

I'M HUMAN

1688006 김명준, 1688011 나민승



목차

- 게임 소개 및 컨셉
- 메커니즘
- 대표 이미지
- 컨셉
- 게임 구성 **III**
- 초기 계획 및 변경점
- 향후 계획

게임 소개 및 컨셉

- 제목 : **I'M HUMAN**
 - 내용 : 좀비 아포칼립스 세계에서 **30**층 빌딩에 갇힌 남자의 탈출 이야기
- 장르 : 롤플레이팅, 시뮬레이션, 어드벤처



게임 소개 및 컨셉

- 컨셉

- 선택: 유저에게 **2**가지 선택지가 주어지고 최대한 캐릭터가 죽지 않게 **1**층까지 내려가야 한다
- 카드: 카드 하나로 게임이 진행된다.
- **4**가지 수치: 캐릭터의 생존 수치로 하나라도 **0**이되면 게임 오버가 된다.
- 간단한 **UI**: 상단의 아이콘 **4**개와 중앙의 카드 하나로 게임이 진행되는 간단한 **UI**



메커니즘

- 도전 과제

- 플레이어는 **1**층까지 캐릭터를 생존 시키면 됩니다.
- 플레이 상단에 **4**가지 아이콘 중 하나라도 **0**이 되면 게임오버 됩니다.
- 간단한 선택이지만 선택에는 책임이 따릅니다.

- 재미 요소

- 간단한 마우스 조작으로 빌딩을 탈출하세요.
- **28**가지의 질문이 랜덤으로 나옵니다.
- 플레이어 선택에 따라 보상이 달라집니다.

대표 이미지



게임 구성 III



초기 계획 및 변경점

- 초기 계획

- 마우스를 이용하여 간단한 플레이
- 좀비가 넘쳐나는 세계에서 살아남는 스토리
- 질문지 선택에 따라 변하는 주변 **NPC**
- 선택지 결과에 따른 엔딩 추가

- 변경점

- 더 확실한 스토리를 잡기 위해 게임 공간을 빌딩으로 고정하였습니다.
- 질문지 선택에 따라 **NPC**의 변화는 삭제하였습니다.
- 선택지 결과에 따른 엔딩에서 **4**가지 문양 스텟 수치에 따라 엔딩이 달라집니다.

향후 계획

- **30**가지의 질문만 준비 되어있어 **2**번째 플레이 때도 같은 질문지만 나오기 때문에 추가 질문 제작
- 다양한 좀비를 추가하여 여러가지 상황을 추가
- 카드 이미지를 추가하여 게임 품질 올리기
- 각 이벤트 마다 사운드 따로 추가하기