

TEAM N TEAMS

8Exit 류 게임 제작 및 스팀 출시

2024.10.30

19 임환재

19 심기호

19 이기현

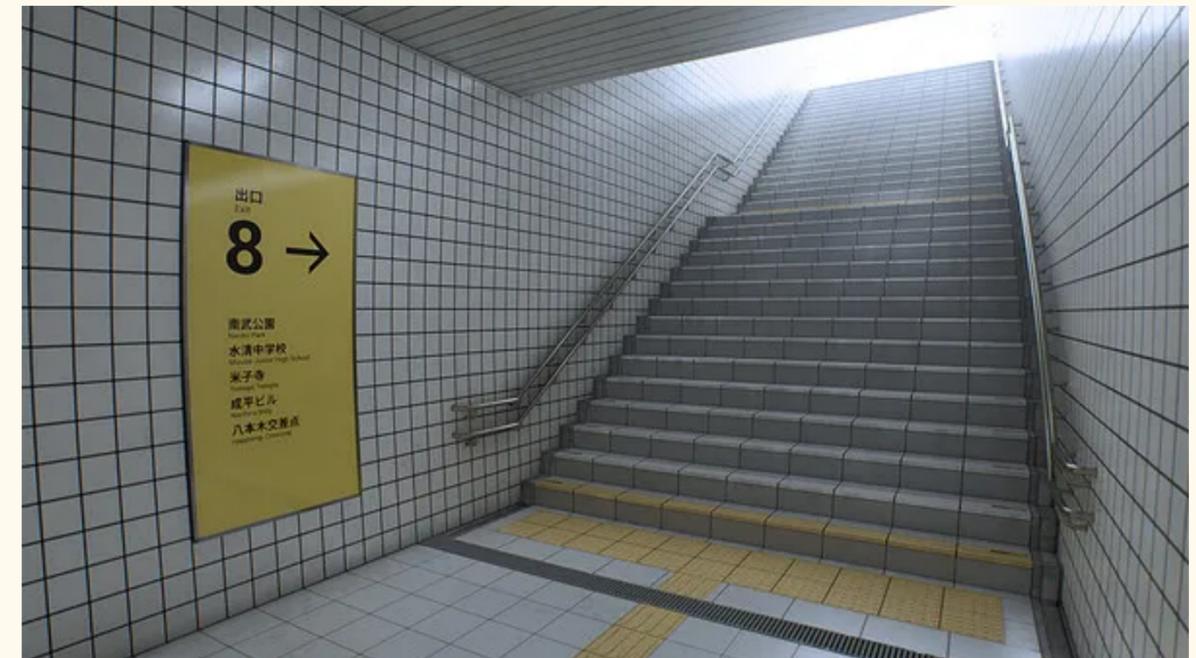
Contents

01	—————	게임 소개
02	—————	현황
03	—————	To-Do

01 게임 소개

8 Exit

