

출번	분반	학번	이름	과제	제출일	연락처
14	11	2017180006	김지영	중간_제안서	180417	010-8379-7965



핵 전쟁 후의 피폭된 세계에서 특수 씨앗을 사용해 부모님을  
만나기 위한 소녀의 여정을 그린 퍼즐 어드벤처 게임 [그림 18]

# 목차

1. 기획서(제안서) 제작 컨셉
  1. 게임 개요
  2. 기획서 제작 컨셉
2. 게임 소개
  1. 세계관
    1. 전체 세계관
    2. 세계 지도
  2. 캐릭터
  3. 스토리
  4. 게임 플레이
    1. 게임 흐름
    2. 특수 씨앗
      1. 기본적인 특수 씨앗
      2. 조합 특수 씨앗
      3. 발견 확률
      4. 사용 방법
      5. 비거리
    3. 방사능 피폭 수치
    4. 방사능 피폭 치료제
3. 기말 기획서 제작 계획
4. 코멘트
5. 후기
6. 참고문헌
5. HUD
6. 예시
7. 컨트롤러
8. 카메라

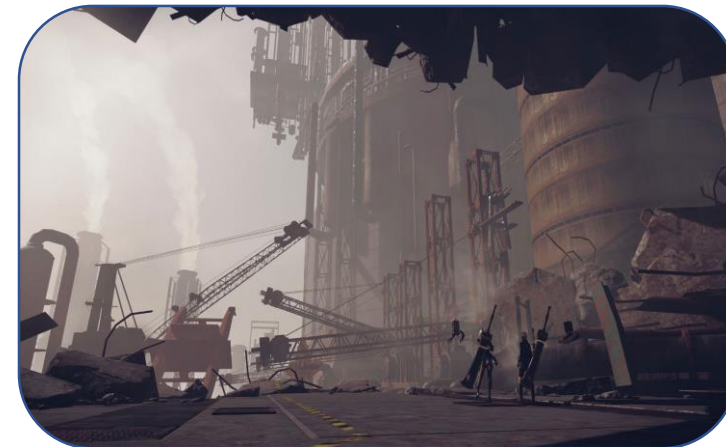


[그림 1]

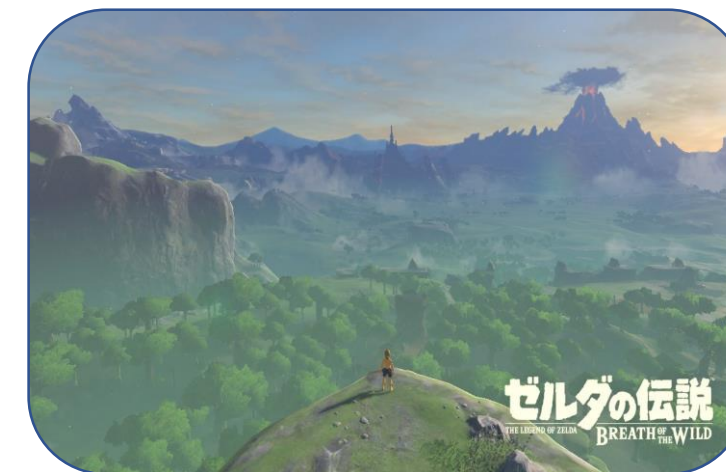
# 게임 개요

게임의 전체적인 정보

게임 제목	Seed 시드
게임 흐름	목표(부모님 만나기)를 향해 가면서 피폭 수치를 낮추기 위해(다 차면 Game Over) 특수 씨앗을 활용해 여러 퍼즐을 풀면서 게임을 진행한다.
타겟층	10대 후반~ 20대 중반
장르	퍼즐, 어드벤처
플랫폼	스위치
그래픽	3D, 3인칭 쿼터뷰 PS4 및 PC 게임 '니어 오토마타'와 같은 실사 그래픽
플레이 방식	피폭 수치(시간 제한) + 못 가는 지형을 특수 씨앗을 활용해서 다니기
맵 설정	오픈월드(씨앗이 날라가는 비거리를 가리지 않기)
사양	스위치 기본 스펙 "젤다의 전설: 야생의 숨결"과 동급 혹은 그 이하의 사양 RAM 4GB 내장 SD 카드 5GB



