



REGINA

게임공학과 1888033 조현영
게임공학과 1888036 한지아



01

게임 소개

02

세부 계획 & 변경 사항

03

향후 계획



게임 소개



— PRINCESS LEGENDARY —

이름 : Regina

메인 컨셉 : 스토리

- 스토리 위주의 게임
- 메인 스토리를 클리어하며 엔딩에 도달하는 게임

서브컨셉1 : 판타지

-현실에서 일어날 수 없는 마법 등의 요소를 사용

서브컨셉2 : 관계성

-게임 도중 만나는 NPC들과의 대화를 통해 능력치를 얻고 진행함

서브컨셉5 : 전략

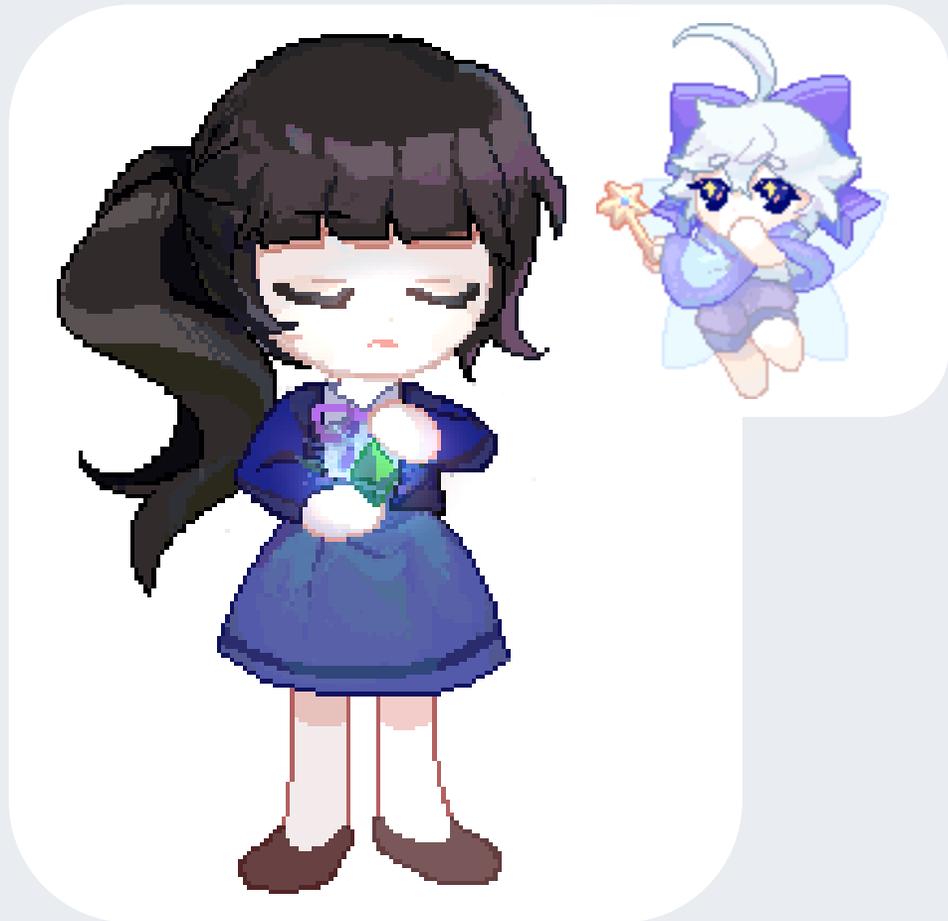
-선택지 선택에 따라 이벤트 결과가 달라짐
-일정 분기 전에 올린 능력치에 따라 엔딩 조건이 갈림

