(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2017-0060543
(43) 공개일자 2017년06월01일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
A63F 13/70 (2014.01) *A63F 13/60* (2014.01)
A63F 13/80 (2014.01)
(52) CPC특허분류
A63F 13/70 (2015.01)
A63F 13/60 (2015.01)
(21) 출원번호 10-2015-0165111
(22) 출원일자 2015년11월24일
심사청구일자 2015년11월24일

(71) 출원인
동서대학교산학협력단
부산 사상구 주례로 47, (주례동, 동서대학교)
(72) 발명자
이동훈
부산광역시 해운대구 해운대해변로 99 경남마리나아파트 101동 306호 (우동)
(74) 대리인
김석계

전체 청구항 수 : 총 5 항

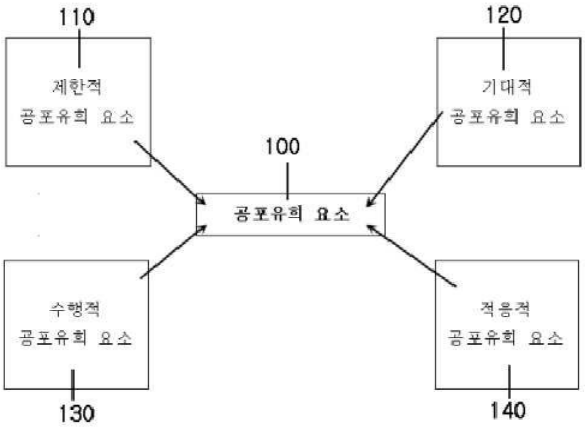
(54) 발명의 명칭 **공포유희설계를 위한 적응적 게임공간 구성방법**

(57) 요 약

본 발명은 게임 상의 가상공간을 통해 플레이어가 캐릭터(10)를 움직이고, 상기 캐릭터(10)를 움직이는 플레이어는 게임 상에 동적으로 생성되는 공포유희 요소(100)를 통해 플레이어의 공포반응을 일으키는 것으로,

본 발명 공포유희설계를 위한 적응적 게임공간 구성방법은 플레이어에게 공포의 반응을 일으키기 위해 공포 반응에 대한 감각적 공포요소, 기대적 공포요소, 제한적 공포요소, 수행적 공포요소로 구분되는 공포유희 요소들을 제공하고, 화면을 통해 그래픽이 출력되는 시각적 요소, 소리를 통한 청각적 요소, 진동을 통한 촉각적 요소 등을 통해 플레이어에게 공포를 제공하는 것이며, 상기 플레이어에게 긴장감을 주기 위해 공포의 근원이 아닌 다른 부차적인 요소를 통해 공포에 대한 기대를 충족시켜주며 매번 다른 공포감을 제공하여 공포게임이 줄 수 있는 공포감을 항시 유지시키는 효과가 있다.

대 표 도 - 도1



(52) CPC특허분류
A63F 13/80 (2015.01)

이 발명을 지원한 국가연구개발사업
과제고유번호 2015-E-0032-010100
부처명 교육과학기술부
연구관리전문기관 한국연구재단
연구사업명 산학협력 선도대학(LINC) 육성사업
연구과제명 동서대학교 산학협력 선도대학(LINC) 육성사업
기 여 율 1/1
주관기관 동서대학교 산학협력단
연구기간 2012.04.01 ~ 2017.02.28

명 세 서

청구범위

청구항 1

게임 상의 가상공간을 통해 플레이어가 캐릭터(10)를 움직이고, 상기 캐릭터(10)를 움직이는 플레이어는 게임 상에 동적으로 생성되는 공포유희 요소(100)를 통해 플레이어의 공포반응을 일으키는 것을 특징으로 하는 공포유희설계를 위한 적응적 게임공간 구성방법

청구항 2

제 1항에 있어서, 상기 공포유희 요소(100)는 가상공간을 통해 보이는 시야가 제한되는 제한적 공포유희 요소(110)와; 시나리오 진행상황(122)에 따라 공포레벨(40)을 조정하는 수행적 공포유희 요소(120)와; 동적 게임 난이도 조정을 통해 플레이어의 난이도를 동적으로 조절하는 적응적 공포유희 요소(130)와; 재실행 또는 공간 재방문시 새로운 형태의 공포유희 요소(100)를 통해 플레이어의 공포반응을 일으키는 기대적 공포유희 요소(140); 로 이루어지는 것을 특징으로 하는 공포유희설계를 위한 적응적 게임공간 구성방법