[그림 2]



[그림 3]

# 기획서(제안서) 제작 컨셉

제안서에서 보여주고 싶은 게임의 특징

## 게임 컨셉

- 핵 전쟁 후의 피폭된 세계에서 특수 씨앗을 이용해 부모님을 만나기 위한 소녀의 여정을 그린 퍼즐 어드벤처 게임

게임의 특징 KEY POINT

세계관 및 캐릭터 : 피폭된 세계와 그곳에서 살아가는 소녀

시간 제한 + 대표 아이템 : 피폭 수치 증가(시간 제한) + 특수 씨앗 사용

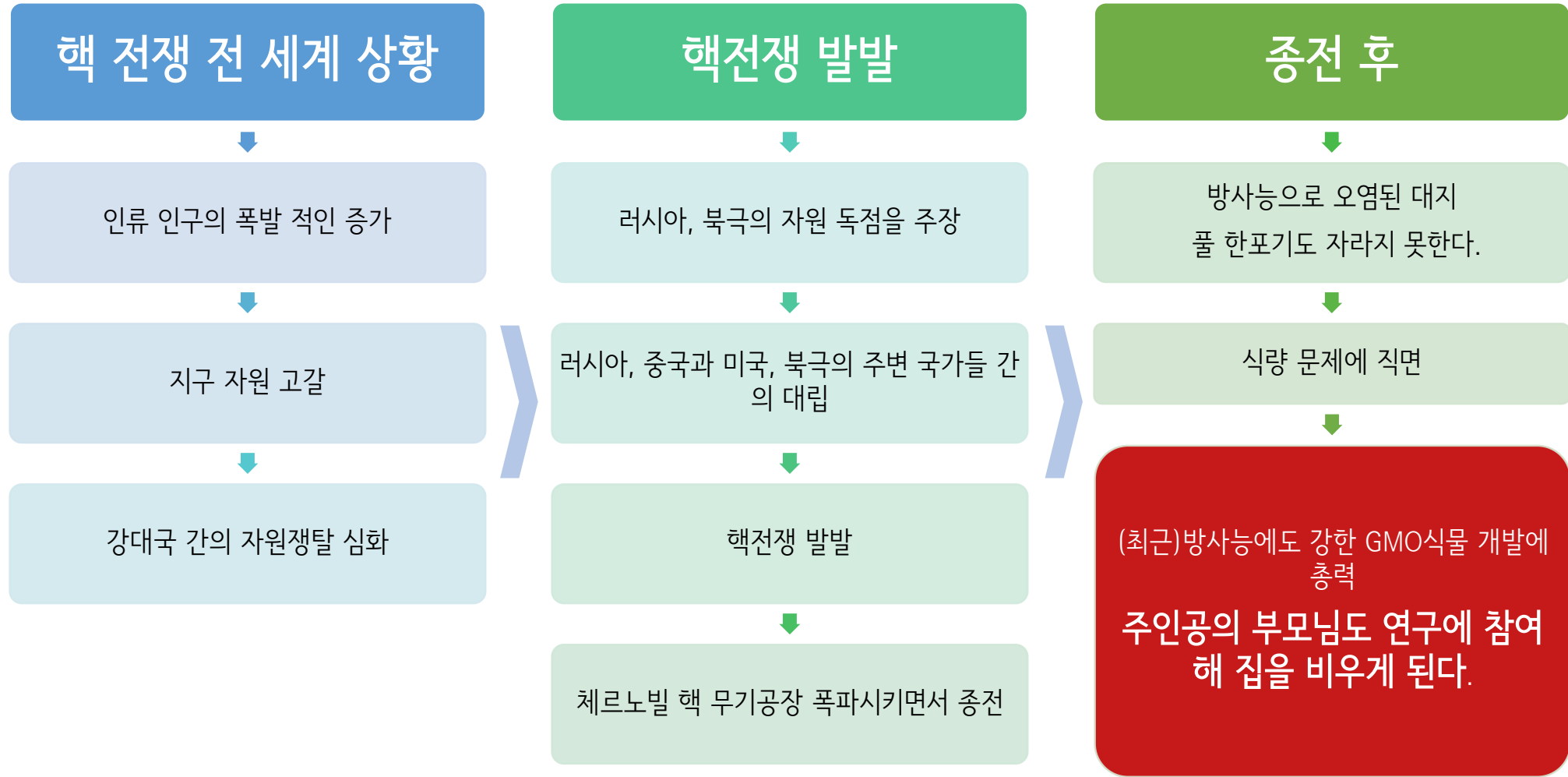
최종 목표 : 부모님을 만나자

## 기획 제작 컨셉

**특수 씨앗을 활용하거나 피폭 수치가 최대가 되기 전까지 살아남는 핵심 플레이 방법 위주 서술**

# 세계관

게임 내 세계 상황과 방사능 피폭이 된 원인은 무엇인가?





# 세계지도

최종 목표 부모님이 계시는 곳과 플레이어가 처음 위치한 장소



→ 폭파된 핵 무기 공장 위치

핵전쟁 때 공습으로 핵 무기 공장 폭파  
