



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

서브컨셉3 : 성장

-스케줄을 수행하고 능력치를 쌓아 플레이어가 성장함

서브컨셉5 : 전략

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

서브컨셉4 : 다양함

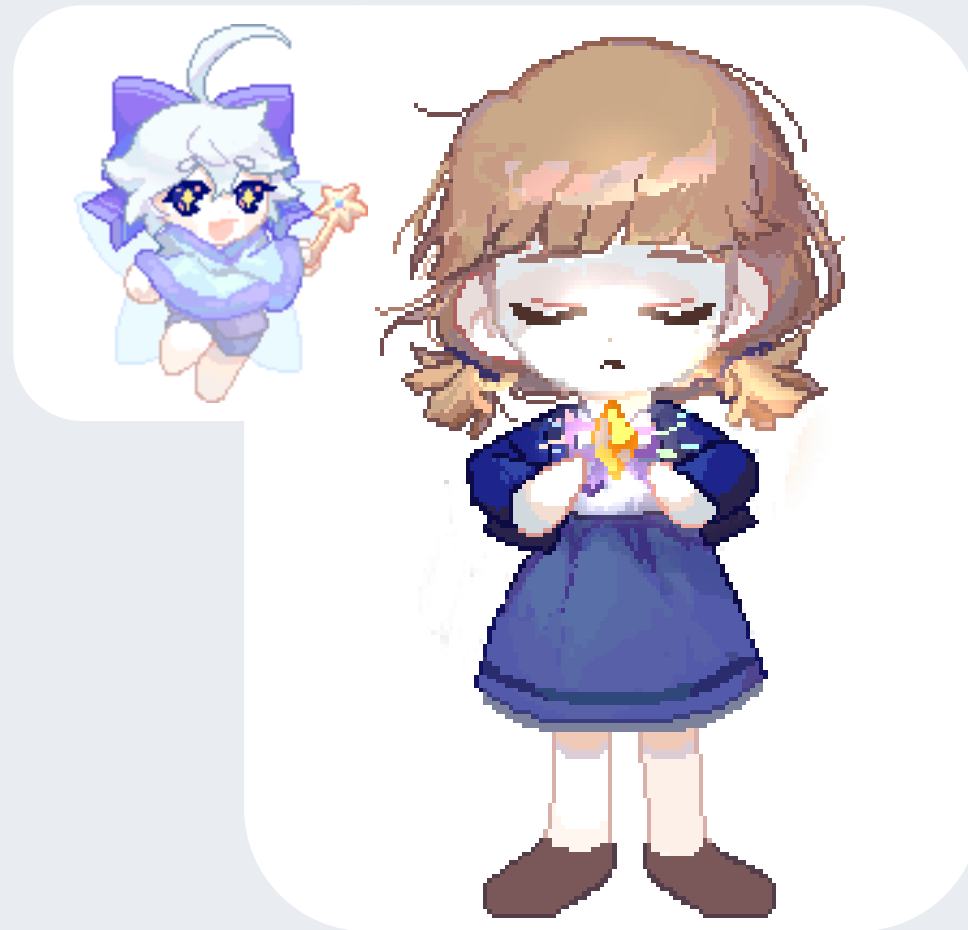
-주인공의 선택, 능력치 수치에 따라 특정 상황에 다양한 방법으로 게임을 진행할 수 있음
-같은 엔딩 루트이더라도 다양한 상황의 엔딩 스토리가 존재



메디어나

여신 레지나의 선택을 받아 여왕 선발 시험을 치르게 된 캐릭터.

주인공의 라이벌이다.

