



DREAM  
SCAPE



작성 일지

순번	작성 일자	내용	작성자
1	24/06/07	키맵, 캐릭터 정리	조형민
2	24/06/08	캐릭터,몬스터,세계관 추가	조형민
3	24/06/09	시나리오,아이템,스킬 추가	조형민
4	24/07/28	GDD 문서 수정	조형민
5	24/07/31	문서 수정	조형민
6	24/08/27	문서 2차수정	조형민

## 목차

게임 개요 .....	4
1. 기획 의도.....	4
2. 게임 특징.....	4
3. 게임 시스템 .....	5
4. 게임 플레이 .....	7
5. 게임 조작.....	8
6. 세계관 .....	9
7. 캐릭터/몬스터.....	10
8. 아이템 .....	17
9. 스킬/문양.....	18
10. UI .....	20
11. 레벨디자인 .....	20

## 게임 개요

Dreamscape	
장르	2D 플랫폼머, 어드벤처
플랫폼	PC
사용엔진	언리얼
언어	한국어

2D 사이드뷰 플랫폼머 게임으로 꿈을 잊고 살던 50대 주인공이 안개에 휩쓸려 사라진 아들의 행방을 찾기 위해 영혼 세계인 엘리시온에서 조력자들과 함께 진실을 마주하고 앞으로 나아간다.  
세계의 끝은 희망일까 절망일까

## 1. 기획 의도

- 숨겨진 진실에 대한 선택  
플레이어는 평범한 인물이었던 주인공과 함께 사라진 신의 행방을 찾고  
플레이어가 만들어낸 게임 속 세계라는 것과 자신이 사라진 신이라는 진실에 다가가는 것이 목표입니다.  
선택이 스토리에 영향을 미치도록 설계해 몰입할 수 있게 할 것입니다.
- 비현실적인 공간에서의 모험  
꿈 속 공간으로 들어간다는 컨셉으로 비현실적인 환경과 다른 형태의 맵을 각각  
픽셀 아트 스타일로 표현해 추억을 불러일으킬 수 있도록 하겠습니다.
- 달라지는 플레이 스타일  
스킬,문양,유물들이 기존 스킬들과 연계되어 스킬트리마다 다른 전투방식을 느낄 수 있게 하겠습니다.

## 2. 게임 특징

- 레벨업시 획득하는 포인트로 스킬과 문양을 강화 할 수 있습니다.
- 쉬움 보통 어려움의 난이도 선택을 통해 유저의 상황에 맞게 플레이를 즐길 수 있습니다.
- 퍼즐을 풀면서 숨겨진 길을 발견하고 사라진 신의 단서를 찾을 수 있습니다.

### 3. 게임 시스템

#### 캐릭터 속성

속성	설명	수치
체력	캐릭터가 받을 수 있는 피해량으로 체력이 0이 되면 캐릭터가 사망 아이콘으로 표현	100 아이콘당 20HP
공격력	캐릭터가 적에게 입히는 피해량	10
방어력	적의 공격 피해량을 감소	5
이동 속도	캐릭터가 이동하는 속도	
점프 높이	캐릭터가 점프할 때 도달 할 수 있는 높이	

#### 게임 아이템

속성	설명	획득방법
체력 증가 아이템	특정 아이템을 모으면 체력 아이콘이 추가되어 최대 체력이 증가	전리품,상점,드랍
스킬/문양 강화 포인트	일정 경험치를 획득해 레벨업 시 포인트를 획득할 수 있다	레벨업
스킬 획득 아이템	특정 아이템 획득 시 스킬을 해금할 수 있다	상점,전리품
유물	캐릭터를 강화하는 장비 최대 2개까지 장착 가능	상점,전리품

시스템

속성	설명	조건
스킬/문양 강화	레벨당 스텟 증가가 없어 주어진 포인트로 다양한 속성을 강화 할 수 있다	레벨업,선행 조건 달성
낙사 시스템	플레이어가 낙사하면 마지막으로 안전한 장소로 돌아오게 된다.	Hp> 낙사 데미지 Hp가 0이 아닐 때
무적	장애물이나 적에게 피해를 입을 경우 0.3초 동안 무적시간이 주어 진다.	Hp>받는 데미지 Hp가 0이 아닐 때

게임 규칙

- 1. 다양한 장애물을 극복하고 캐릭터를 강화하면서 스테이지 별 보스를 물리치며 최종 보스를 물리치는 것입니다.
- 2. 모든 체력이 소진되면 게임이 다시 시작되며 마지막 체크포인트에서 재도전합니다.

