

The door

Concept Art and Image Reference

Concept

어두운 분위기의 미로 퍼즐게임(그런데, 공포를 곁들인)

일종의 로그라이크

확률 및 부정적 시스템 활용을 클로버 핏에서 차용

Concept

started by

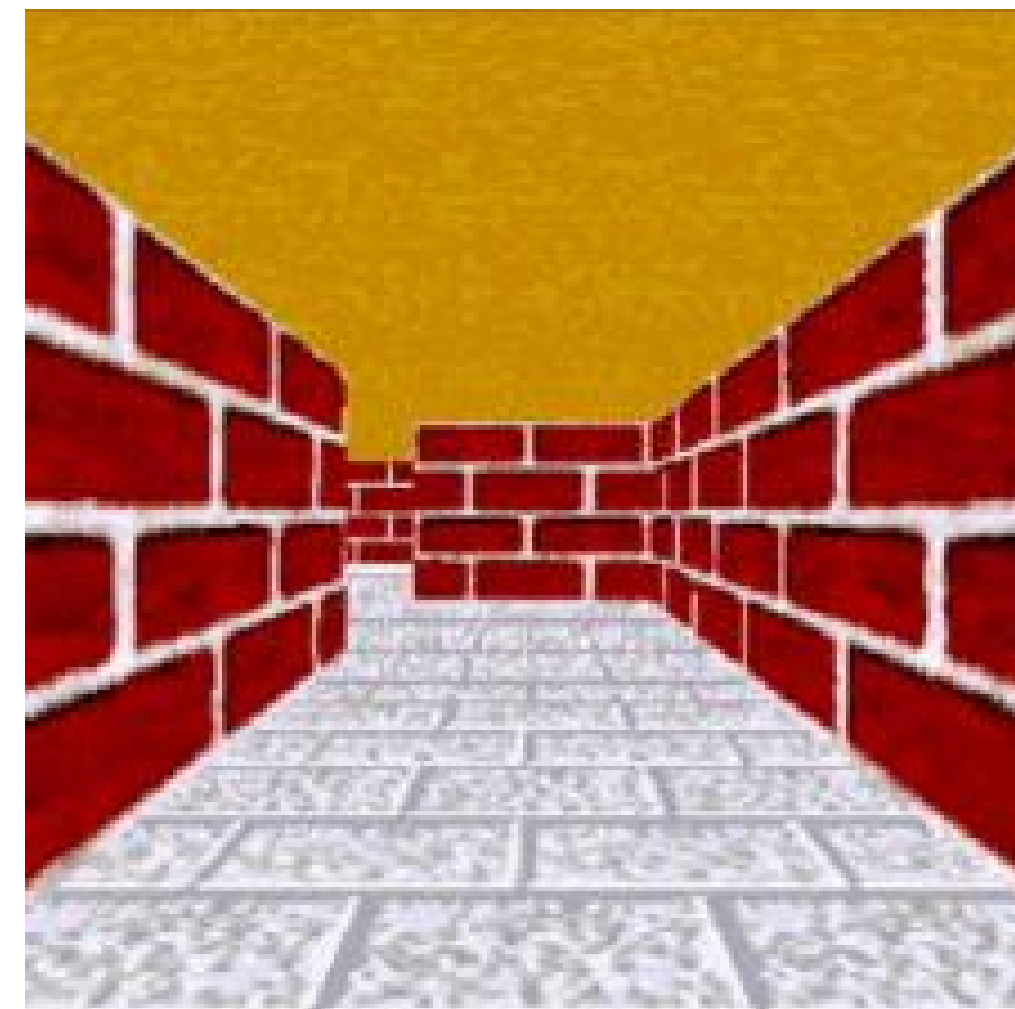
Clover pit



- 분위기
- 아이템 시스템
- 난이도 증가
- 확률
- 조작 편의성
- 의미

Concept

Idea
미로찾기
문열기



- 인생은 미로같다
- 옛날 윈도우 화면보호기
- 다음 단계로 나가는 문
- 인생의 다음장

Concept

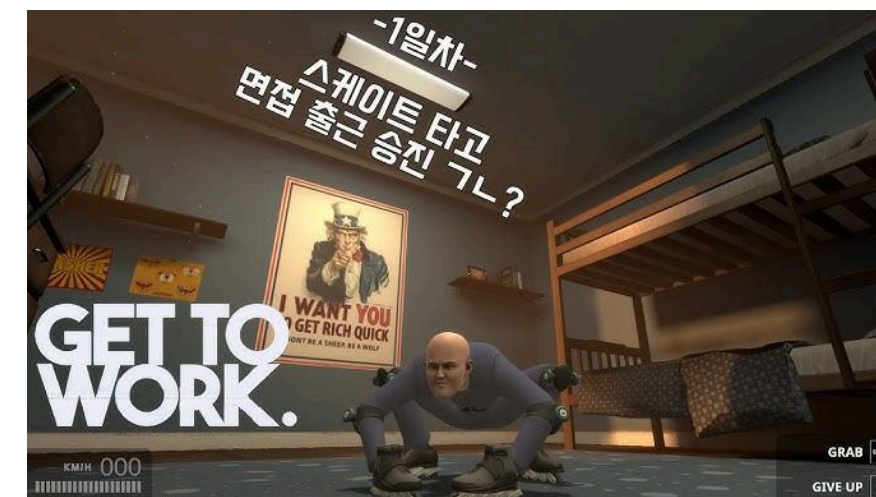
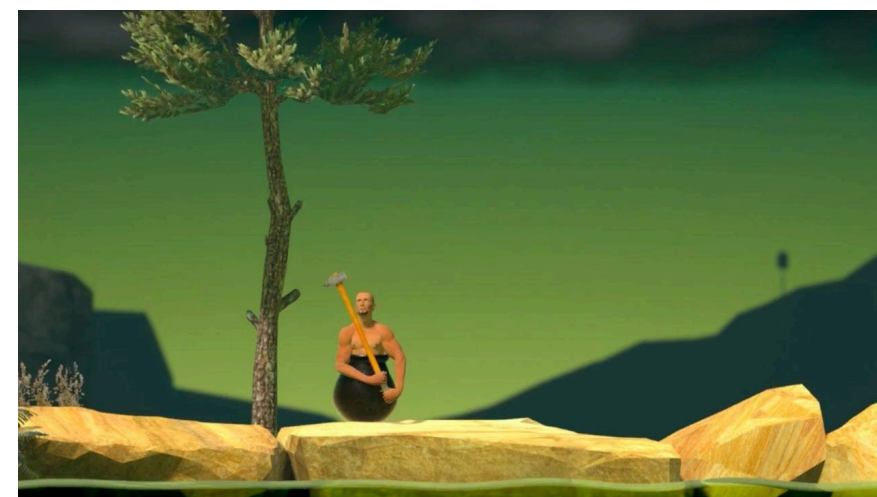
Idea
미로찾기
