

1. 팀 구성

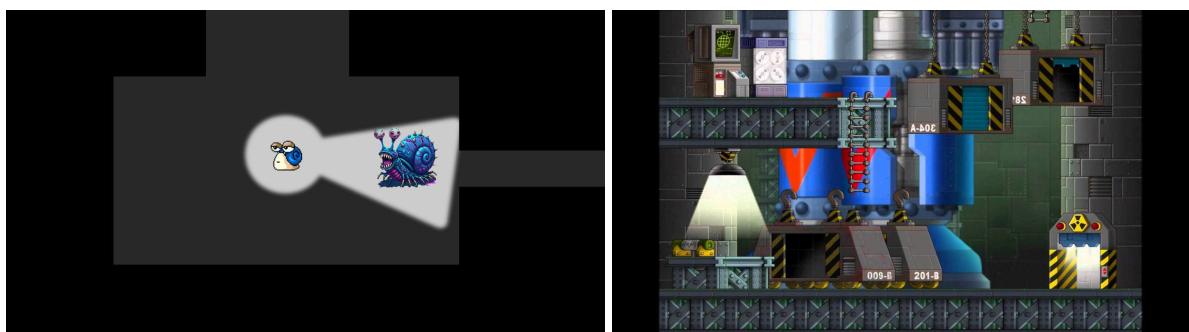
1. 팀 이름 : 달팽이애호가

2. 담당 업무 분배

이름	업무
김범수	팀장: PD, PM, 시스템 및 UI 기획
도승연	부팀장: 레벨디자인 - 맵 디자인(오브젝트, 함정) - 메이플월드에디터에서 직접 인게임에 넣기
서효진	설정, 세계관, 시나리오, 음향, 아트
박인영	리드 엔지니어
최서연	서브 엔지니어

2. 1PGDD

이름	스포어 랩 (Spore Lab)
장르	생존 호러, 탐범 어드벤처
플랫폼	메이플스토리 월드
타겟층	짧지만 강렬한 공포 체험을 원하는 캐주얼 게이머, 메이플 월드를 즐기는 10~20대
핵심 컨셉	인간과 변이된 몬스터에게서 탈출하는 달팽이의 생존 어드벤처
핵심 매커닉스	<p>탐범 어드벤처</p> <ul style="list-style-type: none"> - WASD 형태의 조작을 통해 상하좌우로 이동한다. - 카메라가 캐릭터에게 고정되어 있다. <p>추리 기믹</p> <ul style="list-style-type: none"> - 오브젝트와의 상호작용, 대화창과 선택지를 통해 기mic을 진행한다. - 열쇠 등의 아이템을 주워 문을 연다. <p>몬스터 추적</p> <ul style="list-style-type: none"> - 특정 조건에 따라 소환된 몬스터가 캐릭터를 추적한다. <p>조명</p> <ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터는 마우스가 있는 위치를 바라본다. - 캐릭터가 바라보는 방향을 제외한 조명은 어둡게 유지한다.
기획의도	<ol style="list-style-type: none"> 1. 전체적인 맥락이나 빌드업보다, 순간 순간의 도파민에 집중한다. 2. 주인공을 달팽이로 설정하여 비주얼적인 차별성을 보인다. 3. 최소 단위의 개발을 우선하고, 업데이트를 통해 확장할 수 있는 게임을 만든다. <ul style="list-style-type: none"> - 1개의 총, 또는 1개의 추리 퍼즐 단위로 기획을 모듈화
레퍼런스 게임	마녀의 집 3대 공포 쯤꾸르 게임 중 하나를 해보았습니다 마녀의 집 아오오니 아오오니 1편 (일본인 플레이 / 현웃주의!!!)
시놉시스 (로그라인)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 몬스터 연구실에 잡혀온 달팽이 2. 몬스터 연구실이 모종의 이유로 붕괴됨 3. 달팽이는 연구실 탈출을 시도하며, 이 곳에서 있었던 일을 알게 됨 <p>설정 : 지구방위본부 (외계인과 대립구도, 외계인을 생포해 유전자를 추출해 외부 환경에 빠르게 적응하는 달팽이 몬스터의 특성을 고려해 실험 외계인의 약점을 찾기 위해) 외계인과의 전쟁에서 결국 패배, 기지를 포함해 지구방위본부는 멸망 (전력이 꺼진 이유) 달팽이는 외계인들의 유전자에 적응하고 변이해 외계모습과 같은 달팽이로 변이. 인간(살아남은 연구원, 시체) </p>



3. 개발 최소 사항

내용(줄거리): 달팽이가 연구소 탈출

- 감옥에서 빠져나온 달팽이가 열쇠를 얻어서 지하를 탈출하기까지.
- 방 2~3개?
- 필요 아이템: 열쇠
- 등장 몬스터: 1마리
- 공포 이벤트: 2개
 - 몬스터 쫓아오는 이벤트
 - 점프스케어
- **필요 연출**
 - BGM: 잔잔한 거 (거의 안들려도 됨) + 쫓길때 급박한거
 - 효과음: 놀라게하는 효과음 2개?
 - 조명 (구현)
- **필요 이미지 리소스**
 - 달팽이: 내부 리소스
 - 몬스터: 내부 리소스
 - 열쇠: 내부 아이콘?, 실제 모습은 만들거나 내부 리소스
 - 문(포탈)
 - 감옥 (쇠창살)
 - 벽(콜라이더 박스)
 - 연구소 시설 (몬스터 등등 떠있는 비커)
 - 죽어있는 연구원
 - 조명(전체적으로 어둡게, 캐릭터 주변만 조명)
 - 기믹에 따라 오브젝트 더 있을 수 있음
- **필요 기믹**
 - 열쇠로 열리는 문
 - 점프스케어 작동하는 스위치(발동 조건)
- **레벨**
 - 이동 동선
- **UI**
 - 타이틀 화면
 - 시작 버튼
 - 대화창, 선택지
 - 게임오버 화면 -> 타이틀로 돌아가기

구현 기능

최우선

- WASD
- 카메라를 캐릭터 고정시키는거
- 몬스터가 캐릭터 추적
- 조명이 캐릭터 추적

우선

- 대화창하고 선택지
- 아이템 (열쇠): 실제 아이템 아니어도 되니까 변수 기능만 (ishavekey: true 같은?)