청구항 3

제 2항에 있어서, 상기 제한적 공포유희 요소(110)를 구현하는 방법으로는 가상공간의 주변 환경에 존재하는 사물을 판단하기 어렵도록 빛 최소화(111) 또는 구조물(112)에 의해 시야를 제한하는 것을 특징으로 하는 공포유희설계를 위한 적응적 게임공간 구성방법

청구항 4

제 2항에 있어서, 상기 수행적 공포유희 요소(120)는 시나리오 진행 시 사용자의 캐릭터(10)가 공간의 이동(121), 시나리오 진행상황(122), 정해진 동작을 수행함에 따라 공포레벨(40)이 동적으로 조절이 되는 것을 특징으로 하는 공포유희설계를 위한 적응적 게임공간 구성방법

청구항 5

제 2항에 있어서, 상기 적응적 공포유희 요소(130)를 구현하는 방법으로는 공포감을 조절하기 위하여 공포감 조성에 필요한 파라미터인 공포레벨(40)에 따라 공포유희 요소(100)가 다르게 설정되어 같은 공간에서도 다른 공포유희 요소(100)를 느낄 수 있도록 하는 것을 특징으로 하는 공포유희설계를 위한 적응적 게임공간 구성방법

발명의 설명

기 술 분 야

[0001] 본 발명은 공포유희설계를 위한 적응적 게임공간 구성방법에 관한 것으로, 보다 상세하게는 플레이어에게 공포의 반응을 일으키기 위해 공포 반응에 대한 감각적 공포요소, 기대적 공포요소, 제한적 공포요소, 수행적 공포요소로 구분되는 공포유희 요소들을 제공하고, 화면을 통해 그래픽이 출력되는 시각적 요소, 소리를 통한 청각적 요소, 진동을 통한 촉각적 요소 등을 통해 플레이어에게 공포를 제공하는 것이며, 상기 플레이어에게 긴장감을 주기 위해 공포의 근원이 아닌 다른 부차적인 요소를 통해 공포에 대한 기대를 충족시켜주며 매번 다른 공포감을 제공하여 공포게임이 줄 수 있는 공포감을 항시 유지시키는 공포유희설계를 위한 적응적 게임공간 구성방법에 관한 것이다.

배 경 기 술

[0002] 일반적으로 사람들은 현실에서의 공포 현상에 대해서는 무서워하지만, 공포 영화, 공포 게임 등의 컨텐츠에 대해서는 즐기려는 성향을 가지고 있으며, 주된 이유는 어떤 대상으로 인해 날카로운 자극을 받는 것으로 한순간 스트레스를 풀기 위함이다.

[0003] 또한, 일반적인 게임은 플레이어가 플레이를 시작하면 정적으로 공간이 생성되어지며, 각 방을 이동시마다 공간을 할당하지 않는다.

[0004] 종래기술로서 등록특허공보 등록번호 제10-0698824호의 감정 기반 캐릭터 상호작용을 갖는 컴퓨터 게임에 있어서, 컴퓨팅 장치에 의해 실행되는 컴퓨터 게임에서 비플레이어 캐릭터를 제어하는 방법에 있어서, 사용자 명령 가능 캐릭터 분대를 제공하는 단계로서, 상기 분대는 플레이어 캐릭터 및 적어도 하나의 비플레이어 캐릭터를 포함하며, 비플레이어 캐릭터는 상기 플레이어 캐릭터를 통해 명령가능하도록 되어 있는 단계; 소정 게임 이벤트를 검출하는 단계; 상기 게임 이벤트에 기초하여 상기 비플레이어 캐릭터의 현재 감정 상태를 조절하는 단계; 및 상기 비플레이어 캐릭터의 감정 상태에 기초하여 비플레이어 캐릭터 반응을 선택하는 단계를 포함하며, 상기 플레이어 캐릭터의 움직임은 상기 컴퓨팅 장치의 사용자 입력 장치로부터의 직접적인 사용자 입력에 의해 제어되며, 상기 비플레이어 캐릭터의 움직임은 컴퓨터 게임 프로그램에 의해 제어되도록 되어 있는, 비플레이어 캐릭터 제어 방법이라고 기재되어 있다.

