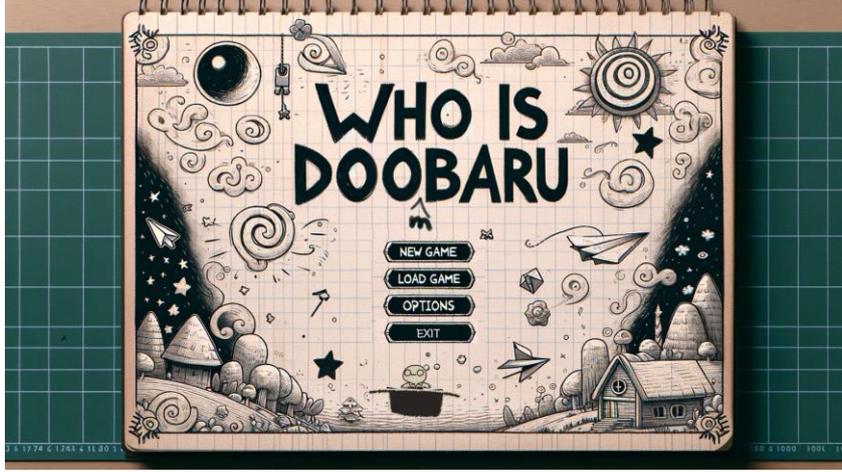


1. 게임 간단 소개

여러분의 둠바루는 누구였나요?



제목	Who is DoomBaru?(둠바루가 누구야?)
장르	퍼즐 어드벤처
플랫폼	PC
시점	탑 뷰
목표	한정된 횟수의 맵 반전 시스템을 활용하며, 스테이지(퍼즐, 보스)를 클리어
특징	공책의 양면적 특징을 활용한 핵심 기믹과 종이의 질감을 활용한 기믹 구성

[시놉시스]

여러분이 오랜 기간 방치한 공책에서

캐릭터들이 열심히 마을을 꾸리며 살아가고 있습니다.

그곳엔 특별한 존재 '둠바루'를 필두로 한 하나의 '공책마을'이 존재하는데요,

여러분이 자리를 비운 사이, 공책마을엔 알 수 없는 존재들이 나타나

공책마을을 어지럽히고 공책주민들을 감옥에 가두었습니다.

둠바루의 감옥탈출을 돕고, 나아가 공책세상을 구해주세요!

2. 게임 특징

옛날 공책이 주는 향수와 질감, 양면 특징을 활용한 퍼즐 어드벤처

이세계 공책 마을에서 챕터별로 이야기가 전개되며, 플레이어가 보스를 물리치면서 게임이 진행됩니다.

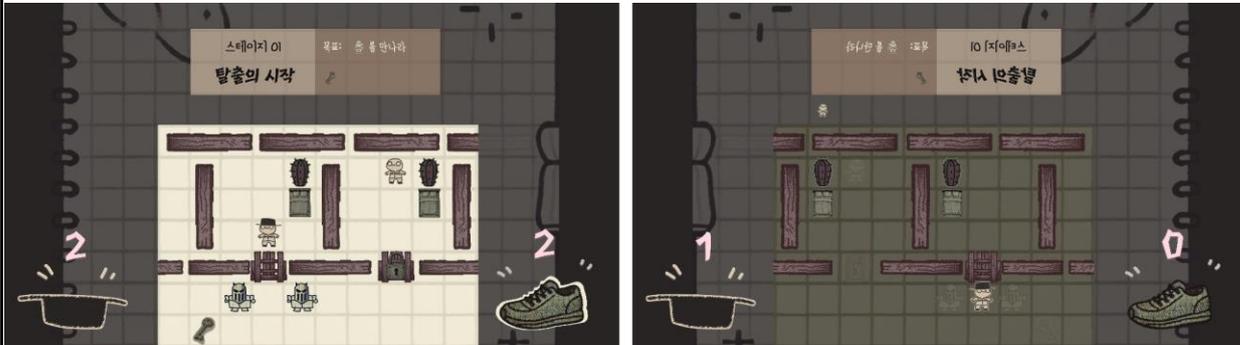
1) 유저의 몰입감을 높이기 위한 솔루션

- 저희 게임의 방향성은 단순히 퍼즐을 푸는 것이 아닌 한정된 상황의 신중함에서 오는 몰입감과, 신선한 사고 방식의 추가입니다.

