‘’게임 기획서

게임명: 가제. Black&White

제작자: 권혁재(세종대 18학번, 게임 제작 소모임 판도라큐브 프로그래밍 파트 수습부원)

장르: 종스크롤 비행 슈팅 게임

시점: 탑뷰 형식

게임 제작 계기:

자주는 아니지만, 그리고 잘 하지는 않지만 항상 종스크롤 슈팅(탄막) 게임을 재미있게 즐겨왔고, 덕분에 오락실에서 돈 좀 많이 날려봤습니다. 그러면서 항상 한번 정통적인 슈팅게임을 한번 만들어보고 싶은 욕구가 있었고, 마침 올해 3월쯤 슈팅게임으로 쓰기 적당한 내용의 꿈을 꾼 적이 있어서 그 내용과 아이디어를 토대로 각색을 해서 게임을 제작해보도록 하기로 했습니다. 듣기로는 이러한 류의 슈팅게임이 큰 테크닉을 요하지 않으면서도 적당한 퀄리티를 뽑아낼 수 있는 게임 장르라는 이야기를 들은 적이 있어서 이번 승급 프로젝트의 시간적인 제한을 이겨내는 데에도 적합할 것 같아서 선택을 하게 되었습니다.

게임 내용 요약:

플레이어는 주인공 기체를 조종하여 적들의 탄환을 피하면서 총알을 발사해 적군을 파괴하는 것이 게임의 진행 방식입니다. 주인공 기체는 적 탄환을 1개라도 맞으면 파괴되며, 잔기가 모두 소진되면 게임 오버됩니다. 기본으로 주어지는(혹시나 있을 부활 후에도) 잔기는 3개, 폭탄도 3개입니다. 이후 적들에게 드랍 되는 것을 획득하여 늘릴 수 있습니다. 적들이 드랍 하는 아이템은 잔기, 폭탄, 업그레이드, 스코어 4종으로, 획득하면 잔기와 폭탄 개수를 1개씩 늘려주거나, 기체를 업그레이드시켜주거나, 스코어를 증가시켜줍니다. 각 스테이지 마다 있는 보스들을 처치하며 진행하여 최종 보스를 잡는 것이 목표이며, 스코어링 또한 부가적인 목표가 될 수 있을 것 같습니다.

상세:

1. 플레이어

플레이어는 키보드의 ‘화살표’를 이용해 기체를 움직이고, ‘스페이스바’를 누르고 있는 동안 총알을 발사합니다. ‘B’키를 폭탄키로 할까 고민중인데 변경될 수도 있습니다. 폭탄키가 확정되면 그 옆에 있는 키(‘V’)를 보조발사변경키로 정하겠습니다.

1. 전투
2. 주인공 기체

기본적으로 주인공 기체의 공격은 주로 파란색 계열의 탄환을 발사하며, 총알 업그레이드를 통해 1개(직선)->2개->3개->4개->5개->7개(사선 2개 추가)->9개(사선 4개) 이런 식으로 업그레이드됩니다. 또한 보조무기 업그레이드를 통해 보조 발사 기체를 최대 4기까지 생성할 수 있습니다. 보조무기는 각 1기체당 주인공 기체보다는 약한 직선 공격을 실행하며 주인공이 격추될 경우에만 파괴됩니다. 보조무기 모드는 3가지로, (1)주인공 기체 뒤에 붙어 지원 사격을 하거나, (2)지금 있는 그 자리에 고정하거나, (3)자율적으로 움직이며 적을 공격하는 모드입니다. 1번 모드는 기체와 같은 속도, 2번은 속도 0, 3번은 주인공기체보다는 조금 느리게 이동하며 매우 단순한 알고리즘으로 타겟을 정하게 됩니다.(그냥 x값 기준 가까이 있는 적 쪽으로 이동을 한다거나 하는 식으로)

1. 적(잡몹)