인터페이스

속성	설명
체력 수치	아이콘으로 표시되며 캐릭터의 현재 체력 수치를 나타냅니다
꿈 게이지	캐릭터의 현재 꿈 게이지 수치를 나타냅니다
경험치	보유하고 있는 경험치를 표시합니다
레벨	현재 레벨을 표시합니다
사용 스킬	사용 스킬에 등록된 스킬을 표시합니다
골드	보유하고 있는 골드를 표시합니다

# 4. 게임 플레이

4. 이동  
기본 이동과 문양을 강화해  
2단 점프를 할 수 있다.

1. 스킬  
레벨업으로 얻는 포인트로  
스킬,문양을 배울 수 있다.

2. 아이템  
획득한 아이템이나 물약을  
사용할 수 있다.

3. 전투  
몬스터와 전투로 경험치와  
재화를 얻을 수 있다.

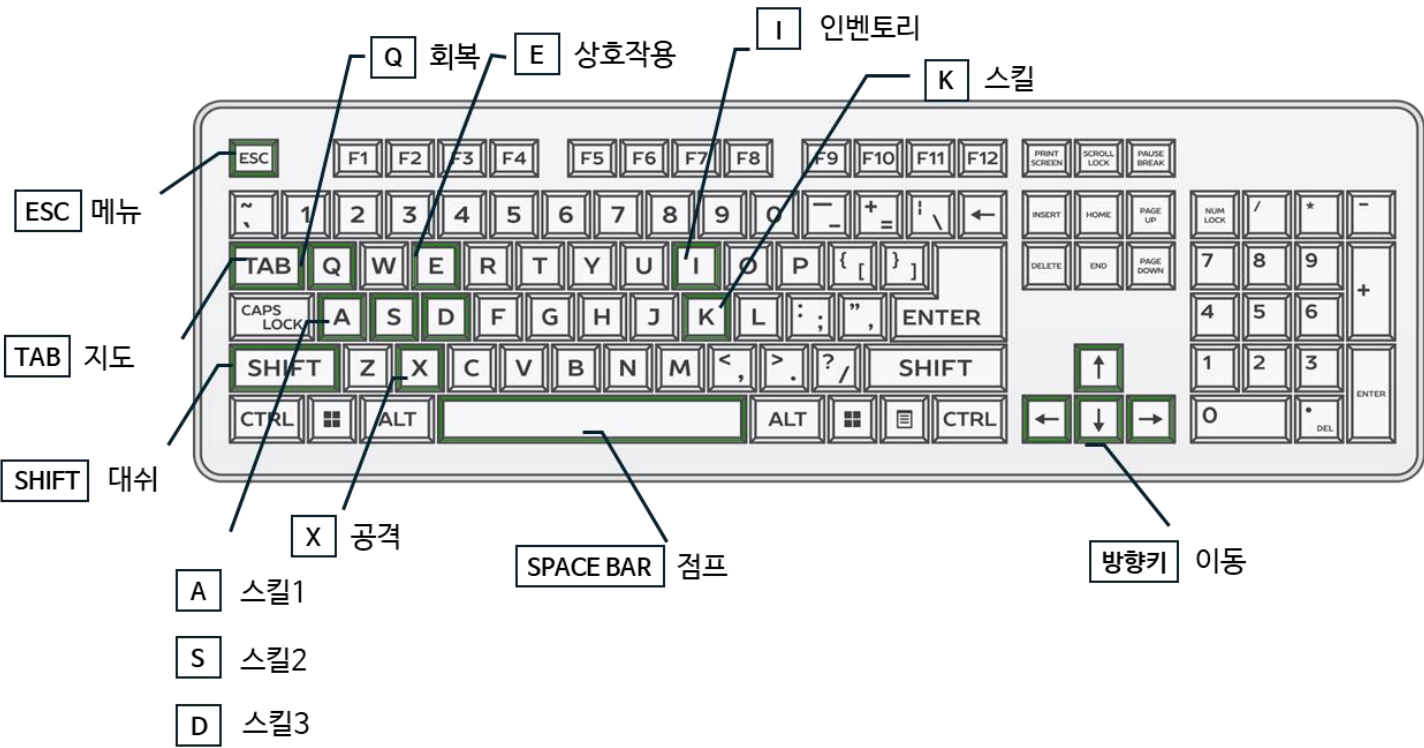


5. 탐험  
함정과 퍼즐을 해결해  
숨겨진 길을 찾을 수 있다.

6. 상점  
획득한 재화로 상점에  
거래할 수 있다.

7. 전리품  
전리품을 발견해 보상을  
획득 할 수 있다.

5. 게임 조작





## 6. 세계관

---

어느날 신은 여러 세계를 창조하였고, 그 중 두 공간을 우선적으로 만들었다. 하나는 영혼의 세계인 엘리시온으로 이름 짓고, 다른 하나는 현세의 세계. 사후에 미련이 남은 영혼들은 엘리시온으로 그 곳에서 일부 영혼은 신비로운 힘을 지닌 길잡이로 선택되어 다른 영혼들을 인도한다.

