

	분반	학번	이름	과제	제출일	연락처
	01	2014182043	차종원	중간_기획서	17.11.02	010-9131-8286

# SEVEN

2개로 분리된 화면을 고려하며 캐릭터를 목적지까지  
안전하게 도착 시켜야 하는 2D 플랫폼머 게임

# 목차 사진 번호 붙이기

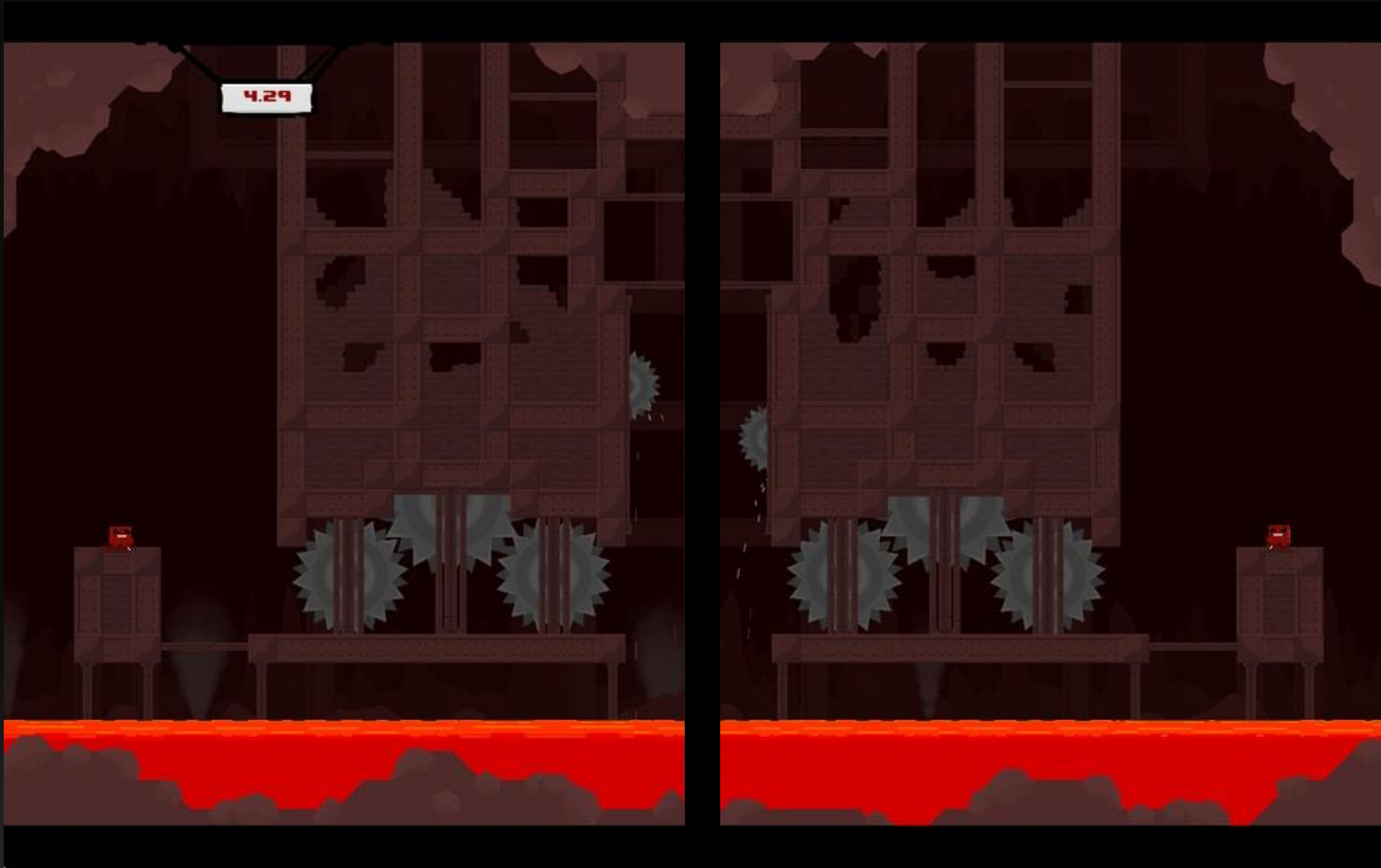
1. 기획 컨셉

3. 기말 기획서 기획

2. 게임 소개

- 세계관
- 캐릭터
- 게임 플레이
- 액션 시스템
- 스테이지 예시
- 게임 특징

# 기획 컨셉



양쪽으로 거의  
대칭인 두 화면

위치와  
움직임이  
대칭인 주인공

분리된 2개의 화면을 보고 장애물을 피하면서 목적지까지 도착해야 하는 2D 플랫폼머(Platformer)

