

# 퍼즐 어드벤처 게임 기획 서

---

이동준

# 개요

- 횡스크롤 2d 게임이다.
- 스테이지 별로 퍼즐을 배치해 두고 플레이어가 퍼즐을 풀어 스테이지를 클리어한다.
- 스토리를 진행하여 플레이 동기부여를 한다.

# 게임 특징

- 캐릭터 마다 정해진 속성이 있다.
- 속성은 불, 물, 땅, 바람 으로 이루어져있다.
- 플레이어는 캐릭터를 4명 소지하며 각각의 속성을 이용하여 퍼즐을 풀어 나갈 수 있다.
- 플레이어는 원소 구슬에 원소를 저장할 수 있으며 저장된 원소 구슬을 사용하여 새로운 원소 스킬을 발동시킬 수 있다.
- 스토리를 진행하면서 캐릭터를 동료로 영입한다.
- 유저는 상황에 따라서 플레이어를 변경하여 퍼즐을 풀어 나간다.

# 퍼즐 로직

- 무게 발판

1. 일정 무게가 올라오면 작동하는 기믹
2. 캐릭터가 직접 올라가거나 스킬, 오브젝트를 이용하여 작동 가능

- 속성 반응

1. 특정 속성이 닿으면 작동하는 기믹
2. 플레이어 캐릭터의 스킬 혹은 원소 구슬을 활용하여 작동시킴

- 퍼즐

1. 필드에 있는 퍼즐을 습득하여 힌트를 보고 퍼즐을 맞추
2. 퍼즐 목표 달성 시 다음 단계 진행

# 원소 구슬

사용 방법 : 클릭 후 원소가 태그인 오브젝트 클릭 시 해당 원소 구슬로 변경 (사용 후 쿨타임 15초)

땅 : 플레이어 발 밑에서 서서히 올라오는 바위 오브젝트 생성

바람 : 마우스 커서에 바람속성 오브젝트 생성 (오브젝트를 밀어낼 수 있음)

물 : 플레이어가 물의 형상으로 변함 (크기 작음)

불 : 플레이어가 마우스 클릭 시 마우스 클릭 위치를 향해 포물선으로 화염구 사출 (1회) 화염구가 바닥에 닿을 시 불꽃 오브젝트 생성

# 게임 방식

- 메인 스토리1을 끝내면 마을에서 자유로이 게임을 플레이 할 수 있게된다.
- 플레이어는 탐색, 휴식, NPC의 퀘스트를 수행할 수 있다.
- 마을에서는 총 24시간의 시간이 존재하며 시간에 따라 플레이 범위가 달라진다.
- 플레이어는 탐색할 때 1스테이지 입장 시 시간이 +3시간 추가된다.
- 시간은 마을에서 휴식을 통해 자유롭게 조정할 수 있다.

# 게임 내 시간

- 20시 ~ 06시 (밤) – 탐색불가, 휴식가능
  - 어두움
- 6시~12시 (아침) – 탐색가능, 휴식불가능
  - 밝음
- 12~17시 (오후) – 탐색가능, 휴식가능
  - 밝음
- 17~20시 (저녁) – 탐색가능, 휴식가능
  - 밤의 절반의 밝기
- 맵 마다 시간대 별로 BGM, 하늘 배경 변경

# 탐색

- 스테이지 별로 클리어 조건이 다르며 클리어 시 다음 스테이지가 해방이 된다.
- 클리어 조건은 스테이지 시작 할 때 보여주고 UI에 표시한다.
- 시간의 영향을 받으며 탐색 불가 시간이 되면 다음 스테이지로 넘어 갈 수 없다.



