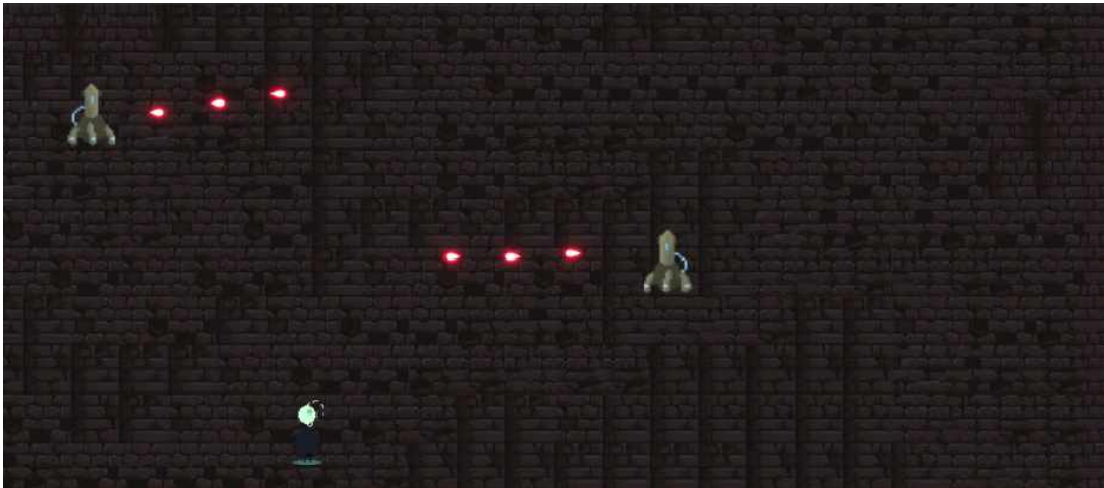


# GIGDC2023 요약기획서 (기획부문)

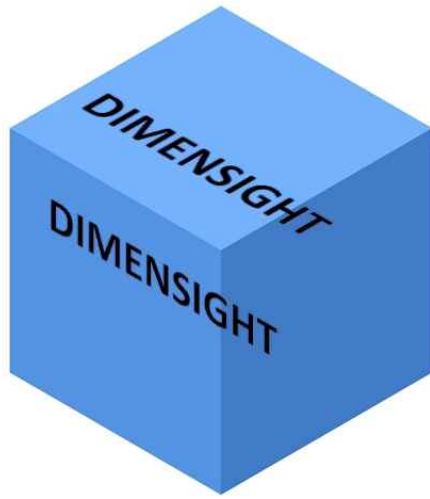
## 1. 게임 간단 소개



지금 당신은 엄청나게 위험한 상황에 빠져있습니다!  
앞뒤로 탄막이 날아와 도망칠 수 없는 상황!  
그런데 이런 상황에  
게임의 시점이 달라진다면 어떻게 될까요?



사이드뷰의 시점에서는 플레이어에게 불리한 상황이었지만,  
탑뷰의 시점에서는 플레이어에게 유리한 상황이었던 것입니다.  
DIMENSIGHT 는 이렇게 시점을 바꿔가며  
자유자재로 싸울 수 있습니다!



제목	DIMENSIGHT
게임 장르	로그라이크 액션 게임
게임 소재	차원, 게임의 시점
게임 플랫폼	PC
게임 그래픽	2D
게임 시점	탑뷰, 사이드뷰
주요 타겟층	- 높은 난도의 게임을 선호하는 게이머 - 한 가지 게임을 깊게 파는 것을 선호하는 게이머

### 시나리오

세계에는 두 차원이 존재한다. 각각 **평면 차원**과 **측면 차원**으로 불리는 두 차원은 처음에는 서로의 존재조차 알지 못하는 완전히 분리된 차원이었다. 그런데 어느 날 한 과학자가 두 차원의 존재를 발견, 그 후 차원들이 이어져 있다는 사실을 발견하게 되었고, 두 차원을 하나로 모으는 기술인 **차원 융합**이라는 기술을 발명하게 된다.