# 기획 컨셉

장르	2D 액션 플랫폼머
플랫폼	PC, PS4, PS3, XBOX ONE, XBOX 360
PC 사양	<p>운영체제: Microsoft® Windows® XP / Vista / 7</p> <p>프로세서: 1.4GHz 이상</p> <p>메모리: 1 GB RAM</p> <p>그래픽: Pixel Shader 2.0 과 Vertex Shader 2.0을 지원하는 그래픽 카드</p> <p>DirectX®: DirectX® 9.0c</p> <p>하드 디스크: 300 MB</p> <p>컨트롤러 지원: Microsoft Xbox 360 컨트롤러 혹은 직접 입력을 지원하는 컨트롤러 (사양은 super meat boy의 사양을 참고하였음.)</p>

# 게임소개

# 세계관(스토리)



2)

주인공은 인간 쓰레기라고 해도 과하지 않을 정도로 몹쓸 인간이다.  
그의 주변 사람들은 하나 둘 씩 곁을 떠나가고 결국 그는 혼자 남는다.



3)

그러던 어느 날, 거울 안에서 나에게 말을 하는 남자가 나타났다.



4)

그는 내게 거울을 이용해 자신의 죄를 스스로 사하라고 말한다...  
그는 누구 이고 나에게 이런 기회를 주는 이유가 무엇일까....  
나는 거울을 들여다보기로 하였다.

# 캐릭터



5)

**주인공** : 살아오면서 이기적, 비인간적 성격 탓에 사람들에게 버려진 인물. 방황 중 거울의 인물을 만나 거울을 통하여 자신의 마음 속에 있는 죄들을 없애려 한다. 물입을 위하여 주인공의 이름을 게임 시작 시 원하는 이름으로 정할 수 있다.



4)

**거울 속 남자** : 어느 순간 주인공이 거울을 통해서 볼 수 있게 된 인물. 주인공에게 거울을 통해 자기 자신의 마음으로 들어갈 수 있는 능력을 준다. 주인공은 그가 신이 아닐까 하고 생각하지만 게임 후반부에 나올 그의 정체는 악마. 주인공 안에 있는 형제 악마들을 제거하기 위해 주인공을 이용한다.



6)



7)



8)

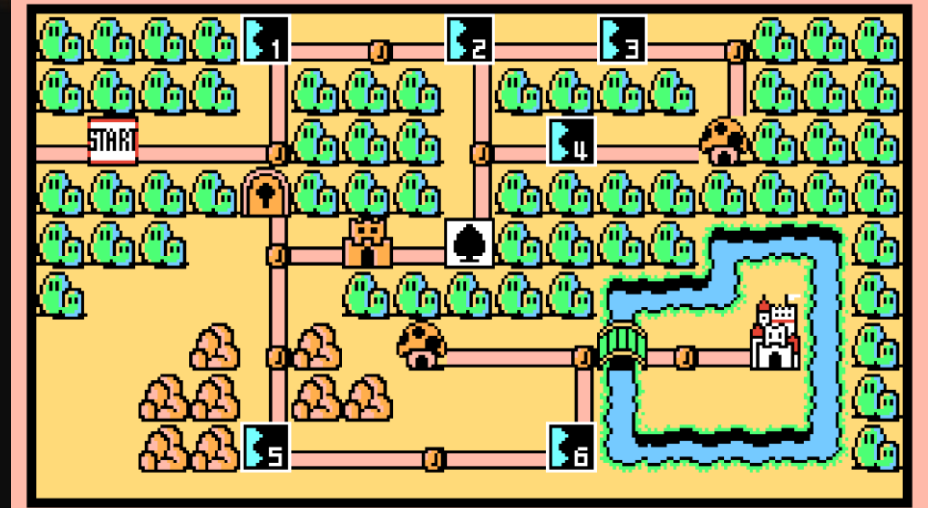
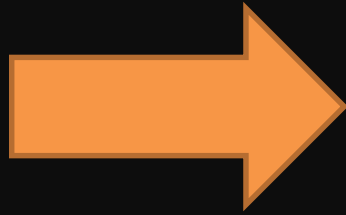
**7대 죄악** : 주인공의 내면에 자리 잡은 7명의 악마. 각각 악마의 힘은 주인공이 각각의 죄에 대해 얼마나 큰 죄를 지었는가에 대하여 비례한다. 그들은 각각 큰 스테이지의 보스이다.

