

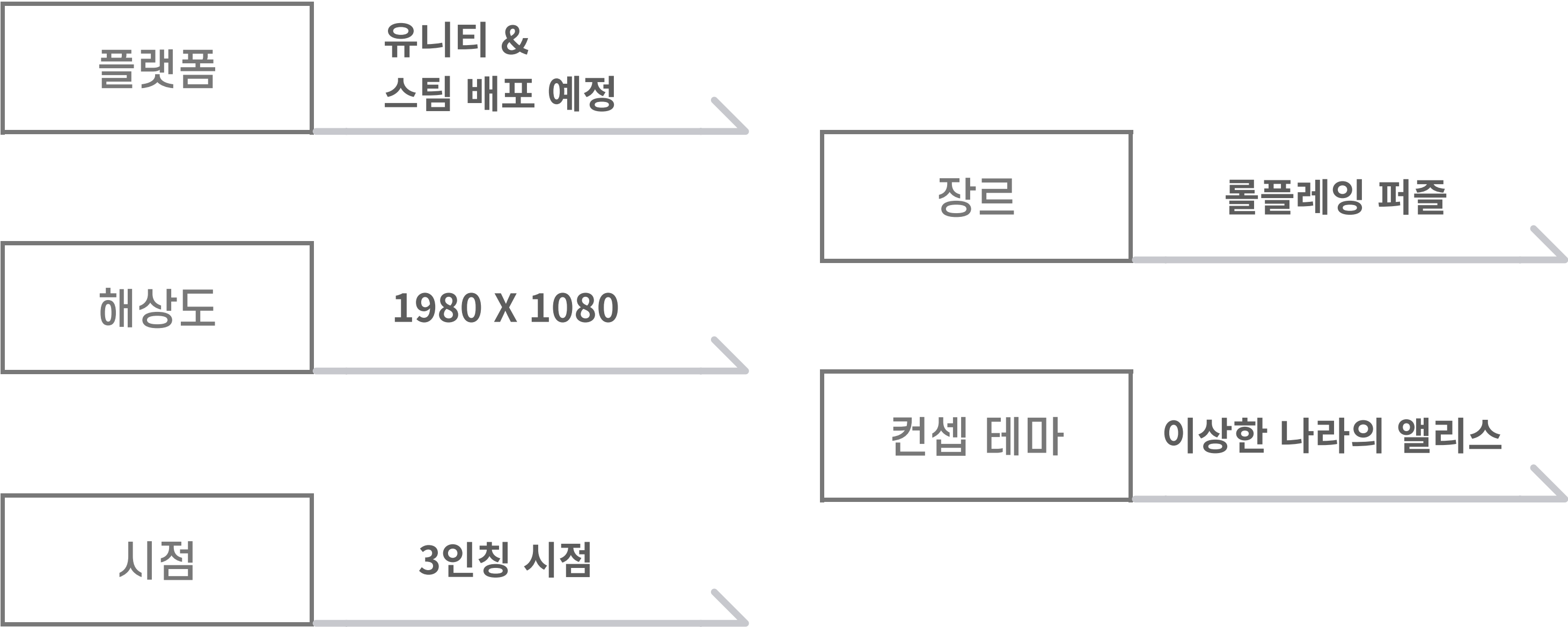
SPIN GROW

기획 구성

SPIN GROW 게임 기획안

01	게임 개요	개요 시나리오 컨셉 배경 일러스트
02	플레이어 설정	키 입력 레벨에 따른 능력치 플레이어 특징
03	게임 구성도	게임 시작 화면 및 튜토리얼 화면 예시 전체 맵 구성 스테이지 1, 2 [토끼 굴] 스테이지 3 [눈물 웅덩이] 스테이지 4 [다과회] 스테이지 5, 6 [하트 왕국]

01 개요



01 시나리오 컨셉

이상한 나라의 앨리스 세계관으로 떨어진 플레이어는 탈출을 위해 앨리스가 가는 길을 따라가면서 겪게 되는 꿈 속 여정

항상 가던 도서관에 어릴적 자주 보던 '이상한 나라의 앨리스' 동화책이 보였다.
어렸을 적 동심을 되새기기 위하여 책을 읽던 중, 정신을 잃고 만다.
눈을 떠보니, 눈앞에 앨리스의 실루엣이 보인다.
이상한 나라의 앨리스의 동화 속에 떨어진 모양이다.
현실 세계로 돌아가기 위한 방법은 무엇일까.
앨리스를 따라다니다보면 현실 세계로 돌아갈 수 있는 정보가 나오지 않을까?
앨리스의 흔적을 따라가며 맵의 장애물들을 피하고, 최종 목적지까지 도달해야 한다.

01 배경 일러스트



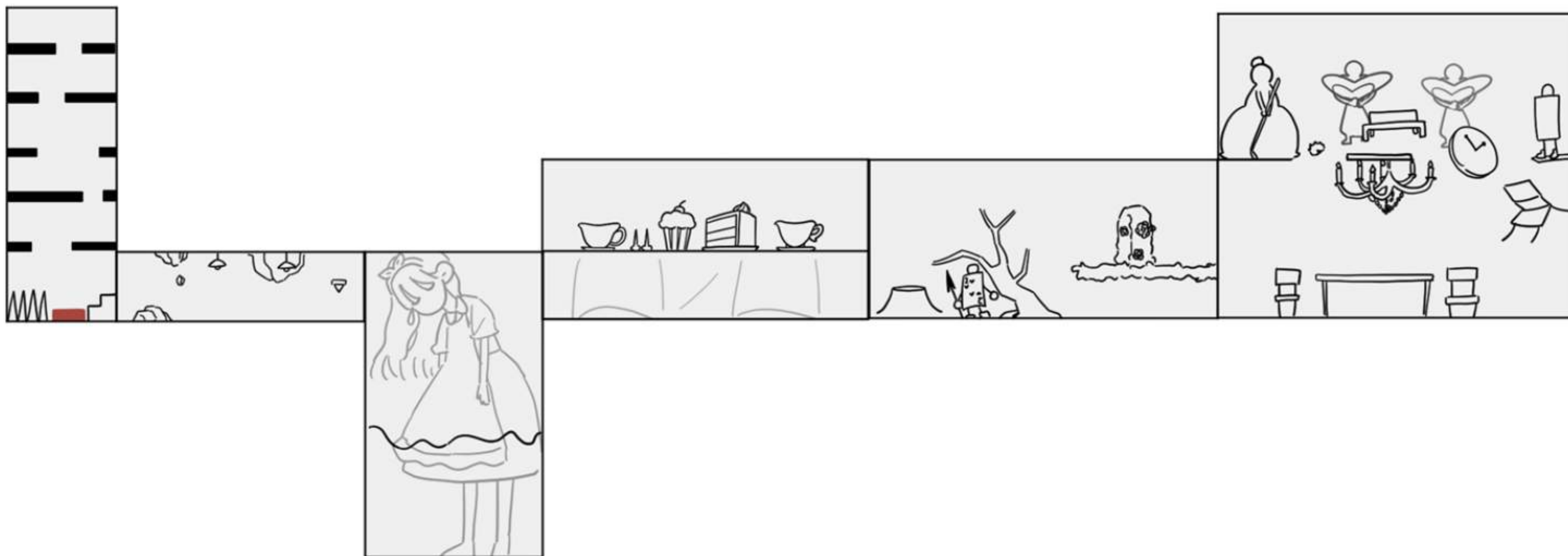
도트 느낌과 평면적 느낌 참고
EX) 던그리드



앨리스 동화책 삽화 참고



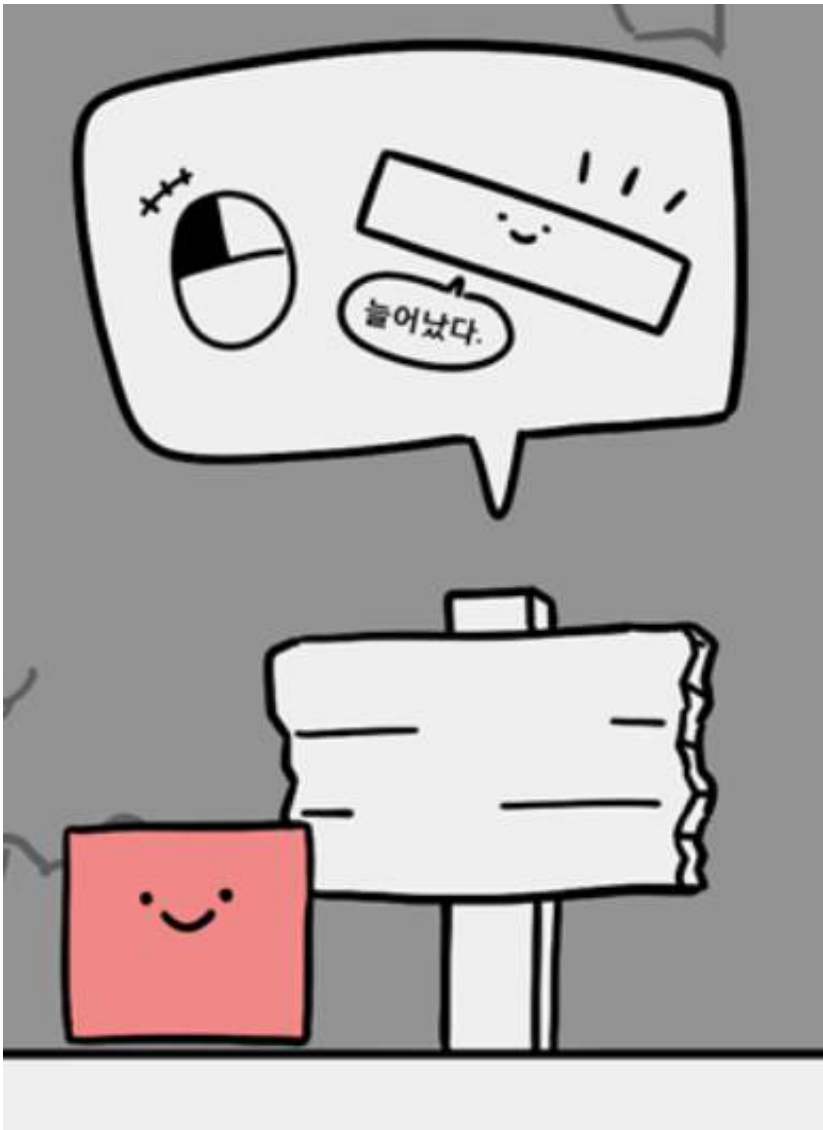
01 배경 일러스트



02 플레이어 설정

키 입력

A	왼쪽으로 이동하기 위한 키 입력
D	오른쪽으로 이동하기 위한 키 입력
마우스	플레이어가 마우스 위치에 따라 회전
마우스 왼쪽 클릭	레벨 업(최대 LV5)
마우스 오른쪽 클릭	레벨 다운(최소 LV1)
스페이스 바	마우스 커서 방향 (X좌표) 대시



02 플레이어 설정

레벨에 따른 능력치

	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
체력	10	10	10	10	10
최대체력	10	10	10	10	10
이동속도	5	4	3	2	1
무게	1	2	3	4	5
길이	1	2	3	4	5
시야	1	1.1	1.2	1.3	1.5

캐릭터의 레벨은 마우스의 왼쪽/오른쪽 클릭을 통해 조정할 수 있다.

레벨이 낮을수록 크기는 작고, 무게가 덜 나가기 때문에 이동속도가 빠르다.

레벨이 높을수록 크기는 크고, 무게가 많이 나가기 때문에 이동속도가 느리다.

02 플레이어 설정

레벨에 따른 능력치

	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
총 스테미너	100	100	100	100	100
스테미너 감소	0	-1	-1.5	-3	-5
스테미너 충전	2	0	0	0	0
대시 스테미너	0	3	5	7	10
대시 거리	0	3	5	7	10

캐릭터의 레벨은 마우스의 왼쪽/오른쪽 클릭을 통해 조정할 수 있다.

캐릭터가 커지거나 대시를 이용해서 스테미너가 감소했을 경우, 가장 작은 상태인 LV 1에서만 스테미너 회복이 가능하다.

02 플레이어 설정

플레이어 특징

- 1. **현재 체력에 비례**해서 커질 수 있는 LV이 달라진다.
EX) 현재 체력이 하트 4칸이라면 최대 LV4 까지 레벨 업 가능
- 2. **스테미너**를 소모해 **대시**를 사용할 수 있다. 스테미너를 모두 소모하면 자동적으로 LV1로 돌아간다.
- 3. 아이템을 통해 플레이어에게 도움이 되는 요소를 획득할 수 있다.