문열기
게임종류



- 인생은 미로같다
- 옛날 윈도우 화면보호기
- 다음 단계로 나가는 문
- 인생의 다음장

Concept

Idea
미로찾기
문열기
게임종류

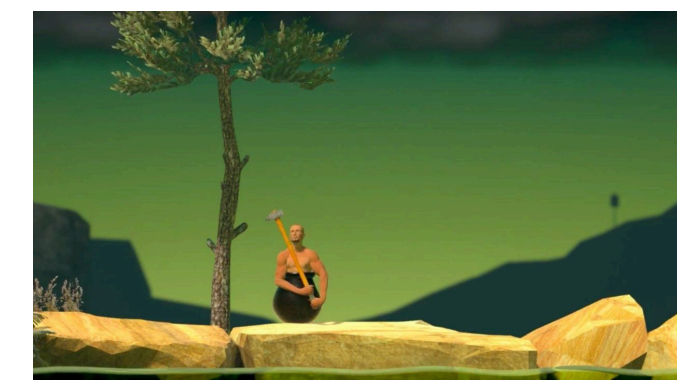
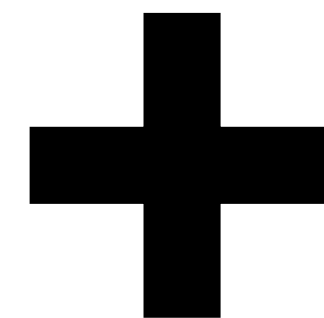


- 도전정신
- 몰입감
- 조작 편의성
- 1회성 플레이
- 스피드런
- 방송 편의성
- 성취감
- 의미

Concept

Idea

- 1회성
- 단계별
- 미로
- 공포
- 방송
- 도박
- 퍼즐



Concept

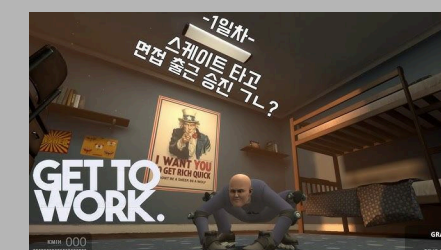
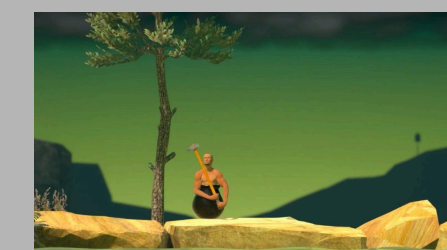
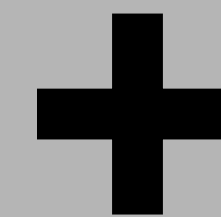
Idea