[0005] 다른 종래기술로서 공개특허공보 공개번호 제10-2011-0008316호의 감정을 전달하는 방법 및 시스템에 있어서, 멀티미디어 정보에 노출되는 사람에게, 상기 사람의 신체의 부근에 배치된 복수의 작동기들을 이용한 촉감 자극에 의해 감정(emotion)을 전달하는 방법으로서, 상기 복수의 작동기들을 제어하는 촉감 자극 정보를 제공하는 단계를 포함하는, 상기 감정 전달 방법에 있어서, 상기 복수의 작동기들은 신체 범위의 다수의 신체 부위들(body sites)을 자극하도록 적응되고, 상기 촉감 자극 정보는 촉감 자극 패턴들의 시퀀스를 포함하고, 각 촉감 자극 패턴은 상기 신체의 범위의 촉감 자극을 가능하게 하도록 상기 복수의 작동기들을 시간적 및 공간적으로 제어하고, 상기 촉감 자극 정보는 상기 멀티미디어 정보와 동기화되는, 감정 전달 방법라고 기재되어 있다.

[0006] 그러나 상기와 같은 종래의 장치는 공포유희 요소를 동적으로 생성하지 않음으로, 매번 다른 공포감을 제공하지 못하여 항시 공포감을 유지시키지 못하는 단점이 있었다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0007] 따라서 본 발명 공포유희설계를 위한 적응적 게임공간 구성방법을 통하여, 플레이어에게 공포의 반응을 일으키기 위해 공포 반응에 대한 감각적 공포요소, 기대적 공포요소, 제한적 공포요소, 수행적 공포요소로 구분되는 공포유희 요소들을 제공하고, 화면을 통해 그래픽이 출력되는 시각적 요소, 소리를 통한 청각적 요소, 진동을 통한 촉각적 요소 등을 통해 플레이어에게 공포를 제공하는 것이며, 상기 플레이어에게 긴장감을 주기 위해 공포의 근원이 아닌 다른 부차적인 요소를 통해 공포에 대한 기대를 충족시켜주며 매번 다른 공포감을 제공하여 공포게임이 줄 수 있는 공포감을 항시 유지시키는 공포유희설계를 위한 적응적 게임공간 구성방법을 제공하고자 하는 것이다.

과제의 해결 수단

[0008] 본 발명은 게임 상의 가상공간을 통해 플레이어가 캐릭터(10)를 움직이고, 상기 캐릭터(10)를 움직이는 플레이어는 게임 상에 동적으로 생성되는 공포유희 요소(100)를 통해 플레이어의 공포반응을 일으키는 것을 특징으로 한다.

발명의 효과

[0009] 본 발명 공포유희설계를 위한 적응적 게임공간 구성방법은 플레이어에게 공포의 반응을 일으키기 위해 공포 반응에 대한 감각적 공포요소, 기대적 공포요소, 제한적 공포요소, 수행적 공포요소로 구분되는 공포유희 요소들을 제공하고, 화면을 통해 그래픽이 출력되는 시각적 요소, 소리를 통한 청각적 요소, 진동을 통한 촉각적 요소 등을 통해 플레이어에게 공포를 제공하는 것이며, 상기 플레이어에게 긴장감을 주기 위해 공포의 근원이 아닌 다른 부차적인 요소를 통해 공포에 대한 기대를 충족시켜주며 매번 다른 공포감을 제공하여 공포게임이 줄 수 있는 공포감을 항시 유지시키는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

[0010] 도 1은 본 발명 공포유희설계를 위한 적응적 게임공간 구성방법의 공포유희 요소의 개념도

도 2는 본 발명 공포유희설계를 위한 적응적 게임공간 구성방법의 제한적 공포유희 요소의 실시예 개념도

도 3은 본 발명 공포유희설계를 위한 적응적 게임공간 구성방법의 수행적 공포유희 요소의 실시예 개념도

도 4는 본 발명 공포유희설계를 위한 적응적 게임공간 구성방법의 적응적 공포유희 요소의 실시예 개념도

도 5는 본 발명 공포유희설계를 위한 적응적 게임공간 구성방법의 공포강도지도의 실시예 공포레벨에 따른 단일공간 공포유희 요소 적용단계 예시도

도 6은 본 발명 공포유희설계를 위한 적응적 게임공간 구성방법의 공포강도지도의 실시예 개념도

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0011] 본 발명은 게임 상의 가상공간을 통해 플레이어가 캐릭터(10)를 움직이고, 상기 캐릭터(10)를 움직이는 플레이어는 게임 상에 동적으로 생성되는 공포유희 요소(100)를 통해 플레이어의 공포반응을 일으키는 것을 특징으로 한다.