<아이템>

발동 시기	플레이어와 아이템이 충돌했을 때
물약	체력회복 / 하트 반 칸(체력+1)
쿠키	이동속도 증가(+0.1)
당근	스테미너 즉시 회복(+10)

03 게임 구성도

게임 시작 화면 예시



① 시작

게임 플레이 시작

② 설정

음량, 마우스 감도 등 설정

③ 종료

게임 종료

03 게임 구성도

튜토리얼 화면 예시



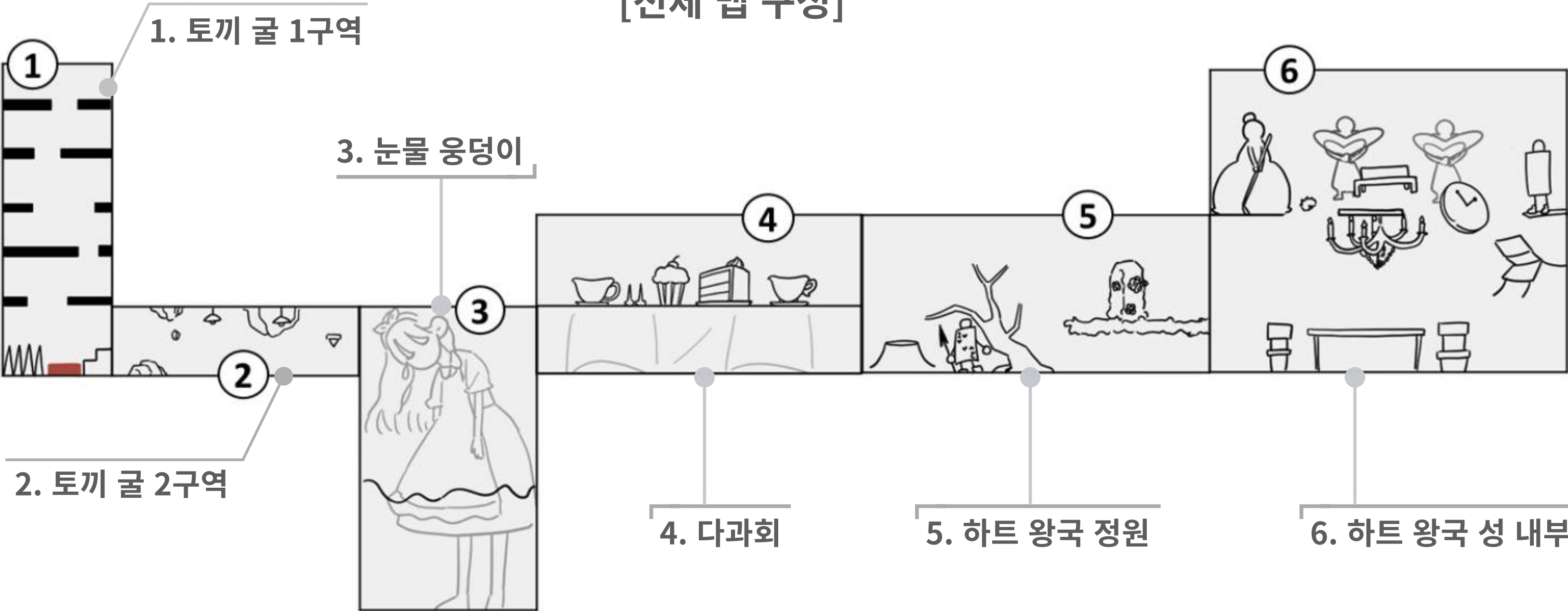
토끼 굴로 넘어가기 전, 숲을 배경으로 튜토리얼을 진행한다.

① 표지판

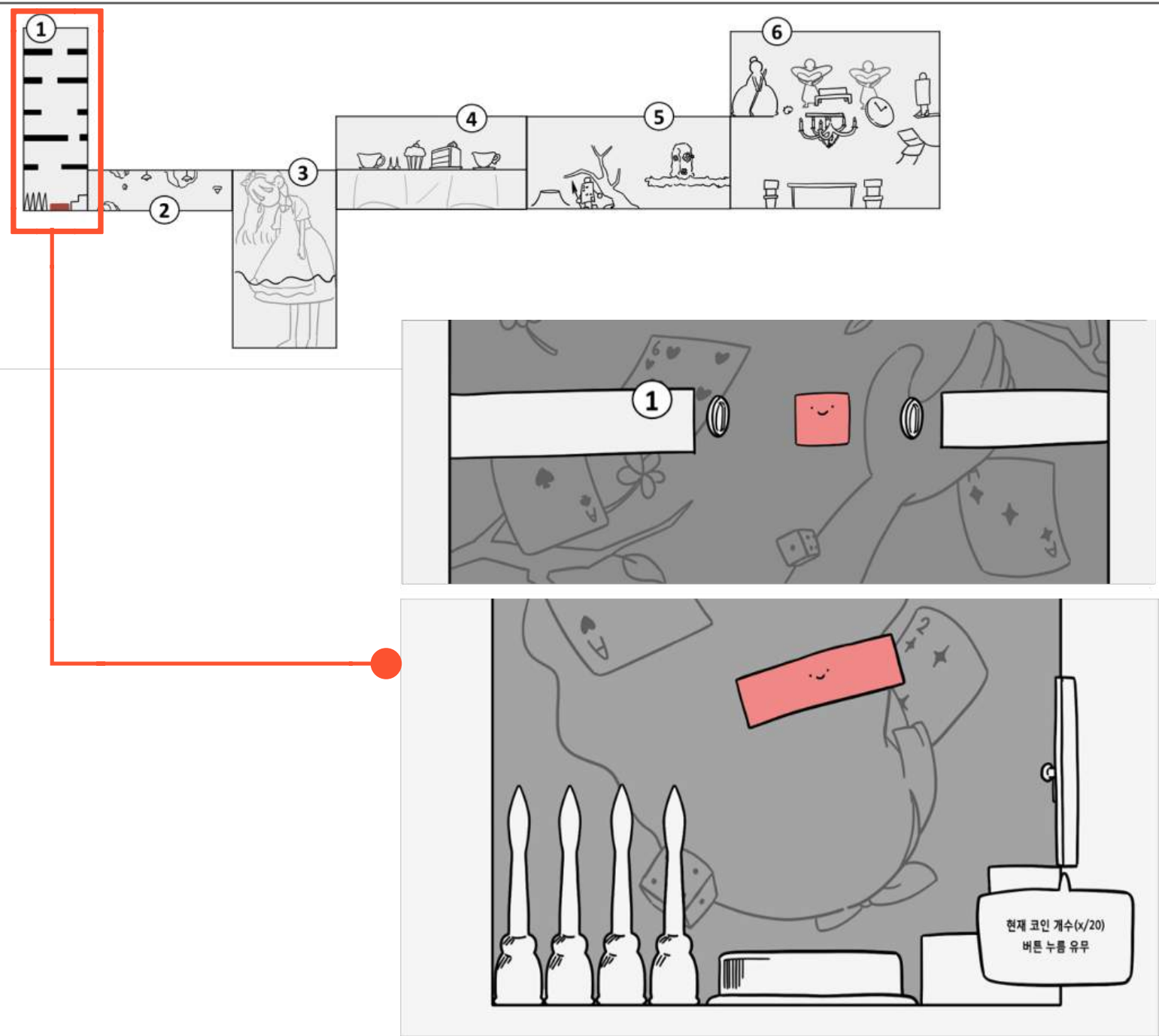
표지판과 접촉하면 말풍선으로 플레이 방식을 설명한다.

03 게임 구성도

[전체 맵 구성]



03 게임 구성도 스테이지 1 - 토끼 굴 1구역



1. 몸의 크기를 늘려서 양쪽 끝에 있는 코인을 먹어야 한다.
 - 몸이 벽에 닿을 경우 체력이 감소한다.
2. 코인을 일정 개수 이상 먹은 후 특정 무게 이상으로 버튼으로 누르면 토끼 굴 2구역으로 넘어가는 문이 열린다.
3. 버튼 옆의 가시에 닿으면 지속적으로 체력이 닳는다.
 - 코인을 다 먹지 못했을 경우, 문이 열리지 않으므로 재시작 해야한다.
 - 특정 무게 이상으로 버튼을 누르지 않을 경우에도, 재시작 해야한다.
4. 2구역으로 넘어가는 문에서 문이 열리는 조건을 상세히 확인할 수 있다.
EX) 현재 코인 개수(X/20) 및 버튼 누름 유무(0/X)를 파악 할 수 있다

문을 여는 조건		
코인 개수	무게	벽 개수
20	LV 5	20

	LV 1	LV 2	LV 3	LV 4	LV 5
하강 속도	1	2	3	4	5
벽 접촉 데미지	HP - =1	HP - =1	HP - =1	HP - =1	HP - =1

03 게임 구성도 스테이지 2 - 토끼 굴 2구역

2. 떨어지는 돌

어두운 맵 내에서 진동이 발생하면서 장애물이 떨어진다. 무사히 장애물을 피해 이동해야한다.

장애물이 떨어지는 속도	돌	전등
	1	1.5

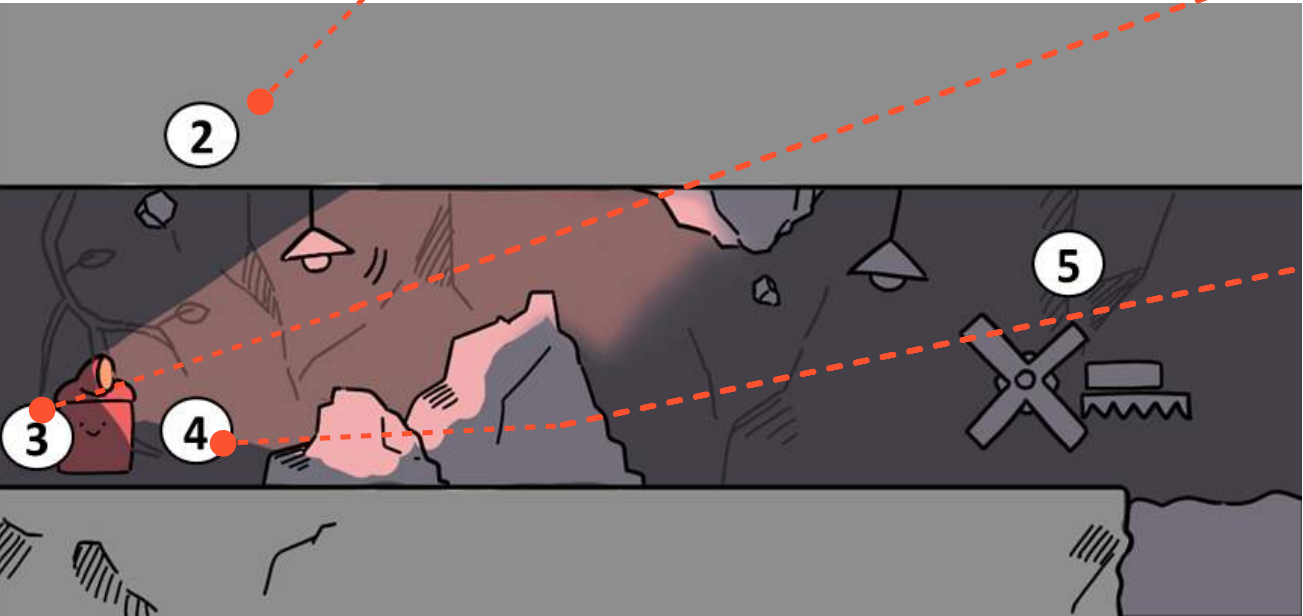
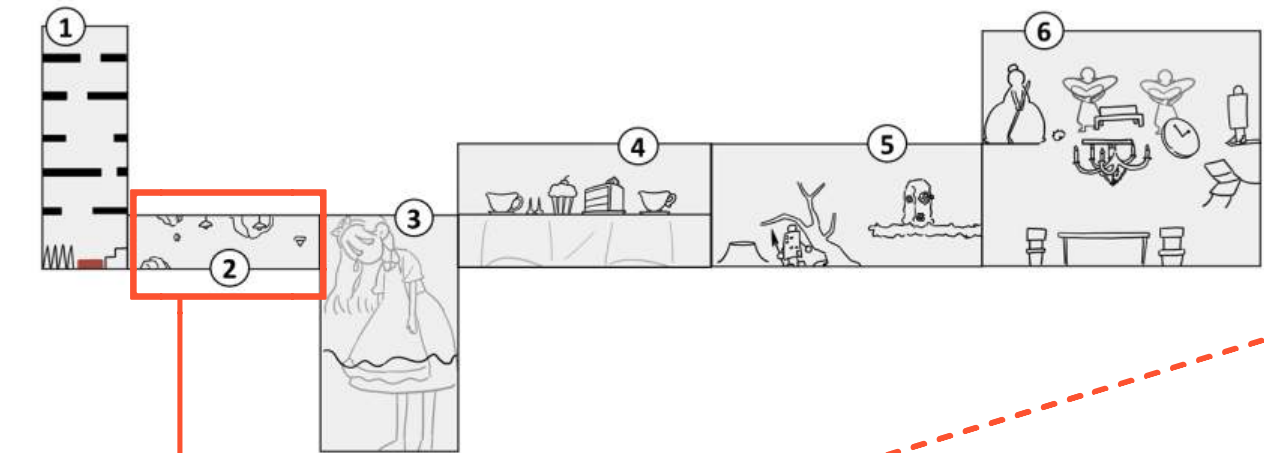
3. 표지판

표지판 : "너무 어두워서 앞이 잘 보이지 않아! 아래의 상자에서 헤드라이트를 꺼낼 수 있어."라는 문구가 적혀있다.