# 게임 플레이



큰 스테이지 7개

SEVEN의 게임 클리어 조건은 7개의 큰 스테이지를 모두 unlock하는 것이다. 각각의 큰 스테이지마다 보스 스테이지가 있고 보스 스테이지를 클리어하면 다음 큰 스테이지가 unlock된다.



작은 스테이지 10 ~ 15개

큰 스테이지 중 하나를 고르면 위와 같은 화면이 나온다. 하나의 큰 스테이지는 10-15개의 작은 스테이지를 가지고있는데 큰 스테이지를 처음 플레이할 때는 제일 처음의 스테이지만 열려 있다. 작은 스테이지를 하나 클리어하면 그 다음 작은 스테이지가 unlock 된다.



# 게임 플레이



주인공의 움직임은 양화면의 중심 선에 대하여 대칭이다. 선은 가로나 세로일 수도 있다.

지형과 장애물은 대칭이 아니다. 플레이어는 한 화면과 다른 쪽의 화면을 잘 살펴보고 장애물을 뛰어넘어 도착지점까지 가야한다.

도착지점까지 무사히 도착하면 하나의 작은 스테이지를 클리어 하게 된다.

두 화면을 생각하며 장애물을 뛰어 넘고 목적지까지 도착하자.

■ : 도착지점

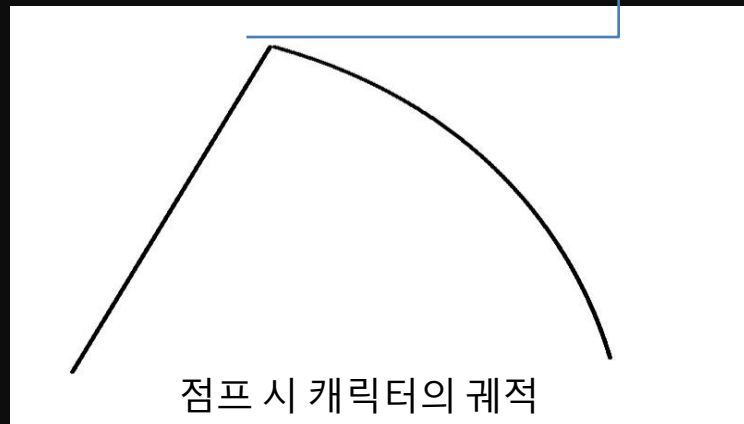
1)

# 액션 시스템

캐릭터의 최고  
높이 도달점

## 점프

게임의 클리어를 위해서는 세밀한 컨트롤이 필요하다. 다른 게임 캐릭터의 점프는 캐릭터의 궤적을 볼 때, 무조건 포물선 포물선을 그리기 때문에 언제까지 점프버튼을 눌러야 하는지 감을 잡기가 힘들다. SEVEN에서는 캐릭터가 최고 높이로 올라가지 않는 이상 점프 버튼을 떼자마자 캐릭터가 떨어 질 수 있게끔 컨트롤을 만들었다.