한편, 주인공이 사는 세계는 갑작스럽게 어둠이 찾아왔고 새로운 질서를 찾아 나서야 했다. 어둠 속에서 빛나는 등대를 중심으로 '새벽'의 도시를 세웠고 그 중심으로 발전시키고 자원을 독점한 상류층이 빛의 권력을 쥐며 도시를 밝혔고 권력의 상징이 되었다. 빛은 생명선이자 힘이요 이제 어둠은 두렵지않다.



반면 쫓겨난 하류층은 도시 외곽의 어두운 슬럼가에서 살아가며 상류층의 번영을 위해 단순한 노동력으로 취급되며 하루하루 생존을 위한 노동에 시달리며, 상류층의 삶을 갈망하지만 그 꿈은 이루어지지 않는다. 이러한 새벽의 부정적인 기운은 점차 엘리시온에 퍼져나가고 있었다. 영혼들은 혼란 속에서 방황하며 엘리시온의 길잡이들은 신의 부재를 몸소 느끼기 시작했다. 길잡이들의 의문이 확신이 되기 시작했을 때 혼란을 막기 위해 애써보지만 두 세계 간의 균열은 심화되고 평화가 위태로워지기 시작했다. 새벽에도 보이지않는 위협이 다가오고 있었다.

[스토리 문서 참조](#)

[시나리오 문서 참조](#)

[스토리보드 문서 참조](#)

7. 캐릭터/몬스터

번호	이미지	이름	정보	분류	크기
1.		주인공	하류층에 속한 50대 중반 중년 여성으로 피곤해 보이지만 강인한 인상 ,그림 그리는 것을 좋아했었다.	플레이어	64x64
2.		준호	주인공의 아들,20대 초반 안경을 쓴 청년,노트를 들고 다닌다	NPC	64x64
3.		엘라	갈색 머리의 여성,친절한 성격으로 남을 보조 할 수 있는 신비로운 힘을 갖고있다.	NPC	64x64
4.		루카스	곱슬머리의 진한 이목구비의 남성의 길잡이로 주인공을 흥미롭게 생각한다.	NPC	70x70

DREAMSCAPE

5.		스칼렛	붉은 머리카락의 강렬한 인상 여성으로 가죽 갑옷을 입고있다.	NPC	64x64
6.		이사벨& 카시아	수상한 쌍둥이 자매 상인,단발의 차분한 이사벨과 짧은 긴 머리의 활발한 카시아로 두 명이 함께 다닌다.	NPC	80x80
7.		뒤영킨 영혼	여러 영혼들이 서로 얹히고 설켜 하나의 덩어리로 보이지만 여 러 얼굴과 손,발이 뒤섞여 있다.	NPC	110x110
8.		기록관	긴 로브를 입고있는 나이 든 인물로 손에는 고서와 두루마리를 들고있다.	NPC	70x70

DREAMSCAPE

번호	이미지	이름	정보	분류	크기
1.		세라프	부패로 변해버린 나무 가지가 전신을 대체하고 온몸이 썩어가고있다.	보스	72x72
2.		베나르	인간의 부정에서 태어난 존재로 날카로운 비늘로 뒤덮여있으며, 온몸에서 뿜어나온 검은 가시가 등의 거대한 날개에도 덮여있다.	보스	200x200
3.		브룬타	몸은 찢긴 책장들로 이루어져있고 피가 흘러나온다. 얼굴은 인간의 형상이지만 불길한 문자가 새겨져있다.	보스	128x128
4.		해매이는 자	중세 기사 갑옷 상의에 영혼이 깃들었다.	몬스터	80x80

DREAMSCAPE

5.		빛 바랜 수첩	수첩 아래의 검은 실로 만들어진 인간 형상들이 몰려 다닌다	몬스터	50x50
6.		허수깨비	거대한 손이 실로 꼭두각시를 조종하고 있다.	몬스터	65x65
7.		상자인간	정장을 입고 tv를 뒤집어쓴 몬스터	몬스터	55x55
8.		악취	부패한 시체의 얼굴이 식물과 융합되어 있다.	몬스터	80x80


DREAMSCAPE

9.		절규하는 어미	오래된 가지와 덩굴로 뒤덮힌 나무로 녹색 빛을 내뿜는다.	몬스터	90x90
10.		구더기	진흙 속을 기어다니는 몸이 하얀 구더기	몬스터	85x85
11.		늪거미	이끼와 진흙으로 덮여있는 커다란 거미 형상 어둠 속에서도 눈이 희미하게 빛난다.	중간보스	95x95
12.		잊힌 자 오블리	거대한 나비의 날개, 나비장식이 달린 지팡이를 들고있다.	중간보스	80x70