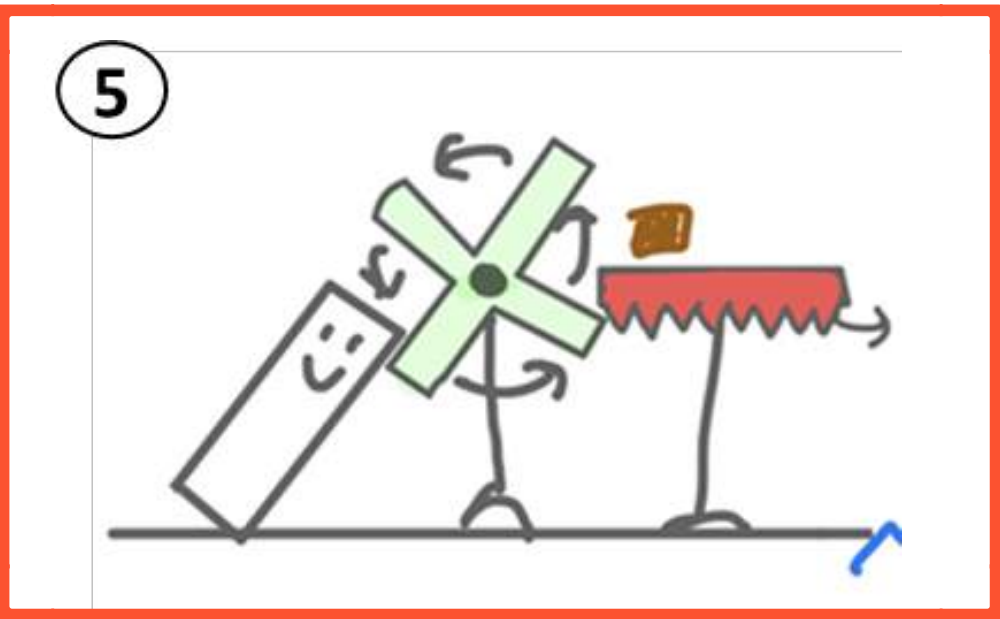
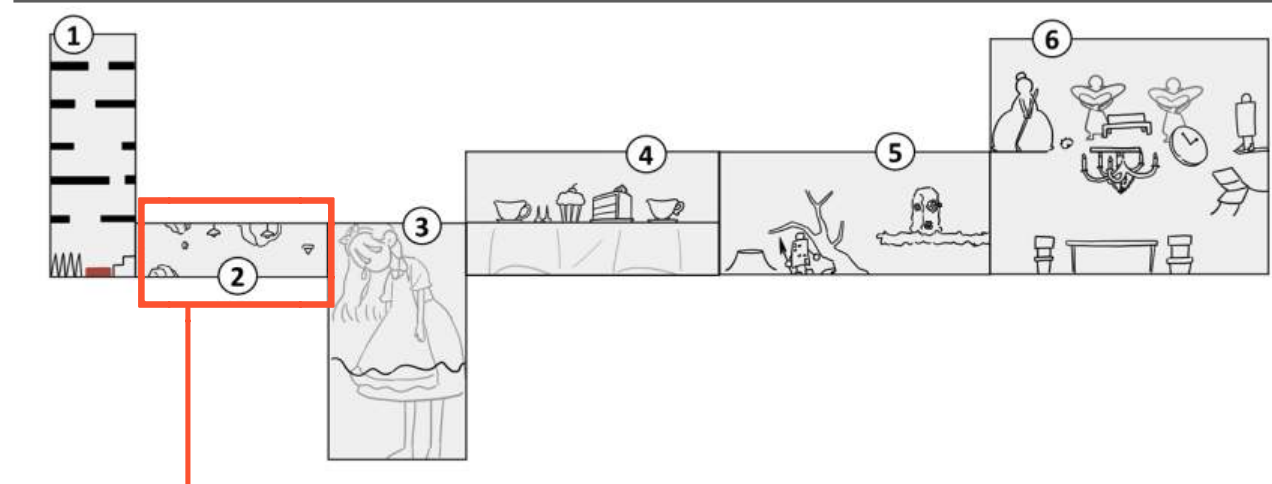
4. 헤드라이트

헤드라이트 : 표지판 아래의 상자와 상호작용하여 헤드라이트를 획득한다. 착용 후에는 마우스 각도를 회전하며 시야를 확보할 수 있다.

시야 확보 정도 (부채꼴)	LV 1	LV 2	LV 3	LV 4	LV 5
	1/2x1x5	1/2x1.1x5	1/2x1.2x5	1/2x1.3x5	1/2x.4x5



03 게임 구성도 스테이지 2 - 토끼 굴 2구역



풍차 회전 가능 플레이어 레벨
LV 4 이상

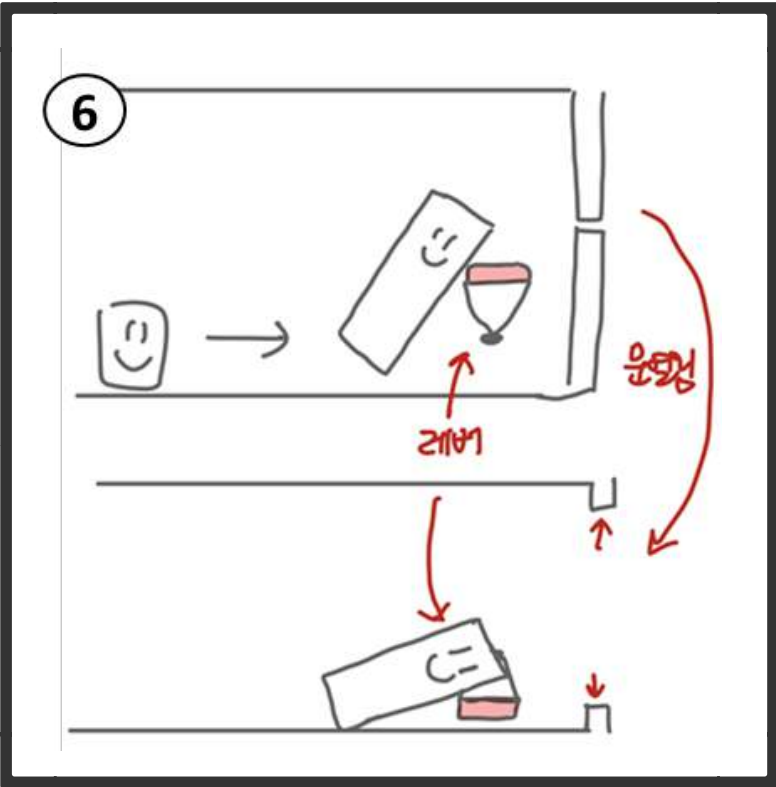
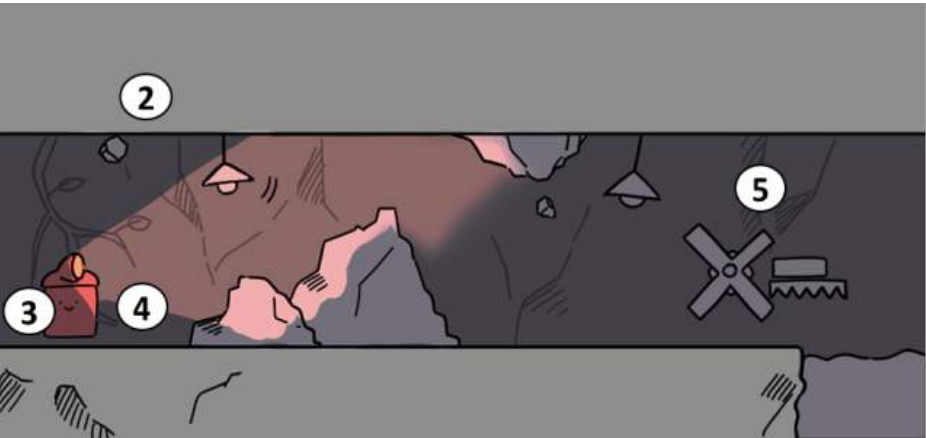
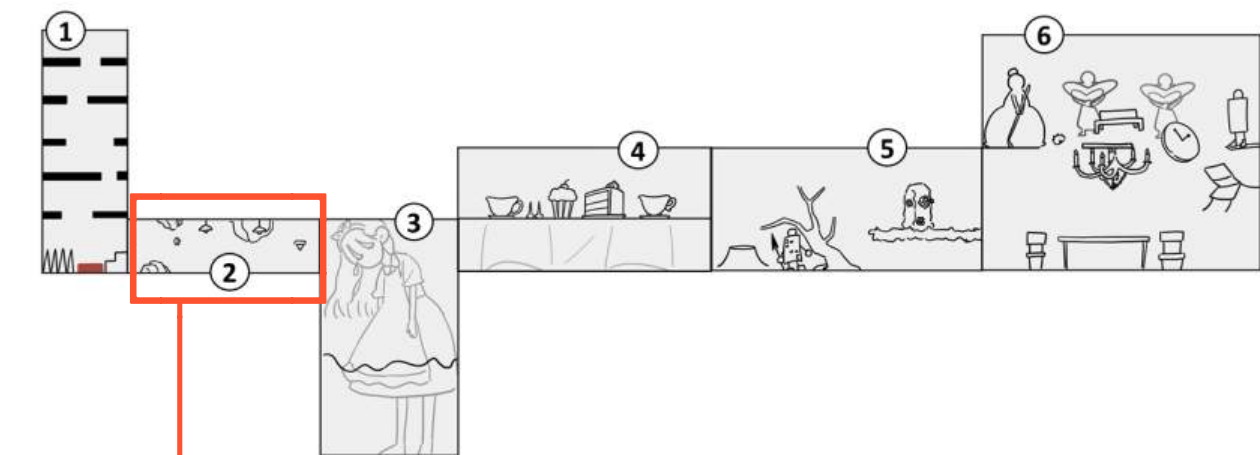
5. 풍차

풍차를 돌려서 나무 블록을 떨어뜨려 물에 띄운다. 플레이어는 물에 띄워진 블록을 타고 물 위를 지나갈 수 있다.

- LV 1 상태(가장 작은 크기)로 블록을 타지 않으면 수면 아래로 가라앉는다.
- 플레이어가 풍차를 이용하지 않고 직접 블록을 떨어뜨리는 경우, 가시에 닿아 체력이 2 닢는다.

	LV 1	LV 2	LV 3	LV 4	LV 5
블록이 가라앉는 속도	0	0.2	0.4	0.7	1

03 게임 구성도 스테이지 2 - 토끼 굴 2구역

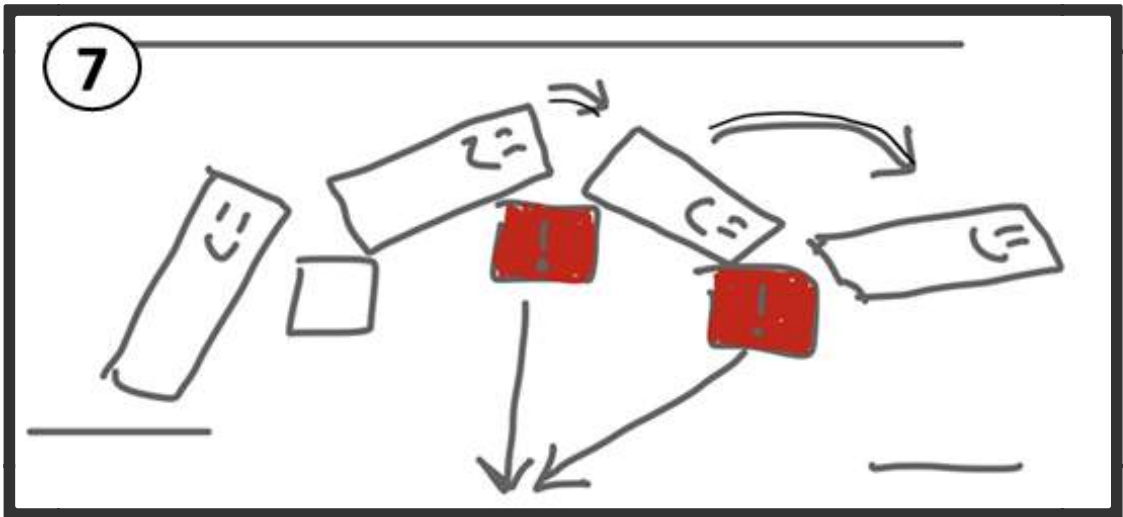


6. 레버 내리기

몸을 눌러 무거워진 무게로 레버를 내려 문을 열 수 있다.

