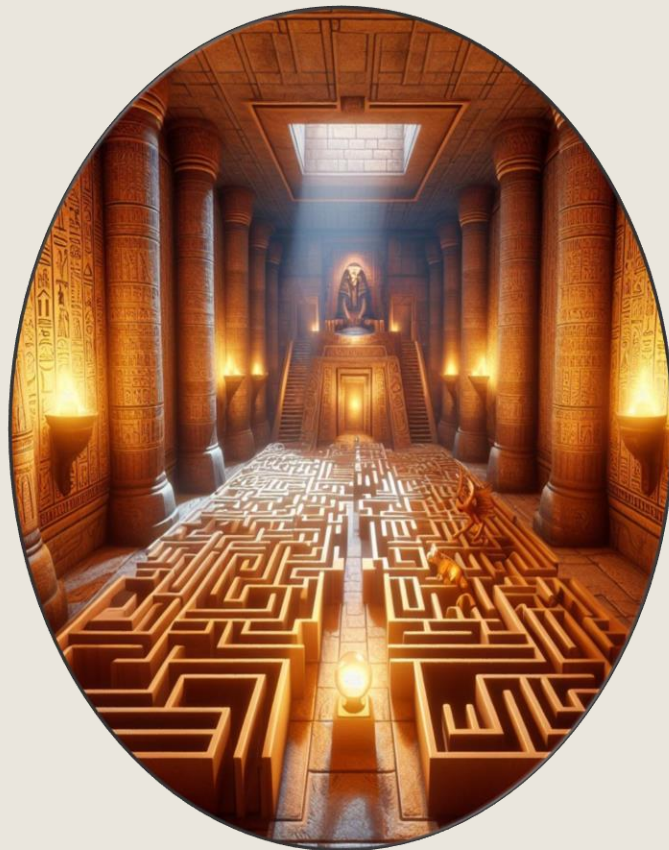




Maze Escape No.1

Project proposal

201904196 김동규
202000444 김대원
201801350 노해창
201902014 신영민
202004357 이선구



About this game...

