

# Maybe

2021-10-05

황인균

# 목차

게임 소개

1-1 게임 개요

1-2 게임 개발 의도

게임 컨셉

2-1 게임 스토리

2-2 그래픽 컨셉

게임 시스템

3-1 플레이어 조작

3-2 게임 구성

3-3 시스템

개발 계획

4-1 예상 경쟁작

4-2 매출 모델

4-3 팀 구성

4-4 오픈베타 일정

# 게임 소개

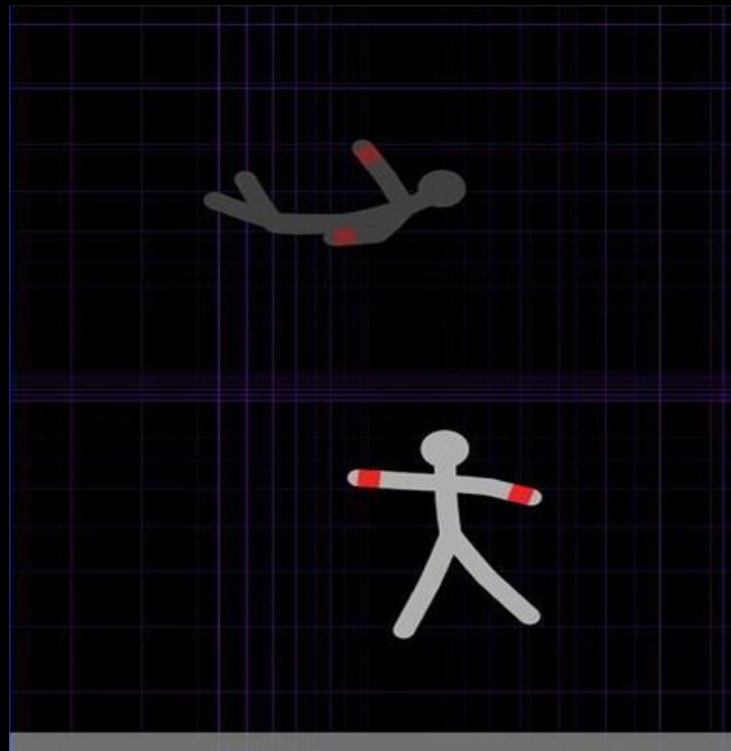


그림 예시 1.1

## 1-1 게임 개요

### • 1-1.1 게임 제목

|   | 구 분   | 설 명                     |
|---|-------|-------------------------|
| 1 | Maybe | 주인공이 실낱같은 희망으로 전진하기 때문에 |

### • 1-1.2 게임 특징

| 1 | 중력이 역전된 세계관으로 캐릭터가 점프를 하면 캐릭터가 위로 뜨게 됩니다.          |
|---|--|
| 2 | 주인공은 자신의 무게를 늘리거나 줄여서 스피드 및 높낮이를 조절하며 플레이를 해야 합니다. |
| 3 | 주인공이 맘대로 무게를 바꿀 수 없게끔 퍼즐적 요소를 집어넣습니다.              |

### • 1-1.3 게임 구조

| 1 | 동굴배경에서 부터 밖을 향해 나아가는 형태로 만든다. |
|---|-------------------------------|
| 2 | 2D스타일의 플랫폼머 형태를 띈다.           |

- 1-1.4 게임 장르

|   | 구 분 |                                |
|---|-----|--------------------------------|
| 1 | 캐주얼 | 쉽게 접근할 수 있는 조작                 |
| 2 | 액션  | 장애물을 부수거나 적을 처리하는 재미를 느낄 수 있다. |
| 3 | 플랫폼 | 가볍게 진행할 수 있는 플랫폼 형식            |
| 3 | 퍼즐  | 머리를 써서 문제를 풀어나간다.              |

- 1-1.5 플랫폼

|   | 구 분              |   |
|---|------------------|---|
| 1 | 스마트폰             | 어디서든 플레이가 가능하다<br>게임분야별에서 1등이다.                       |
| 2 | PC               | 가장 친숙하며 조작하기 원활함                                      |
| 3 | Google App store | 앱 게임 시장에서 가장 높은 점유율을 가지고있다.<br>다른 앱 스토어에 비하여 수수료가 낮다. |
| 4 | Steam            | 많은 인디게임이 자리를 잡기 손쉬운 플랫폼이다.                            |