레버를 내릴 수 있는 플레이어 레벨

LV 3 이상



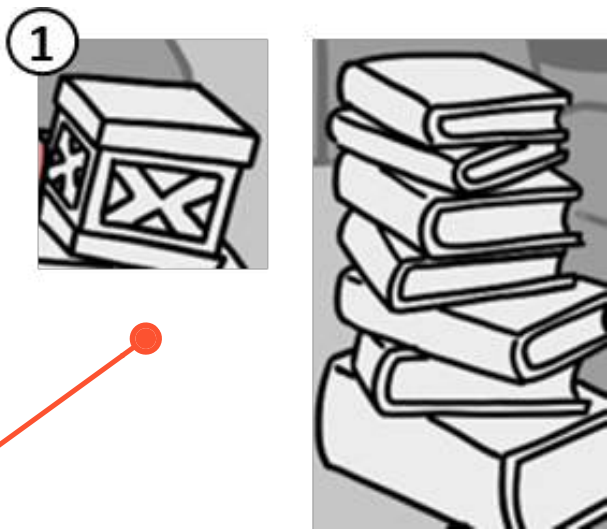
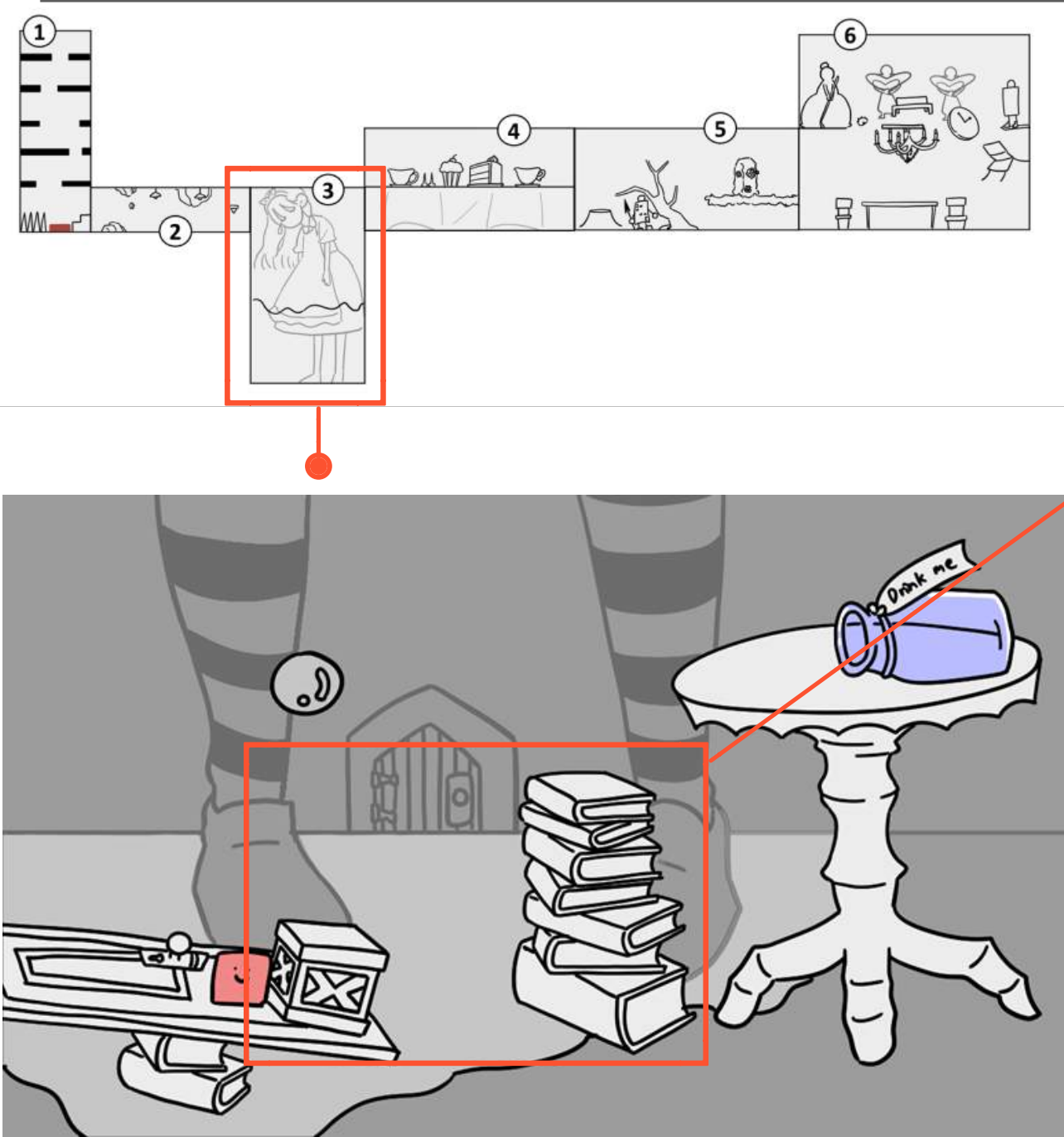
7. 무게 제한 블록

일정 무게 이상이 되면 블록이 점점 내려간다.

가라앉기 시작하는 플레이어 레벨

LV 3 이상

03 게임 구성도 스테이지 3 - 눈물 웅덩이



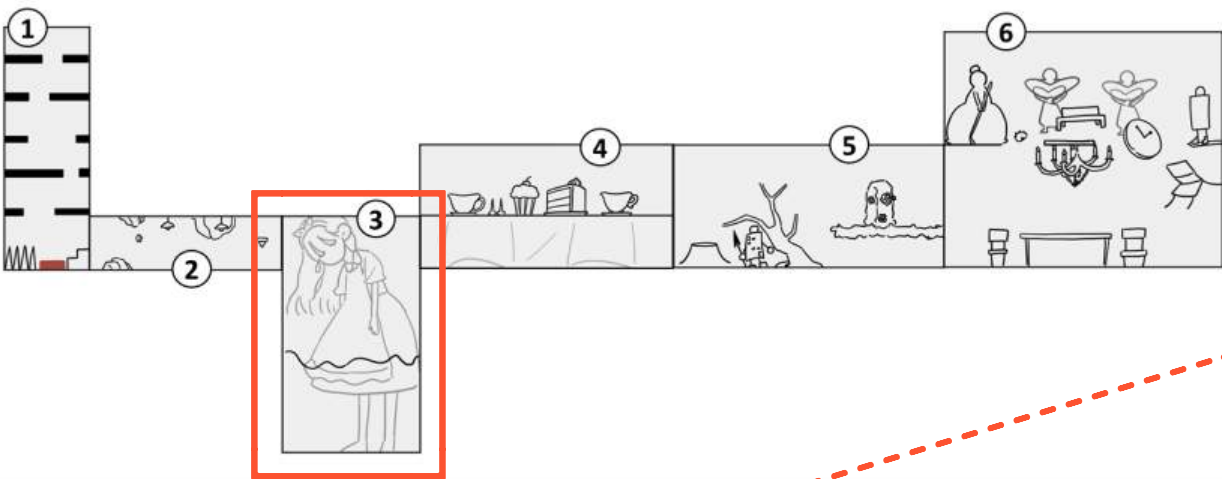
1. 구성 구조물

상자, 책, 문 등을 이용해 이동하며 맵을 탈출한다.
이때, 플레이어는 상자를 밀어 이동시킬 수 있다.

플레이어 레벨에 따른 상자의 밀림 정도				
LV 1	LV 2	LV 3	LV 4	LV 5
0	1	1.5	2	3

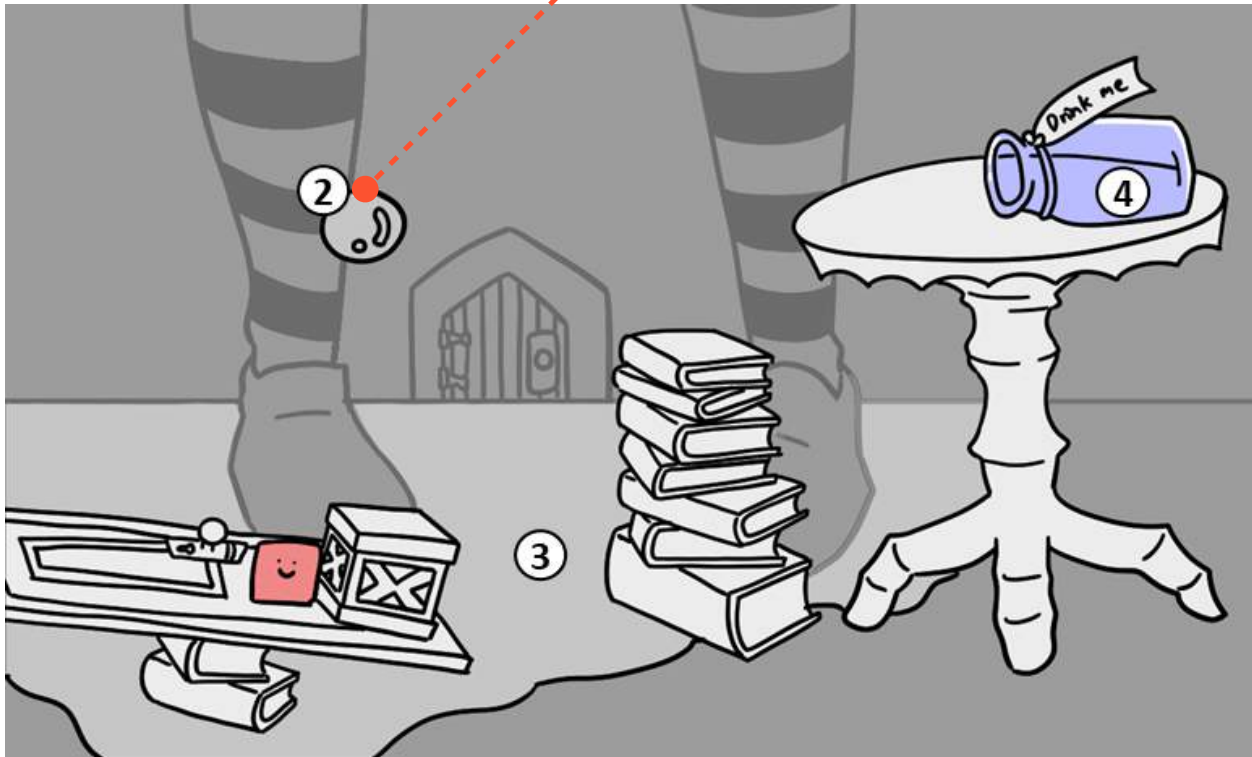
상자의 무게
2

03 게임 구성도 스테이지 3 - 눈물 웅덩이



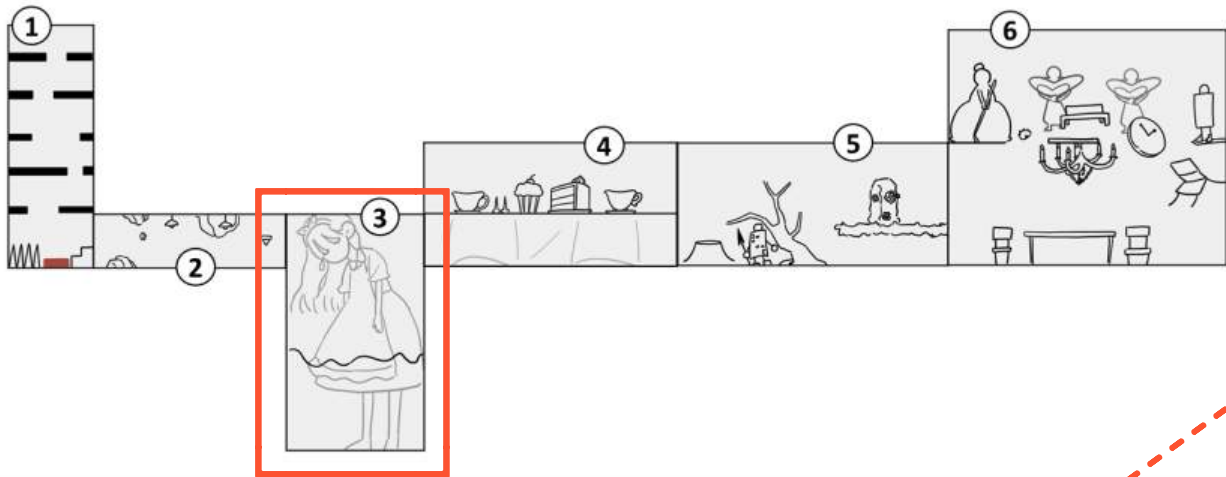
2. 떨어지는 눈물

앨리스의 눈물이 위에서 아래로 떨어진다. 떨어지는 눈물을 피해서 이동해야 한다.



