<게임제목> 설명 안

<목차>

1. 개요
2. 스토리

ㄷ. Play

- 게임 목표

- 게임 진행

- 캐릭터 움직임

- 상호작용

ㄹ. Ui

ㅁ. 분위기

-게임 분위기와 배경

ㅂ. 그래픽

-그래픽 안

Z. 등장 인물

1

1. 개요

같이 작업하시게 될 분에게 어떻게 하면 어떤 게임인지 설명하기 위해 고민했다.

구체적이지 못한 부분은 시간이 해결해 줄 것이고, 부족한 점은 피드백을 통한 상호보완 작용이 이뤄질 것이라 생각한다.

대화와 문서로도 어떤 게임인지 감이 전혀 안 잡히면 프로토 타입 이후 작업해도 됨.

* 게임의 컨셉 , 주 콘텐츠

게임은 모바일 구동의 2D 횡스크롤 이며, 작은 마을에서 모든 것이 이뤄진다. .

게임의 대부분의 행동은 유저의 이동과, 텍스트를 고르는 형식으로 이뤄진다.

주인공은 말을 하지 않는다.

1. 스토리

* 엔딩과 진 엔딩

총 3개의 엔딩과 진 엔딩이 존재하는데, 모든 엔딩을 봐야 진 엔딩이 가능한 구조

플레이 타임은 첫 엔딩이 30~40 분이면 적당하다고 생각한다.

하나의 엔딩이 끝나면 게임을 처음부터 다시 시작해야 하지만, 데자뷰에 의한 텍스트

변화가 있다.

2

* 대략적인 스토리

주인공이 잠에서 깨며 초현실적인 존재가 도움을 요정한다. (초현실적인 존재의 모습은 낮에는 그냥 흰둥이이고 밤에는 검둥이임. 공중에 떠 있음)

이 검둥이가 주인공에게 친구를 도와달라며 도움을 요청한다.

주인공은 이 친구와는 아는 사이이지만 친하진 않다.

어쨌든 주인공이 이 친구와 연락하면서 게임이 시작한다.

게임을 진행하면서 친구가 망가지는 모습을 보게 되며, 최후엔 비극적인 결말을 보게 된다.

하지만 검둥이(흰둥이)의 도움을 받아 기억을 가진 채로 기회를 다시 얻는다.

ㄷ . Play

- 게임 목표

해피엔딩.

- 게임 진행

전역적인 개념 – 시간 , 기분지수 , 돈

시간 – 새벽, 낮, 밤 이 있고, 시간에 따라 다른 활동 가능

- 캐릭터 움직임

좌우 움직임과 점프 가능.

3

- 상호작용

지능을 가진 객체 (npc) - npc들에게 행동을 할 경우, 특정 대사를 뱉는다. 그 뒤 필요

에 따라 선택지를 줄 수 있다.

사용 가능한 아이템 – 획득할 때, 독백으로 아이템을 설명한 뒤 아이템 창에서 사용

할 수 있고, 가지고 있는 것 만으로 도움이 될 수 있다.

고정되어 있으나 어떠한 단서가 될 수 있는 객체

ㄹ. Ui

중요하고 게임 플레이가 바뀔 수 있으므로, 개발 후반부에 생각해보도록 한다.

ㅁ. 분위기

게임의 배경은 도시적이지 않은 약간 시골과 같은 작은 마을을 생각하고 있다.

분위기는 친구와 함께 있으면 점진적으로 우울한 분위기가 커질 것이다.

다른 NPC는 그와 대조된 분위기를 갖게 된다.

분위기는 그래픽과 텍스트로 자연스러운 연출을 보여줌으로써 이뤄진다.

4

ㅂ. 그래픽

그래픽 작업을 하시는 분이 어떤 그림체를 보여줄 지 모르지만 어떤 것이든 괜찮음.

- 1안

매우 추상적인 그래픽





장점 – 쉬워보인다. 많은 부분 작업을 도와줄 수 있다.

단점 - 작업량에 비해 작업물이 없을 수 있고,

디테일한 작업을 못함.

- 2안

적당한 그래픽

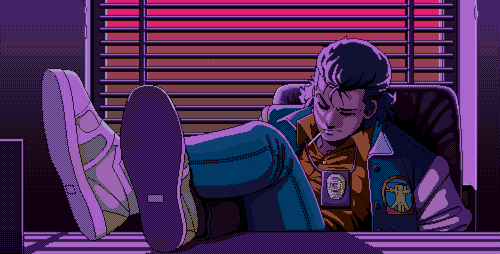
 

장점 – 표정이나 행동으로 전달하고자 하는 메시지를 보낼 수 있다.

5

- 3안

장인의 그래픽

[](http://blog.naver.com/leedawner/220639303478)

장 – 나를 하인처럼 부릴 수 있다.

단 – 그렇지만 내 취향은 아님

Z. 등장인물

( 꼭 필요한 등장 인물만 )

* 주인공

친구와 비슷하게 생겼으나, 긍정적인 분위기가 있어야 함.

IDLE상태, 걷기, 달리기, 침대에 눕기 리소스가 각 4프레임 이상 있어야 함.

* 친구

표정을 표현할 수 있어야 함. 우울1 ~ 우울5 까지 표현 해야 함.

주인공과 매우 비슷하게 생겨야 함.

* 흰둥이와 검둥이

(주인공을 안내하는 역할)

얼굴에 표정을 뺀 모든 부분이 흰색 or 검은색으로 표현. (천사와 악마로 표현해도 됨)

6