한정된 상황의 신중함 -> 제한된 캐릭터 행동 횟수를 통한 퍼즐을 풀어나가는 방식

신선한 사고 방식 -> 공책의 뒷면을 활용하는 반전기믹, 다양한 플레이 패턴 제공 및 몰입감 증대

2) 공책 속 세상 및 반전 기믹의 구상 과정 및 기획 의도



- 공책의 특성에 맞게 앞페이지에서 뒷 페이지로 이동, 이 때 다른 부분(이동하거나, 이동할 수 없는 부분 등)을 활용해 클리어하는 내용을 생각했고, 이를 기믹으로서 어떻게 녹여낼 수 있을지에 대한 고민을 했습니다.
- 공책 속 세상이라는 것을 명확히 인지할 수 있는 시점은 탑 뷰이고, 모눈종이(Grid) 형태에서 한 칸씩 움직이며 퍼즐을 클리어하는 방식을 선정했습니다.
- 보스 몬스터의 경우 공책 속 세상에서 연필로 공격하거나, 한붓그리기를 해야 하는 방식 등으로 플레이어를 공격하는 재미요소를 더했습니다.

3) 풍부한 세계관, 공책 안과 밖에서 일어난 다양한 사건

공책 마을	게임의 초기 진입장벽을 낮추기 위해
게임 시나리오	똘바루를 도와 감옥을 탈출하는 단순한 플롯으로 전개
똘바루가 누구야	공책 외부 이야기에 대한 실마리를 서서히 공개하며
게임 시나리오	게임 세계관 완성도 및 관심도 증대

* 게임 실마리 제공 방식

3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

[조작법]

- 플레이어의 조작감을 향상 시킬 수 있는 것은 조이스틱이지만, 반전세계 이동에 제한을 둔 시스템과 한 칸 씩 나뉘어져 있는 모눈종이의 특징을 고려해 기획했습니다.
- 이동: 방향키(↑ ↓ → ←), 모눈종이의 한 칸 이동
- 스테이지 리셋(플레이중인 스테이지 다시 시작): R (Reset)
- 공책 뒤집기: Shift
- 동바루와 대화: D (Doombaru)

[전체적인 게임 진행 방식]

- 총 5 개의 챕터로, 개발 과정에서 우선적으로 1 개의 챕터를 완성도 높게 구현하고자 합니다.
- 클리어 한 챕터를 더욱더 테크니컬하게 클리어하고자 하는 유저의 욕구를 충족시킬 수 있습니다.
- EX) 퍼즐 스테이지 타임어택 기능 제공

[인게임 기믹 기능 설명 데이터테이블]

기믹	이름	설명
	교도관	교도관이 바라보고 있는 방향에서는 기절시킬수 없고, 나머지 세 방향에서 공격이 가능

	문	플레이어가 열고 드나들 수 있는 문
	선인장	선인장에 닿으면 스테이지가 재시작
	나무 벽	플레이어가 통과할 수 없는 구조물
	침대	플레이어가 통과할 수 없는 구조물
	자물쇠 달린 문	자물쇠로 잠겨있는 문. 열쇠를 통해 잠금 해제
	열쇠	열쇠를 통해 상자나 자물쇠 해금

챕터나 스테이지가 진행됨에 따라 더욱더 다양한 기믹을 유기적으로 활용할 예정입니다

EX) 움직이는 교도관, 침대 밑의 비밀문

[힌트 및 몰입감 증대 시스템: 둠바루와의 인터랙션]