# 저장데이터

- worldTime (전체 시간)
- 스테이지 클리어 유무

# 캐릭터

이름 : 마에

속성 : 땅

일반 공격 : 바위속성 물체 사출

사용 스킬 : 마우스 커서 위치에 땅 속성 오브젝트 생성

스킬 쿨타임 : 10초

무게 : 1

캐릭터 획득 시기 : 기본 플레이어



# 캐릭터

이름 : 제나디아

속성 : 물

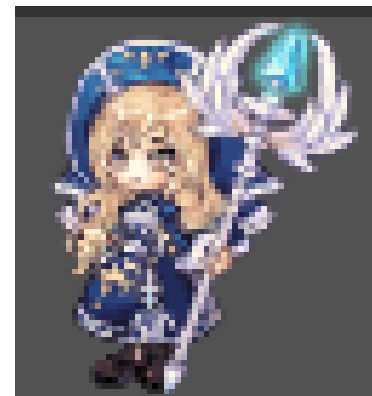
일반 공격 : 마우스 커서에 물 속성 오브젝트 생성

사용 스킬 : 캐릭터 양쪽 범위 물기둥 생성

스킬 쿨타임 : 6초

무게 : 1

캐릭터 획득 시기 : 스토리 진행



# 캐릭터

이름 : 서라현

속성 : 불

일반 공격 : 캐릭터 전방 범위 베기

사용 스킬 : 캐릭터 전방 불 속성 오브젝트 소환 (지속시간 5초)

스킬 쿨타임 : 6초

무게 : 1

캐릭터 획득 시기 : 스토리 진행



# 캐릭터

이름 : 후우

속성 : 바람

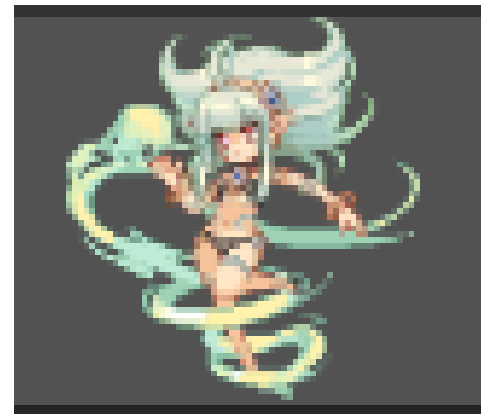
일반 공격 : 캐릭터 전방 바람속성 공격

사용 스킬 : 캐릭터 전방 바람 속성 기둥 생성

스킬 쿨타임 : 7초

무게 : 0

캐릭터 획득 시기 : 스토리 진행



# 개발 단계 (1주차)

날짜	진행 내용	비고
11-02	게임 구상, 기획	
11-03	퍼즐 로직 구상플레이어 이동, 공격 애니메이션	
11-04	플레이어 공격,스킬 무게 발판 속성 구슬	무게가 필요한 오브젝트에 무게 스크립터블오브젝트 추가
11-05	햇불 레버 제작 윈드스톤	햇불 2D Light
11-06	스테이지1 구현 스테이지2	타임라인 스테이지2 컷씬 작업
11-07	X	X

# 개발 단계 (2주차)

날짜	진행 내용	비고
11-09	튜토리얼 스토리1	
11-10	스태이지1-1 스태이지1-3 스태이지1-2배치	모아이 타임라인 1-2 달 함
11-11	스태이지1-2동굴 스태이지1-2석판	석판 드래그 앤 드랍 텔레포트 포탈
11-12	1-2완성 2-1완성	2-1 타임라인 두개 트램펄린
11-13	2-2완성 2-3	스프링점프 시네머신 버그있음
11-14	시네머신 버그해결 2-3	

# 개발 단계 (3주차)

날짜	진행 내용	비고
11-16	2-3완성 3-1	
11-17	3-1완성 스토리1 끝 메인 게임 구상 스토리 스킵버튼	메인게임 월드타임 세이브, 로드
11-18	마을 House 완성 마을 worldTime 변경 마을 worldTime 저장 맵 선택창	마을 - 하우스 간 이동 휴식 시간 제한
11-19	숲 1-1 완성	열쇠 레버
11-20	사운드 작업 시간 별 사운드	플레이어 공격, 스킬/ 오브젝트, 기믹/ BGM
11-21,22	1-2 작업	대포(포물선)



# 개발 단계 (4주차)

날짜	진행 내용	비고
11-23	1-2완성 1-3완성 초원 1-1 작업	작업삭제됨
11-24	23일 작업 복구	
11-25	전체맵 보기 버튼 스테이지 클리어 저장	Json
11-26	바위산 1-1 완성	bgm
11-27	바위산 1-2 완성 1-3 작업	숫자나무,수정
11-28,29	1-3 완성	