[0012] 또한, 상기 공포유희 요소(100)는 가상공간을 통해 보이는 시야가 제한되는 제한적 공포유희 요소(100)와; 시나리오 진행상황(122)에 따라 공포레벨(40)을 조정하는 수행적 공포유희 요소(120)와; 동적 게임 난이도 조정을 통해 플레이어의 난이도를 동적으로 조절하는 적응적 공포유희 요소(130)와; 재실행 또는 공간 재방문시 새로운 형태의 공포유희 요소(100)를 통해 플레이어의 공포반응을 일으키는 기대적 공포유희 요소(140); 로 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0013] 또한, 상기 제한적 공포유희 요소(110)를 구현하는 방법으로는 가상공간의 주변 환경에 존재하는 사물을 판단하기 어렵도록 빛 최소화(111) 또는 구조물(112)에 의해 시야를 제한하는 것을 특징으로 한다.

[0014] 또한, 상기 수행적 공포유희 요소(120)는 시나리오 진행 시 사용자의 캐릭터(10)가 공간의 이동(121), 시나리오 진행상황(122), 정해진 동작을 수행함에 따라 공포레벨(40)이 동적으로 조절이 되는 것을 특징으로 한다.

[0015] 또한, 상기 적응적 공포유희 요소(130)를 구현하는 방법으로는 공포감을 조절하기 위하여 공포감 조성에 필요한 파라미터인 공포레벨(40)에 따라 공포유희 요소(100)가 다르게 설정되어 같은 공간에서도 다른 공포유희 요소(100)를 느낄 수 있도록 하는 것을 특징으로 한다.

[0017] 본 발명을 첨부 도면에 의해 상세히 설명하면 다음과 같다.

[0018] 도 1은 본 발명 공포유희설계를 위한 적응적 게임공간 구성방법의 공포유희 요소의 개념도, 도 2는 본 발명 공포유희설계를 위한 적응적 게임공간 구성방법의 제한적 공포유희 요소의 실시예 개념도, 도 3은 본 발명 공포유희설계를 위한 적응적 게임공간 구성방법의 수행적 공포유희 요소의 실시예 개념도, 도 4는 본 발명 공포유희설계를 위한 적응적 게임공간 구성방법의 적응적 공포유희 요소의 실시예 개념도, 도 5는 본 발명 공포유희설계를 위한 적응적 게임공간 구성방법의 공포강도지도의 실시예 공포레벨에 따른 단일공간 공포유희 요소 적용단계 예시도, 도 6은 본 발명 공포유희설계를 위한 적응적 게임공간 구성방법의 공포강도지도의 실시예 개념도이다.

[0019] 본 발명에 대해 구체적으로 기술하면, 본 발명은 플레이어가 조작부를 움직이면 조작부의 움직임에 따라 제어부에서 신호를 받아서 디스플레이부에 출력되는 캐릭터(10)를 움직이고, 상기 캐릭터(10)의 움직임에 따라 생성되는 동적으로 생성되는 공포유희 요소(100)를 통해 플레이어에게 공포반응을 일으키는 것이다.

[0020] 또한, 상기 공포유희 요소(100)는 디스플레이부로 보이는 가상공간에서 시야가 제한되는 제한적 공포유희 요소(110)와; 제어부에서 시나리오 진행상황(122)에 따라 공포레벨(40)을 조정하는 수행적 공포유희 요소(120)와; 제어부에 저장된 공포레벨(40)에 따라 제어부에서 동적으로 공포유희 요소(100)를 생성하는 적응적 공포유희 요소(130)와; 게임 재실행 또는 공간 재방문시 제어부에 저장된 공포레벨(40)을 확인하여 기존의 저장위치에서도 새로운 형태의 공포유희 요소(100)가 생성되어 플레이어에게 공포반응을 일으키는 기대적 공포유희 요소(140); 로 이루어진다.