앨리스의 눈물	눈물방울의 크기	LV 1	LV 2	LV 3	LV 4	LV 5
		1	2	3	4	5
	떨어지는 속도	LV 1	LV 2	LV 3	LV 4	LV 5
		1	2	3	4	5
	데미지	LV 1	LV 2	LV 3	LV 4	LV 5
		HP - = 1	HP - = 2	HP - = 3	HP - = 4	HP - = 5
	앨리스의 눈물 방울은 랜덤한 LV로 등장한다.					

03 게임 구성도 스테이지 3 - 눈물 웅덩이



3. 차오르는 눈물

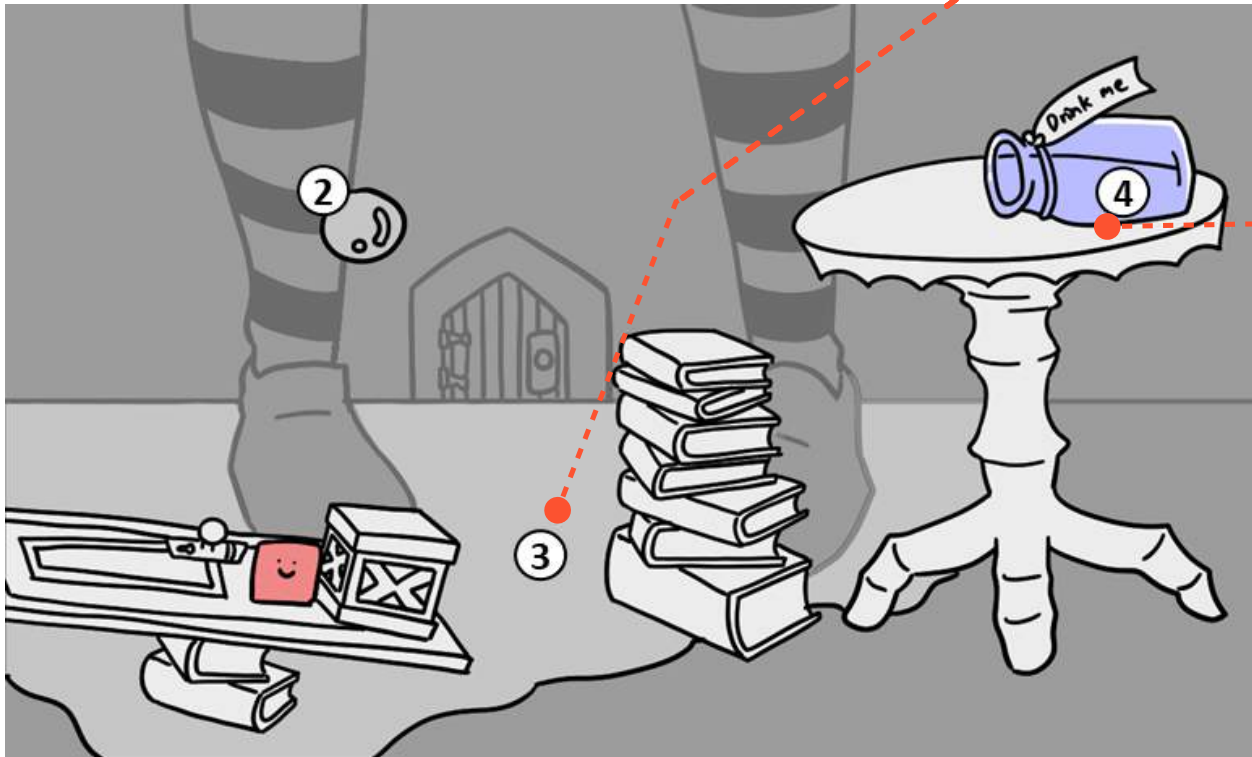
떨어진 눈물들이 바닥을 채우기 시작했다. 차오른 눈물에 잠기지 않도록 유리병으로 이동한다.

차오르는 물의 속도	LV 1	LV 2	LV 3	LV 4	LV 5
	2	2	2	2	2

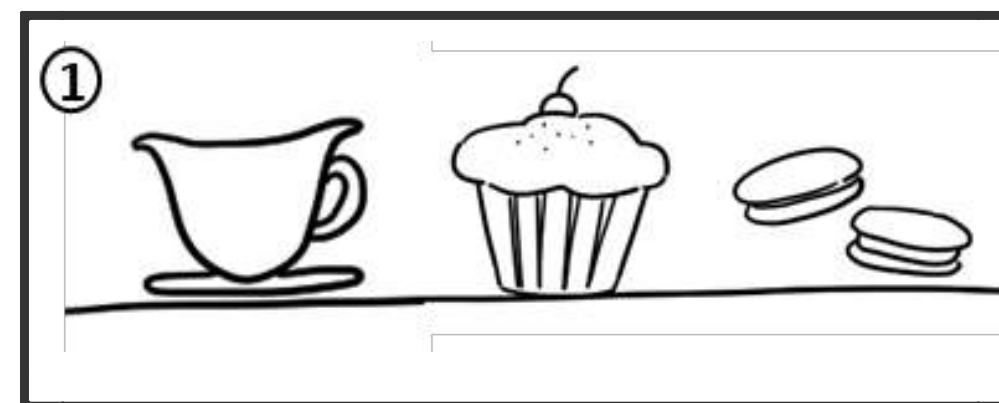
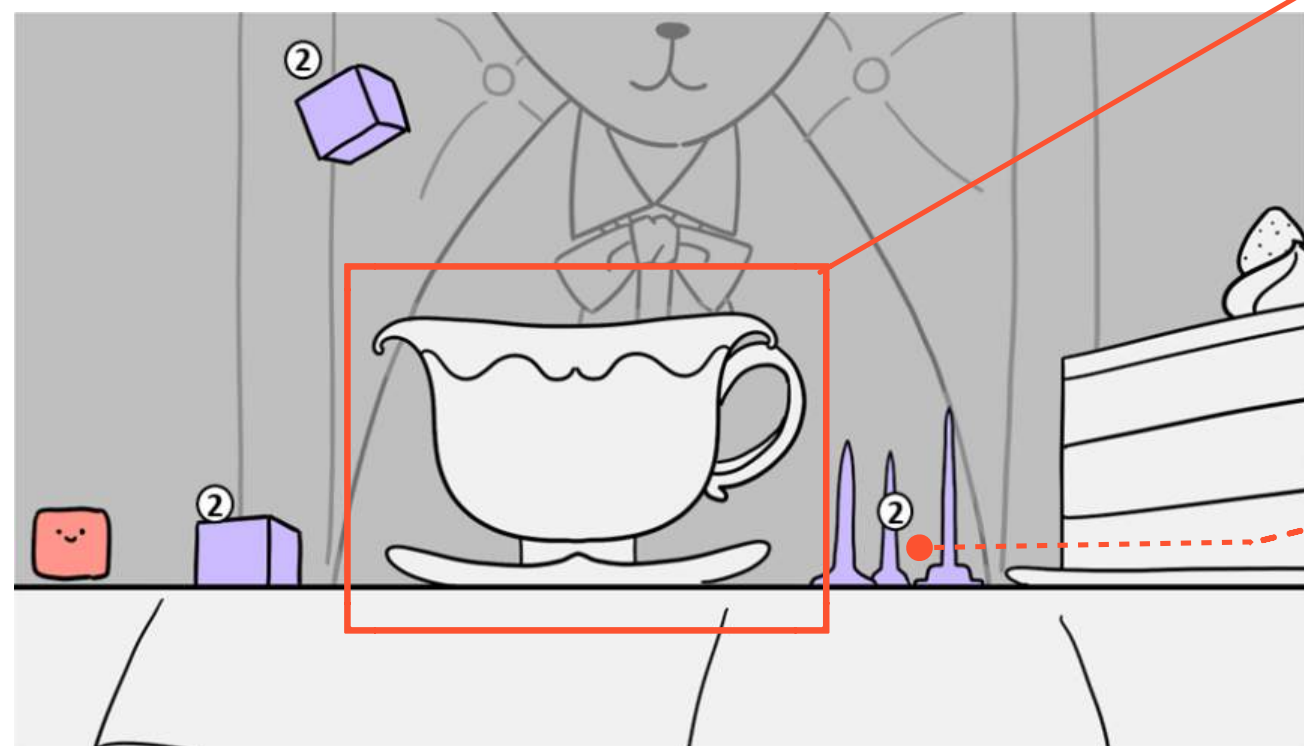
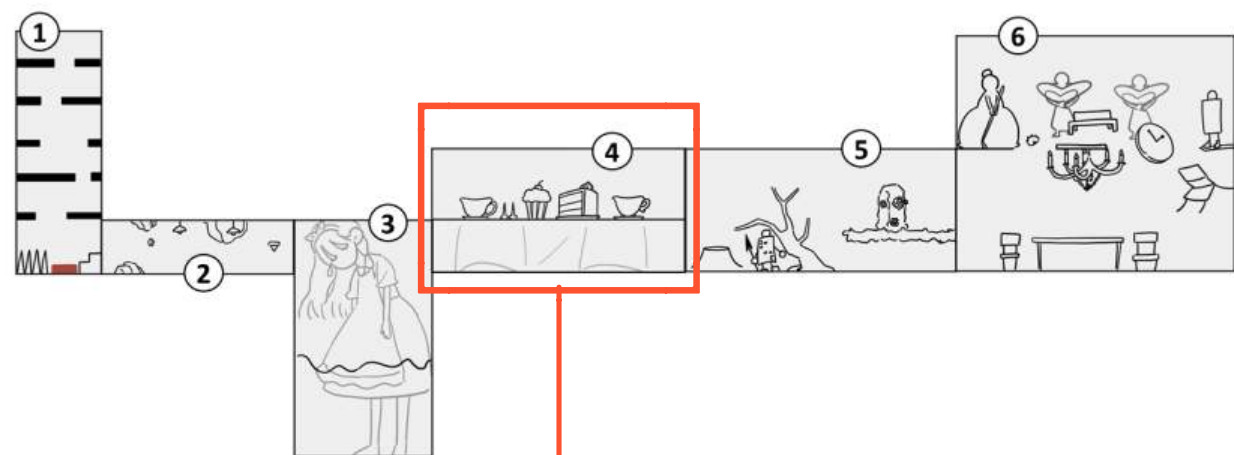
4. 유리병

채워지는 물을 피할 수 있는 방법이다. 차오르는 물을 타고 구조물에 닿지 않도록 유리병을 조종해 랜덤한 위치에서 반짝이는 문을 찾아 들어가면 다음 스테이지로 넘어간다.

유리병 이동	대시	LV 1	LV 2	LV 3	LV 4	LV 5
		1	2	3	4	5
	A, D를 이용해 유리병을 이동, 대시를 사용해 순간적인 속도를 낼 수 있다.					