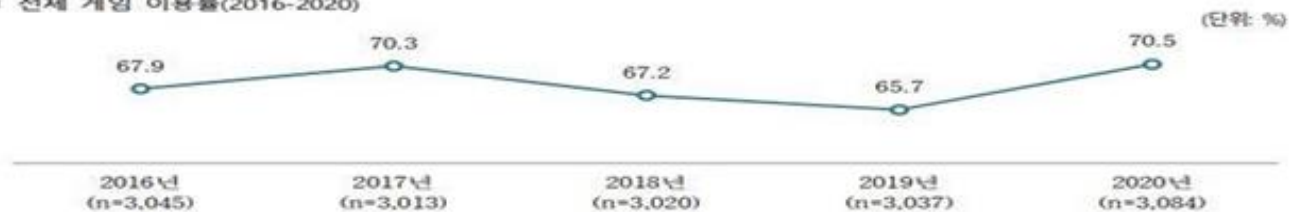
- 1-1.6 주요 타겟

|   | 구 분              |   |
|---|------------------|---|
| 1 | 10대<br>~<br>30대  | 게임을 즐겨하는 플레이층<br>이동간에 간단히 할만한 게임을<br>자주 찾음.<br>인디게임을 주로찾는 유저층 |
| 2 | 아시아<br>(한, 중, 일) | 많은 아시아권 유저들이 플레이시간이 길다.                                       |
| 3 | 북미               | 위 아시아권과같이 인디게임에 관심이 많으며 번역이<br>용이함.                           |
| 4 | 전체이용가            | 이용률의 증가추세에 맞게 만든다.  |

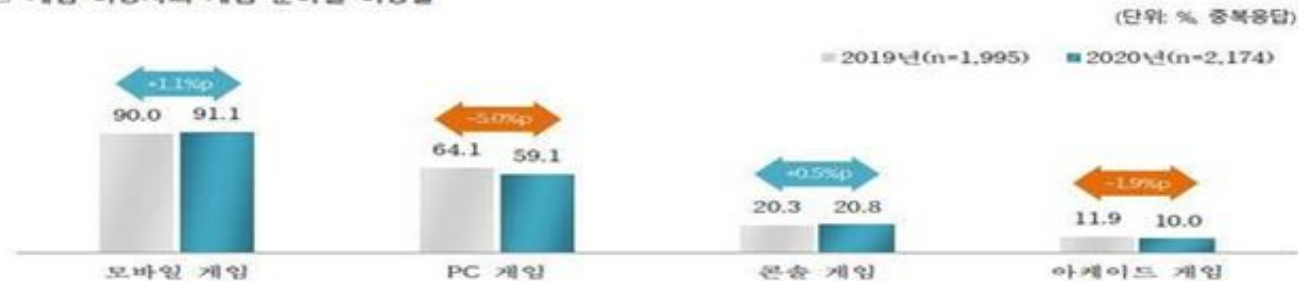
- 1-1.7 게임 목표

|   | 특 징                                  |
|---|--------------------------------------|
| 1 | 스테이지를 클리어하여 나아가며 주인공은 목적지까지 도착해야 한다. |
| 2 | 스토리의 진행에 따른 주인공의 심리를 파악한다.           |

□ 전체 게임 이용률(2016-2020)



□ 게임 이용자의 게임 분야별 이용률



[ 그림 2-1 ] 전체 게임 이용률

그림 예시 1.2

(표=한국 콘텐츠진흥원 2020 게임이용자 실태조사 보고서)