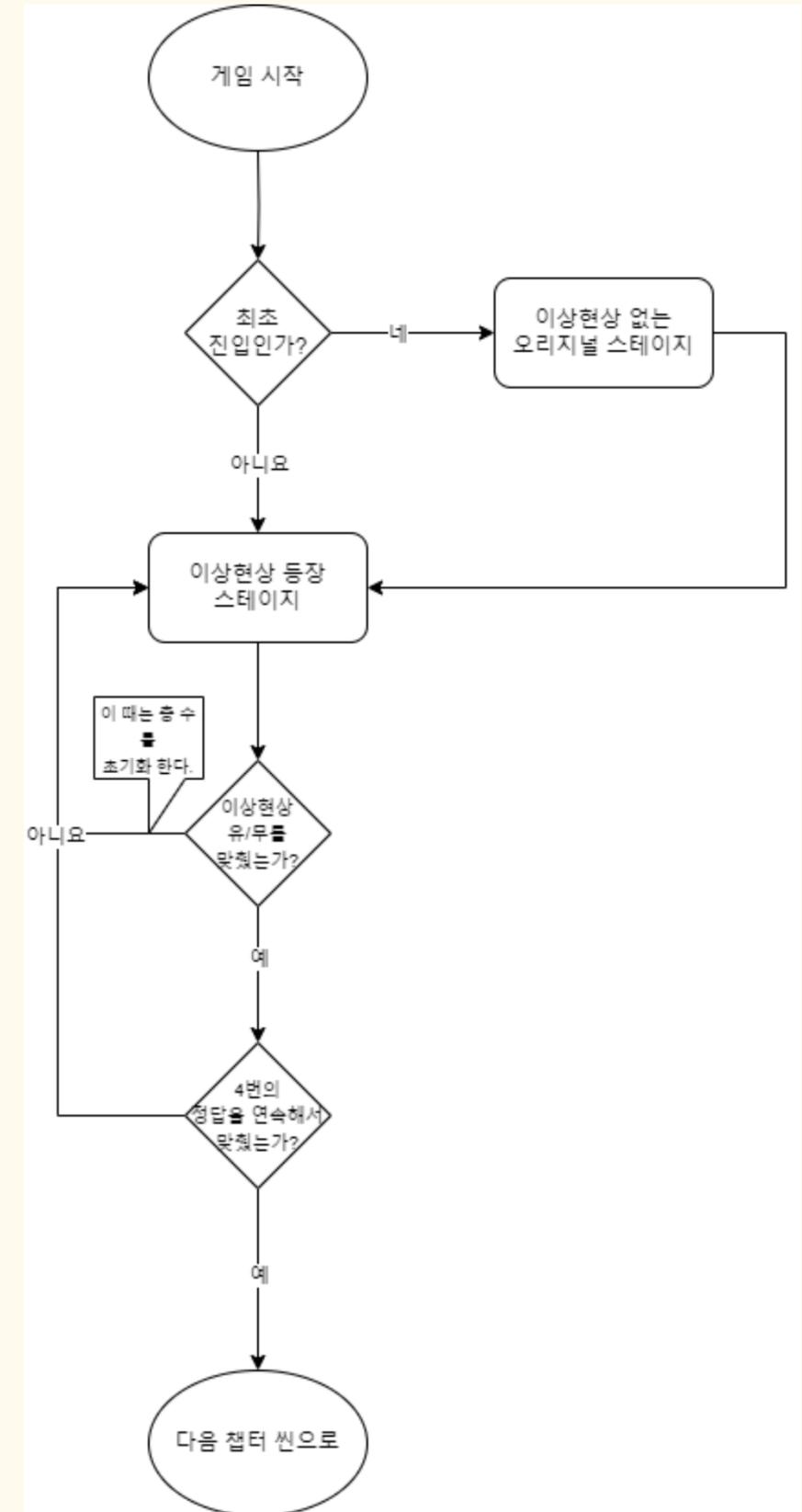
- 맨 처음, 복도의 원형을 보여준다.
- 이후 지나가는 복도는 원형과 달라질 수도 달라지지 않을 수도 있다.
- 플레이어는 원형과 달라진 것이 있는지 없는지 유의 하며 복도를 통과하여 한다.
- 만약 이상현상이 있다면 뒤로, 아니라면 앞으로 직진한다.
- 총 8번의 정답을 맞춰야 탈출할 수 있다.