[0021] 그리고 상기 공포유희 요소(100)는 하나의 오브젝트가 하나의 아이디를 가지도록 하는 기본 키와, 플레이어의 캐릭터가 단일공간(20)에 접근하였을 경우 플레이어의 공포레벨(40)에 따라 공포 요소를 작동하기 위한 공포수행레벨과, 작동하는 오브젝트 요소가 무엇인지 지정해둔 지정오브젝트를 변수로 가지고 있다.

[0023] 또한, 상기 제한적 공포유희 요소(110)를 구현하는 방법으로는 가상공간의 주변 환경에 존재하는 사물을 판단하기 어렵도록 빛 최소화(111) 또는 구조물(112)에 의해 시야를 제한하는 것이다.

[0024] 상기 빛 최소화(111)를 이용하는 방법으로는 캐릭터(10)가 조명도구를 사용하면 제어부에서 판단하여 시야범위를 변경하고, 상기 조명도구의 사용에 따라 플레이어는 디스플레이부에 출력되는 제한된 시야를 일부 밝힐 수

있는 것이다.

[0025] 상기 구조물(112)을 이용하는 방법으로는 밀폐된 공간 또는 미로와 같이 시야가 제한된 공간을 사용하고, 디스플레부에 출력되는 오브젝트인 물체를 놓아둠으로써 플레이어가 디스플레이부로 보는 시야가 제한되는 것이다.

[0027] 또한, 상기 수행적 공포유희 요소(120)는 시나리오 진행 시 캐릭터(10)의 공간의 이동(121), 시나리오 진행상황(122), 정해진 동작을 수행함에 따라 제어부에서 공포레벨(40)을 동적으로 조절하는 것이다.

[0028] 상기 공포레벨(40)이 동적으로 조절되는 방법의 실시예로서, 플레이어가 시나리오를 일정량 클리어 할 때 경우, 또는 물품 등의 오브젝트에 파괴, 획득, 작동 등의 행동을 할 경우, 또는 특정 방으로 이동할 경우에 미리 지정해둔 방식에 따라 제어부에서 공포레벨(40)을 동적으로 조절하는 것이다.

[0029] 그리고 상기 오브젝트는 형태정보를 포함하는 기하정보와, 3차원 크기와, 3차원 위치와, 공포형태에 대한 열거형 형태와, 작동되었는지에 대한 작동여부를 변수 로 가지고 있다.

[0031] 또한, 상기 적응적 공포유희 요소(130)를 구현하는 방법으로는 플레이어에게 제공되는 공포감을 조절하기 위하여 공포감 조성에 필요한 파라미터인 공포레벨(40)에 따라 공포유희 요소(100)가 다르게 설정되어 같은 단일공간(20)에서도 다른 공포유희 요소(100)를 제공하는 것이다.

[0032] 상기 공포레벨(40)에 따라 제어부는 정해진 공포유희 요소(100) 중 조건방식 또는 랜덤방식을 통해 하나를 지정하여 단일공간(20)에 적용시키는 것이다.

[0033] 상기 공포레벨(40)에 따른 공포유희 요소(100) 변경에 관한 일실시예로서, 공포레벨(40)이 1이면 제어부에서 공포유희 요소A만 단일공간(20)에 적용하고, 공포레벨(40)이 2이면 제어부에서 공포유희 요소B, 공포유희 요소E 중 하나를 단일공간(20)에 적용하고, 공포레벨(40)이 3이면 제어부에서 공포유희 요소B, C, E 중 하나를 단일공간(20)에 적용하고, 공포레벨(40)이 4이면 제어부에서 공포유희 요소A, B, C, D, E 중 하나를 단일공간(20)에 적용하는 것이다.

[0034] 상기 공포레벨(40)에 따른 공포유희 요소(100) 변경에 관한 다른 실시예로서, 공포레벨(40) 4일 경우 제어부에서는 단일공간(20)에 적용할 수 있는 공포유희 요소 A 내지 E 중에 시간변수에 따라 공포유희 요소(100)를 동적으로 선택하고, 단일공간(20)에 플레이어가 진입 시 제어부에서 선택된 공포유희 요소(100)를 동적으로 생성하는 것이다.

