

출번 07	분반	학번	이름	과제	제출일	연락처
	02	2014180011	김영범	중간_제안서	181106	010-6477-0207

I AM THE LAW

플레이어가 특수 경찰관이 되어 법을 집행하며 도시에서
벌어지는 각종 사건, 사고들을 해결하여 범죄율을 낮추고
부와 명예를 쌓는 전략 시뮬레이션 게임

※ PPT 메모를 달아놓은 항목이 있습니다.
교수님께서도 참고하시기 바랍니다.

목차

1. 기획 컨셉 및 개요	5p
2. 게임 소개	7p
2-1. 세계관과 캐릭터	
2-2. 스테이지	
2-3. 시스템	
3. 게임 플레이	12p
3-1. 상황실	
3-2. 병력 지휘	
3-3. 현장 출동	

목차

4. 플레이어의 선택플레이	18p
4-1. 특성	
4-2. 지휘	
4-3. 출동	
4-4. 결정	
5. 기말 기획서 제작 계획	25p
5-1. 세부 기획 콘텐츠	
5-2. 보완점	
6. 코멘트	27p

목차

7. 후기	28p
8. 참고문헌	29p
9. 부록	31p

▶ 기획 컨셉 및 개요 (1)



그림 1-1



그림 1-2

<기획 컨셉>

플레이어가 경찰 업무에서 고를 수 있는 다양한 기능과 선택지를 중심으로, 한정된 자원의 전략적 운용과 시뮬레이션 게임의 비선형적 플레이에서 기인하는 재미를 구체적으로 제시하는 데에 중점을 둔다.

<게임 개요>

개요	
제목	I AM THE LAW
장르	2D 전략 시뮬레이션
플랫폼	PC, PS4, XB1, NSW
플레이 유형	싱글 플레이
주 타겟 유저	시뮬레이션 게임을 선호하고 경찰에 관심이 있는 20, 30대 남성 게이머

<필요 사양>

Requirements	Minimum	Recommended
OS	Windows 7+	Windows 7+
Processor	Dual core 2.6 ghz +	Intel core i5 series +
Memory	1 GB	2 GB
Graphics	nVidia GTS 450 +	nVidia GTS 450 +
Storage	400 MB	1 GB



그림 2-1

<세계관 설정>

멀지 않은 미래, 정부의 노력에도 불구하고 도심 속 범죄율은 꾸준히 증가하여 시민들은 불안에 빠진다. 이에 정부는 치안을 안정시키고 각종 범죄에 신속히 대응하여 공공의 안녕과 질서를 유지하기 위해 범죄와의 전쟁을 선포한다.

그와 동시에 행정과 사법, 예방과 진압의 성격을 동시에 지닌 **특수 경찰관**(Special Officer)을 조직하여 운영하게 된다. 이들은 업무를 진두지휘하고 현장에 출동하여 자신의 판단으로 사건을 심판할 수 있는 강력한 공권력을 보유한 경찰이다.

주인공은 크고 작은 범죄가 끊임없이 들끓는 무법 도시에 새로 부임한 특수 경찰관이다. 이제 주인공은 법의 집행자로서 도심 속 사건, 사고들을 자신만의 방식으로 해결해야만 한다.

<캐릭터 설정>



그림 2-2

성별	남성
인종	백인
나이	20대 후반 ~ 30대 초반
키	180대 초반의 건장한 체격
혼인	미혼
직위	특수 경찰관 (Special Officer)
활동 배경	미국 Los Angeles
기본 장비	무전기, 권총, 수갑