그런데 이 기술을 악용하려는 자가 존재했다. 이제는 어느 차원에서 탄생한 존재인지 알 수조차 없게 된 존재 일명 **마왕**, 그는 차원을 모으는 기술을 이용해 두 차원을 모두 자신의 손아귀에 집어삼키려는 계획을 펼치려 하고 있다.

자신의 기술이 사악한 존재에게 악용되려 한다는 사실을 알게 된 과학자 **주인공**, 그는 사악한 마왕의 계획을 무너뜨리기 위해 마왕의 성에 무작정 침입한다. 하지만 마왕의 기술력으로 만들어진 몬스터들은 강력했고, 결국 그 강대한 힘 앞에 무너진다.

주인공은 포기를 하려던 찰나, 만약 자신이 차원의 기술력을 쓰면 상대해볼 수 있을 것이라는 희망을 품고 다시 마왕성을 향해 나선다. 과연 주인공은 이 차원의 기술력을 사용하여 마왕의 사악한 계획을 막아낼 수 있을 것인가?

## 2. 게임 특징

### 2.1. 시점을 전환하며 싸운다!

게임의 장르는 평범하다면 평범한 로그라이크 액션 게임이지만, 이 게임의 가장 핵심적인 특징은 바로 **시점의 전환**입니다. 일반적인 2D 게임의 경우 한가지 시점으로 게임이 고정되지만, DIMENSIGHT는 **탑뷰**와 **사이드뷰** 두 시점을 동시에 다루게 됩니다.

DIMENSIGHT는 이 시점을 **차원**이라는 개념으로 풀어내어, 시점을 전환할 수 있는 시스템을 **차원 변환**이라고 명명했습니다. 플레이어는 차원 변환이라는 시스템을 이용해 게임의 시점을 탑뷰 => 사이드뷰 또는 사이드뷰 => 탑뷰로 전환할 수 있으며, 이렇게 시점이 전환되면 게임의 오브젝트들 또한 전환되는 시점에 맞춰 형태와 위치가 변경되게 됩니다.



사이드뷰



탑뷰

플레이어는 차원 변환을 이용해 현재 시점에서 불리한 상황을 다른 시점으로 전환하여 유리하게 만드는 등, 시점을 유연하게 넘나들며 전투를 유리하게 이끌어가며 마왕의 하수인들과 맞서 싸워야 합니다. 하지만 적들도 차원의 존재를 알고 있으므로 역으로 이용당하는 수가 생길 수도 있습니다. 그렇기에 플레이어는 고도의 조작 실력과 판단 능력을 통해 차원 변환을 잘 활용하고, 이를 통해 마왕의 성을 헤쳐나가야 합니다.

## 2.2. 명확히 정해진 것이 없는 게임 속 요소들

앞서 언급했듯 게임의 장르는 로그라이크 액션 게임입니다. 게임의 스테이지 구성은 매판마다 변하게 되며, 획득할 수 있는 장비도 정해진 것이 없습니다. 또한 한 번 죽으면 다시 기존의 상태로 돌아올 수 없습니다. 플레이어는 정해지지 않은 스테이지의 구성을 잘 파악하고, 무작위로 주어지는 장비들을 잘 선택하여 최선의 조합을 선택해 마왕의 성을 헤쳐나가야 합니다.

하지만 플레이어가 완전히 자유롭게 장비를 선택할 수는 없습니다. 플레이어 캐릭터는 제한된 양의 장비만 지닐 수 있으므로, 플레이어는 이러한 장비의 선정에서 선택의 중요성을 느끼게 될 것입니다.