[0035] 일반적인 공포게임은 동일한 공간에 재방문을 하게 되면 공포유희 요소(100)가 동일한 패턴으로 반복적으로 제공되어 무섭지 않은 구간인 안전지역으로 사용되고 있다.

[0036] 즉, 상기 본 발명에서는 동적으로 공포유희 요소(100)가 생성되어 동일한 단일공간(20)에 방문하여도 이전에 제공한 공포유희 요소(100)와 다른 공포유희 요소(100)를 제공하여 사용자에게 새로운 공포를 느끼게 하는 것이다.

[0038] 또한, 상기 기대적 공포유희 요소(140)는 재실행시 또는 공간 재방문시 제어부에서 공포레벨(40)에 따라 동적인 공포유희 요소(100)가 적용된 단일공간(20)을 재생성하는 것으로, 상기 재실행시는 로딩이 되기 직전이고, 상기 공간 재방문시는 단일공간(20)을 나갔다가 다시 들어오는 것이다.

[0039] 즉, 프로그램 재실행시 또는 공간재방문시 제어부에서는 이전의 데이터를 그대로 불러오는 것이 아니라, 저장된 공포레벨(40)에 따라 단일공간(20)을 항상 새롭게 생성하여 새로운 공포에 대한 기대감을 플레이어에게 제공하는 것이다.

[0041] 한편, 상기 공포유희 요소(100)를 나타내기 위해 디스플레이부에 화면을 출력되는 시각적 공포요소, 소리를 통한 청각적 공포요소, 진동을 통한 촉각적 공포요소가 포함되는 감각적 공포요소를 사용하는 것으로, 상기 공포유희 요소(100)는 오감에서 가장 사람에게 공포를 느끼기 쉽게 한다.

[0042] 상기 시각적 공포유희 요소는 디스플레이부를 통해 출력되는 화면에 나타나는 대상을 갑작스럽게 나타나게 하여

플레이어에게 공포감을 주는 것이다.

[0043] 상기 청각적 공포유희 요소는 소리출력부를 통해 출력되는 소리로 분위기를 조성 또는 갑작스러운 소리를 통해 플레이어에게 공포감을 주는 것이다.

[0044] 상기 감각적 공포유희 요소는 플레이어에게 스마트폰의 진동 등의 감각을 제공하고, 갑작스럽게 제공되는 감각을 통해 플레이어에게 공포감을 주는 것이다.

[0046] 한편, 상기 공포유희 요소(100)를 제공하기 위해서는 공포레벨(40)이 격자단위로 구성된 공포강도지도(30)가 설계되는 과정이 필요하며, 관리프로그램을 실행되면 설계자가 디스플레이부에 출력되는 공포강도지도(30)를 터치, 클릭 등의 방법으로 입력하면, 입력된 신호가 제어부로 신호가 입력되고, 상기 제어부에서는 입력되는 신호에 해당하도록 공포강도지도(30)가 설계되는 것이다.

[0047] 그리고 상기 공포강도지도(30)는 설계에 의해 게임 오브젝트의 배치, 단일공간단위 공포레벨(40), 몬스터 등장 위치 및 이동경로, 공포레벨(40) 동적변경 요소 등의 게임요소가 설정된다.

[0048] 그리고 상기 공포강도지도(30)는 게임 상에 하나 이상이 사용되고, 각각의 공포강도지도(30)는 독립적인 공간으로 제공된다.

[0049] 상기 공포강도지도(30)의 일실시예로서, 공포강도지도 A와 공포강도지도 B는 서로 독립적으로 설정된 공간이며, 공포강도지도 A에 위치하는 캐릭터는 스테이지 클리어, 캐릭터 이동 등의 방법에 의해 독립적으로 할당된 공포강도지도 B로 이동될 수 있다.

[0051] 따라서 본 발명 공포유희설계를 위한 적응적 게임공간 구성방법은 플레이어에게 공포의 반응을 일으키기 위해 공포 반응에 대한 감각적 공포요소, 기대적 공포요소, 제한적 공포요소, 수행적 공포요소로 구분되는 공포유희 요소들을 제공하고, 화면을 통해 그래픽이 출력되는 시각적 요소, 소리를 통한 청각적 요소, 진동을 통한 촉각적 요소 등을 통해 플레이어에게 공포를 제공하는 것이며, 상기 플레이어에게 긴장감을 주기 위해 공포의 근원이 아닌 다른 부차적인 요소를 통해 공포에 대한 기대를 충족시켜주며 매번 다른 공포감을 제공하여 공포게임이 줄 수 있는 공포감을 항시 유지시키는 효과가 있다.