01 게임 소개

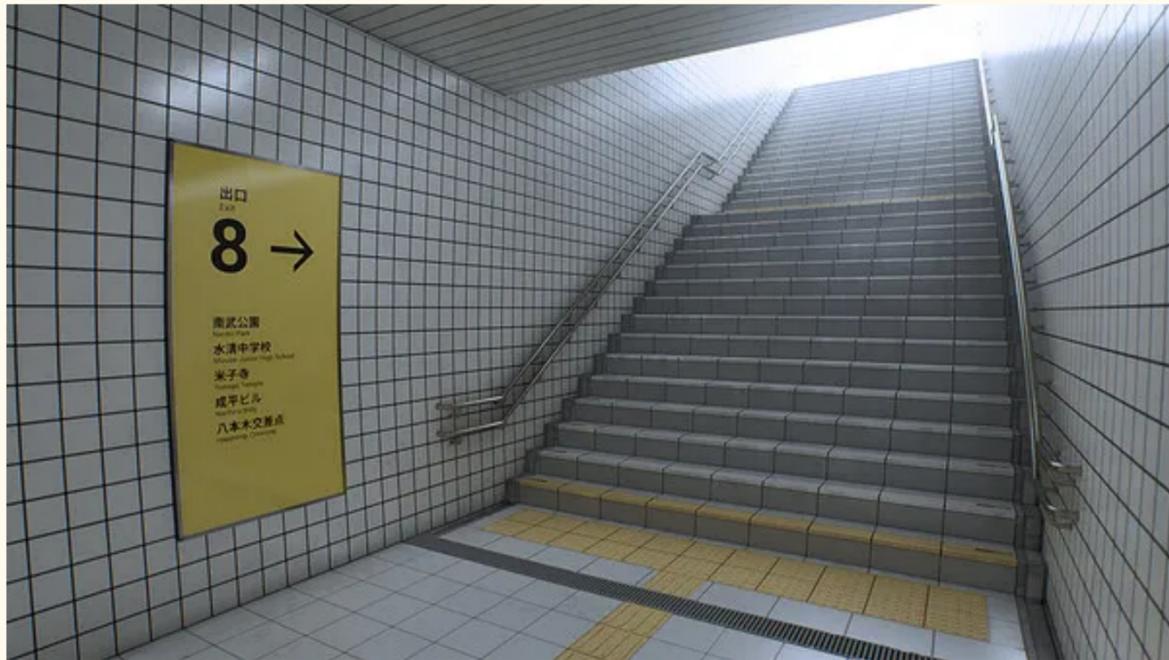
How about our Game?

- **배경:** 건물의 비상계단
- **목표:** 계단을 오르며 계단에서 탈출하는 것
- **플레이**
 - 8번출구와 같이 처음에 비상계단의 원형을 보여 준다.
 - 이상현상 유 무에 따라 다음 층으로 가는 문 중 오른쪽, 왼쪽을 골라 이동한다.
 - 이상현상이 없을 때는 오른쪽, 있을 때는 왼쪽을 이용한다.
 - 챕터 별로 이상현상이 업데이트 된다.
 - 총 4챕터가 존재한다.
 - 챕터 별 세이브 포인트가 존재한다.
 - 도합 20층을 올라 탈출한다.



01 게임 소개

Difference



+



02 현황

기획

Aa 이름	☰ 분류	☰ 챗터	☑ 확정
☰ 옷걸이 - 옷 색감	오브젝트 삭제	1챗터	☑
☰ 피 - 벽에서 피	오브젝트 추가	1챗터	☑
☰ 옷걸이 - 옷 색깔	오브젝트 추가	1챗터	☑
☰ 치과 도구	오브젝트 추가	1챗터	☑
☰ 피 - 파도	오브젝트 추가	1챗터	☑
☰ 별 때	오브젝트 추가 트리거 - 특정 위치	1챗터	☐
☰ 물	오브젝트 추가	1챗터	☐
☰ 어둠 - 오브젝트	오브젝트 추가	1챗터	☑
☰ 옷걸이 - 얼굴	오브젝트 추가	1챗터	☑
☰ 귀신 - 침대	오브젝트 추가	1챗터	☑
☰ 창문- 점프 스케어	트리거 - 특정 행동	2챗터 3챗터	☑
☰ 학교 - 스피커 설치	트리거 - 특정 행동	2챗터	☑
☰ 컴퓨터 - 게임에서 점프스케어	트리거 - 특정 행동 오브젝트 변화	2챗터 3챗터	☑
☰ 학업 - 빨간 비	트리거 - 특정 위치	2챗터	☐
☰ 취미 - 공	트리거 - 특정 위치	2챗터 3챗터	☑
☰ 가족- 술병	트리거 - 특정 위치 오브젝트 변화	2챗터	☑
☰ 친구- 흡연	트리거 - 특정 위치	2챗터	☐
☰ 창문 - 문 열림	오브젝트 변화	2챗터 3챗터	☑