보스와 마찬가지로 적 기체는 주로 붉은색 계열의 탄환을 발사하며, 그 종류는 적의 종류 만큼이나 다양할 것 같습니다. 그래도 탄환의 특성(직선형, 타겟팅, 유도성, 레이저 등)에 따라 유사한 형태를 띄는 것이 좋을 것 같습니다. 대부분의 잡몹 적들은 주인공의 총알 5~20대 정도에 격추되며, 1가지의 공격패턴만을 가지고 있는 것이 대부분입니다. 대신 종류가 다양하고 물량 공세를 펼치기 때문에 조합에 따라서는 보스보다 피하기 힘들 수도 있으므로 적절한 배치가 중요할 것 같습니다.

1. 보스

각 스테이지 마지막에는 보스가 존재하는데, 일반적인 잡몹의 100배 정도의 최대 체력을 가지고, 대부분 탄환의 크기가 크고 속도도 빠릅니다. 패턴도 다양하며, 어느정도 체력을 깎으면 패턴이 변하는 페이즈 변경 시스템입니다. 제 생각엔 지상 고정형 보스, 공중 이동형 보스, 스테이지 자체가 보스인 보스 이 세가지는 꼭 넣어보고 싶습니다.

1. 아이템

잔기는 최대 5개, 폭탄은 8개까지 적재가 가능합니다.

1. 스테이지

전체 스테이지는 대강 4개 정도로 잡고 있습니다. 슈팅게임에서 가장 중요한 것이 스테이지 밸런스인데, 이게 입으로 맞춰지는 건 아니라서 길게 서술 하진 않겠습니다. 하지만 대충 초심자용/보통 난이도(1945 1스테이지 정도)/난이도 상승(중간쯤)/최악(벌레공주, 도돈파치급) 이런 느낌의 난이도를 생각하고 있습니다. 각 스테이지는 한 2분 정도의 길이가 적당할 것 같습니다.

1. 스코어링

일단 최소 스코어 단위를 10점으로 하고, 각 적들마다 체력에 비례해 처치했을 때 얻는 경험치를 정합니다. 격추당했을 때 일정 점수를 깎고, 보스를 처치(스테이지 클리어) 시 보너스 점수를 크게 줍니다. 폭탄이나 잔기, 업그레이드를 최대 소지개수 이상 획득할 경우 1000점을 주고, 스코어 아이템(메달이나 금괴 등 디자인 결정 필요)을 획득 시 500점을 얻습니다. 시간 남으면 뭐 스코어 연속으로 먹으면 점수가 배로 오른다던가… 요소를 넣을 수도 있습니다.

1. UI

일단 해상도는 위아래로 길쭉한 형태로 잡아야 하는데 아직 미정

메인 메뉴는 타이틀, 게임시작 버튼, 옵션 버튼, 나가기 버튼으로 최소한의 기능만 수행합니다. 옵션은 음량 변경만 넣을 것 같습니다. 키 변경은 시간 남으면…

게임 내 UI는 최대한 게임에 집중할 수 있도록 최소화합니다. 왼쪽 아래 총알 레벨과 폭탄 개수, 왼쪽 위 스코어와 잔기 개수만 적어 두도록 하겠습니다.

스테이지를 넘어갈 때는 이전 스테이지 결과와 다음 스테이지를 사진 1장 정도로 간략하게 소개해줍니다. 만약 시간이 된다면 스토리적인 요소를 가미할 예정입니다.(상부로부터 명령, 전시 상황 보고 등)

기타:

* 아트 관련: 확실히 여러 적 기체와 보스들, 배경이 필요한 만큼 아트 리소스가 꽤 필요하긴 하겠지만, 사실 플레이어 입장에서 생각해보면 총알을 피하느라 모든 기체의 세세한 움직임을 따지고 들지는 않을 것이라고 생각합니다. 보스들도 기계이긴 하지만 무슨 변신로봇이 아니기 때문에 애니메이션은 많이 필요하지 않을 것 같아서 애니메이션을 줄이는 방식으로 아트 부담을 줄이도록 하겠습니다. 또 배경도 사실 설정상 주인공 기체가 굉장히 빠른 기체이기 때문에 배경을 조금 빠르게 넘긴다면 배경의 디테일은 어느정도 눈감아 주실 수 있으리라 믿습니다.
* ~~게임 배경 설정의 모티브는 이세돌 vs 알파고 입니다.~~

게임 배경 설정:

제국력 A.G. 1996년, 고도의 항공기계공학기술을 가진 독재국가 ‘노이르(Noir)’의 최고지도자가 사망한 이후, ~~겨우 13살의 나이에~~ 왕위를 물려받은 후계자 ~~데미스(Demise)~~는 돌연 모든 국가와의 외교를 단절하고 잠적해버린다. 25년 후인 2019년 노이르는 신에너지자원 ‘크라이드레이트’와 관련된 영토분쟁을 겪던 이웃나라 ‘판(Phanh)’ 에서 온 스파이들에게 암살시도를 받았다고 주장하며 선전포고를 선언하고, 강력한 기계화 부대를 앞세운 노이르의 공세에 대비하지 못한 판은 속수무책으로 점령당한다. 국제사회는 노이르의 행위를 명백한 국제법 위반으로 규정하며 연합을 맺고 이에 대항하지만, 생각보다 강력하며 튼튼한 조직력으로 무장한 노이르의 기계화 부대에 발목이 잡힌다. 설상가상으로 노이르의 이웃나라였던 ‘블리에(Bleue)’가 중립을 선언하면서 노이르는 한 쪽 전선에만 집중할 수 있게 되어 군사적 충돌이 지속되었다.

주인공은 반노이르 연합의 최전선인 ‘블랑(Blanc)’에 소속 되어있는 공군(소령)으로서, A.G. 2021년 블랑에 전쟁을 선포한 노이르에 맞서 조국을 지켜야 한다. 주인공은 자신이 이끌던 편대가 전투 중 패배하고 홀로 귀환하여 2달간 보직해임을 받은 후 처분을 기다리다 예상 외로 군에 복귀하게 된 상황이다. 그러나 새로운 편대를 배정받는 것 대신 군 원수로부터 극비의 비밀임무를 수행하게 된다. 비밀 임무란 바로 군의 신형 스텔스 전투기 ‘LSD-78’를 타고 적의 비밀시설을 타격하는 것. ~~물론 아무리 신형 전투기라 하더라도 한 기체의 화력으로는 시설 전체를 파괴할 수 없었지만, 전투기 내부에 중성자탄 기폭장치를 탑재해 중요 시설 중앙에서 터트리는 계획을 세우고 적진을 돌파하게 된다.(처음엔 안 나오고 마지막 챕터 시작 때 회상 씬으로 등장)~~ 이번이 마지막 기회라는 것을 직감한 주인공은 부하와 동료를 잃은 슬픔과 분노를 떠안고 적진으로 향한다.