< 표 3-65 > 응답자 특성별 코로나19로 인한 모바일 게임 이용 시간 변화

| 구분     |          |   |             |                 |                 |      |          |                 |                 | 보기항목 |       |  |  |  |  |  |  |  |  | (단위: %) |
|--------|----------|---|-------------|-----------------|-----------------|------|----------|-----------------|-----------------|------|-------|--|--|--|--|--|--|--|--|---------|
| 응답자 특성 |          |   | 사례 수<br>(명) | 감소한 편           |                 |      | 변화<br>없다 | 증가한 편           |                 |      | 계     |  |  |  |  |  |  |  |  |         |
|        |          |   |             | 매우<br>감소했다<br>① | 감소한<br>편이다<br>② | ①+②  |          | 증가한<br>편이다<br>④ | 매우<br>증가했다<br>⑤ | ④+⑤  |       |  |  |  |  |  |  |  |  |         |
| 전      |          |   | (1,978)     | 1.2             | 6.0             | 7.2  | 45.7     | 34.2            | 12.9            | 47.1 | 100.0 |  |  |  |  |  |  |  |  |         |
| 성      | 남        | 성 | (1,001)     | 1.6             | 6.6             | 8.2  | 48.8     | 31.8            | 11.2            | 43.0 | 100.0 |  |  |  |  |  |  |  |  |         |
|        | 여        | 성 | (977)       | 0.8             | 5.4             | 6.2  | 42.5     | 36.7            | 14.6            | 51.2 | 100.0 |  |  |  |  |  |  |  |  |         |
| 연령     | 10       | 대 | (311)       | 2.5             | 8.0             | 10.5 | 33.0     | 39.7            | 16.8            | 56.5 | 100.0 |  |  |  |  |  |  |  |  |         |
|        | 20       | 대 | (307)       | 1.2             | 6.0             | 7.2  | 42.6     | 31.4            | 18.8            | 50.2 | 100.0 |  |  |  |  |  |  |  |  |         |
|        | 30       | 대 | (364)       | 1.7             | 5.8             | 7.6  | 43.1     | 35.4            | 14.0            | 49.4 | 100.0 |  |  |  |  |  |  |  |  |         |
|        | 40       | 대 | (461)       | 0.6             | 4.8             | 5.5  | 46.1     | 36.7            | 11.8            | 48.5 | 100.0 |  |  |  |  |  |  |  |  |         |
|        | 50       | 대 | (345)       | 0.3             | 5.6             | 5.9  | 56.7     | 30.9            | 6.6             | 37.5 | 100.0 |  |  |  |  |  |  |  |  |         |
|        | 60 ~ 65세 |   | (110)       | 1.3             | 7.4             | 8.7  | 65.4     | 24.8            | 1.1             | 25.9 | 100.0 |  |  |  |  |  |  |  |  |         |

그림 예시 1.3



- 1-2 게임 개발 의도

|   | 구 분 | 설 명  |
|---|-----|--|
| 1 | 플레이 | 간단한 조작으로 쉽게 접근하기 가능<br>기존과다른 플레이방식으로 색다름을 추구 |

- 1-2.1 개발엔진

|   | 구 분   | 이 유  |
|---|-------|--|
| 1 | Unity | 소규모 인디게임으로 개발에 용이함<br>성능에 제약을 받는 플랫폼에서도 렌더링 품질과<br>속도를 최적화한다.<br>상업용 엔진이용료가 값싼편이다. |