캐릭터 스토리 기획

← 1 backlink

💡 주인공 캐릭터의 프로필 및 스토리에 대한 설명 페이지입니다.

▼ Click 러프한 캐릭터 디자인

💡 **주인공의 Life Cycle**

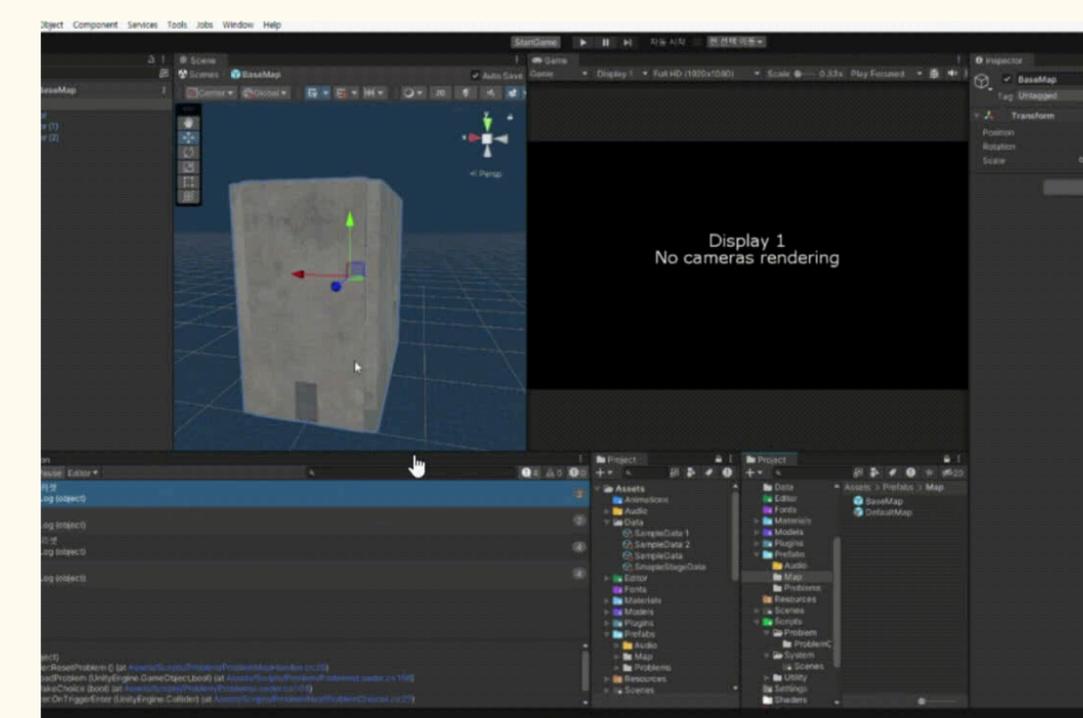
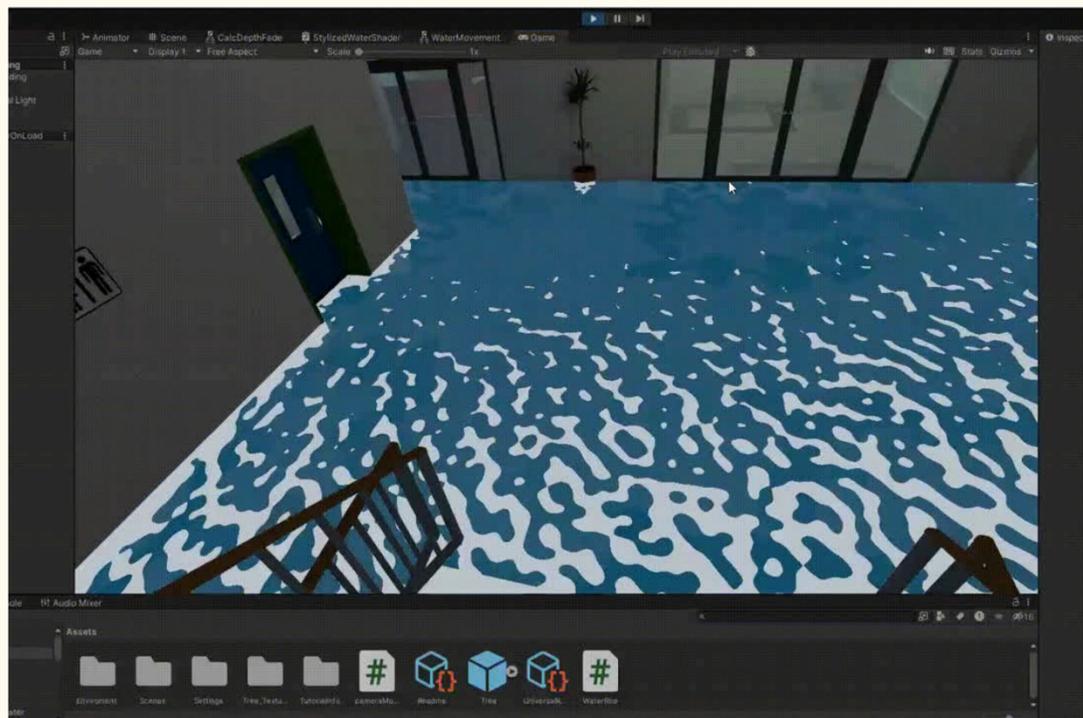