둠 바 루

음... 내 생각에
저기 문앞에 까지 가서 사용하는게
가장 효율적일것 같아 -v-

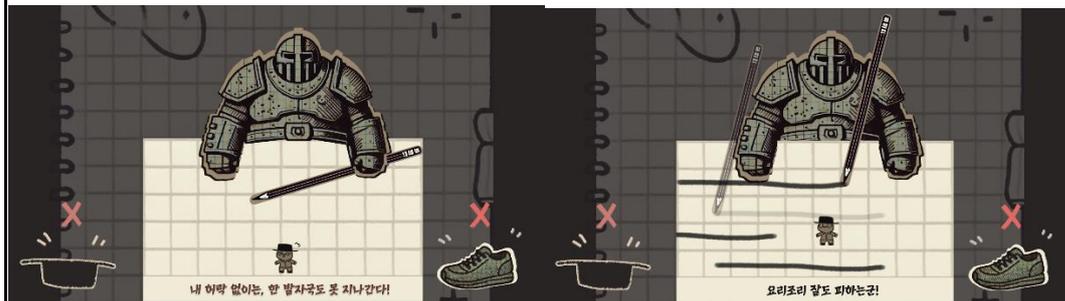
```

graph TD
    A([게임 시작]) --> B[메인 화면]
    B --> C[새로운 게임]
    B --> D[렐터 선택]
    C --> E[게임 플레이]
    D --> E
    E --> F{H 입력(Help)}
    E --> G{ESC(음션)}
    F --> H[힌트 시스템 제공  
(둠바루의 생각)]
    G --> I([휴게실, 화장실 조명,  
메인 화면, 이어폰])
  
```

* D키를 눌러 둠바루의 의견을 세부적으로 들을 수 있다.

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

[캐릭터 컨셉아트 및 플레이 시안]



5. 팀원 역할 간단 기술

팀장: 이택원 게임 시나리오 기획 및 핵심 컨셉 도출 UI/아트 리소스 제작

팀원: 김민우 퍼즐 어드벤처 시장 조사 및 플로우 차트 작성, 문서 방향 제시, 보스 컨셉 추가 및 정리

팀원: 김윤호 퍼즐, 보스 기믹 리서치 및 추가 구상, 페이퍼 프로토타입 리소스 제작 및 촬영

문서 작성 과정에는 팀원 전원이 참여했습니다.

6. 기타 추가 사항

[향후 업데이트 방향: 보스 추가 사항]

공책의 특징과 각기 뚜렷한 특징을 가진 퍼즐과 보스들이 존재하는 챕터를 추가 예정입니다.

퍼즐에 대해선 움직이는 교도관, 숨겨진 비밀공간, 필요 반전 횟수의 증가, 기믹 상호작용 확대 등 다양한 활용 방안을 구상 중에 있습니다.

보스에 대해선 다음과 같습니다.

Chapter 01 Boss 필기의 교도소장: 연필을 주 무기로 사용해 연필 자국으로 플레이어를 공격한다.

Chapter 02 Boss: 눈물의 양파: 눈물을 주 무기로 사용해 눈물 자국으로 플레이어를 공격한다.

Chapter 03 Boss: 혼란의 광대: 둠바루의 반전기믹을 역으로 활용해 주 무기로 사용한다.

Chapter 04 Boss: 커터칼 사무라이: 커터칼을 주 무기로 사용해 칼로 플레이어를 공격한다.

Chapter 05 Boss: 최후의 화염 + 모든 보스 종합 불을 주 무기로 사용해 불로 플레이어를 공격한다

[리소스 출처]

기획서의 모든 이미지는 DALL-E AI 사용과 리터칭 진행 혹은 팀 내부 자체 디자인 이미지입니다.

AI Prompt는 게임의 시놉시스 전달 후 필요한 아이콘을 요청했습니다.

ex) Draw a lock according to the concept

게임의 전체적인 플레이 형태는 페이퍼 프로토타입 PR 영상으로 제출 드립니다.

사용 폰트: Hakgyoansim Tuho, Hakgyoansim Eunhasu, Hakgyoansim Ggooreogi, Hakgyoansim Kkokkoma, Hakgyoansim Namu

페이퍼 프로토타입 배경음악은 Pixabay 사이트의 무료음원을 활용했습니다.

제목: Spark Groove | Electro Swing | Dancy | Funny

아티스트: OpenMusicList

<https://pixabay.com/ko/music/spark-groove-electro-swing-dancy-funny-198158/>

제목: Catch It

아티스트: Coma-Media

<https://pixabay.com/ko/music/catch-it-117676/>