서브컨셉3 : 성장

-스케줄을 수행하고 능력치를 쌓아 플레이어가 성장함

서브컨셉4 : 다양함

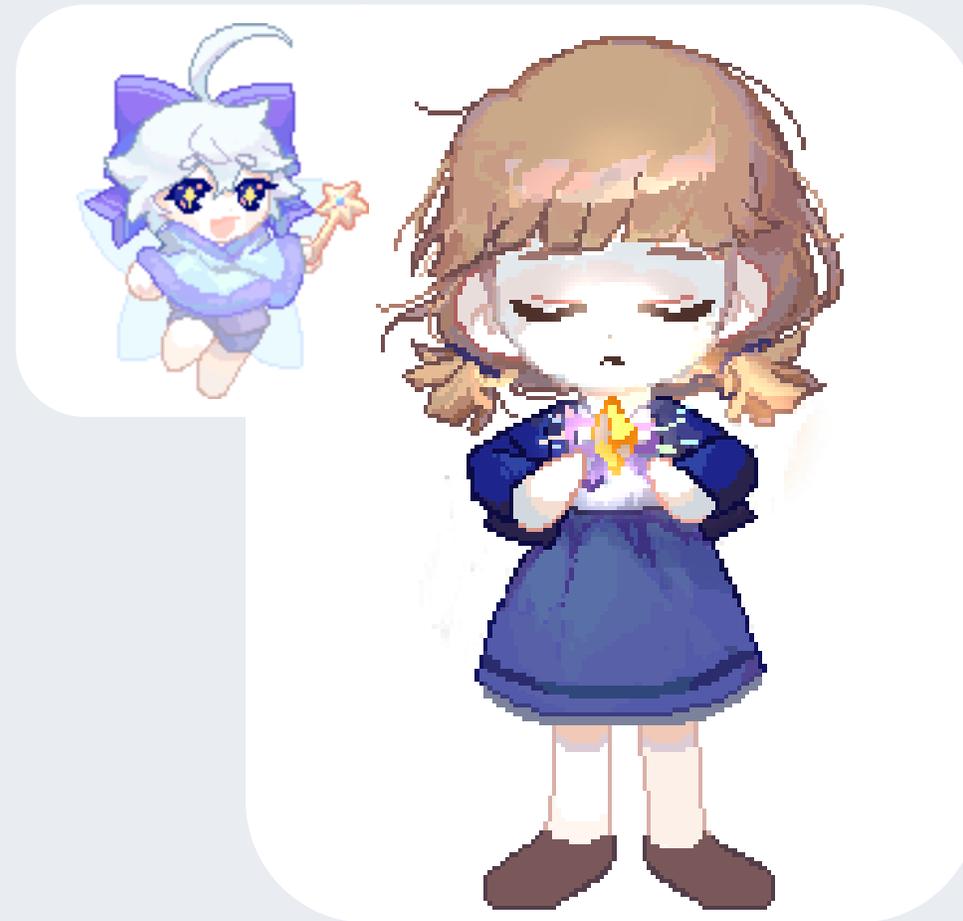
-주인공의 선택, 능력치 수치에 따라 특정 상황에 다양한 방법으로 게임을 진행할 수 있음
-같은 엔딩 루트이더라도 다양한 상황의 엔딩 스토리가 존재



메디이나

여신 레지나의 선택을 받아 여왕 선발 시험을 치르게 된 캐릭터.

주인공의 라이벌이다.