· 게임 장르

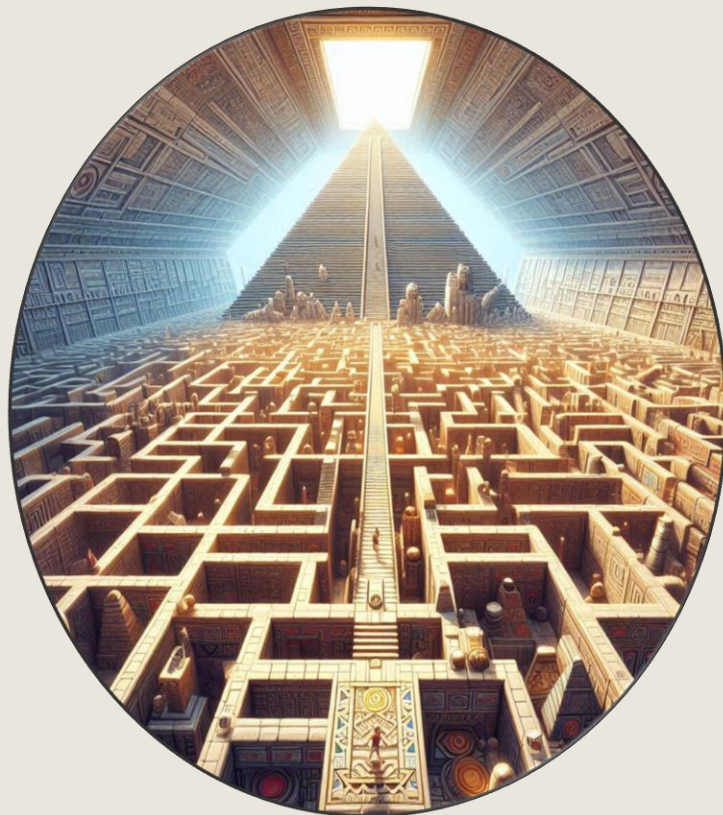
: 서바이벌 퍼즐 어드벤처

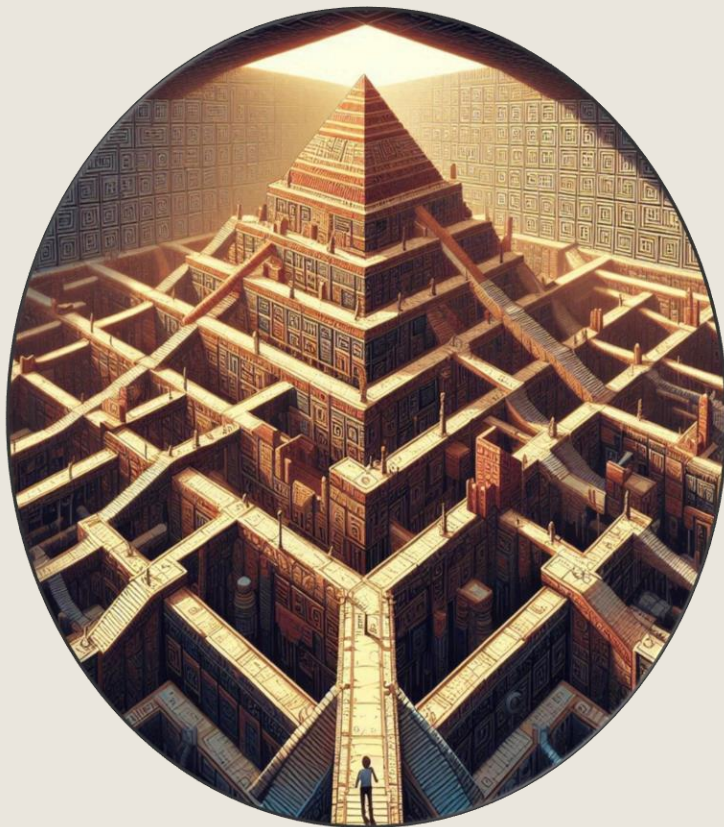
· 플랫폼

: PC

· 주요 타겟층

: 이집트 신화와 역사에 관심이 많은 13세 이상의 청소년 및 어른





About this game...

· 게임 배경

: 고고학자인 플레이어가 피라미드를 탐험하다 갑자기 깊은 내부로 떨어지게 된다. 피라미드 내부는 적들로 가득 차 있으며 플레이어는 다양한 장애물과 함정을 극복해 피라미드의 미로를 탈출해야 한다.

· 플레이어 달성 목표

: 미이라, 파라오와 같은 적 그리고 여러가지 함정을 피해 피라미드로부터 벗어나 현실 세계로 돌아가기



Game mechanics

· 게임 진행 방향

: 플레이어는 조력자인 스팅크스의 도움을 받아 적(미이라)와 그의 보스 파라오를 피해 피라미드를 탈출한다.

· 조작 방법

: W / ↑ 전진
: A / ← 좌회전
: D / → 우회전
: Space bar 점프





Game mechanics

· 게임 진행 방식

- : 총 20가지의 스테이지로 이루어져 있다.
- : 미션 문제를 맞추면 스프링크스(조력자)의 도움을 받는다

· 보상 시스템

- : 가끔씩 나타나는 상인에게 구매할 수 있는 다양한 아이템이 존재한다.





주인공 (플레이어)

Main character

이름: 제이콥 카터 (Jacob Carter)

학력: 고고학 박사, 전문 분야는 고대 이집트 문명

경력: 여러 고대 유적지 발굴에 참여, 이집트 신화에 대한 깊은 지식 보유

지식: 고대 이집트 상형문자 해독 능력

체력: 오랜 발굴 경험으로 탁월한 체력과 지구력 보유

빠른 반응: 위기 상황에서 신속하게 판단하고 행동하는 능력

목표: 피라미드의 비밀을 밝혀내고 안전하게 탈출하는 것





미이라 (적)

Main character

미이라 (적)

이름: 안크수남운 (Ankhsunamun)