스토리

위의 배경설정에 이어서, 주인공은 국가의 존립과 동시에 부하들과 동료들의 복수를 위해서 적진에 홀로 진입한다. 전선에 병력이 집중 되어있던 덕분에 비교적 수월하게 적의 비밀시설을 향하게 된다. 그러던 도중 우연히 적의 실험기체인 X-Zen을 조우하게 되고 전투를 벌인 끝에 격추하는데 성공하여 조금 더 적진으로 진입하게 된다. 적진에 가까워질수록 경계가 강화되는지 점점 더 많은 기계화 부대가 몰려오고, 힘겹게 진행하던 도중 과거 자신의 편대를 산산조각 냈던 적 기함 OmegaG0-13을 발견한다. 이성을 잃고 돌진한 주인공은 어찌어찌 적 기함에게 복수를 해내는 데에 성공한다. 이후 본부와 연락을 통해서 그러한 병기들이 비밀시설에서 양산되고 있음을 전해 듣고 임무에 대한 결의를 다시 한번 다진다. 하지만 전선의 상황은 날로 악화되어 이 상태에서 적의 비밀병기가 도착한다면 정말로 위험해지는 상황에 놓이게 되고, 모든 희망이 주인공에게 걸려있게 된다. 비밀기지까지 도착한 주인공은 비밀기지의 수문장인 OmegaG0-Master와의 사투 끝에 격추시키고 기지에 진입하게 된다. 이 때 마지막 브리핑으로 자신의 기체를 몰아 비밀시설과 함께 자폭한다는 목표를 상기한다. 시설 내부에 기다리고 있던 것은 노이르의 영도자 데미스와 그가 타고 있는 비밀 프로젝트의 최종 결과물인 Omega-Zero였다. 주인공은 그에게 당신이 일으킨 전쟁으로 얼마나 많은 사람이 희생되었는지 알고 있냐고 묻지만 데미스는 오히려 주인공이 오면서 죽인 자신의 군인들을 나열하며 결국 너도 살인자임은 변하지 않는다고 일갈하며, 복수심에 눈이 멀어 앞뒤 분간이 안되냐며 주인공을 비난한다. 그리고 이미 전세는 기울었음을, 만약 나를 이긴다고 해도 너가 돌아갈 곳은 없다는 사실을 알려주자 주인공은 극도로 분노하여 전투에 임하게 된다. 전력상 절대 이길 수 없는 싸움이었지만 주인공 버프에 힘입어 전투에 승리한 주인공은 작전대로 중성자탄을 투하하지만 순간 마음이 바뀌어 기폭 시키지 않고 탈출하는 것을 택한다. 그러나 죽지않고 쓰러져 있던 데미스가 그 중성자탄에 레이저를 발사해 기폭 시켜버린다. 군인으로서 죽는 것 보다 동료와 부하들을 기억해줄 사람으로서 사는 것을 택한 주인공은 무너지는 시설의 잔해들을 피해 탈출하기를 시도하고, 점점 밝은 빛을 향해 나아가다 이윽고 화면이 하얀 빛으로 가득 차면서 게임은 끝이 난다.

엔딩 크레딧이 끝난 후 여담으로 나오는 자막:

노이르와 블랑의 전쟁은 노이르의 무적 기함 OmegaG0-18 에 의해 노이르의 승리로 끝이 났다.

제국력 A.G. 2021/3/9~3/15 사이 중 5일간 펼쳐진 블랑의 마지막 항거에서 블랑의 국가 원수를 포함한 남아있던 군대는 모두 괴멸되었지만, 3/13 4번째 전투에 무적이라 불리던 OmegaG0-18을 격추시키는 성과를 이뤄내 덕분에 민간피해는 최소한으로 줄일 수 있었다. 이후 노이르의 부대는 더이상의 전진을 하지 못했고, 갑작스런 사령관의 전사와 군사 기반 시설의 붕괴로 인해 후퇴할 수 밖에 없었다. 결국 옆 나라 블리에가 중립을 깨고 연합군을 지원하면서 노이르는 제국력 A.G. 2022/12/14 최종적으로 항복을 선언한다. 블랑의 전쟁영웅이 된 무명의 전투기 조종사는 그 업적을 인정받아 사망처리 이후 5계급 특진과 명예훈장을 수여 받는다. 하지만 그의 가족들조차 모두 전쟁통에 행방이 묘연해져 결국 누구도 훈장을 받는 일은 없었다. 혹자는 그가 적진에서 자폭했다고 하지만, 혹시 모른다. 멀쩡히 살아나와 가족들과 함께 살고 있을지…

-fin-

영향을 받은 게임:

1945 스트라이커즈 시리즈

동방프로젝트 시리즈

벌레공주 시리즈

도돈파치 시리즈

스카이 포스 2014