03 게임 구성도 스테이지 4 - 다과회



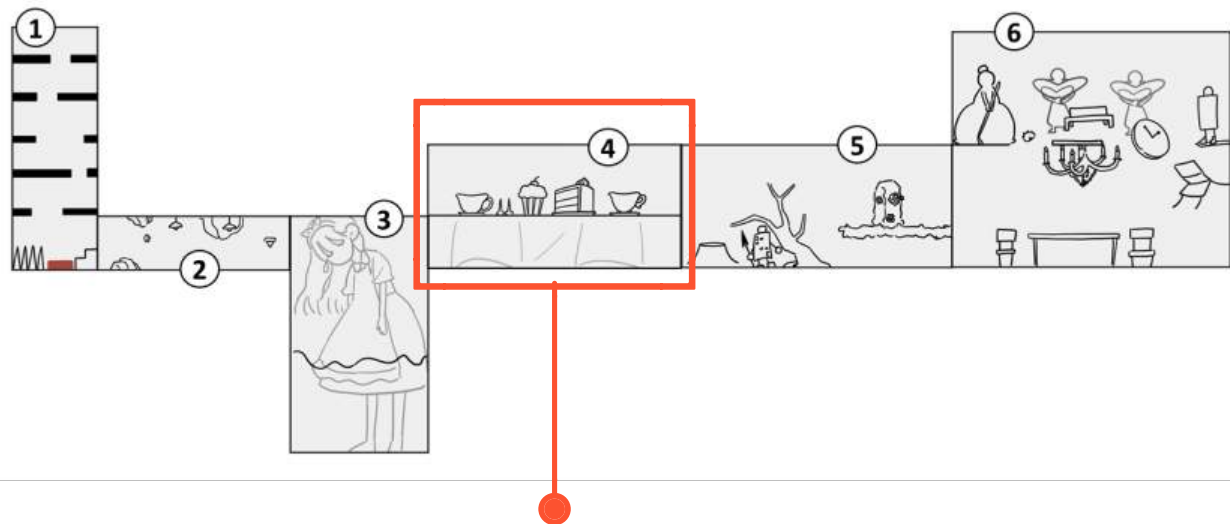
1. 구성 구조물

차잔 및 여러 디저트를 이용해 구조물 및 장애물로 구성한다.

2. 장애물

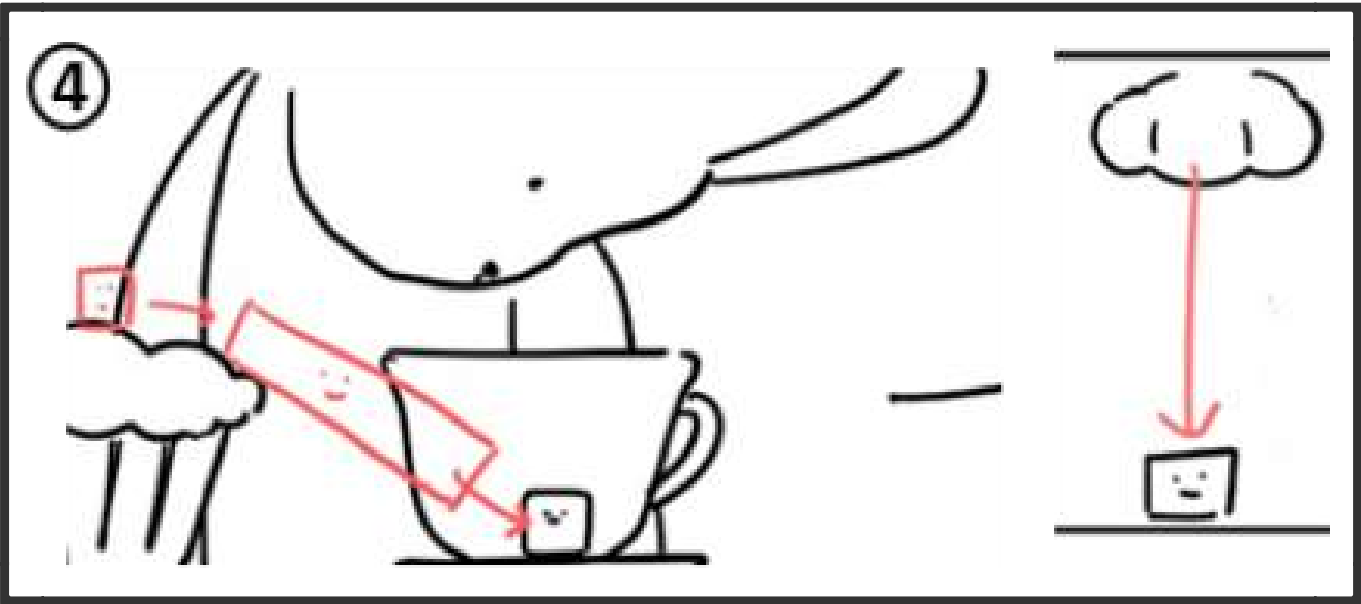
떨어지는 각설탕을 맞지 않고 다과회 테이블에 올라와 있는 날카로운 물건들을 피한다.

03 게임 구성도 스테이지 4 - 다과회



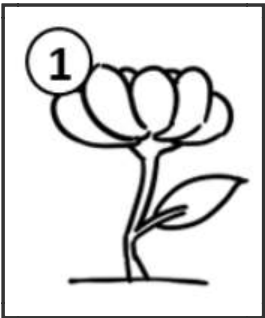
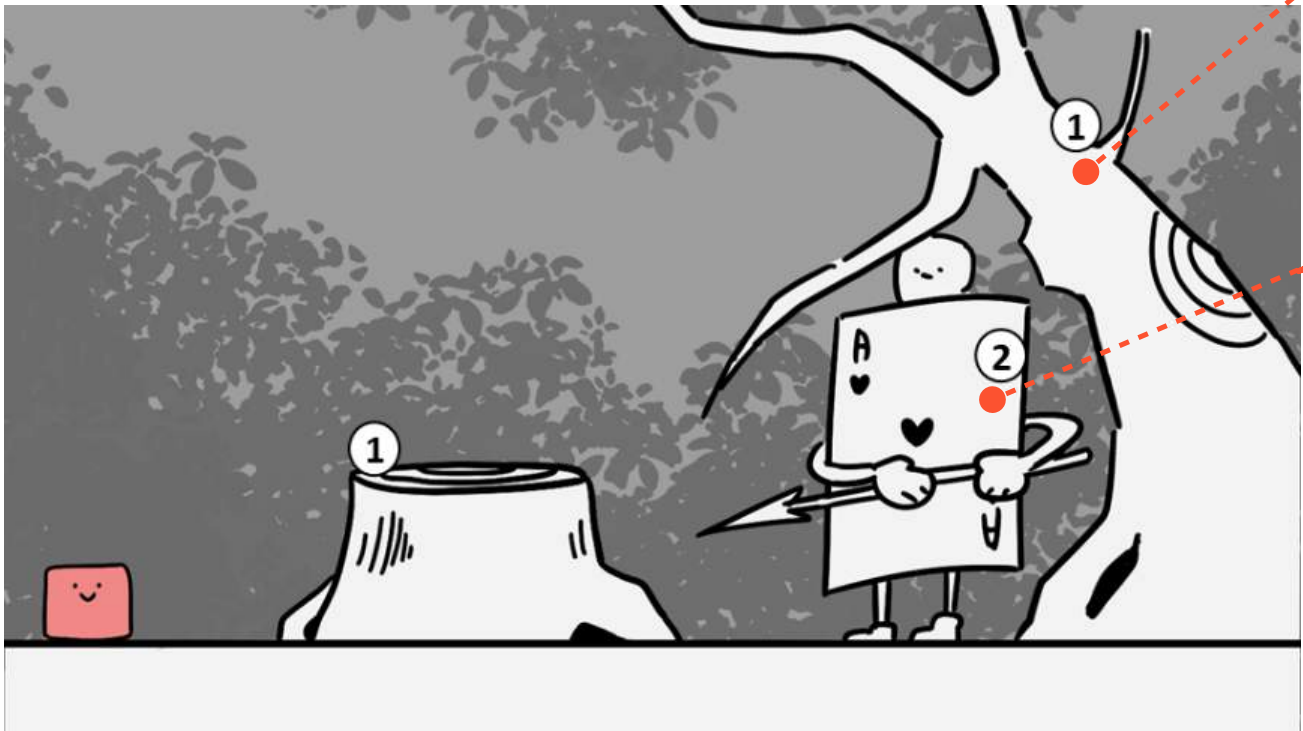
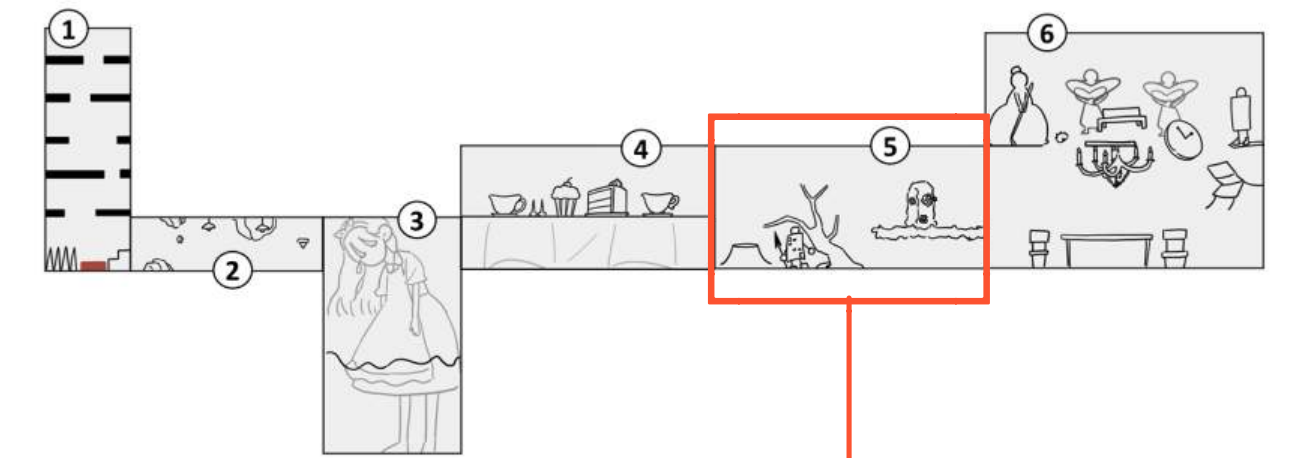
4. 쳐다보는 손님

테이블을 랜덤적으로 바라보는 다과회의 손님들에게 존재를 들키지 않도록 주의한다.
찾잔이나 다른 구조물들 사이로 숨어 그들의 시야에 걸리지 않아야 한다.
만약 걸렸다면, 내리치는 손으로 인해 재시작된다.



다과회 손님	랜덤적으로 등장한다. 플레이어를 알아채면 공격한다.	데미지	HP -= 10
		주기	3sec ~ 6sec

03 게임 구성도 스테이지 5 - 하트왕국 정원



1. 구성 구조물

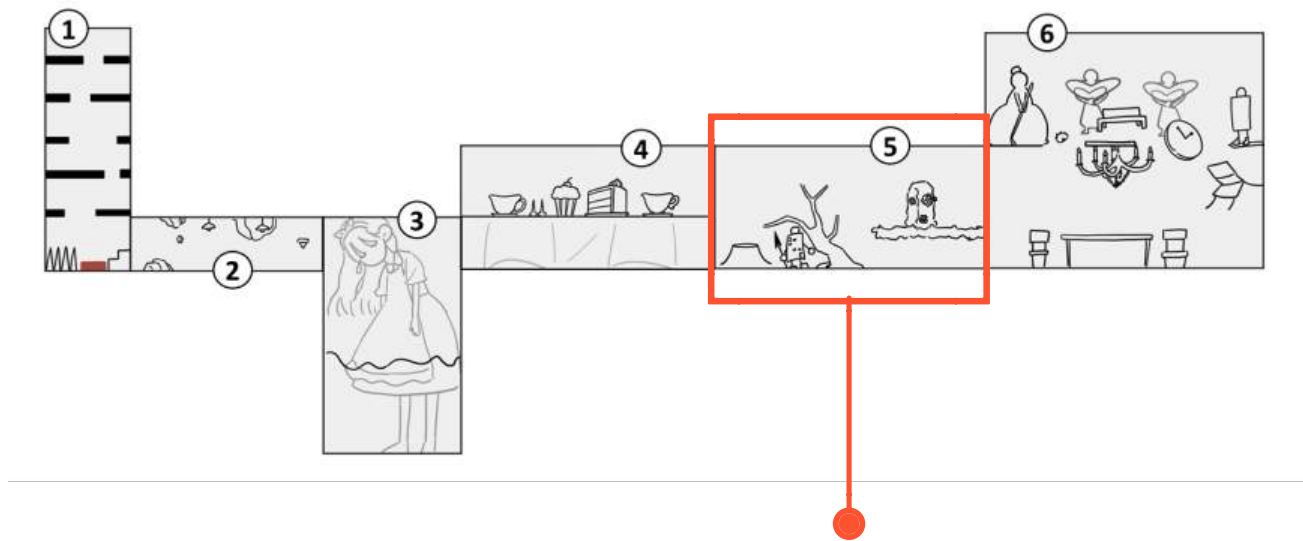
나무 그루터기, 나무, 꽃 등으로 정원의 느낌을 살려 맵을 구성한다.

2. 창 든 카드병정

이동할 때 카드병정의 창에 찢리지 않도록 주의하며 지나간다.

