꼬꼬마 게임 컨셉

수습회원 부영웅

먼저 이렇게 이른(?) 시기에 조원을 모으려는 이유에 대해서 설명드리고자 합니다.

제가 이번 방학 때 학교를 꽤 오래 비울 것 같습니다! (6/30 – 7/23: 고향 방문, 8/8 – 8/18: 일본여행)

그러한 이유로 좀 이른 시기에 팀원들을 모아둬서 초반부를 빠르게 끝내두면 제가 제주도에 있거나 일본에 있을 때도 원거리로 작업을 하기 편할 것 같다는 생각이 들었습니다. 저하고 팀을 하실 경우에는 이 점 꼭 염두해주세요!!

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------

사이드 뷰 방식의 총기를 주 무기로 사용하는 게임

각 파트의 능력이 잘 드러나야 되므로 스토리보다는 게임 시스템에 집중해서 진행

각 파트 별 능력을 거의 고려하지 않았으므로 이대로 만드는 것은 불가능에 가까울 것임. 마음에 안 드는 부분, 컨셉 자체가 마음에 안 든다면 그냥 토의를 통하여 뜯어고쳐도 됨.

그저 이 문서는 ‘나는 게임을 한번 이렇게 만들어보고 싶다 ~’ 라는 소망이 담긴 문서입니다. 읽고 현실적으로 불가능하거나 별로 인 부분이 있으면 언제든지 지적해주세요! 아! 이해 안되는 부분도 질문해주시면 감사하겠습니다!

**게임 시스템**

1. 사이드 뷰 방식의 액션게임

* 오른쪽으로 주인공이 나아가는 방식을 취함.
* 맵 구성 관련 정보는 아래에서 서술,

1. 오직 총기만을 이용한 게임

* 총기 시스템: 시작할 때 기본 총기 소지, 플레이를 하면서 여러 부품을 붙이는 방식으로 업그레이드(ex 최대 두개의 파츠, 탄창, 총알의 종류를 착용할 수 있음, 탄창: 장전 없이 발사할 수 있는 총알의 개수, 총알: 공격력 결정, 두개의 파츠: 다양한 능력(총알 속도 증가, 한번에 총알이 2개씩 나감 등등)
* 각 부품은 게임 내의 조형물을 부시거나 적을 죽였을 시에 랜덤으로 얻을 수 있음.
* 얻은 부품들은 가방 속에 보관, 인벤토리 키를 눌렀을 때 게임이 멈춰서 부품을 장착하거나 아이템 순서를 변경할 수 있음.
* 여러 총기(X), 자신이 가진 기본 총기에 파츠만 붙여서 성능을 조절.

1. 조작키 예시

* 방향키: 이동, z: 공격, x: 막기, 스페이스바: 점프, a: 인벤토리 등등

1. 체력 시스템

* 다른 게임들과 마찬가지로 체력 시스템을 갖고 있으며 체력이 0이 될 경우 게임오버.
* 적이나 구조물로부터 드랍되는 아이템을 통하여 체력 회복이 가능.

1. **가방(인벤토리) 시스템(강조하고 싶은 시스템 1)**

* **플레이어는 게임을 시작할 때 가방(인벤토리) 안에 마지막 희망(가칭) 이라는 아이템과 5개의 더미 아이템을 가지고 게임을 시작하게 됨.**
* **몇몇 적은 플레이어를 공격하지 않고 아이템을 훔쳐감.**
* **마지막 희망(가칭) 아이템이 사라질 경우에도 게임 오버.**
* **이를 바탕으로 보스 중에서 공격이 플레이어의 체력에는 영향을 주지 않고 오직 아이템을 사라지게 하는 보스도 생각 중.**

1. **막기(가드) 시스템(강조하고 싶은 시스템 2)**

* **막기 시스템은 성능을 매우 좋게 만들 생각. (아직 구체적인 생각은 못함)**
* **막기 키를 눌렀을 경우 캐릭터는 자신이 매고 있는 가방을 방패로 사용함.**
* **만약 가방으로 적의 공격을 막았을 경우 플레이어는 인벤토리의 최상위에 있는 아이템을 잃게 됨.**

1. 게임 오버 조건

* 체력이 0이 됨.
* 마지막 희망(가칭) 아이템을 잃게 됨.