DREAMSCAPE

13.		아모라	새의 형상으로 너털너털한 손이 머리를 대체하고있다.	보스	120x120
14.		기데온	후드를 뒤집어쓴 중년의 남성, 큰 몸집과 턱수염이 있다.	중간보스	75x75
15.		에스트라	감정의 물결로 이루어져 몸체는 끊임 없이 흐른다.	몬스터	64x64
16.		서커스 단원	단장이 조종하는 기괴하게 생긴 인형, 눈은 차가운 무표정으로 입은 과장되게 웃고있다.	몬스터	48x48

DREAMSCAPE

17.		서커스 단장	거대한 장신으로 긴 코트와 모자를 쓰고 있고 얼굴은 흰색 가면으로 가려져있다.	중간보스	100x100
-----	---	--------	---	------	---------

캐릭터 테이블 참조



8. 아이템

번호	이름	타입	효과	획득방법
1.	오래된 팔찌	유물	순환하는 불 스킬 강화	보상
2.	멈춘 스노우 글로브	유물	먹구름 스킬 강화	상점
3.	미완성된 나무 조각상	유물	흐드러지는 꽃 스킬 강화	상자
4.	영혼의 팬던트	유물	미련의 그림자 스킬 강화	드롭
5.	피묻은 화관	유물	꽃잎 칼날 스킬 강화	드롭
6.	추억이 서린 오르골	유물	이중 점프 스킬 강화	보상
7.	길잡이의 징표	유물	잔상의 일격 스킬 강화	보상
8.	용사의 장갑	유물	내려찍기 스킬 강화	드롭
9.	눈알 달린 고서	유물	검은 별 스킬 강화	상점
10.	기억의 정수	유물	방출 스킬 강화	드롭
11.	빈 모래시계	유물	물감 뉘 강화	상자
12.	꿈의 파편	기타	5개를 모으면 꿈의 구슬로 변한다.	드롭
13.	꿈의 구슬	기타	체력 상승	꿈의 파편 5개 모으기
14.	고목나무 손가락	소비	잠겨진 곳을 열 수 있다.	상점
15.	평범한 열쇠	소비	잠겨진 곳을 열 수 있다.	상점
16.	저주받은 목도리	유물	방어력 감소,공격력 증가	상자
17.	수상한 책	소비	스킬 획득	상점

아이템 테이블 참조

9. 스킬/문양

번호	이름	타입	효과	획득방법	클래스
1.	이중 점프	스킬	공중에서 한 번 더 점프	스테이지 클리어시	플레이어
2.	방출	스킬	충격파를 방출	스킬 포인트 투자	
3.	꽃잎 칼날	스킬	칼날을 소환	스킬 포인트 투자	
4.	미련의 그림자	스킬	그림자를 소환	스킬 포인트 투자	
5.	내려찍기	스킬	무기를 들어 내려찍는다	스킬 포인트 투자	
6.	잔상의 일격	스킬	빠른 이동후 잔상을 남긴다	스킬 포인트 투자	
7.	흐드러지는 꽃	스킬	꽃잎을 흩날리며 공격한다	스킬 포인트 투자	
8.	물감 늪	스킬	물감으로 늪을 생성한다	스킬 포인트 투자	
9.	먹구름	스킬	먹구름을 소환한다	스킬 포인트 투자	
10.	순환하는 불	스킬	불꽃을 회전시킨다	수상한 책	
11.	검은 별	스킬	검은 별을 소환한다	수상한 책	
12.	돌진	스킬	전방으로 빠르게 돌진한다	수상한 책	

13.	HP 증가	문양	HP 증가	문양 포인트 투자	
14.	공격력 증가	문양	공격력 증가	문양 포인트 투자	
15.	꿈게이지 증가	문양	꿈게이지 증가	문양 포인트 투자	
16.	방출 강화	문양	방출 스킬을 강화	문양 포인트 투자	
17.	순환하는 불 강화	문양	순환하는 불 스킬 강화	문양 포인트 투자	
18.	먹구름 강화	문양	먹구름 강화	문양 포인트 투자	
19.	물감 늪 강화	문양	물감 늪 강화	문양 포인트 투자	
20.	꽃잎 칼날 강화	문양	꽃잎 칼날 강화	문양 포인트 투자	
21.	미련의 그림자 강화	문양	미련의 그림자 강화	문양 포인트 투자	
22.	내려찍기 강화	문양	내려찍기 강화	문양 포인트 투자	
23.	잔상의 일격 강화	문양	잔상의 일격 강화	문양 포인트 투자	
24.	흐드러지는 꽃 강화	문양	흐드러지는 꽃 강화	문양 포인트 투자	
25.	검은 별 강화	문양	검은 별 강화	문양 포인트 투자	

데이터 테이블 참조

## 10. UI

---

UI 문서 참조 예정

## 11. 레벨디자인

---

레벨디자인 문서 참조 예정