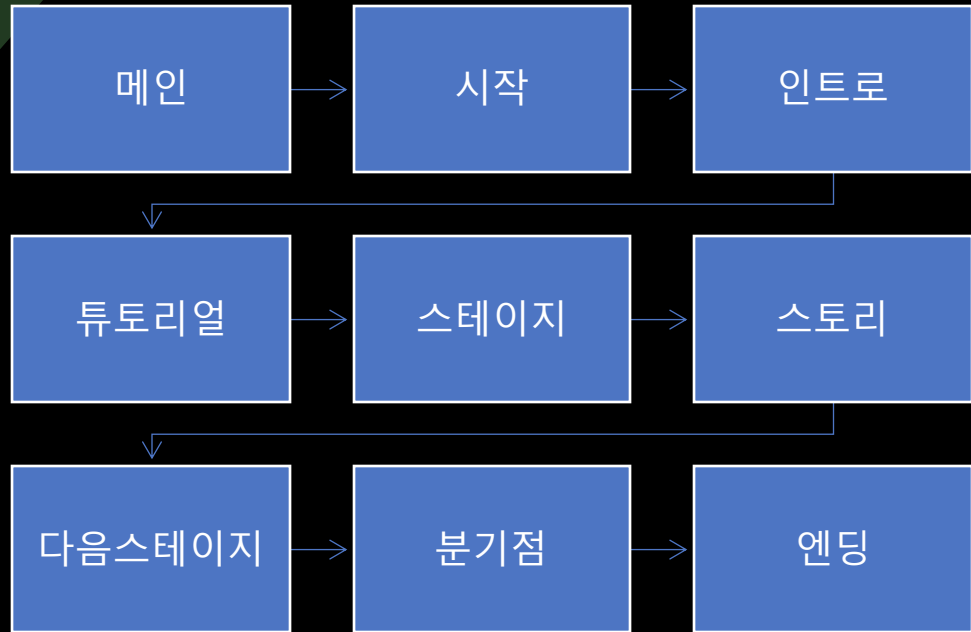
# 게임 컨셉

- 2-1 게임 스토리
- 2-1.1 시놉시스

## 시놉시스

평범하던 일상을 살던 주인공은 출장을 가게 된다.  
갑자기 지구를 향하여 떨어지는 운석에 의해 대피 명령이 떨어지고 방공호에 숨은 주인공  
엄청난 폭발음이 밖에서 들리고 큰 지진이 일어나 방공호까지 무너져내려 주인공은  
기절을 하게 된다.  
고요함 속 주인공은 의식이 깨어 주변을 살펴본다.  
주변이 모두 무너져 내려앉았다 근데 뭔가 이상하다.  
가족이 너무나 걱정된 주인공은 기어서 방공호 밖으로 몸을 움직입니다.

- 2-1.2 게임 진행



스테이지의 중간마다 주인공의 여정과 다음맵의 힌트를 얻을수있게끔 나타내어 준다.

분기점에서의 방향에 따른 다른 엔딩을 두어 유저가 다시 플레이 해보게끔 유도한다.

## 2-2 그래픽 컨셉

- 2-2.1 배경



그림 예시 2.1

### 설 명

다크하고 앞이 잘 안보이는 스타일로 바닥에 갇혀있는 느낌 으로 만들어준다.  
초반에는 안전한느낌에서 나아가 장애물들이 많은 스타일로써 만든다.

# 게임 시스템

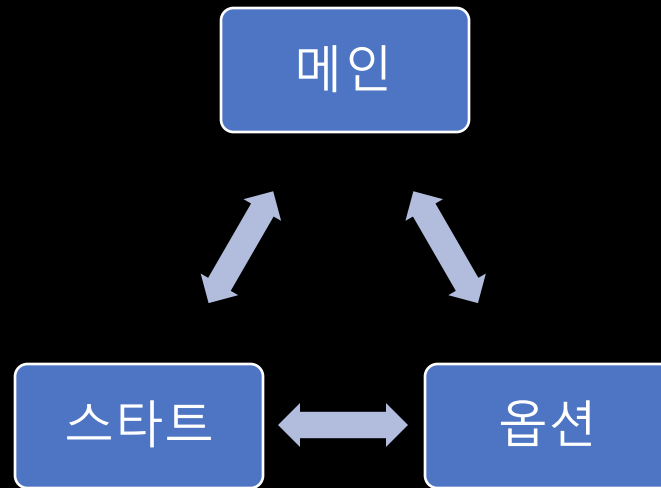
- 3-1 플레이어 조작
- 스마트폰(인 게임 UI 디자인)