배경: 고대 이집트 파라오의 왕비로 죽음 후 미이라로 부활

속도: 일반 미이라보다 빠른 이동 속도

추적: 플레이어의 움직임을 감지하고 추적하는 능력

파라오 (보스)

이름: 람세스 (Ramses)

배경: 고대 이집트의 강력한 파라오, 죽음 후 신의 힘을 가진 채로 부활

속도: 모든 적 중 가장 빠른 이동 속도

불멸: 일정 시간마다 부활할 수 있는 능력



스핑크스 (조력자)

Main character

이름: 세티 (Seti)

배경: 고대 이집트의 신비로운 수호자, 피라미드
입구에서 퀴즈를 내는 역할

역할: 플레이어에게 문제를 제시하고, 정답을 맞추면
유용한 아이템을 제공

특징: 이집트 신화와 역사에 관한 지식을 공유, 게임 내
교육적 요소 강화



Main item

무기

종류: 고대 화살과 활

특징: 빠른 발사 속도 및 중거리 공격 가능. 미이라를 일시적으로 무력화시킬 수 있음.

획득 방법: 특정 스테이지의 보물 상자에서 발견 가능하거나, 문제를 해결하여 스피ंक스로부터 획득.

방어구

종류: 마법의 갑옷

특징: 적의 공격으로부터 받는 피해 감소. 사용 시 일정 시간 동안 미이라의 공격을 완전히 피할 수 있는 능력 부여.

획득 방법: 복잡한 퍼즐을 해결하거나, 미로의 숨겨진 부분을 탐험하여 발견.



Main item

소모품

횃불: 어두운 통로를 일시적으로 밝혀주며, 미이라의 시야를 감소시킴.

속도 물약: 일정 시간 동안 이동 속도를 두 배로 증가.

체력 회복 아이템: 사용 즉시 플레이어의 전체 체력을 회복.

사용 방법: 인벤토리에서 선택하여 사용, 사용 즉시 효과 발생.

기타 아이템

피라미드 지도: 전체 미로의 구조를 일시적으로 드러내어 경로 계획을 돕는다.

문지기의 열쇠: 특정 문을 열 수 있는 유일한 열쇠.

마법의 망토: 사용 시 플레이어를 일정 시간 동안 미이라의 시야에서 숨김.

사용 방법: 지도는 한 번 사용하면 지속적인 효과를 제공, 열쇠와 망토는 특정 상황에서만 활성화 가능.



레벨 구성

난이도의 점진적 증가. 점점 복잡해지는 미로 맵, 점점 작아지는 시야 범위

소모품 및 기타 아이템 소개

아이템 종류 및 특징:

횃불: 어두운 통로를 밝힘, 사용시간 제한 있음.

피라미드 지도: 미로 내 길 찾기에 도움을 주는 필수 아이템.

마법의 망토: 일정 시간 동안 적의 시야에서 사라짐.

약초: 소량의 체력을 회복.

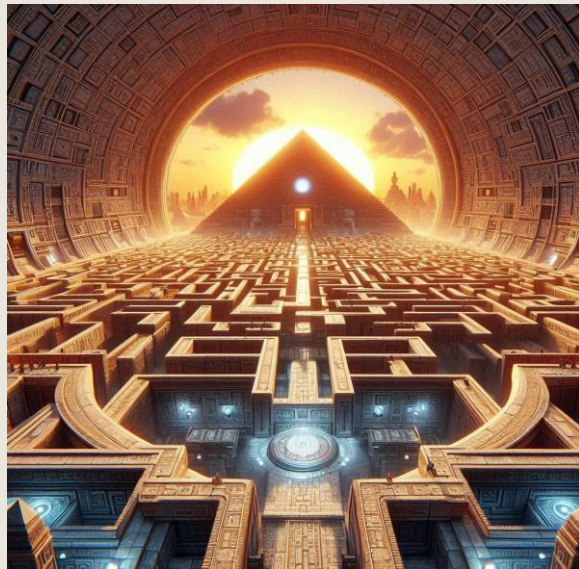
문지기의 열쇠: 특정 문을 열 수 있는 키.