부호의 설명

[0052] 10 : 캐릭터

20 : 단일공간

30 : 공포강도지도

40 : 공포레벨

100 : 공포유희 요소

110 : 제한적 공포유희 요소

111 : 빛 최소화 112 : 구조물

120 : 기대적 공포유희 요소

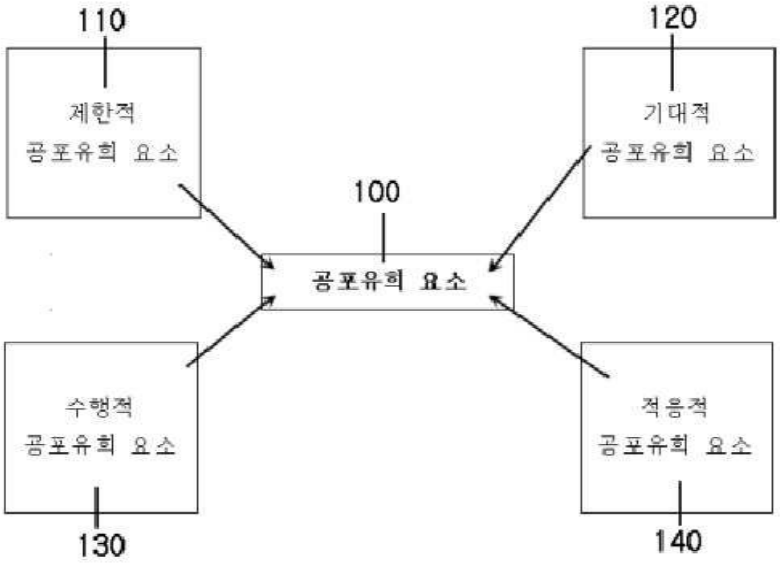
121 : 공간의 이동 122 : 시나리오 진행상황

130 : 수행적 공포유희 요소

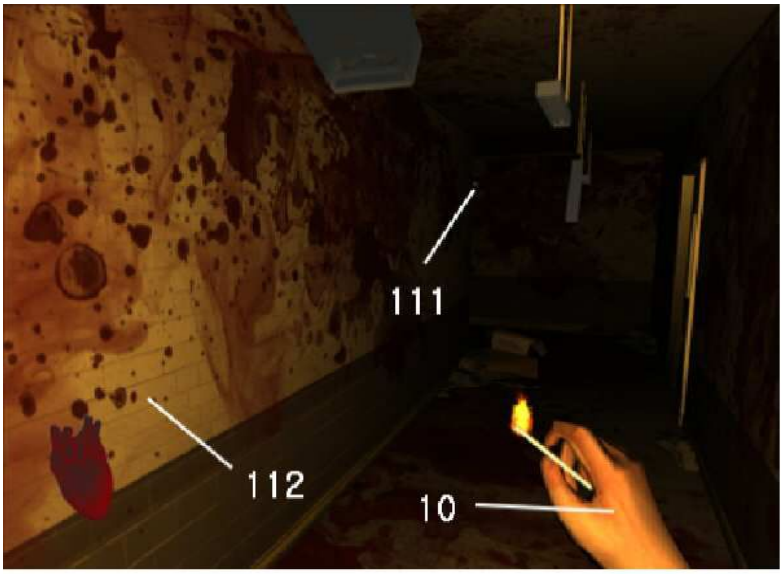
140 : 기대적 공포유희 요소

도면

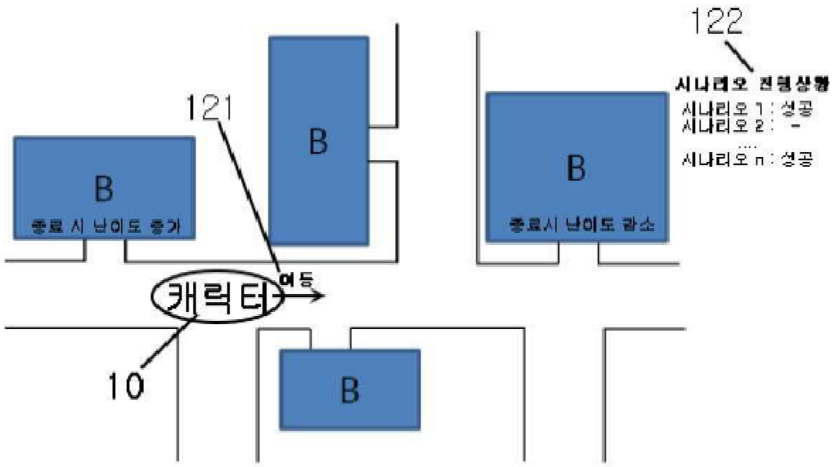
도면1


110
제한적
공포유희 요소
120
기대적
공포유희 요소
100
공포유희 요소
수행적
공포유희 요소
130
적응적
공포유희 요소