<스테이지 설정>



상황실

그림 2-3



현장

그림 2-5

지도맵

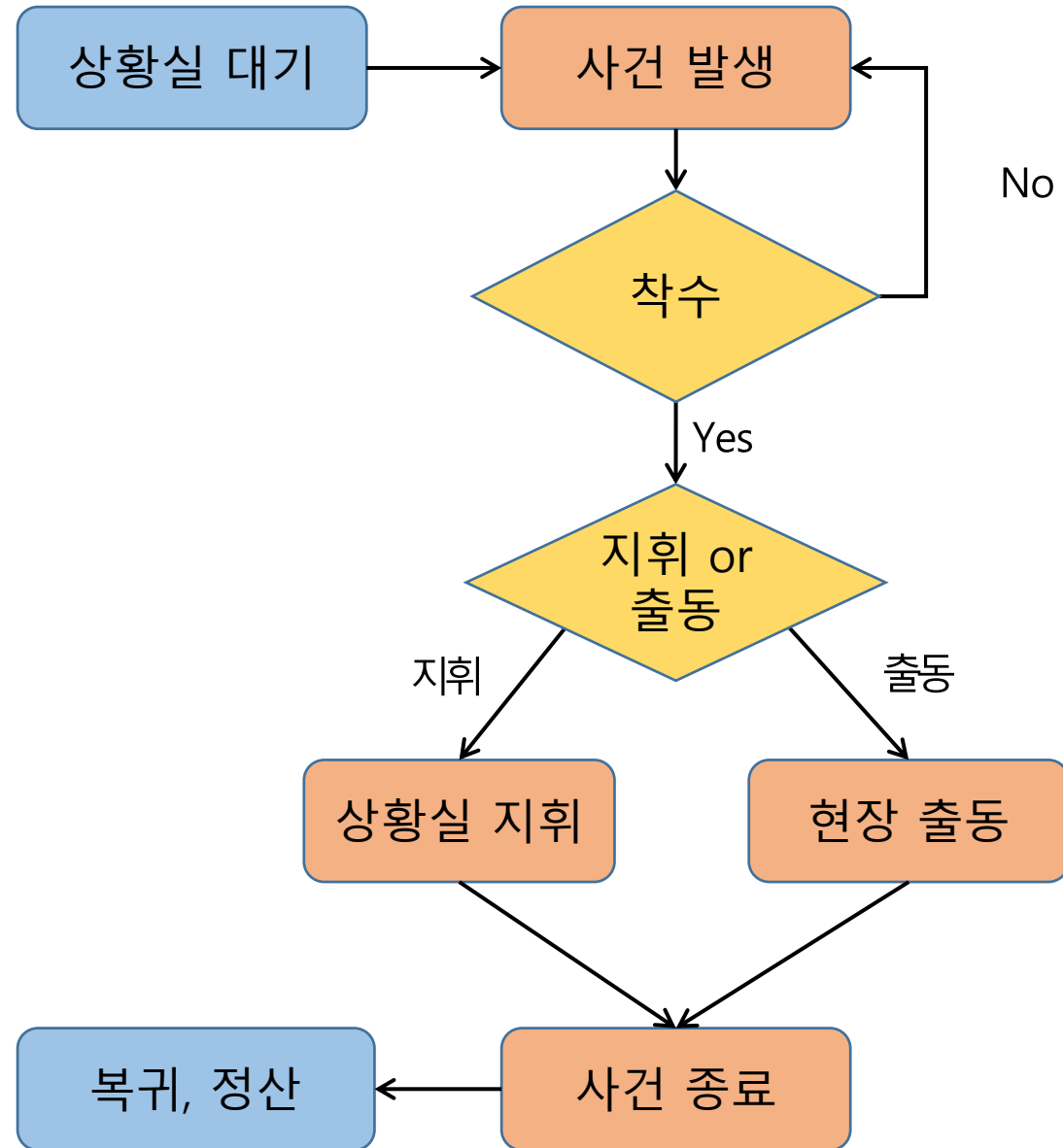
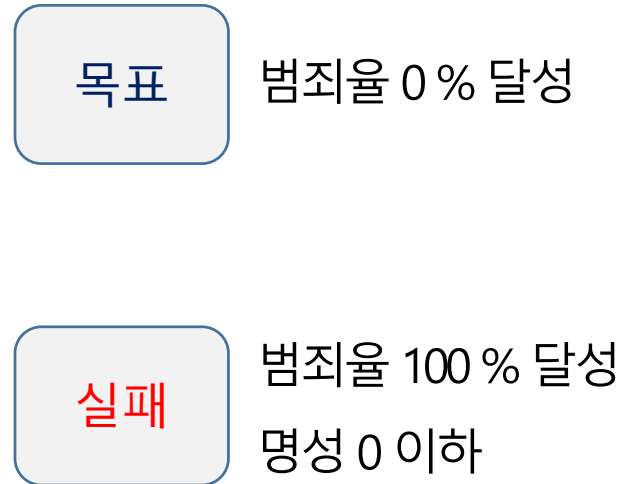