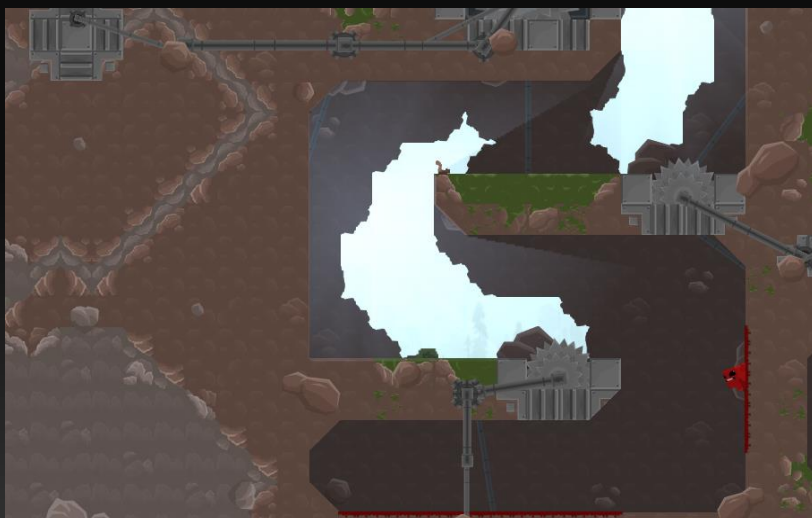
점프 시 캐릭터의 궤적

11)

## 벽 타기

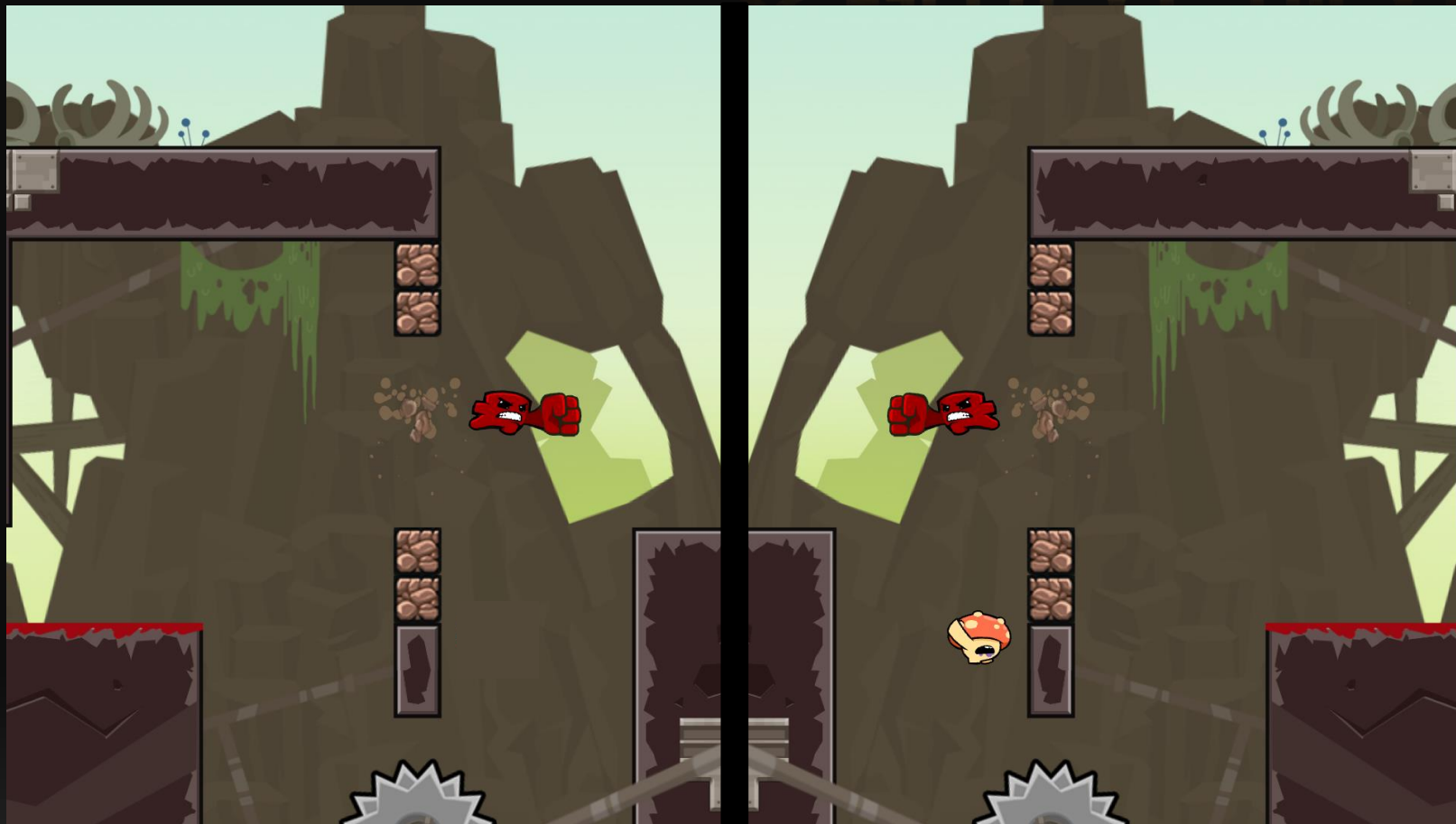
스테이지의 맵이 구불구불하여 위와 같은 스테이지를 클리어하기 위해서는 벽 타기 스킬이 필수적이다.