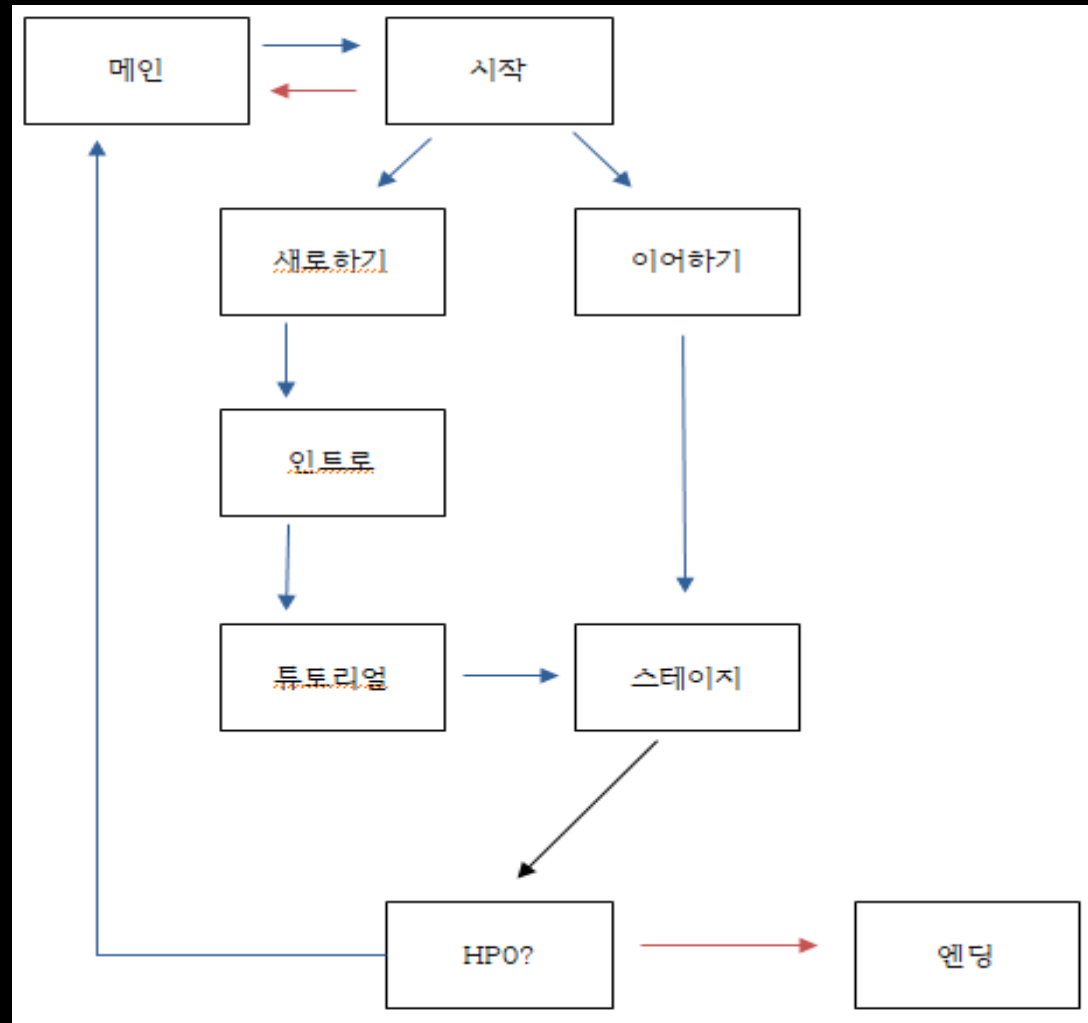
- 3-1.1 조작

| 조작            | 설명   |
|---------------|--|
| 방향키<br>(<,>)  | 터치방식으로 주인공의 움직임(이동)을 조작한다.                       |
| 방향키<br>(위,아래) | 중력에 따라 캐릭터의 활동이 달라질 수 있기에 캐릭터의 시선 및 앉기 버튼을 의미한다. |
| 스킬1<br>(나이프)  | 무게의 조절을 위하여 무게 추 로프를 자르기 위한 상호작용키                |
| 스킬2<br>(점프)   | 자신을 뜨게 만들거나 앞에 있는 물체와 상호작용을 할 수 있게끔 만드는 키        |

- 3-2 게임 구성
- 메인화면



- 인 게임





- 3-2.2 레벨 디자인
  - 몬스터 AI 출몰빈도
  - 맵 스파이크(철 구조물)의 변화
  - 무게의 조절 이용한 타이밍 변화
  - 반전되는 상황에서의 맵 과 플레이어 조작 변화
  - 변화하는 맵 에서의 맵 밝기 또는 사용자의 시야
-

- 3-3.1 서버

| 목록               | 설 명  |
|------------------|--|
| Offline          | 1인 게임이 주를 나타내며 스테이지 진행 후 점수계산을 할 때만 네트워크 연결을 이룬다.  |
| 웹서버<br>(Node.js) | 유저의 정보를 게임서버 DB에 저장<br>스테이지 사이의 정산만을 이용<br>1인게임이기에 클라이언트의 몬스터 ai, 피격판정, 데미지 등 해킹위험도는<br>사용자의 문제는 없을 것으로 추정 |
| 예정<br>(Online)   | 대전형식의 내용을 추가하게 된다면 (스피드 런) 동기성 플레이를 위하여<br>게임 서버의 끊김이 없게 C++서버로의 변경을 예상함                                   |

- 4-1 예상 경쟁작

- 슈퍼 마리오

- 점프킹

- 스펠링키

- 록맨 등..

- 4-2 매출 모델 예정

- 커스터 마이즈

- 기회(목숨)

- 타사 광고

---

- 4-3 예상 팀 구성
- 기획 00명
- 그래픽 모델러 00명, 애니메이터 00명
- 음향 00명, 번역 00명, 게임 테스터 00명
- 프로그래머 00명 이상(AI,시스템,서버...)

- 4-4 오픈베타 까지 일정
  - 1차 프로토타입: 맵 구현 및 에너미 동작확인
  - 2차: 플레이어의 원활한 진행성 확인
  - 3차: 지형 변화에 따른 착오확인
  - CBT1: 유저의 접속 문제및 버그 확인
  - CBT2: 서버 접속 문제 확인
  - 오픈베타
-