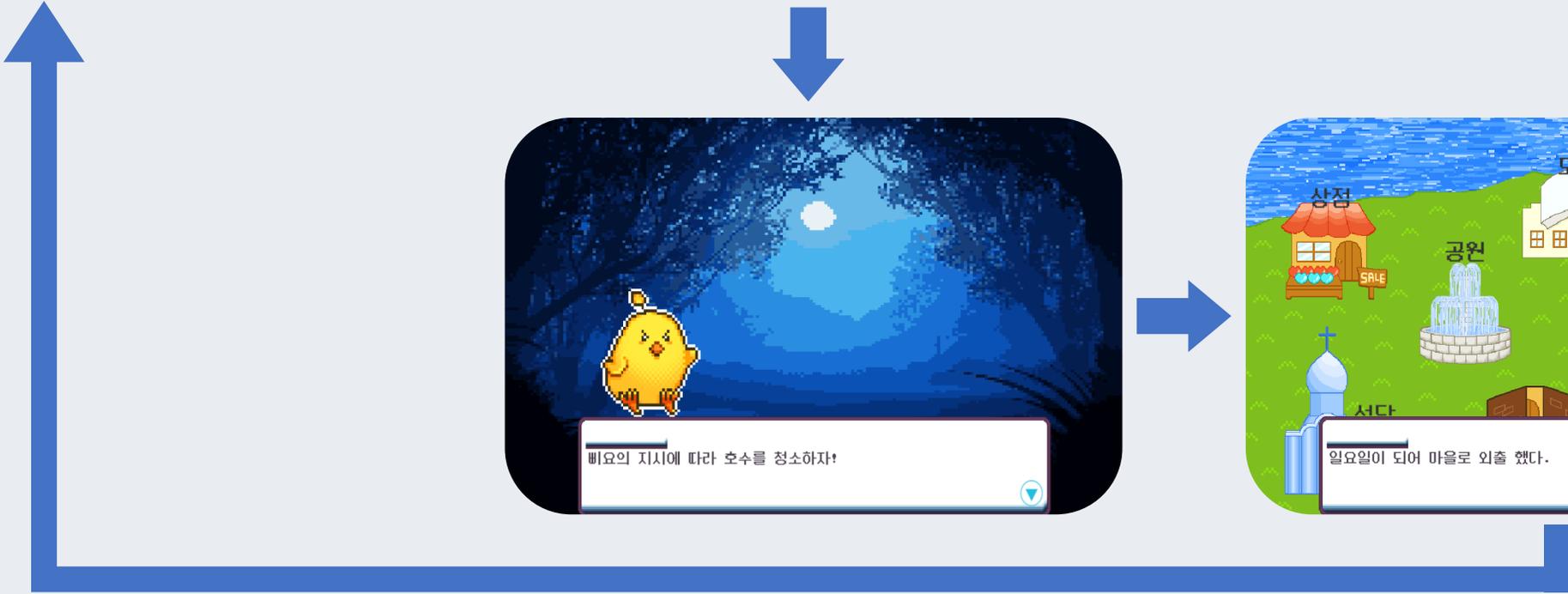


시트린

여신 레지나의 선택을 받아 여왕 선발 시험을 치르게 되었다.

이 게임의 주인공.

게임 진행 방식





스케줄
가방
저장

뒤로가기

MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN

REGINA

용병 마법학 독서
헬스 피티 요정 돌보기
뷰티학 텅글 휴식

취소 확인



세부 계획 & 변경 사항



튜토리얼 화면

- 메인 룸에 처음 진입 시 튜토리얼을 통해 플레이어에게 게임 진행 방향을 제시해줌.