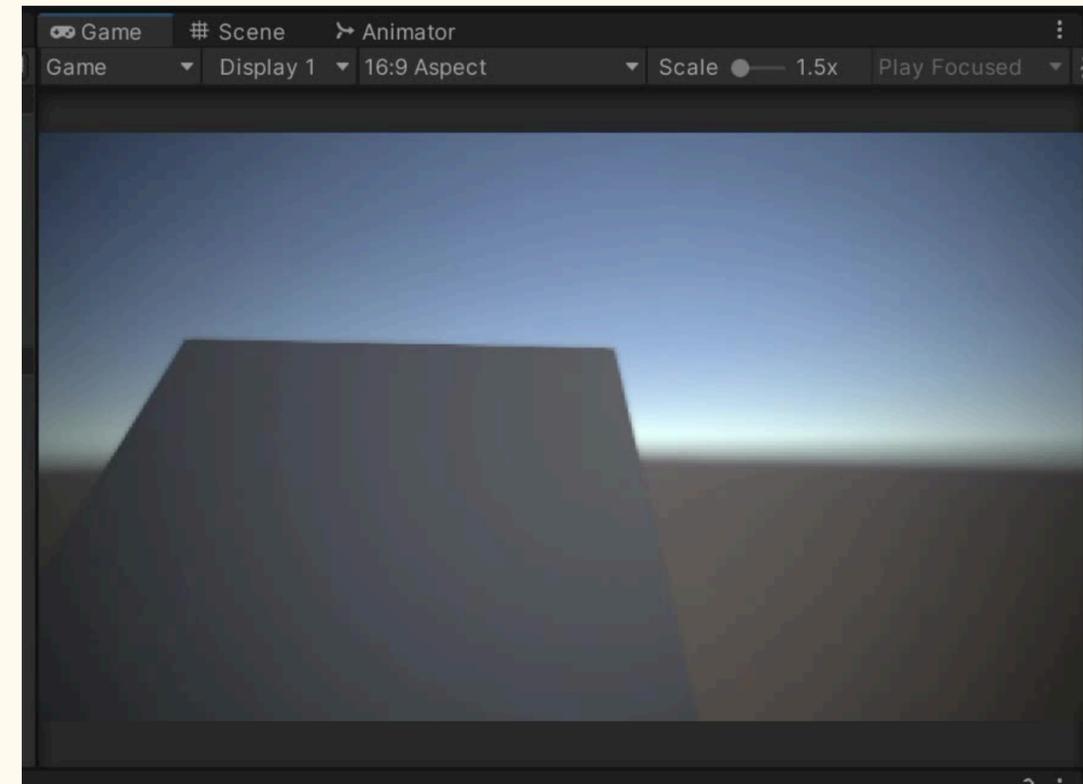
1. 중장년층 서사가 중요함
2. 마지막 층은 이상현상 고정(게임을 관통하는 트라우마로) + 마지막 층을 통과하면 주마등 처럼 플레이하는 동안 만난 이상현상들을 긴 복도에서 오브젝트들을 보여줌
3. 미결정 사항 - 이상현상에 트라우마 뿐만 아니라, 긍정적인 요소(살아야 할 이유)를 넣는 것 어떨까?
4. 이상현상의 난이도 조절 필요