그림 2-4

<시스템 요소>

요소	설명	비고
시간	- 게임은 하루를 기준으로 돌아간다.	
범죄율	- 도시의 현재 범죄율을 나타내는 수치 - 각종 이벤트에 따라 증가, 감소한다	0 이 되면 승리 100 이 되면 패배
명성	- 특수 경찰관으로서의 명성을 나타내는 수치 - 수치의 고저가 게임 플레이에 영향을 준다	0 이 되면 패배
자금	- 플레이어가 사용 가능한 돈의 수치 - 각종 장비를 구입하거나 업그레이드 할 수 있다	
행동력	- 한 사건에서 행동(수사, 탐색, 설득 등) 할 수 있는 한계치 - 매 행동 마다 행동력을 소모하여 실행된다	
특성	- 플레이를 통해 얻은 특성 포인트로 배울 수 있다 - 게임 플레이에 도움을 주는 효과를 가지고 있다	최대 3가지 사용 가능
스킬 체크	- 수사, 심문, 탐색 등 행동 전반에 걸쳐 사용되는 기능	성공, 실패, 대성공

<시스템 흐름도>



<상황실>

- 플레이어는 기본적으로 '상황실'이란 장소에서 대기한다.
- 대기하는 동안 범죄율, 명성치, 자금 등 자신의 **현재 상태와 정보**를 볼 수 있다.
- 대기하는 동안 상점에 해당하는 '**지원소**'를 통해서 원하는 아이템을 구매, 혹은 업그레이드 할 수 있다.



그림 2-6

▶ 게임 플레이 - 상황실 (2)

<상황실>

- 사건이 발생하면 무전기 아이콘에 표시가 뜨고, 아이콘을 클릭하여 **사건 정보**를 확인할 수 있다.
- 사건의 개요를 듣고 해당 임무를 맡을 것인지 말 것인지 정할 수 있다.
- 임무를 맡았다면 상황실에서 **병력을 지휘**하거나 **직접 출동**할 수 있다.



그림 2-7

<상황실 지휘>

- 플레이어는 **지도맵**과 **무전 정보**를 이용하여 현장 상황을 파악한다.
- 자신의 스타일대로 자원과 인력을 컨트롤하여 상황실에서 현장의 병력을 지휘 및 감독하고 명령을 내리며 임기응변한다.
- 플레이어는 동시에 다수의 사건을 **멀티태스킹** 할 수 있다.



그림 2-8

<상황실 지휘>

- 각기 다른 특기를 지닌 **인력**을 적재적소에 배치할 수 있다.
- 경찰차, 휴대 장비 등 **자원**을 배치할 수 있다.
- 필요시 소방팀, 의료팀 등 외부 **지원 요청**을 할 수 있다.