속도 물약: 일정 시간 동안 이동 속도 증가.

체력 회복 아이템: 체력을 완전히 회복.

사용 방법

각 아이템은 특정 상황에서만 활성화 가능 (예: 횃불은 어두운 지역에서만 사용 가능).



레벨 구성

월드 맵 구성

전체 맵 구성

피라미드를 중심으로 한 여러 레벨의 복잡한 미로 구조.
각 레벨은 다른 테마와 함정을 가지고 있음.

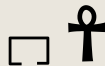
주요 지역

입구 지역: 게임 시작 지점, 기본 아이템 획득 가능.

중앙 성소: 주요 퍼즐과 함정이 집중된 지역.

보물 창고: 특별 아이템과 보상이 위치한 곳, 가장 보호가 철저한 구역.

탈출구: 각 레벨의 최종 목적지, 다음 레벨로의 진입로.



레벨 별 주요 특징



게임 초반: 피라미드 비밀공간

디자인: 간단한 퍼즐과 쉬운 함정으로 가득 찬 방

주요 특징: 밝은 시야, 쉬운 미로 탈출



게임 중반: 신들의 방

디자인: 복잡한 함정과 약간의 판단력을 요구하는 방

주요 특징: 미이라와 첫 조우, 스텔스 기능과 속도 물약을 활용해야 함



레벨 후반: 파라오의 저주

디자인: 고도의 생존 기술과 빠른 판단력이 필요한 방

주요 특징: 파라오의 유령이 집중적으로 추격, 복잡한 함정과 보스전 포함



메인 화면 및 메뉴 구조

메인 화면 디자인

기능: 게임 시작, 옵션 설정, 게임 종료 등의 기본 메뉴 포함

시각적 요소: 고대 이집트 테마를 반영한 디자인, 파라오와 미이라 등의 그래픽 사용

옵션 메뉴

설정 가능 항목: 음량 조절, 그래픽 품질 조정, 키 매핑

사용자 인터페이스 : 직관적이고 사용자 친화적인 인터페이스 디자인

추가기능

랭킹 시스템: 온라인 랭킹 표시, 개인 및 전체 성과 비교

도움말 섹션: 게임 방법과 팁 제공, 초보자를 위한 가이드 포함

접근성 옵션: 텍스트 크기 조정, 색맹 모드 등 다양한 사용자를 위한 설정



게임 플레이



스토리 진행

주인공이 피라미드로 떨어짐



튜토리얼

미로를 달리는 방법, 장애물을 피하는 방법 등을 알려줌

게임진행

튜토리얼이 끝나면 게임을 시작함



게임 플레이



게임 진행 및 클리어

장애물(미라, 파라오, 스피נק스 등)을 모두 피해서
미로를 탈출하면 해당 스테이지 클리어



다음 레벨로 진행

이전 레벨보다 어려워진 난이도의 다음 레벨을 플레이



오디오 및 그래픽



그래픽

파라오, 미라 등의 캐릭터

오디오

Youtube 무료 배경음악
Pixabay 무료 효과음



개발 환경 및 필요 요소

개발 언어 및 게임 엔진

Unity 게임 엔진, C# 프로그래밍 언어

그래픽

Unity asset store의 에셋

시스템 요구 사항

OS: Windows 7 64비트

RAM: 4GB 이상

하드: 여유공간 10GB 이상

마케팅 계획

소셜 미디어 전략

공식 유튜브에 게임 예고편, 개발 비하인드 스토리를 포함한 콘텐츠를 업로드하여 팔로워들의 관심을 유도

인플루언서 및 게임 리뷰어 협업

유명 게임 리뷰어, 스트리머, 유튜버, 인플루언서와 협력하여 게임의 리뷰와 플레이 스트리밍을 진행

사전 등록 프로모션

정식 출시 전 사전 등록을 유도하기 위한 보상 시스템을 마련하고, 출시 기념 한정판 아이템, 할인 등 다양한 이벤트 제공

감사합니다.

Q&A