의미부여
미로 : 인생

- 미로
- 도전
- 퍼즐
- 공포
- 도박

장르

시스템



Reference Image

1레벨 방 느낌

그냥 구경하면서
지나간다는 느낌
멀리 작은문 하나정도



Reference Image

2레벨 방 느낌

벽 두께
넓게 방같은 느낌을
찾아가는 방향으로



Reference Image

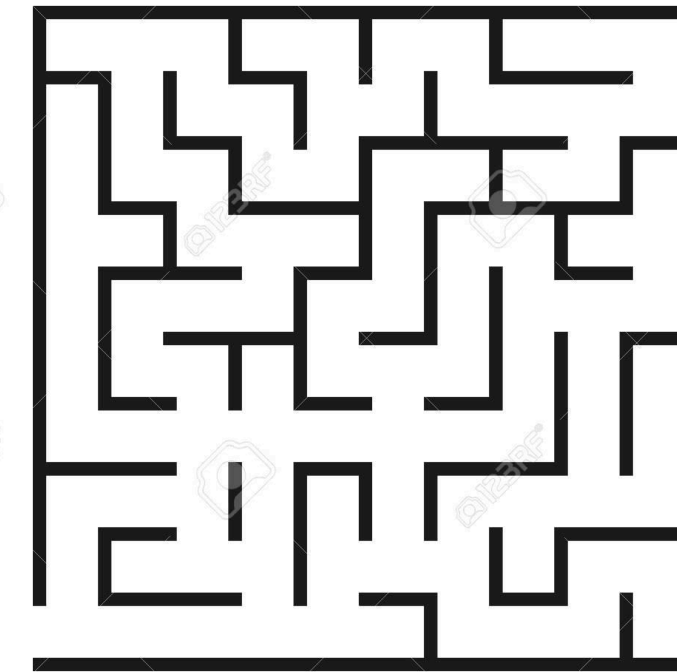
3~5레벨
방 느낌
→ 복도 정도

갈수록
복도가 좁아지고
점점 좁고 미로처럼

랜덤 생성으로



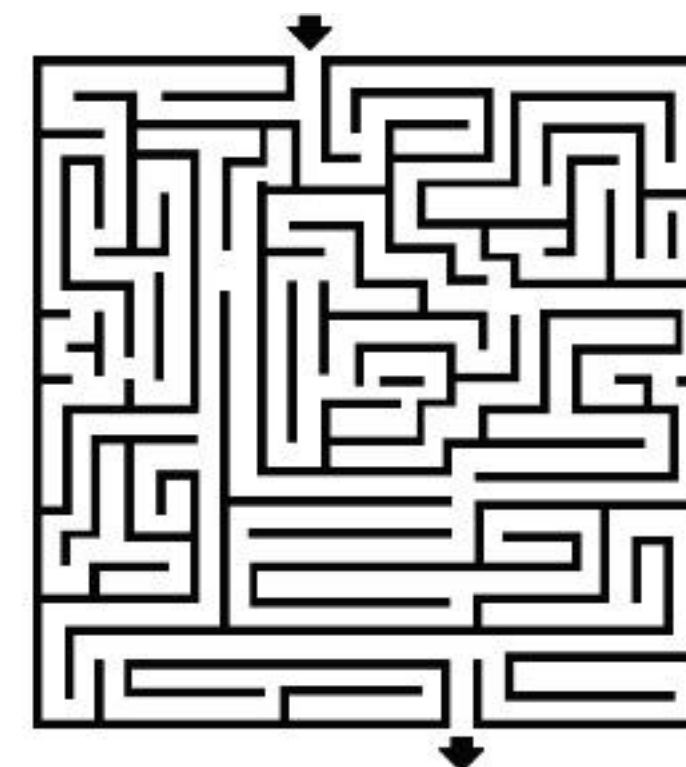
3레벨 방



레퍼런스는 넓이때문에 가져온것
전체적으로 사물은 없이
5레벨 방 레퍼런스에
가까운 공간



5레벨 방



Reference Image

텍스처, 모델링

텍스처

질감만 표현하고, 깊이감은 사용하지 않을 것 같음

벽이나 바닥도 1레벨을 제외하고는 패턴화

조명이나, 벽이 줄어드는 것만해도 충분할듯

모델링

모델링도 마찬가지로 최대한 단순하게, 반복적인 요소들로 모델링

Reference Image

문제점 및 의문점

같은 크기의 공간을 사용해 랜덤으로 벽을 만드는 것이 옳은것인가?
그렇다면 일정 수준이 넘어가면서 부터는 너무 얇은 벽이 되어버리고, 복도가 너무 좁아져 버린다.

다른 크기로 하면 가장 좋긴 하겠지만, 그것이 게임 실행, 개발, 로딩, 오류 발생에 치명적인지를 모름