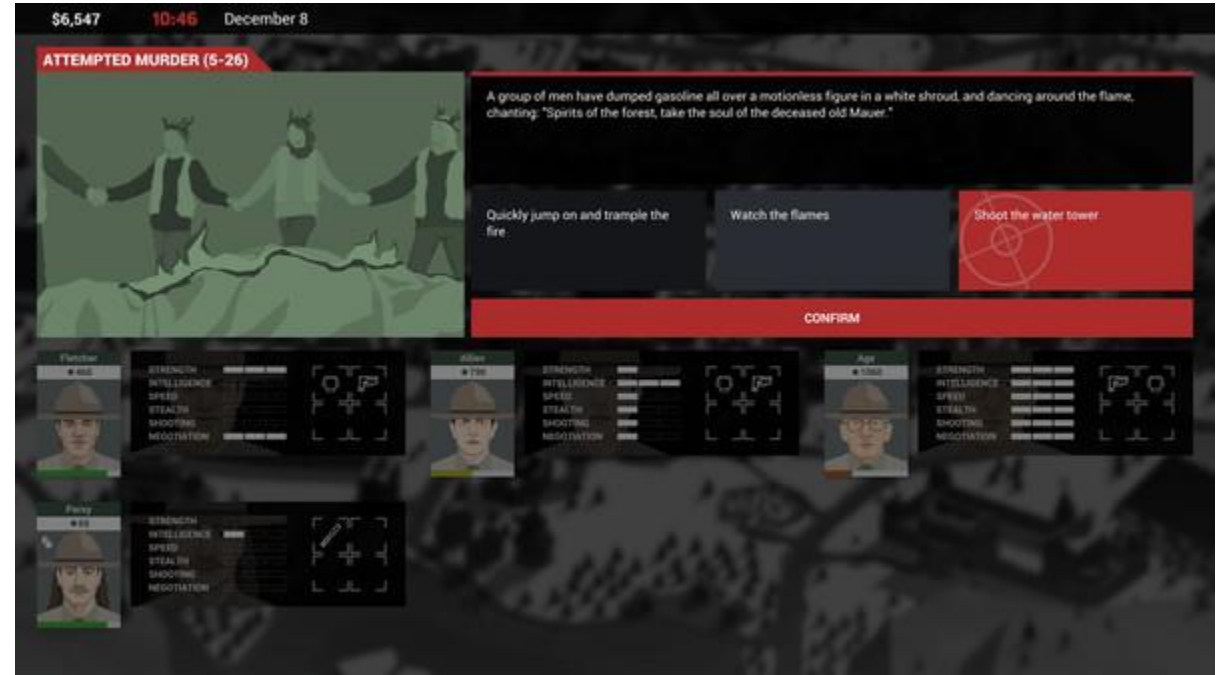


그림 2-9

<현장 출동>

- 플레이어는 현장에 직접 **출동**하여 사건을 해결할 수 있다.
- 현장에 나가있는 동안에는 **그 사건에만** 관여할 수 있다.
- 현장 출동은 상황실에서 지휘할 때보다 더 많은 현장 **이벤트**의 발생과 **보상**이 존재한다.



그림 2-10

<현장 출동>

- 도구 **아이템**을 준비하여 사고에 대응할 수 있다.
- 소방, 의료, 병력 등 **지원 요청**이 가능하다.
- **행동력**을 소비하여 업무를 처리하며, 결과는 성공과 실패로 나뉜다.
- 사건이 종료되면 결과를 확인하고 상황실로 **복귀**한다.



그림 2-11

<특성>

- 플레이어는 임무 보상 등으로 **특성 포인트**를 얻을 수 있다.
- 플레이어는 특성 포인트를 소비하여 **특성**을 배울 수 있으며 특성 마다 소비하는 포인트의 개수가 상이하다.
- 특성을 배울 수 있는 횟수는 제한이 없지만, 한번에 **최대 3개**까지만 활성화할 수 있다.



그림 3-1

<특성>

- 특성은 각각 고유의 **특징과 개성**을 지니고 있다.
- 특성은 대기 상태에서 언제든지 **변경**할 수 있다.
- 플레이어는 특성을 활용하여 자신이 원하는 대로 플레이를 이끌어 나갈 수 있다.



그림 3-2

▶ 플레이어의 선택 - 지휘 (1)

<지휘>

- 현장에서만 발생하는 이벤트가 발생하지 않고 기본 보상이 더 적지만, 여러 **업무를 동시에** 처리할 수 있다는 장점이 존재한다.
- 플레이어는 사건의 종류와 규모, 거리, 중요도 등을 고려하여 본부의 인적, 물적 자원 투입을 **명령하고 지휘**한다.



그림 3-3

<지휘>

- 사건은 동시다발적으로 이루어질 수 있다. 때문에 플레이어는 **한정된 자원**을 어떻게 분배할 것인지 정해야 한다.
- 투입한 병력과 자원이 충분치 않다면, 사건 해결에 **실패**할 수 있다.



그림 3-4

▶ 플레이어의 선택 - 출동 (1)

<출동>

- 출동한 업무만 맡을 수 있지만, 현장에서만 발생하는 이벤트가 존재하고, 기본 보상이 더 크다는 장점이 존재한다.
- 출동할 사건의 정보를 파악하여 **장비 도구 아이템**을 선택하고 사전에 각종 지원 요청을 신청할 수 있다.
- 탐문, 수사, 훈방, 뇌물, 제압, 체포 등 **다양한 선택지** 속에서 플레이어가 원하는 행동을 취할 수 있다.



그림 3-5

<출동>

- 탐문, 수사, 제압 등의 일부 물리적 행동들은 **스킬 체크** 같은 미니게임 방식을 통해 이뤄진다.
- 스킬 체크는 성공, 실패, 대성공이 존재하며, 대성공 시에는 추가 점수를 얻는다.
- 행동력이 제한되어 있기 때문에, 선택지를 고르거나 업무를 처리할 때 **효율적이고 전략적인 선택**이 요구된다.