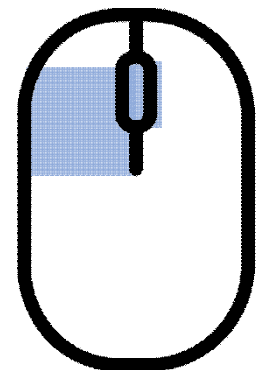
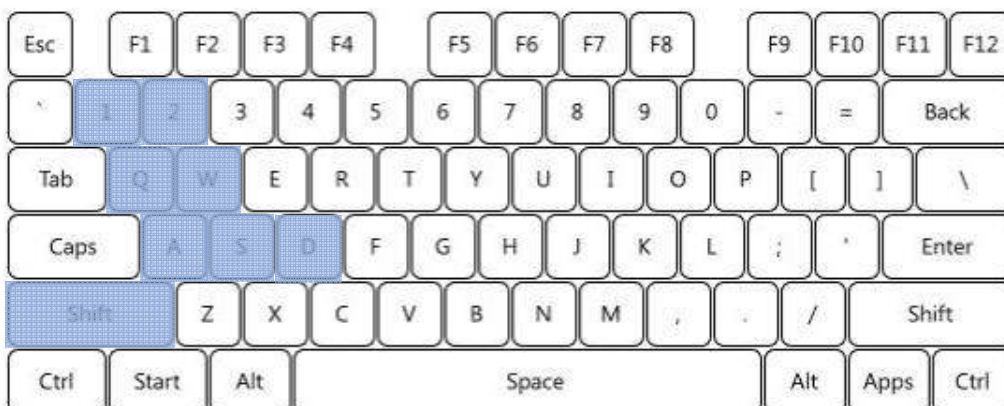
## 2.3. 확고한 마니아층이 생겨날 수 있는 게임

게임의 장르와 더불어 시점을 전환하는 특이하면서도 이질적인 시스템이 핵심적으로 쓰인다는 점으로 인해 게임의 난도는 높아지며, 이러한 높은 난도는 여러 플레이어에게 고통을 줄 수도 있습니다.

하지만 플레이어가 게임에 점점 숙련된다면 로그라이크 장르 특유의 다채로움과 불규칙성으로 인한 중독성과 시점 전환이라는 독특한 시스템으로 인해 이 게임만의 매력을 느낄 수 있을 것입니다. 그러한 매력은 이 게임을 계속해서 즐기는 확고한 마니아 유저들을 만들 수 있을 것입니다.

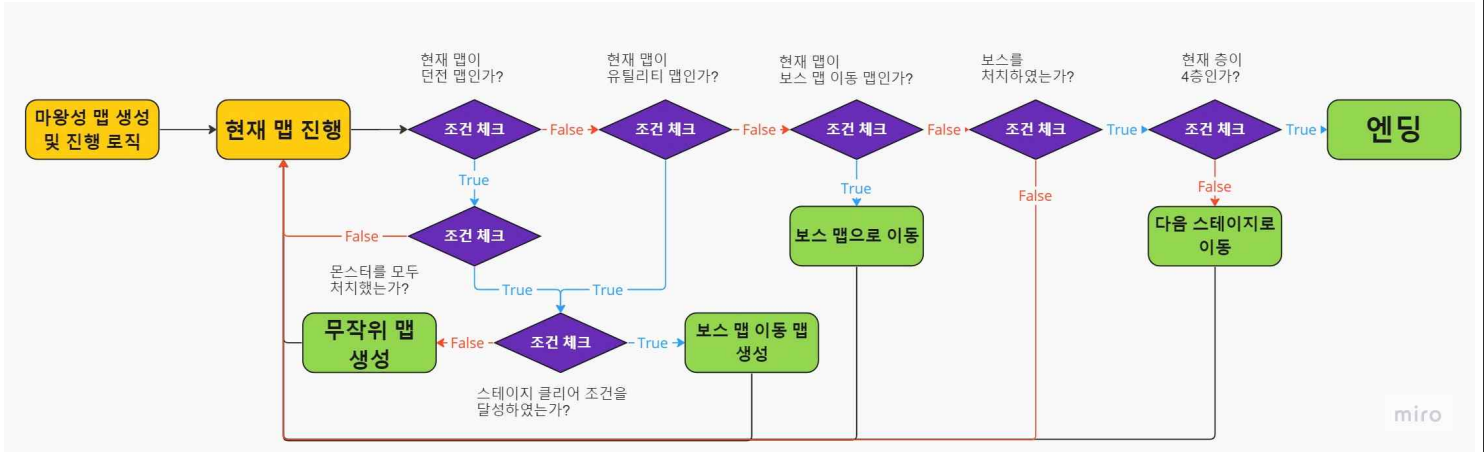
# 3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