이동 중 벽을 향해 점프해서 벽에 닿으면 발동 되고 벽에 붙어있는 도중에 점프키를 누르면 주인공이 벽을 박차고 반대 방향으로 뛰어 오른다.  
이 스킬을 이용하여 좀더 높은 곳에 오르는 것이 가능하다.



12)

# 스테이지 예시



간단한 스테이지의 예이다.  
스테이지가 거의 대칭인 것을  
볼 알 수 있다.

단, 완전히 똑같은 것은 아니며  
장애물, 지형의 위치 또는  
유무여부가 다를 수 있다.

13)

# 게임 특징



14)

**죽으면서 배운다!** 양 화면은 모두 생각하고 세밀한 컨트롤이 필요로 하기 때문에 게임의 난이도가 향상될 것이다. 혹자는 이것이 게임을 망치는 요소라고 생각하겠지만 그 동안 게임시장에서의 “어려움”은 플레이어들에게 차원이 다른 성취감을 안겨주었다. 사진은 특유의 난이도로 인기를 끌은 Dark Soul.



15)

**다양한 캐릭터** 플레이어는 작은 스테이지 하나를 클리어하면 클리어 타임에 따라 코인을 얻는다. 얻은 코인을 이용하여 잠겨 있는 캐릭터를 unlock하여 사용할 수 있다. 각 캐릭터는 특유의 스킬을 가지고 있는데 예를 들어 적을 제거할 수 있는 닌자나 사무라이 캐릭터가 존재한다. 다양한 캐릭터로 같은 스테이지를 색다르게 클리어하는 법을 연구하는 것도 하나의 즐거움이다.

# 차후 작성할 기말 기획서 제작 계획

- 스토리 : 주인공과 거울남자, 나중에 밝혀지는 둘의 대립을 큰 틀로 잡고 생각하고 있지만 아직 스테이지를 클리어하며 발생하는 스토리와 거울남자의 정체가 밝혀진 뒤의 스토리는 구체적으로 구상하지 못하였다. 기말 기획서는 스테이지마다의 스토리와 정체 탄로 후의 스토리를 적을 예정이다.
- 캐릭터 : 본 제안서에는 7대 죄악에 대하여 구체적을 설명하고 있지 않다. 차후 기말 기획서는 각 죄마다의 외형이나 성격에 대해 이야기 해보도록 하겠다.  
또, 코인을 이용하여 unlock할 수 있는 다양한 플레이어블(playable) 캐릭터를 구상하겠다.
- 스테이지 : 제안서에는 스테이지 예시 하나만 이해를 돕기 위해 보여줬다면 기말 계획서에는 개수를 늘려 3개 이상의 스테이지를 만들도록 하겠다.
- 캐릭터 unlock에 대한 과정 : 작은 스테이지를 클리어하면 클리어 타임에 따라 코인을 얻을 수 있는데, 기준을 두어 특정 시간안에 클리어를 하면 코인 3개, 좀 늦으면 2개와 같이 클리어 타임에 따라 보상에 차등을 두는 시스템 등 플레이어블 캐릭터 unlock에 대한 시스템을 더 구상할 예정이다.
- 액션 : 플레이어블 캐릭터마다 사용할 수 있는 스킬들을 구상해 놓을 예정이다.