그림 3-6

▶ 플레이어의 선택 - 결정

<결정>

- 플레이어가 어떠한 방식이든 사건을 해결했다면, 결과 점수에 따라 **보상** 또는 **패널티**가 주어진다.
- 현장에서 무엇을 얼마나 실행할지, 어떤 방식으로 해결할지 전적으로 플레이어의 결정에 달려있다.
- 용의자를 체포하거나 현행범을 잡는 등의 행동은 범죄율을 대폭 낮추고 명성을 대폭 드높인다.
- 뇌물을 받고 범죄를 눈 감아주는 등의 행동은 자금을 얻는 대신 범죄율이 증가하고 명성이 소폭 떨어진다.
- 엉뚱한 사람을 붙잡거나 범인을 놓치는 등의 실수는 범죄율을 소폭 상승시키고 명성을 대폭 떨어뜨린다.
- 이렇게 증가 혹은 감소하는 범죄율, 명성 등은 이후의 사건, 이벤트의 발생, 선택지에 **간접적인 영향**을 준다.



그림 3-7

<세부 기획 콘텐츠>

게임 플레이 파트, 그 중에서 상황실 지휘와 현장 출동 부분을 세부 기획 콘텐츠로 설정한다.

이벤트의 발생과 플레이어의 선택, 그리고 그 선택이 미치는 영향에 초점을 두어 기획한다.

- 사건, 사고, 범죄 등 게임 내 업무와 이벤트의 유형을 선별하여 설정하고 규모와 종류, 위험도, 중요도 등에 따른 해결 방식과 결과 처리 방법을 기획한다.
- 플레이어의 행동과 선택에서 특성의 능력을 반영하는 방법을 기획한다.
- 지휘(인력 배치) 시 배치한 병력의 능력, 인원수에 따라 다른 결과 처리 방법을 설정한다.
- 지휘(자원 배치) 시 배치한 자원의 종류와 규모에 따라 다른 결과 처리 방법을 설정한다.
- 출동 시 소지한 도구 아이템에 따라 다른 결과 처리 방법을 설정한다.
- 출동 시 상황에 따라 플레이어의 행동 선택지를 제시하는 방법을 기획한다.

<보완점>

- 구체적인 그래픽 컨셉과 레벨 디자인, UI에 대한 기획의 빈약함
↳ 레벨 디자인과 UI에 대한 기획을 통해 그래픽 컨셉을 밝히고 직관성을 높여야 한다.
- 수사 과정을 표현한 것이 단순한 스킬 체크 방식이었던 점
↳ 너무 어렵지 않으면서도 긴장감을 줄 수 있는 다양한 미니게임 고안이 필요하다.
- 시스템 요소들의 구체적인 수치에 대한 기획이 전무
↳ 범죄율, 명성, 자금(가격) 등에 대한 밸런스 디자인이 요구된다.
- 선택 요소들과 이벤트 소개의 모호함
↳ 핵심 선택 요소들과 특수 이벤트들을 간추려 구체적으로 제시할 필요가 있다.
- 게임 플레이에 더욱 몰입할 수 있는 요소가 부족
↳ 도전과제처럼 게이머의 도전 정신을 불러일으킬 수 있는 콘텐츠를 추가해야 한다.

<코멘트>

- 초기에는 3D 시뮬레이션 게임을 생각했으나, 차후 기획 단계에서의 어려움과 2D 게임 기획에 대한 흥미로 인해 작성 도중 2D 시뮬레이션 게임으로 장르를 변경했다.
- 목차를 만드는 데에 있어 제안서의 단계를 넘어 과도하게 세부적으로 나눠 작성한 것을, 카테고리 분류를 크게 잡아 간소화했다.
- 목차를 간소화함에 따라, 기존에 작성했던 게임 플레이 내용을 목차에 맞게 재배치하고 수정했다.
- 게임 개요와 사항 등을 작성할 때, 처음에 단순한 산문으로 서술했던 정보를 표 그리기를 통해 도표화하여 가독성을 높였다.
- '게임 플레이' 파트와 '플레이어의 선택' 파트에서 내용이 겹치거나 중복으로 설명된 부분을, 기초적이고 원론적인 내용은 게임 플레이 파트로, 구체적이고 중요한 내용은 플레이어의 선택 파트로 분리하여 정리했다.
- 슬라이드 쇼로 검토해보니 한 슬라이드에 글자와 내용이 너무 많은 감이 있어, 한 챕터의 내용을 2개의 슬라이드에 나눠서 담았다.

