 변경하거나 따로 구매할 수 있는 시스템이 존재하지 않으며 무기의 경우 다양한 외형이 존재한다.

**4.2 게임의 보상 및 상점 시스템 설명**

괴물을 처치할때마다 일정확률로 상점에서 사용할 수 있는 재화나 아이템을 강화하는데 사용할 수 있는 재화를 획득할수있는데, 이를 마을에 도착하였을 때, 상점에서 각종 물약을 구매하거나, 무기를 구매하는데도 사용할수있으며, 강화하는데도 소모된다.

**5.그래픽 및 사운드**

**5.1 게임 캐릭터 및 배경 그래픽**

**게임 캐릭터 및 배경은 모두 도트그래픽으로 이루어져있으며, 대화를 할때는 캐릭터를 일러스트로 표기하도록 한다.**

**제작 필요 애니메이션**

**필수**

**주인공 : idle, walk run shoot sliding die**

**Npc : idle, interaction**

**몹 : idle, move, attack die**

**특수몹 : 몹 + special attack,**

**선택**

**주인공 : interaction,**

**5.2 게임의 음악 및 효과음 설명**