# 코멘트

윤동주 시인의 자화상이라는 시를 모티브로 하여 스토리를 구상하였다. 시에는 우물을 매개체로 자신을 비추어 자아성찰을 하는 부분이 있다. 이 스토리를 처음 구상할 시에도 우물을 매개체로 스토리를 생각하려고 했지만 요즘 세상에 우물을 보기 쉽지 않다고 느꼈다. 때문에 매개체를 거울로 변경하였고 현재 대강의 스토리라인이 완성되었다.

게임 플레이 방식이 대칭되는 두 화면을 중심으로 진행된다는 것인데, 게임 플레이를 구상하려고 할 때에는 이미 스토리를 구상을 한 상태였기 때문에 대칭이라는 아이디어를 택했다. 그리고 어떤 게임 장르가 대칭이라는 아이디어와의 시너지 효과가 클 것인가에 대하여 생각하던 중, 어렸을 때 많이 즐겼던 2D플랫포머(platformer)가 효과가 클 것으로 예상해서 장르를 정하게 되었다.



# 후기

포토샵의 필요성을 절실하게 느꼈던 이번 ppt제작이었습니다... 게임 플레이에 관해 좀더 그림이 있었으면 더 잘 설명할 수 있었을 텐데.....  
그림판에 그림을 불러 자르고 색을 채우고 복사를 하고 붙여 넣는 것을 반복한 끝에 이 제안서에 삽입할 그림이 완성이 되었는데요, 그림판에 해서 약간 조잡한 감이 없지 않아 있습니다.

게임 플레이를 보면 난이도가 좀 어렵게 나올 수 있는 게임 플레이 방식입니다. 참 매니아틱한 게임으로 흘러갈 수도 있는 게임이지만 사실 매니아틱한 게임을 좋아하는 저로서, 게임 플레이가 저의 취향에 딱 맞다 보니 작성하면서 조금은 나중에 실제로 만들어 볼까? 하는 생각도 많이 들었습니다.

게임 설명 때 슈퍼미트보이의 스크린샷을 많이 따왔는데 그 이유는 제가 원하는 그래픽이 딱 그 그래픽이기 때문입니다.

# 참고문헌

- 그림 1) <http://www.everythingisscary.com/play/a-pleasure-to-burn-super-meat-boy>
- 그림 2) [https://www.huffingtonpost.com/2014/09/11/supportive-depression-what-to-say\\_n\\_5760916.html](https://www.huffingtonpost.com/2014/09/11/supportive-depression-what-to-say_n_5760916.html)
- 그림 3) <http://www.spsp.org/news-center/blog/adaptive-disengagement-buffers-self-esteem-from-negative-social-feedback>
- 그림 4) <https://news.efinancialcareers.com/uk-en/195137/meet-man-hired-investment-bank-london-far-year>
- 그림 5) [https://pngtree.com/freepng/vector-depressed-man\\_3233514.html](https://pngtree.com/freepng/vector-depressed-man_3233514.html)
- 그림 6) <https://die-waffen-legt-an.deviantart.com/art/Javier-Zanetti-in-Mega-Man-Sprite-343344535>
- 그림 7) <https://lunarspawnserenata.deviantart.com/art/Tzel-RPG-Sprites-488711263>
- 그림 8) [http://dc.wikia.com/wiki/File:Seven\\_Deadly\\_Enemies\\_of\\_Man\\_002.jpg](http://dc.wikia.com/wiki/File:Seven_Deadly_Enemies_of_Man_002.jpg)
- 그림 9), 13) <http://supermeatboy.com/>
- 그림 10) <https://wall.alphacoders.com/big.php?i=380460>
- 그림 11) 본인이 그림판에 직접 그림
- 그림 12) <http://www.allaboutgames.co.uk/reviews/X360/Super+Meat+Boy/397/>
- 그림 14) <https://www.polygon.com/2016/4/12/11412760/dark-souls-3-catacombs-of-carthus-walkthrough>
- 그림 15) <https://forum.unity.com/threads/2d-samurai-and-ninja-character-sprite.240425/>