<후기>

- 역시 머리 속에서 깔끔하고 확고하게 정립이 안된 아이디어는 실패한다.
- 왜 게임회사에서 실제로 기획 단계에서 자꾸 뒤집어 엮고 다시 시작하는 것을 반복하는 지 알 것 같다.
- 만드는 내내 '이렇게 하는 게 더 나은 것 같은데', '이건 좀 아닌가?' 같은 잡생각이 들고 계속해서 미숙한 부분과 수정사항들이 눈에 밟힌다. 어렵다 어려워.
- 배그 하고 싶다.
- 치킨 먹고 싶다. 특히 버팔로 wings.
- 피자 먹고 싶다. 특히 치즈 크러스트 피자.
- 좀 얹본 거 같다. 아무리 과제가 많다지만 '잘 할 수 있겠지' 생각하고 계속 차일피일 미뤘다.
- 수정을 하고 나면 연관된 부분도 다시 손 봐줘야 한다. 짜증난다.
- 평소에 포토샵 같은 그래픽 부분을 좀 배워둘걸 그랬다. 원하는 그림 찾는 거도 빠세다.
- 인간의 욕심은 끝이 없고 같은 실수를 반복한다.

<참고문헌>

- 1-1) http://itcm.co.kr/g_board/3361399 (1번 스크린샷)
- 1-2) <http://www.kookje.co.kr/news2011/asp/newsbody.asp?code=0400&key=20180828.22013012447>
- 2-1) https://store.steampowered.com/app/208650/Batman_Arkham_Knight/ (2번 스크린샷)
- 2-2) <https://post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=5018435&memberNo=1283967> (7번 스크린샷)
- 2-3) https://store.steampowered.com/app/503560/911_Operator/ (1번 스크린샷)
- 2-4) https://store.steampowered.com/app/503560/911_Operator/ (뒤에서 2번째 스크린샷)
- 2-5) https://store.steampowered.com/app/785740/This_Is_the_Police_2/ (뒤에서 2번째 스크린샷)
- 2-6) https://store.steampowered.com/app/503560/911_Operator/ (4번 스크린샷)
- 2-7) https://store.steampowered.com/app/503560/911_Operator/ (뒤에서 4번째 스크린샷)
- 2-8) https://store.steampowered.com/app/503560/911_Operator/ (뒤에서 6번째 스크린샷)
- 2-9) https://store.steampowered.com/app/785740/This_Is_the_Police_2/ (13번 스크린샷)
- 2-10) https://store.steampowered.com/app/785740/This_Is_the_Police_2/ (2번 스크린샷)
- 2-11) <https://taskandpurpose.com/xcom2-war-chosen-review/>

<참고문헌>

- 3-1) <https://wegotthiscovered.com/gaming/plan-character-borderlands-2-skill-tree-previews/>
- 3-2) <http://www.accelerated-ideas.com/thedivision/whats-the-difference-between-skills-talents-and-perks.aspx>
- 3-3) [https://store.steampowered.com/app/785740/This Is the Police 2/](https://store.steampowered.com/app/785740/This_Is_the_Police_2/) (뒤에서 7번째 스크린샷)
- 3-4) http://xcom.wikia.com/wiki/File:XCOM_EW_BaseDefense_MissionFail.png
- 3-5) [https://store.steampowered.com/app/785740/This Is the Police 2/](https://store.steampowered.com/app/785740/This_Is_the_Police_2/) (3번 스크린샷)
- 3-6) <https://www.bottersgonnabot.com/automating-skill-checks-in-dead-by-daylight-part-i/>
- 3-7) https://store.steampowered.com/app/503560/911_Operator/ (9번 스크린샷)

<부록>

- 별첨문서 'I AM THE LAW.docx'
(PPT 제작 전, 기획 내용 작성 및 정리를 위한 워드 문서)

감사합니다.