인식 범위	병정 주위의 8cm^2(8블록)
창을 찢는 주기	5sec
창을 찢는 범위	1/2 x 4 x 1/4 (부채꼴)
데미지	HP -= 3

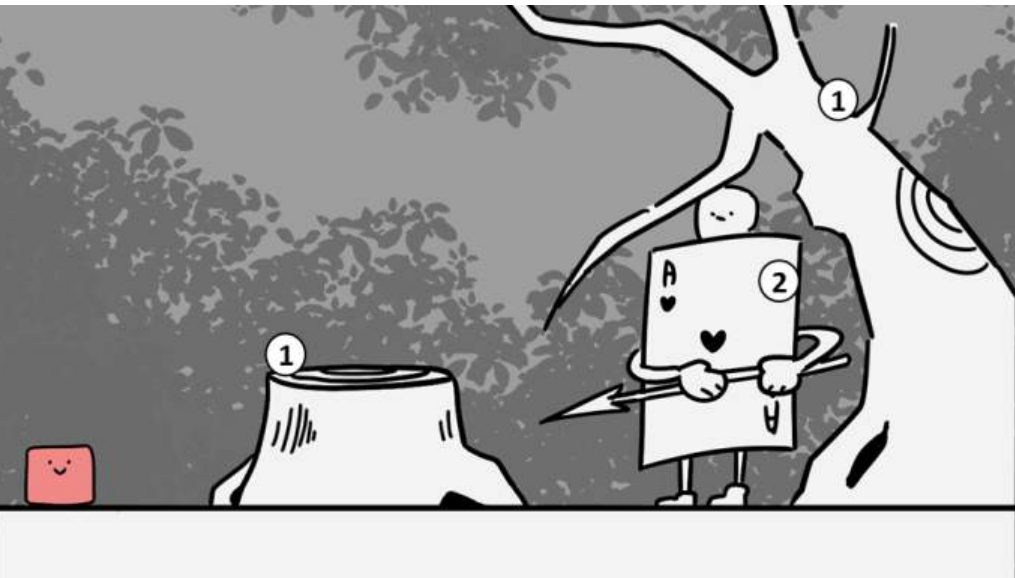
03 게임 구성도 스테이지 5 - 하트왕국 정원



3. 내려가는 풀숲

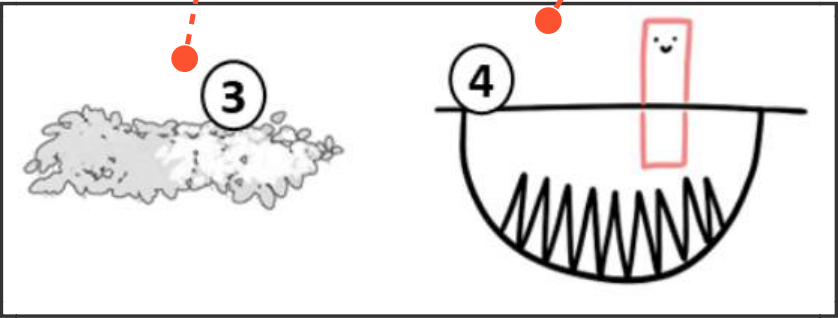
플레이어가 레벨 업한 상태로 해당 블록 위에 위치할 경우, 플레이어가 블록 아래로 점점 내려간다.

LV에 따른 내려가는 시간	LV 1	LV 2	LV 3	LV 4	LV 5
	내려가지 않음	내려가지 않음	3sec	2sec	1sec



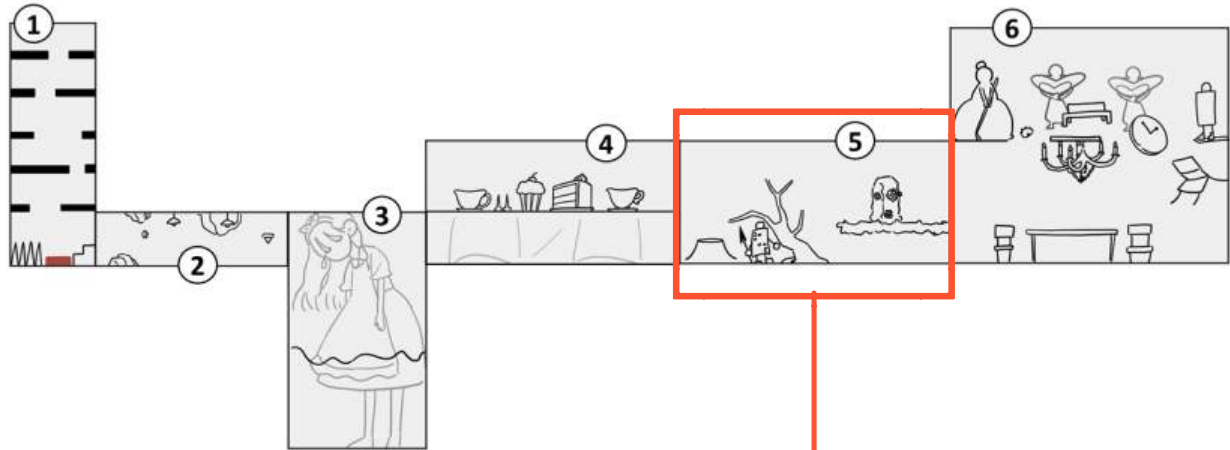
4. 구덩이

레벨 업한 상태로 해당 위치를 지날경우, 늪처럼 점점 빠져 구덩이 아래에 있는 가시와 접촉하게 된다



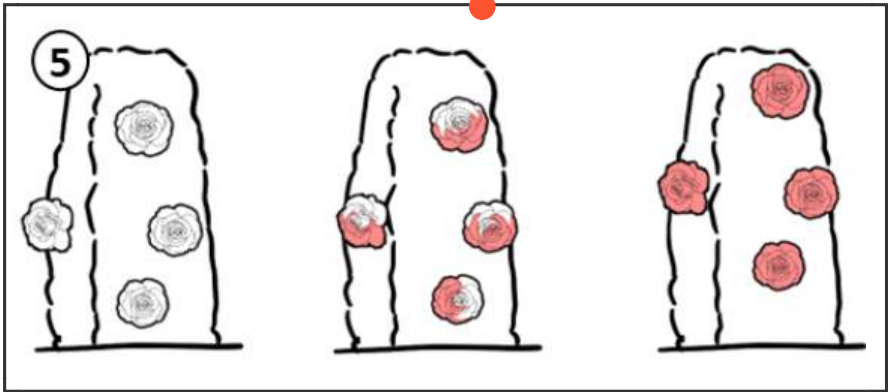
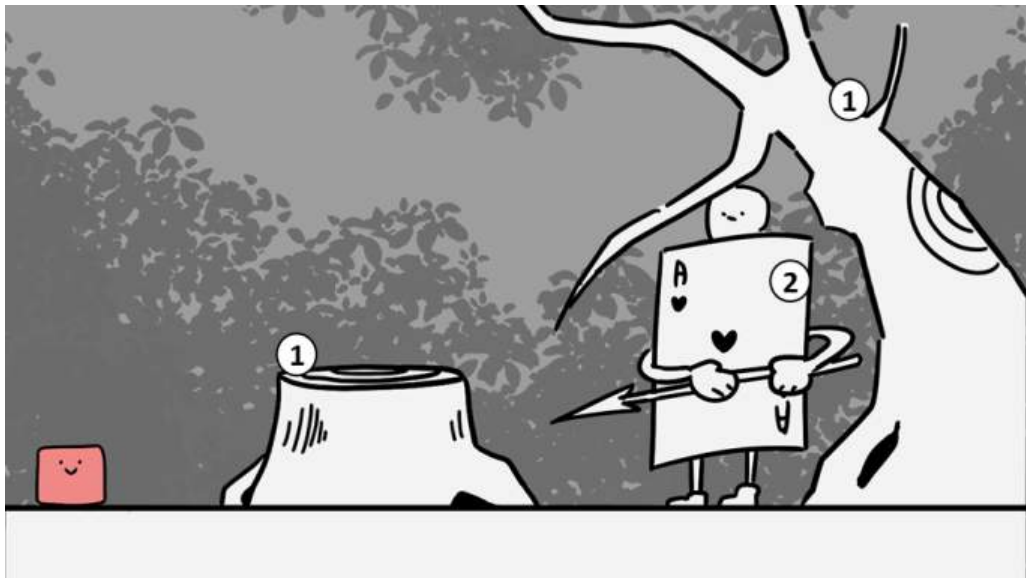
데미지	HP -= 2
LV 3 이상부터 구덩이에 빠짐	

03 게임 구성도 스테이지 5 - 하트왕국 정원



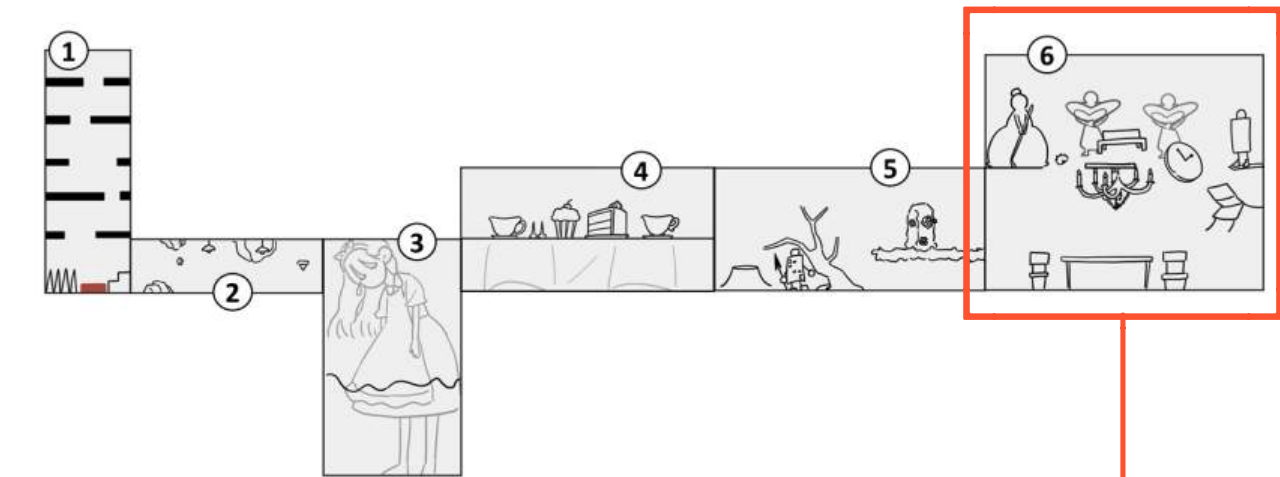
5. 3가지 장미

장미를 지나가는 경우, 데미지를 입는다.



흰 장미	작은 상태에서 닿을 경우 데미지를 입는다
붉게 색칠 중인 장미	모든 상태에서 닿을 경우 데미지를 입는다
빨간 장미	큰 상태에서 닿을 경우 데미지를 입는다
데미지	HP -= 1
데미지 주기	3sec

03 게임 구성도 스테이지 6 - 하트왕국 성 내부

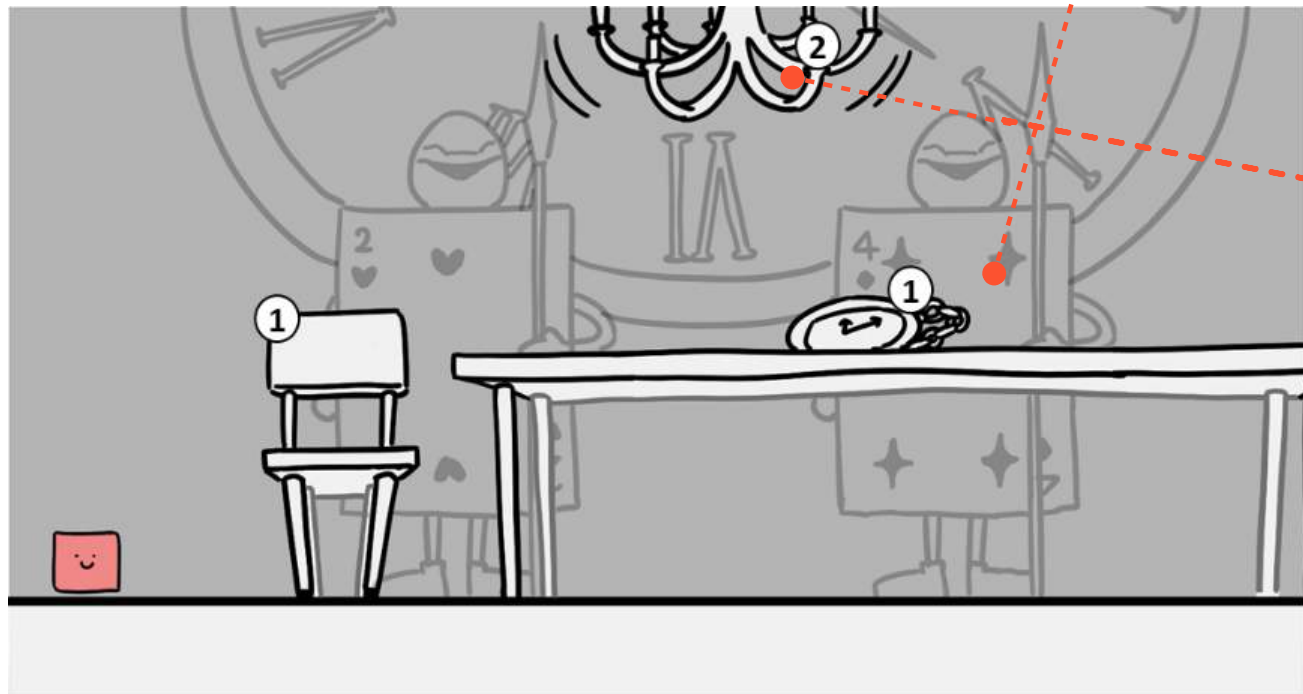


1. 구성 구조물

의자, 책상, 시계, 트럼프 카드 등으로 구성한다.