다량의 방사능이 유출되었다.

→ 방사능이 피폭된 범위

공장에서 유출된 방사능이 피폭된 범위이다.  
핵 무기 공장으로 갈 수록 농도가 짙어 진다.

[그림 7]



→ 남低북高의 지형

공장에서 유출된 방사능이 피폭된 범위이다. 핵 무기 공장으로 갈 수록 농도가 짙어 진다.

[그림 8]

# 캐릭터\_주인공\_소녀

게임의 주인공은 누구이며 어떤 목적을 가지고 있는가



[그림 4]

방사능 피폭 흔적 때문에 항상 후두를 쓰고 다닌다.

이름 소녀  
성별 女  
167cm / 51kg

지하에서  
발견한 특수 씨앗

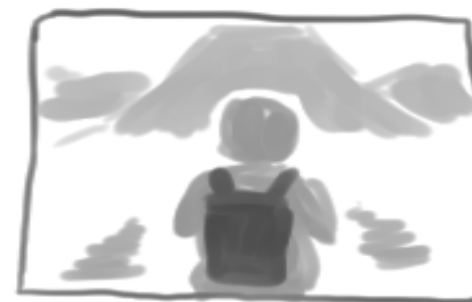
## 길을 떠난 스토리



[그림 5]

부모님이 연구로 인해 떠나 계시는 동안 혼자 지내는 소녀는 집 지하실에서 연구 중이던

**특수 씨앗**과 자료를 발견한다.



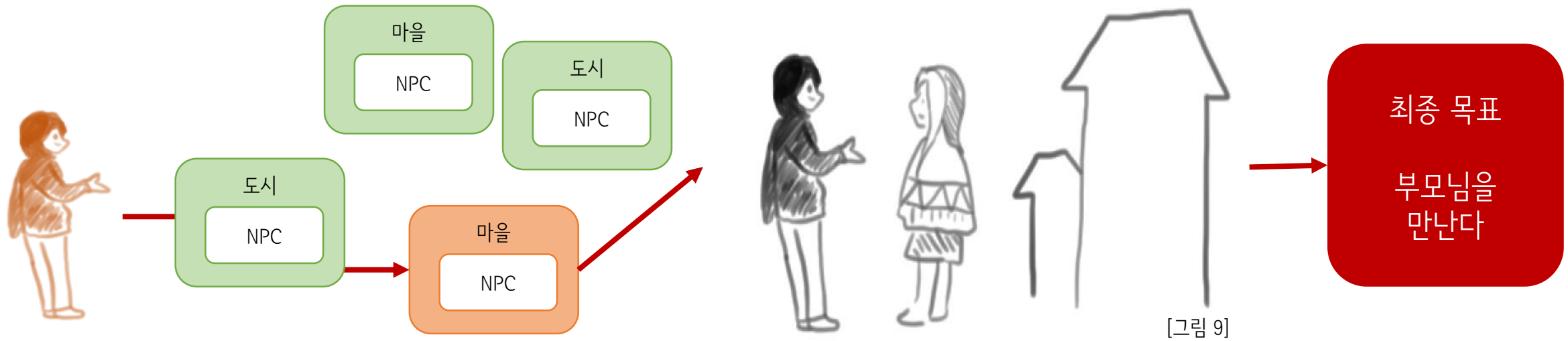
[그림 6]