1. 클리어 조건

* 우두머리를 처치

인벤토리에 있는 마지막 희망(가칭)을 잃었을 때 게임 오버되는 점, 인벤토리에 영향을 주는 적, 보스가 존재한다는 점을 주 포인트로 생각해보고 싶습니다.

**게임 진행 정보**

텍스트, 지도이(가) 표시된 사진

매우 높은 신뢰도로 생성된 설명

알아볼 수 있을지는 모르겠지만 간단히 그려본 예상 게임 화면

1. 좌에서 우로 진행되는 게임 방식

* 다양한 요소를 집어넣기에는 프로그래밍 파트가 부담이 장난 아닐 것 같아서 가장 흔한 게임 진행 방식 채용.
* 하나의 맵 타일(?)에 있는 모든 적을 무찌른 후 다음으로 넘어갈 수 있음.

1. 맵 타일의 조합을 이용한 랜덤 맵 생성

* 게임을 만들 때 서로 이질감이 느껴지지 않는 맵 타일을 여러 개 생성.
* 맵 타일 3 ~ 4개의 랜덤 조합으로 하나의 맵 설계.
* 게임의 규모가 너무 커지면 힘들어지므로 일단은 하나의 스테이지만 만드는 것을 목표로 함.

1. 스테이지의 마지막은 우두머리와의 전투

* 아직은 한 명의 우두머리만을 생각하고 있음.
* 여건이 된다면 여러 우두머리를 이용하여 여러 스테이지, 혹은 반복 플레이(다회차 플레이)가 가능하게 할 예정.

1. 맵 구성

* 일정 수의 적들과 조형물을 배치.
* 조형물은 적, 플레이어의 공격 둘 다에 파괴될 수 있음.
* 모든 공격들은 조형물을 관통해서 지나갈 수는 없음.

일단은 여기까지 생각을 해보았습니다.

시간, 능력 상의 문제로 인하여 이 중 절반도 할 수 있을지도 의문이기 때문에 신중하게 선택해주세요. 거의 처음 생각해보는 게임 컨셉이기 때문에 부족한 것이 매우 많을 것 입니다.

물론 이대로 진행할 것이 아닌 이건 그저 제가 생각해보았던 ‘컨셉’입니다. 만약 저와 함께 팀을 맺어서 하고싶으신 분 중에서 자신이 정말로 해보고 싶은 컨셉이 있다면 그 컨셉을 진행할 수도 있습니다! 앞에서도 말씀드렸지만 궁금한 점이 있으시다면 저에게 카톡해주세요!

아래에도 옛날에 생각했었던 게임 컨셉 혹은 의견 좀 적어둘게요. 밑은 위와 ‘전혀’ 관계없으니 안 읽으셔도 됩니다.

1. 문명 시뮬레이터

* 주위에서 자원을 이용하여 문명을 발전시키고 일정 수준으로 문명이 발전되면 발전시킨 문명에 따라서 조건에 맞는 맵 타일로 이동하면서 세계정복을 성공시키는 방식(문명 시리즈들과 비슷함, RPG메이커로 만들 생각으로 생각했던 컨셉)

1. 비주얼 노벨류

* 플밍 파트 조원을 구하지 못했을 경우 최후의 선택지
* 혹시 시나리오 관심 있으신가요?

1. 스토리가 중요한 역할을 하는 게임들

* 한 때 그냥 소프트웨어과를 포기하고 그냥 국문학과 가서 소설가 되볼까 생각을 했었던 시기도 있어서(물론 소설을 완성한 적은 없음) 스토리 같은 것이 필요하고 프로그래밍 파트와 아트 파트가 충분히 자기 기량을 갖출 수 있는 게임 시스템을 만들어낼 수 있다면 제가 스토리담당으로 한번 노력해볼 수 있습니다.
* 사실 기숙사 방에 사놓고 많이 읽지 못한 작법책을 써먹고 싶은 것도 있습니다…
* 선배들이 스토리 게임을 만들지 않는 것을 추천하는 이유가 분명히 있을 것 입니다…

1. 음악을 이용한 게임

* 사운드 파트에 대한 슬픈 전설을 들었었지만 음악에 관심이 많고 능력이 있으셔서 음악을 주 시스템으로 이용하고 싶으신 분 들이 계시면 환영입니다.
* 리듬게임을 만드는 것이 아닌 음악은 주 게임 시스템으로 활용하는 것입니다. (이게 리듬게임인가?)