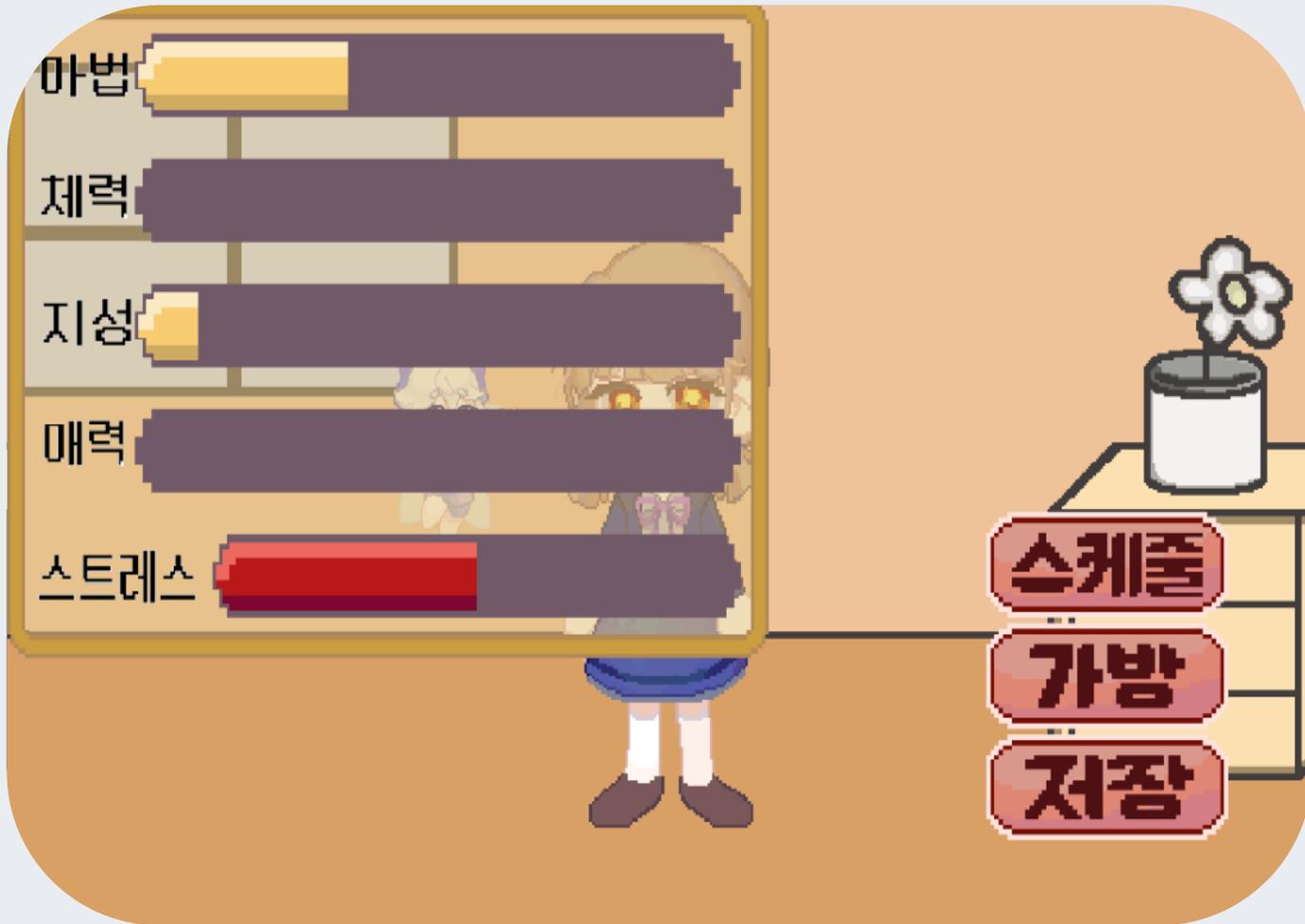
변경 사항

- 시스템마다 튜토리얼을 추가.



메인 룸 화면

- 게임 진행 중 제일 많이 보게 되는 화면.
- 스케줄화면과 가방화면으로 이동 가능.
- 게임 진행을 저장 가능.



스탯 화면

- 메인 화면에서 z키로 스탯창을 열어 확인 가능.
- 마법, 체력, 지성, 매력, 스트레스 수치 확인 가능.

변경 사항

- 능력치 수치를 자주 확인해야 하는 게임의 특성에 따라, 보다 쉽게 확인할 수 있게 변경함.



0G



오늘은 집에서 홈트레이닝을 했다.
체력이 20 올랐다.
스트레스가 15 올랐다.

스케줄 화면

- 일주일에 3개의 스케줄 설정.
- 스케줄 애니메이션, 스탯 현황을 확인할 수 있음.

변경 사항

- 스토리 변경에 따라 스케줄 일정을 한 달에서 일주일로 변경.
(스케줄 수행 횟수 4 -> 3)
- 스탯 변화를 스케줄 종료 후 텍스트로만 알 수 있었던 기존의 시스템에서 실시간으로 스탯 창을 확인할 수 있는 시스템으로 변경.



인벤토리 화면

- 마을에서 구매한 아이템을 확인하고, 사용할 수 있음.

변경 사항

-기존 아이템-

마을에 외출할 때마다 구매할 수 있는 스트레스 아이템, 주인공의 생일에만 구매할 수 있는 능력치 아이템

-현재 아이템-

스토리의 변경에 따라 게임 내 시간이 1년에서 한 달로 줄어들어 능력치 아이템을 스트레스 아이템과 같이 외출할 때마다 구매할 수 있도록 변경



저장 화면

- 게임 진행 상황을 저장할 수 있음.

변경 사항

- 저장 시간을 슬롯에 표시하여 플레이어가 저장 데이터를 구분하기 용이하게 변경.



마을 화면

- 일요일에 외출할 수 있는 마을.
- 상점에서 아이템 구매할 수 있음.
- 그 외 장소에서 여러 이벤트가 발생.



미니 게임

- 스토리 위주의 게임 진행이 지루하지 않게 미니 게임 추가.



향후 계획



- 게임 재시작 시 이어하기 시스템 추가
- 도서관에 세부 스토리 설정을 볼 수 있는 컨텐츠 추가
- 캐릭터 의상 시스템 추가
- 메인 스토리 엔딩 후 스탯에 따른 미니 엔딩 추가

- 디자인 : 윤선미(마을UI), 조현영(UI), 한지아(UI), 황지선(UI 및 캐릭터)
- 프로그래밍 : 조현영, 한지아

감사합니다