

For Daughter

pitch document

작성자 : 윤효성

Index

1. 개요

2. 스토리

- 시놉시스

- 전체 줄거리

3. 게임 플레이 & 메카닉스(조작)

- 조작

- 맵 구조

- 맵 별 난이도

- 장애물

- 아이템

1. 개요

이 게임은 “For Daughter”라는 이름의 게임으로 2D 플랫폼어 장르의 횡스크롤 형식의 게임 입니다.
유사한 게임으로는 “슈퍼마리오” 시리즈와 “별의 커비” 시리즈 등이 있습니다.



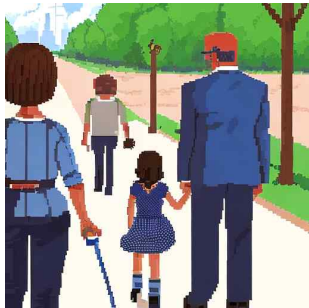
※ 예시 이미지

2. 스토리

시놉시스

전체 줄거리

회사에서 밤 늦게까지 일을 하던 남성이 해가 뜨는 것을 보고는 회사를 탈출하기 위해 여러 장애물들을 해치고 회사 건물에서 빠져나오기 위해 달리기 시작합니다. 우리는 전화기와 과부화 걸린 복사기를 피하고 추가 업무를 주는 상사와 회사 출입문을 피해 건물 밖으로 빠져나옵니다. 이 남자가 필사적으로 회사에서 빠져나온 이유는 제목에서 알 수 있듯이 딸과의 약속을 지키기 위해서였습니다.



2. 스토리

시놉시스

전체 줄거리

회사를 탈출하기 위해 울리는 전화기와 과부화 걸려 터질 것만 같은 복사기를 애써 외면하고 서두르던 주인공은 자신이 있던 층인 5층에서 로비로 바로 갈 수 있는 엘리베이터에 도착해 탑승하게 됩니다. 하지만 어째서인지 4층에서 문이 열리고는 다시 닫히지 않았고 곧이어 엘리베이터 점검이라는 것을 알게된 주인공은 계단으로 이동하기 위해 4층 반대편으로 달리기 시작합니다. 4층은 임원진 사무실들이 모여있는 곳으로 직장상사들을 마주치게 된다. 이제 막 출근한 상사들은 주인공과 인사와 대화를 하기위해 다가오기 시작합니다. 하지만 시간이 없던 주인공은 못본 척 지나치거나 주변에 있던 커피를 주며 가까스로 계단에 도착합니다. 아침시간이여서 계단을 청소하는 청소부와 점검중인 엘리베이터 덕분에 계단으로 출근하는 동료와 상사들을 피해 계단을 내려옵니다. 3층에 도착한 주인공은 계단으로는 한번에 로비까지 갈 수 없다는 사실을 깨닫습니다. 하지만 점검중인 엘리베이터 덕분에 선택지는 없었습니다. 다음 계단으로 서둘러 출발하는 주인공. 3층은 매우 분주하게 움직이는 영업팀이 자리잡고있는 곳이었습니다. 영업팀 동료, 상사들은 기존의 동료들과 상사들과는 달리 빠른 속도로 주인공에게 다가옵니다. 그들과 대화를 하기 시작하면 점심시간이 될 지도 모른다는 생각을 한 주인공은 그들을 피해서 달리기 시작합니다. 그렇게 계단에 도착하고 이번에도 힘겹게 청소부와 동료, 상사들을 피해 2층에 도착합니다. 2층은 회사 내의 모든 인원들이 사용하는 휴게 공간으로 지금까지 봤던 모든 종류의 사람들이 보입니다. 하지만 이곳에는 전화기와 복사기는 없었습니다. 로비에 가까워지고 있다는 생각을 하며 주인공은 힘을 내고 그들을 피해 로비로 향하는 계단으로 이동합니다. 또 한번 힘겹게 계단을 통과해 로비에 도착하자 이제 막 출근하기 시작하는 동료들과 상사들이 보입니다. 환한 얼굴로 주인공과 인사하려는 사람들, 하지만 주인공에게 더이상 시간이 없습니다. 때마침 로비 정문에 택시 한대가 서있는것이 보이고 주인공은 택시를 향해 동료와 상사들을 피하고 뿌리치며 달려갑니다. 그렇게 택시에 탄 주인공은 약속했던 그의 딸과 함께 놀이동산에서 걷는 장면으로 게임이 마무리 됩니다.