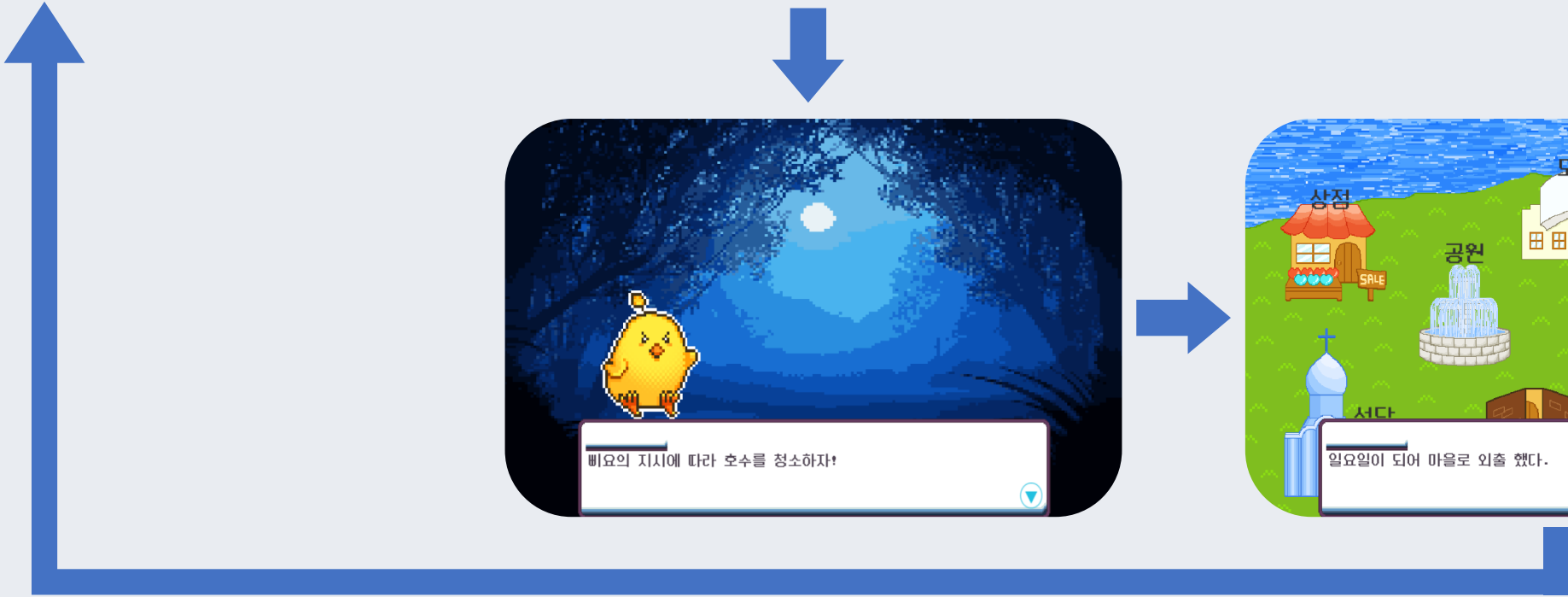


시트린

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
- 팅글
- 휴식

취소 확인



세부 계획 & 변경 사항



튜토리얼 화면

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

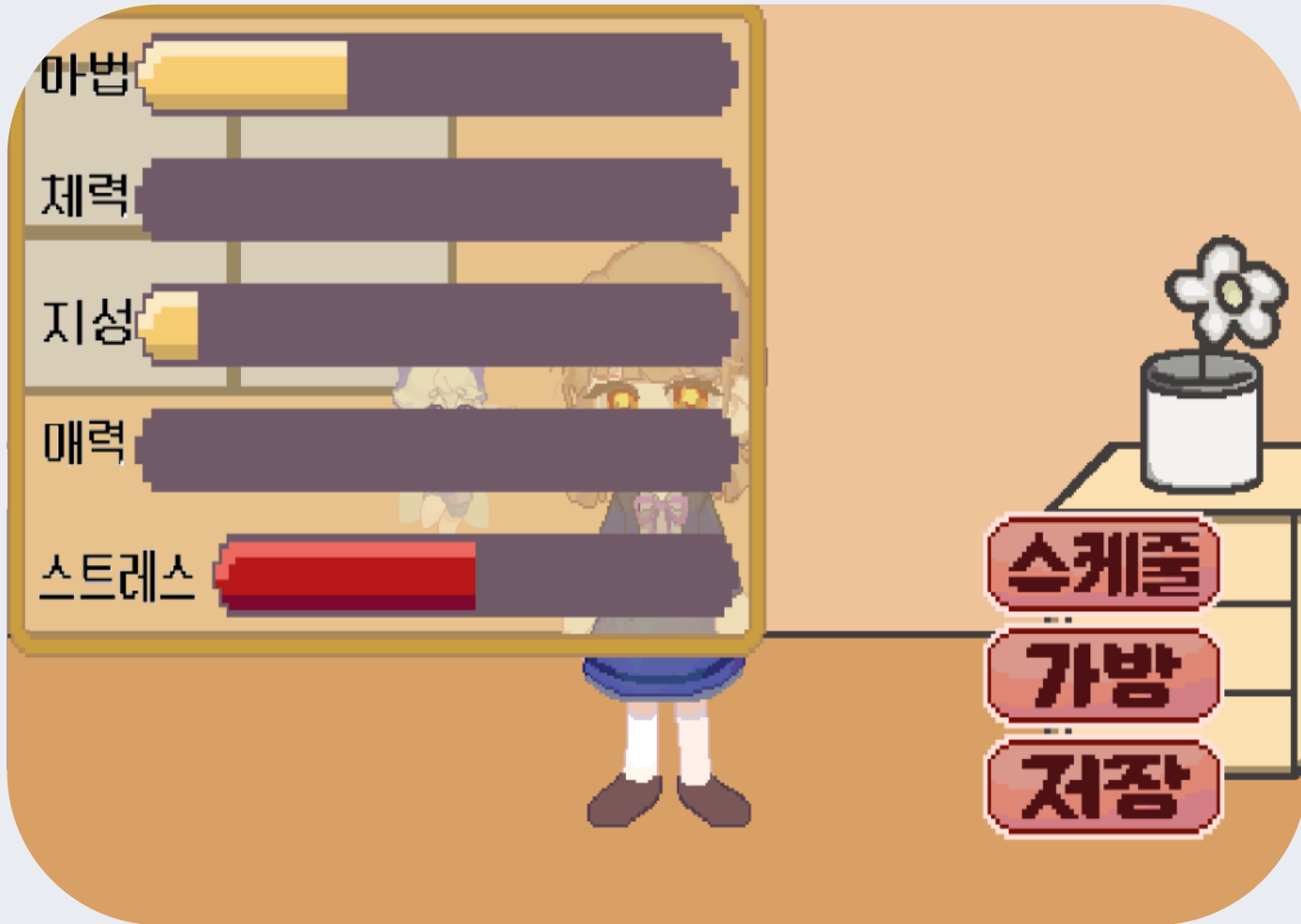
변경 사항

- 시스템마다 튜토리얼을 추가.



메인 룸 화면

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

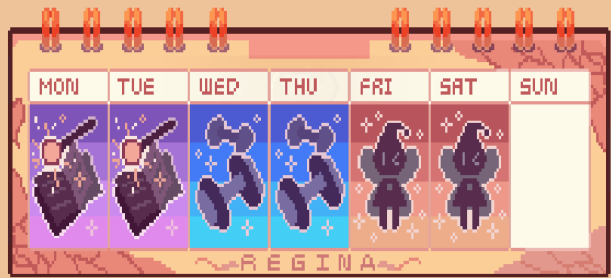


스탯 화면

- 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.



뒤로가기



00



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 콘텐츠 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