140

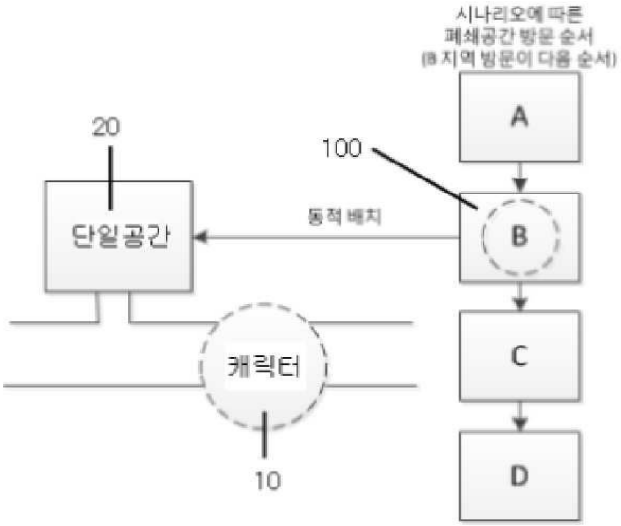
도면2


111
112
10

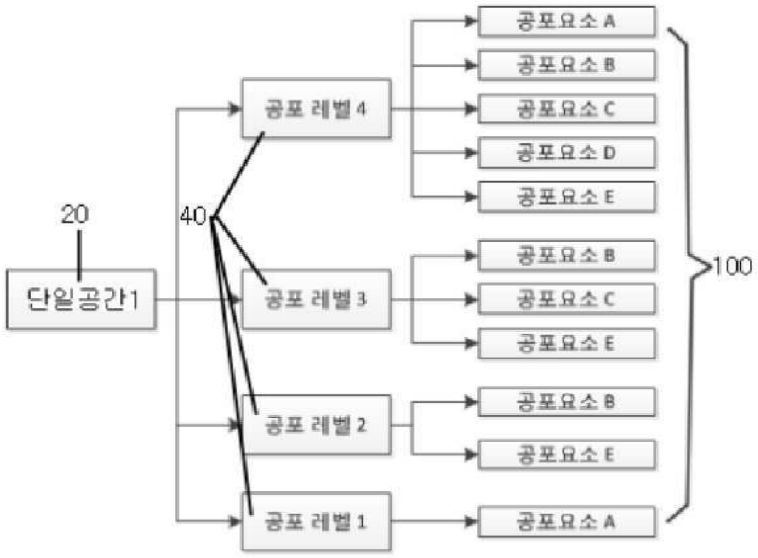
도면3


122
시나리오 진행상황
시나리오 1 : 성공
시나리오 2 : -
시나리오 n : 성공
121
B
B
종료 시 난이도 증가
B
종료시 난이도 감소
캐릭터
이동
10
B

도면4


시나리오에 따른
폐쇄공간 방문 순서
(B 지역 방문이 다음 순서)
A
100
20
단일공간
동적 배치
B
C
캐릭터
10
D

도면5


20
단일공간1
40
공포 레벨 4
공포 레벨 3
공포 레벨 2
공포 레벨 1
공포요소 A
공포요소 B
공포요소 C
공포요소 D
공포요소 E
공포요소 B
공포요소 C
공포요소 E
공포요소 B
공포요소 E
공포요소 A
100