3. 게임플레이& 메카닉스

조작

맵 구조

맵 별 난이도

장애물

아이템

이 게임은 제한 시간 안에 클리어를 해야하는 구조로 게임 상단에 클리어를 해야하는 시간이 흐릅니다. 시간 내에 클리어하지 못하면 실패로 게임을 끝내게 됩니다. 점프키와 앓기 키만을 사용하며 캐릭터는 자동으로 전진 합니다. 점프를 통해 울리는 전화기, 과부화 걸린 복사기, 업무를 주려는 상사(장애물)를 뛰어넘어야하며 앓기를 통해 슬라이딩으로 업무를 주려는 상사를 처치하거나 출입문을 피해야합니다.

| | 키 | 마우스 |
|----|----------------|-------------------|
| 점프 | 스페이스바(space) | 좌클릭 |
| 앓기 | 우측 컨트롤(R ctrl) | 우클릭 |
| 설정 | ESC | 화면 상단 설정버튼 오버 좌클릭 |

키보드와 마우스 두가지 모두 사용하여 조작 할 수 있으며 교차 사용 가능합니다.



점프 예시



슬라이딩 예시

3. 게임플레이& 메카닉스

조작

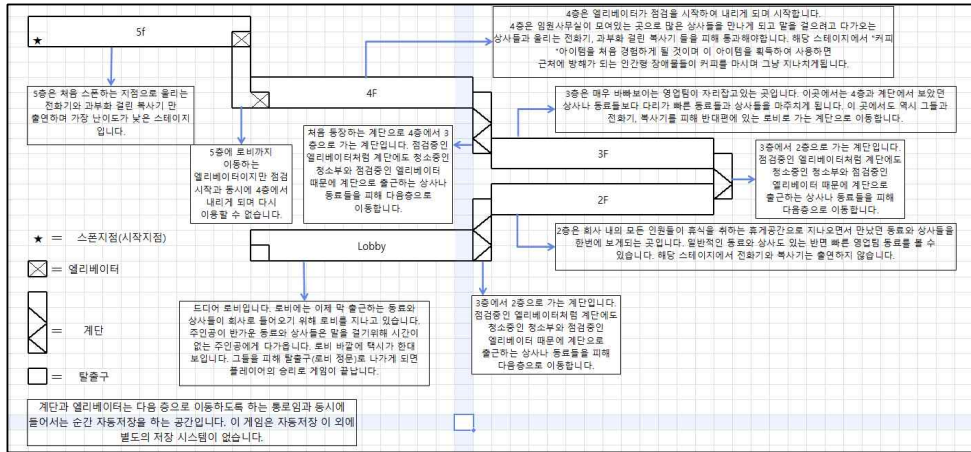
맵 구조

맵 별 난이도

장애물

아이템

스테이지는 총 5개로 이루어져있으며 엘리베이터나 계단을 통해 다음 스테이지로 이동합니다.



3. 게임플레이& 메카닉스

[조작](#)[맵 구조](#)[맵 별 난이도](#)[장애물](#)[아이템](#)

스테이지 별로 출현하는 몬스터와 장애물의 종류가 차이 나며 이 점을 통해 난이도가 나뉘게 됩니다.

| | 5f | 4f | 5f->4f(계단) | 3f | 3f->2f(계단) | 2f | 2f->1f(계단) | 1f |
|-------------|----|----|------------|----|------------|----|------------|----|
| 울리는 전화기 | O | O | X | O | X | X | X | X |
| 과부화 걸린 복사기 | O | O | X | O | X | X | X | X |
| 말하기 좋아하는 상사 | X | O | X | O | O | O | O | O |
| 다가오는 동료 | X | X | O | X | O | O | O | O |
| 영업부 동료 | X | X | X | O | X | O | X | O |
| 청소부 | X | X | O | X | O | X | O | O |

3. 게임플레이& 메카닉스

조작

맵 구조

맵 별 난이도

장애물

아이템

| 아이템명 | 커피(Coffee) |
|---|---|
|  | 효과 |
| | 이 아이템을 사용하게 되면 가장 가까이 있는 인간형 장애물이 커피를 마시면서 주인공을 그냥 지나치게 된다. |
| | 비고 |
| | 4층부터2층까지 총 10개의 커피가 생성된다. 이 때 모든 커피를 수집하고 하나도 사용하지 않은 상태로 로비에 진입하면 10개의 커피가 각성제가 되어 어떠한 장애물도 그냥 통과 할 수 있게 된다. |

감사합니다

이메일 : dbsgytjd32@naver.com

전화번호 : 01048506295