👤 **주인공 인적사항**

1. 성별: 남자
2. 가족: 아내, 딸
3. 좋아하는 것: 만화책, 담배, 술, 커피, 고양이
4. 싫어하는 것: 벌레, 귀신,

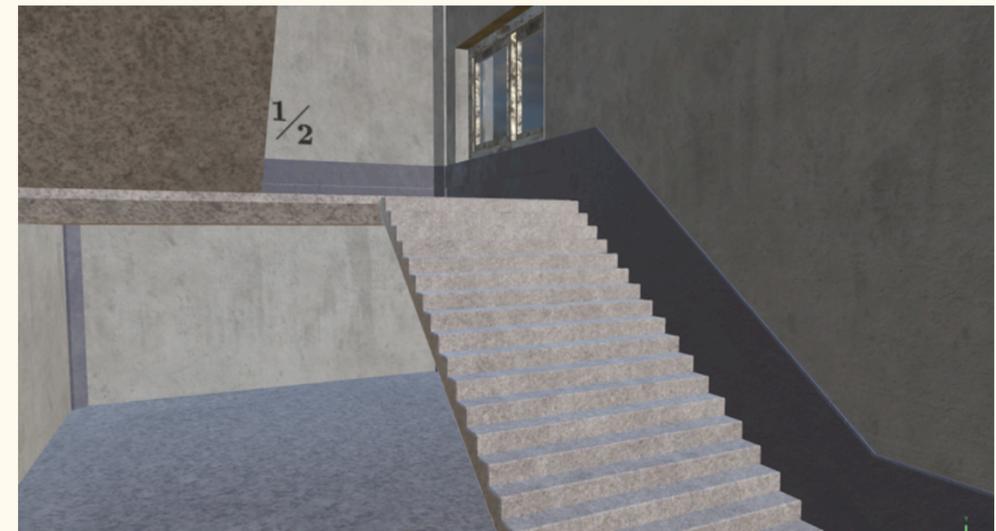
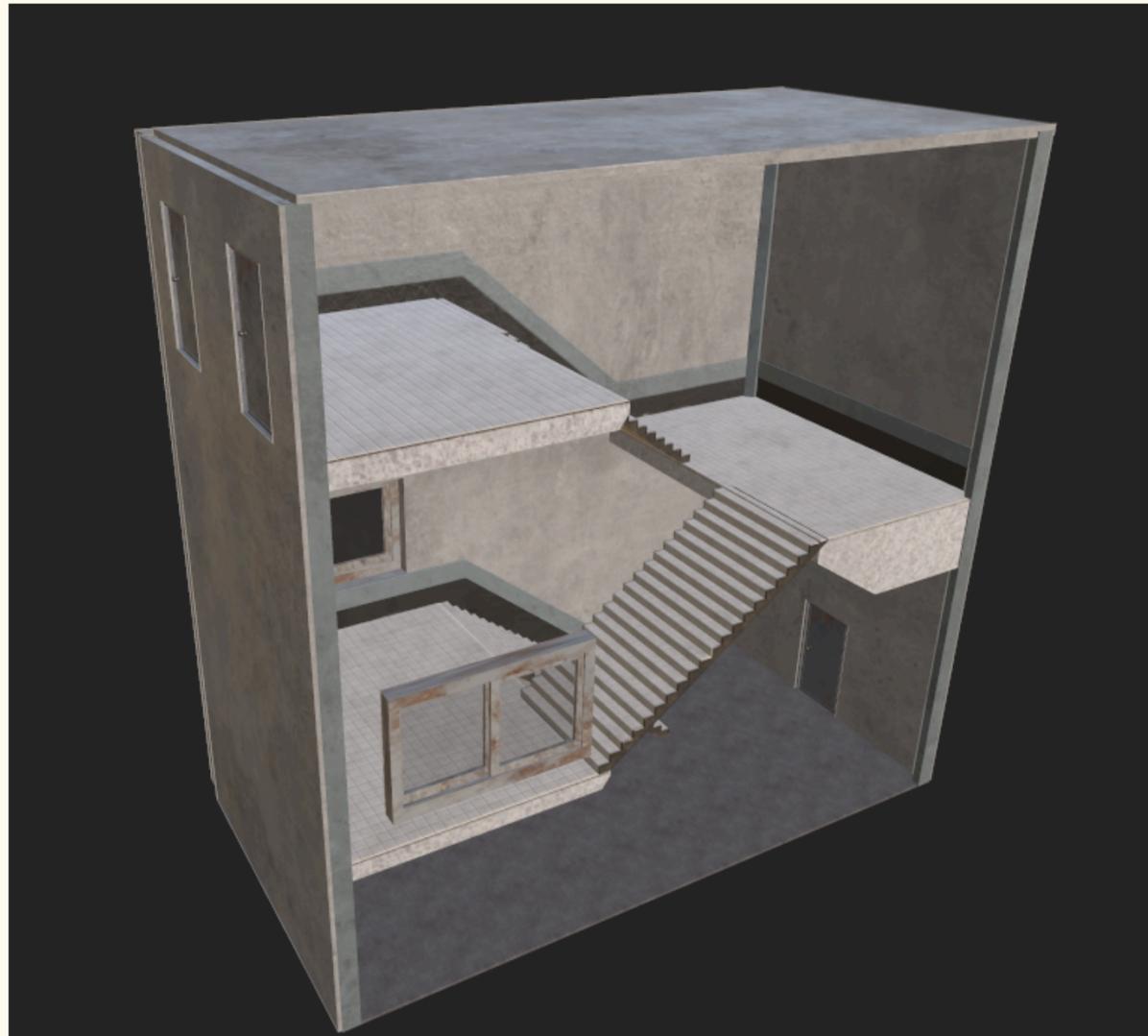
02 현황