## 3.1. 조작법



입력키	평면 차원	측면 차원
W	상단 이동	점프
A	좌측 이동	좌측 이동
S	하단 이동	하단 점프
D	우측 이동	우측 이동
Q	인벤토리 창 실행	인벤토리 창 실행
1	체력 회복제 사용	체력 회복제 사용
2	차원력 회복제 사용	차원력 회복제 사용
Left Shift	차원 변환	차원 변환
마우스 좌클릭	공격 및 상호작용	공격 및 상호작용
마우스 휠 스크롤	무기 교체	무기 교체

### 3.2. 주요 게임 플레이



마왕성 맵 생성 및 진행 로직을 나타낸 플로우차트

- 플레이어는 총 4층으로 구성된 마왕성을 탐험하게 됩니다.
- 각 층은 정해지지 않은 개수의 방들로 구성되어 있습니다. 이는 플레이어가 각 층의 클리어 조건을 달성하기 전까진 맵이 반복적으로 생성되기 때문입니다.
- 각 층의 특정한 클리어 조건을 달성하면 아주 강력한 적인 보스 몬스터가 출현하는 맵으로 이동할 수 있는 맵이 생성됩니다. 이 보스 몬스터를 쓰러뜨리면 다음 층으로 이동할 수 있습니다.
- 클리어 조건을 달성하기 전까지 생성되는 맵은 크게 두 가지로, 몬스터들이 출현하는 **던전 맵**, 장비들을 획득할 수 있는 **유틸리티 맵**으로 나뉩니다.
- 마지막 층인 4층의 마지막 스테이지에는 최종 보스인 마왕이 출현합니다. 이 마왕을 쓰러뜨리면 게임의 엔딩을 볼 수 있습니다.
- 이 모든 플레이 과정에 차원 변환을 활용하는 것이 게임의 주된 플레이라고 할 수 있습니다.

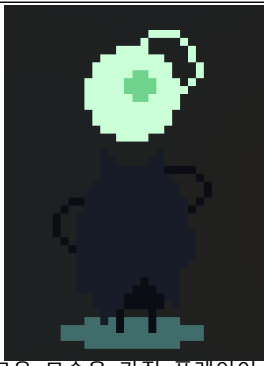
## 4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부 )

### 4.1. 그래픽 스타일

- 시점을 전환한다는 게임의 특성을 살리기 위해, 게임의 그래픽은 탑뷰와 사이드뷰 어떤 시점에서든 어울릴 수 있는 형태의 픽셀 형태의 그래픽으로 제작될 것입니다.

### 4.2. 디자인 컨셉

- 게임의 설정이 과학의 힘을 이용해 차원을 바꿔 가는 것이기 때문에, 플레이어 캐릭터와 적 모두 기계적인 모습을 띤 형태로 제작될 것입니다. 하지만 맵 디자인의 경우, 고전적인 형태의 중세 성의 분위기를 띠도록 하여 DIMENSIGHT만의 독특한 분위기를 연출할 것입니다.



신비로운 모습을 가진 플레이어 캐릭터



기계적인 모습의 적 캐릭터

## 5. 팀원 역할 간단 기술

- 문서 작성 및 인게임 이미지, 플로우 차트 작성 등의 모든 내용은 혼자서 하였으며, 인게임 이미지의 캐릭터 및 타일맵들은 사용이 허가된 에셋들을 활용하였습니다.

## 6. 기타 추가 사항