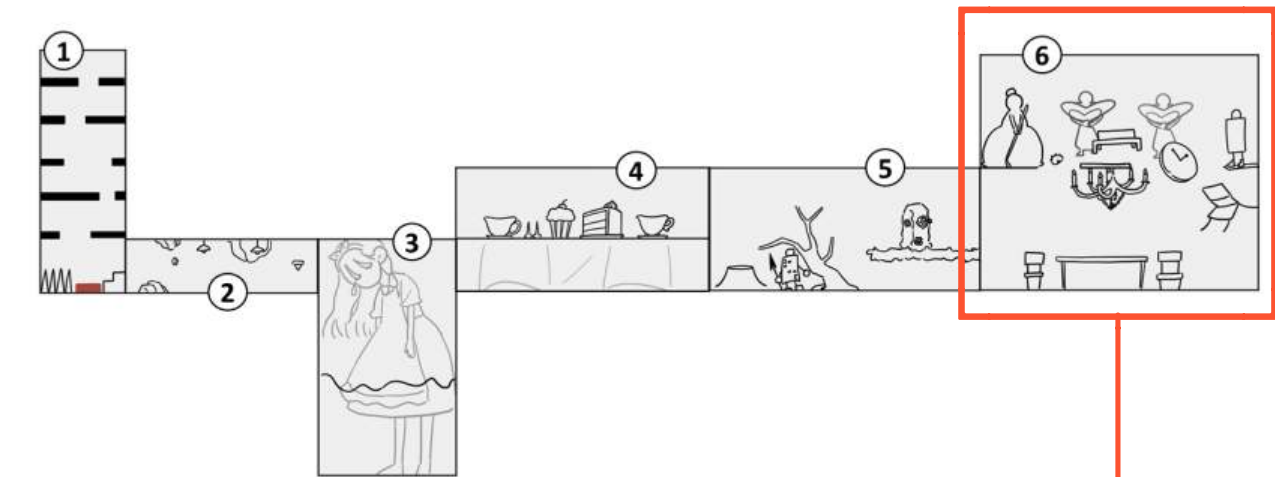
2. 상들리에

흔들리는 상들리에가 떨어지지 않을 때 빠르게 이동해 피해야 한다.



인식 범위	1/2 x 4 x 8 (부채꼴)
떨어지는 속도	1
데미지	HP -= 10
재생성 시간	5sec

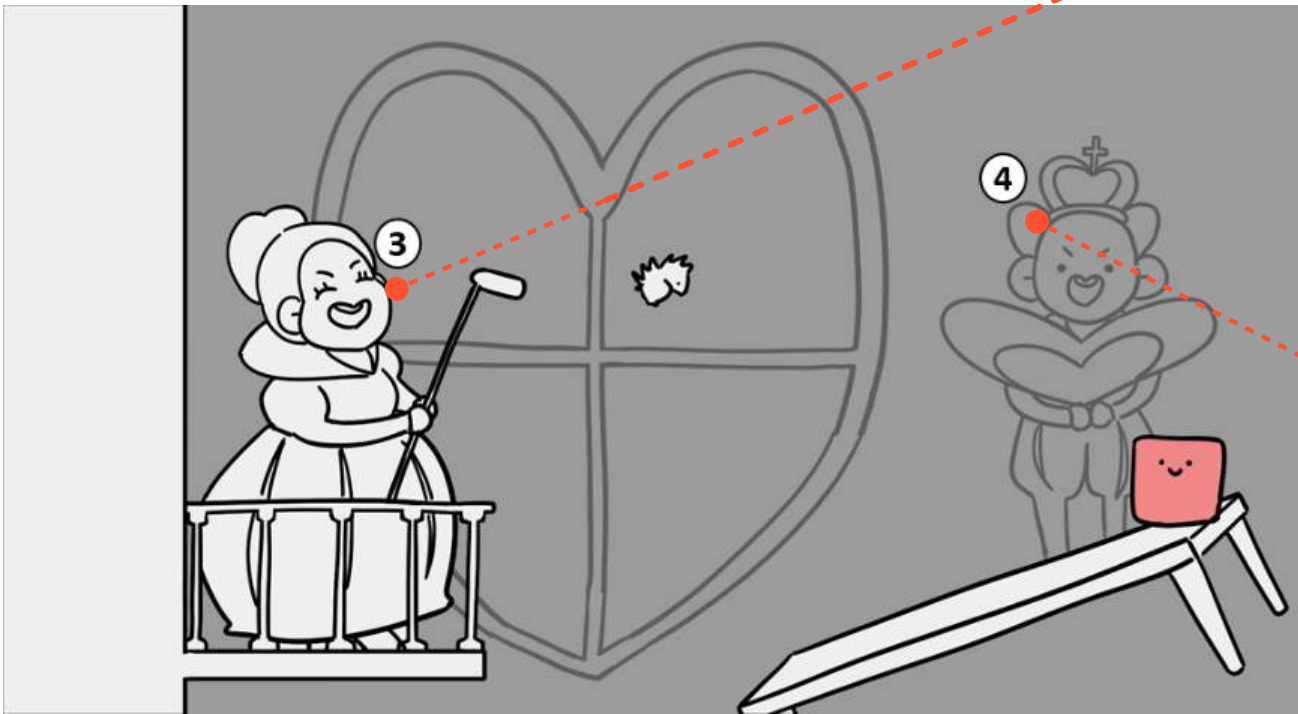
03 게임 구성도 스테이지 6 - 하트왕국 성 내부



3. 하트 여왕

하트 여왕이 고슴도치를 골프쳐서 이동을 방해한다.
고슴도치에 부딪히면 데미지를 입는다.

인식 범위	2층
공격 범위	맵 전범위
공격 속도	5sec
데미지	HP -= 1

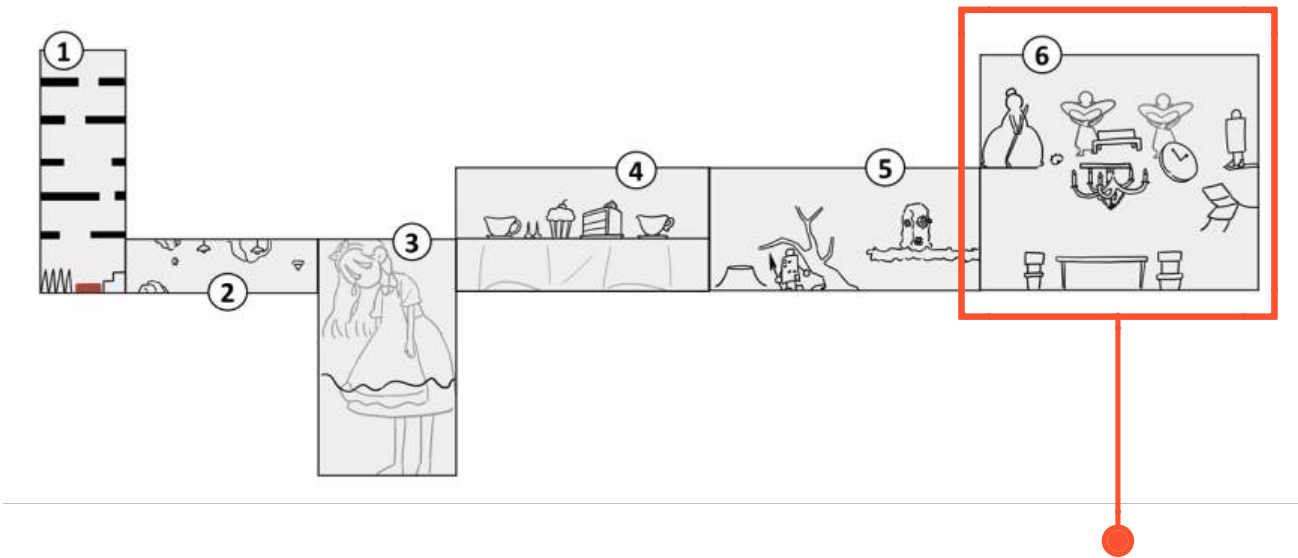


4. 하트 왕

하트 왕이 부채로 바람을 일으켜 플레이어를 2층에서 1층으로 떨어뜨린다.

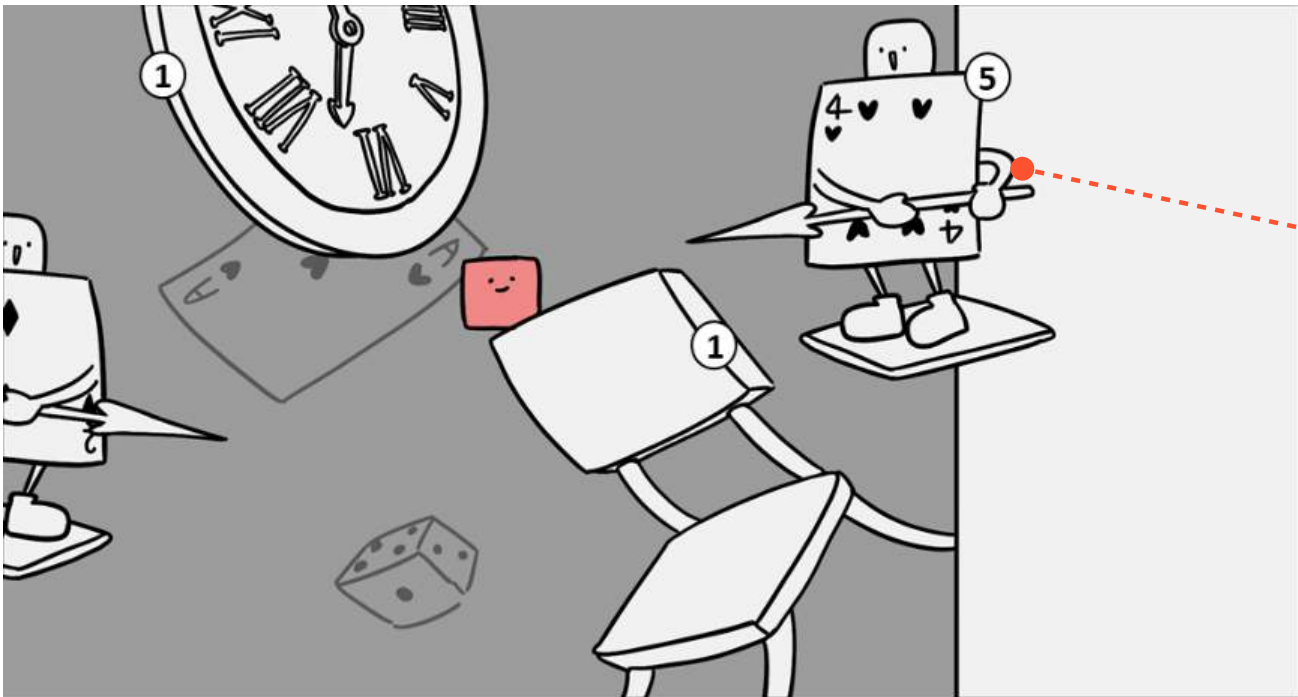
인식 범위	3x3의 정사각형 범위
공격 범위	2x2의 정사각형 범위
공격 속도	7sec
데미지	HP -= 0

03 게임 구성도 스테이지 6 - 하트왕국 성 내부



5. 창 든 카드병정

이동할 때 카드병정의 창에 찢리지 않도록 주의하며 지나간다.



인식 범위	병정 주위의 8cm^2(8블록)
창을 찢는 주기	5sec
창을 찢는 범위	1/2 x 4 x 1/4 (부채꼴)
데미지	HP -= 3