개발



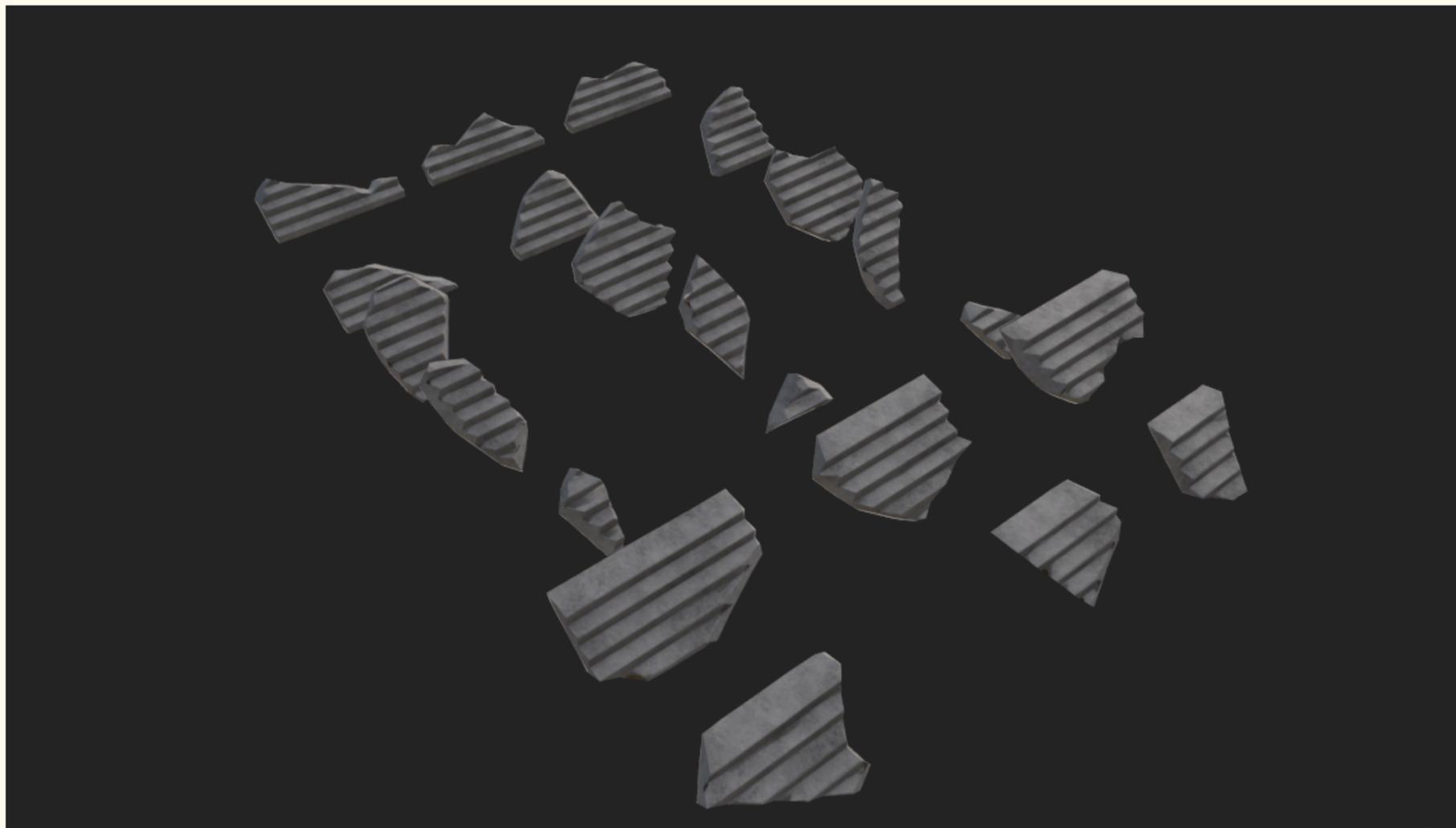
02 현황

맵 제작



02 현황

맵 제작



점프맵을 위한 계단 파편 모델링

03 To-Do

기획

- 이상 현상 전체 마무리 및 차트화
- 에셋 디깅
- 오브젝트 배치 및 점프맵 레벨 디자인
- 사운드 및 BGM 서칭

개발

- 이상현상 리스트에 맞춰 VFX개발

아트

- 오브젝트 모델링
- 이상현상에 필요한 효과 모델링
- 에셋 디깅



TEAM N TEAMS

감사합니다
