**모바일 어드벤쳐 기획서**

**목차>**

**1. 게임 개요  
1) 게임 제목**

**2) 플랫폼  
3) 기획 의도   
4) 시점**

**5) 장르**

**6) 재미 요소**

**7) 게임 조작법**

**8) 클리어 조건**

**9) 주요 오브젝트**

**2. 게임 소개**

**1) 시놉시스 및 세계관**

**2) 플레이 컨셉**

**3) 그래픽 컨셉  
4) 사운드 컨셉**

**5) UI/UX 컨셉**

**3. 게임 컨텐츠  
1) 컨텐츠  
2) 엔딩**

**4. 마무리**

**1)기획 요약**

**Ⅰ. 게임 개요**

**1) 게임 제목**

바다이야기(가제)

**2) 플랫폼**

-모바일

**3) 기획 의도**

**** 기존의 수평적 구조의 어드벤쳐 게임에서 탈피한 수직적 구조의 게임을 제작

 바다와 해저 도시를 배경으로 하여 신비로운 분위기를 연출할 예정

**4) 시점**

**** 사이드 뷰 시점

**5) 장르**

**** 2D 도트 어드벤쳐

**6) 재미 요소**

 기존의 수평적 구조가 아닌 수직적인 구조로 색다른 재미를 자아냄

 신비로운 배경으로 유저에게 보는 즐거움을 선사함

 산소, 자원 채취, 중간 체크 포인트의 사용으로 단순한 조작실력만이 아닌 계산적인 요소를 도입하여 재미를 가중함.

**7) 게임 조작법**

상하좌우 키와 몇 가지 스킬 (세부사항 미정)

**8) 클리어 조건**

마지막 스테이지 해저도시 도달

**9) 주요 오브젝트**

자원을 나타내는 물고기, 주인공이 사용하는 잠수복과 작살

**Ⅱ. 게임 소개**

**1) 시놉시스 및 세계관**

1. 주인공은 어느 날 갑자기 한 무인도에서 눈을 뜸.

2. 주인공은 해저도시의 군인으로서 해저도시가 외부의 침입을 받아 전쟁 중일 때 도시 밖으로 나가 전쟁을 하다가 정신을 잃어 뭍으로 떠오르게 된 것을 기억해냄.

3. 주인공은 다시 해저도시로 복귀하기 위해 입고 있는 잠수복을 수리 후 바다로 들어감.

4. 결국 해저도시에 도착하지만 해저도시는 이미 파괴되어 있고, 더 이상 아무도 살지 않는 유령도시가 되어있음.

5. 절망한 주인공은 잠수복 헬멧을 연 채 해저도시 밖으로 나가 자살함.

어느 날, 해저도시에 내전이 발생하게 된다. 군인인 주인공은 전투 중에 큰 폭발에 휘말리고 수면 위로 떠오르게 된다. 수많은 시간이 지난 뒤, 주인공은 무인도에서 눈을 뜨게 되고 해저 도시로 돌아가기 위해 망가진 잠수복을 수리하기로 한다. 끝없는 고난 끝에 잠수복을 다 수리하게 되고 해저도시로 돌아가게 된 주인공은 도시가 이미 전쟁으로 인해 멸망했음을 알게 된다. 폐허가 되어버린 도시를 본 주인공은 절망한 채 헬멧을 벗고 도시 밖으로 나가 자살을 택한다.

**2) 플레이 컨셉**

<굴찰소년 쿵>을 벤치마킹하여 만든 게임으로서, 주인공은 체력게이지와 산소게이지, 두 개의 게이지를 가지고 있다. 물속에서 잠수 중에는 일정 시간마다 산소게이지가 감소하고 산소게이지가 모두 감소하면 그 후부터는 체력게이지가 감소한다. 또한 해양괴물의 공격에 의해서도 체력게이지가 감소한다. 산소게이지는 체크포인트 지점에서 다시 충전할 수 있으며 체력게이지는 음식을 통해 회복이 가능하다. 체크포인트는 무인도에서 시작하여 중간중간에 해저동굴을 새로운 체크포인트로 지정할 수 있다. 체크포인트를 지정하면 그 위로는 다시 올라갈 수 없으며, 체크포인트에서는 음식의 섭취와 장비의 강화, 산소의 재충전이 가능하다. 따라서 아래로 내려가다 산소가 부족할 것 같으면 다시 위에 있는 체크포인트로 가서 산소를 충전하고 다시 내려오는 전략적인 플레이가 필요하다. 만약 체력게이지를 전부 소비한다면, 작살과 잠수복의 등급이 한 단계씩 하락, 또는 가지고 있는 자원을 잃는 패널티가 발생하고 이전 체크포인트로 돌아간다. 체크포인트는 수직적인 구조의 맵으로서 체크포인트에 있는 퍼즐을 풀어 추가 아이템(자원 등)을 획득할 수 있다.

**3) 그래픽 컨셉**

초반에는 일반적인 바다를 나타내는 일러스트를 배경으로 삽입. 그리고 점차 깊어질수록 신비로운 느낌의 실재하지 않는 바다의 배경을 사용하고 마지막에는 폐허가 된 해저도시를 그리며 종료. 플레이어와 일반 오브젝트는 도트를 사용하여 표현.

**4) 사운드 컨셉**

초반에는 평화로운 음악을 사용. 미지의 바다로 들어갔을 때에는 신비로운 음악을, 그 후 수심이 깊어질수록 불안하고 음산한 효과음을 삽입하여 마지막 폐허가 된 해저 도시에서 슬픈 음악이 절정에 이르도록 한다.

**5) UI/UX 컨셉**

체력을 나타내는 게이지 바와 산소를 나타내는 게이지 바를 사용하고, 현재 장비상태와 기술을 나타내는 UI를 제작한다,

**Ⅲ. 게임 컨텐츠**

**1) 컨텐츠**

맵에 떠다니는 신비로운 바다 생물을 채취, 사냥하여 주인공이 현재 입고 있는 잠수복과 채집 도구인 작살을 업그레이드 할 수 있다. 잠수복을 업그레이드 하면 산소통의 게이지가 늘어나고, 작살을 업그레이드 하면 채취할 수 있는 바다생물의 등급이 높아진다. 바다생물을 수심이 깊을수록 등급이 높아지며, 낮은 등급의 작살로는 높은 등급의 바다생물을 채취할 수 없다. 수심이 깊어질수록 바다생물의 체력과 공격력이 높아지며 이는 그 전 단계에서 잠수복과 작살을 업그레이드 해야하는 이유이다.

또한 식용 바다생물을 사냥하여 체크포인트에서 체력을 회복할 수 있다. 식용 바다생물 역시 수심이 깊어질수록 강해지며 깊은 수심에서 사냥한 바다생물일수록 회복해주는 체력의 양이 많다.

중간에 나오는 체크포인트인 해저동굴에는 미니게임 형식의 퍼즐이 있으며, 이 퍼즐을 풀면 작살과 잠수복을 무조건 업그레이드 할 수 있는 강화석, 혹은 체력을 전부 채워주는 음식 등 고급 아이템을 얻을 수 있도록 한다.

**2) 엔딩**

해저도시에 도착 후 바로 게임화면이 아닌 애니메이션으로 전환되어 폐허가 된 해저도시를 보여주고, 절망하는 주인공을 보여 준다. 그리고 주인공이 잠수복의 헬멧을 열어 자살하는 장면을 마지막으로 화면을 암전시키고 게임을 종료시킨다.