“이걸 보면 다음 장소로 와줘”라는 메시지를 발견하고

**연구자료와 특수 씨앗**을 챙겨서 부모님이 계시는 곳으로 추정되는 장소로 나아간다.

# 스토리

스토리의 흐름



플레이어는 목표(부모님을 만난다.)를 향해 가는 중

**오픈 월드 형식**으로 여러 마을에 자유롭게 선택해서 들어가 퀘스트를 하거나 NPC에게 말을 걸 수 있습니다.



# 게임 플레이\_기본 흐름

게임 플레이 흐름이 어떻게 흘러가는가?



# 특수 씨앗

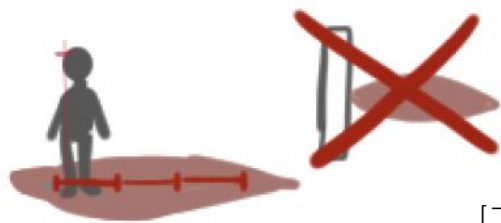
특수 씨앗은 무엇인가?

- GMO씨앗을 개발하던 중 소녀의 부모님이 참여하시던 프로젝트에서 개발한 씨앗
- 식용으로 사용할 수는 없지만 **성장속도가 비정상적으로 빠르다**.(5초 이내 모든 성장이 끝난다.)

## 종류\_기본적인 특수 씨앗



붉은 발판 씨앗



[그림 11]

사용 가능 영역

바닥

설치 불가능 영역

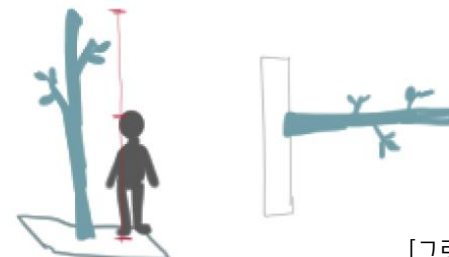
벽, 파란 막대 씨앗 영역

특징

바닥에 설치 시 **캐릭터 가로 넓이 3배** 넓이의 발판이 생성된다.



파란 막대 씨앗



[그림 12]

사용 가능 영역

바닥/ 벽

설치 불가능 영역

붉은 발판 씨앗 영역

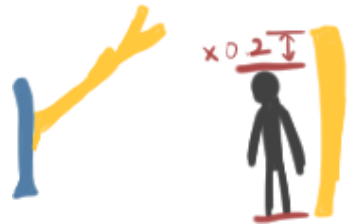
특징

**캐릭터 세로 2배** 길이만큼 파란 막대 씨앗이 자라난다.

## 종류\_조합 특수 씨앗



### 노란 추가 씨앗

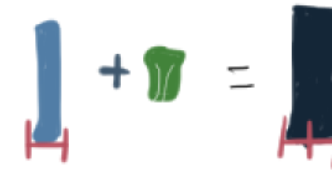


[그림 13]

사용 가능 영역	붉은 발판 씨앗 / 파란 막대 씨앗
설치 불가능 영역	사용 가능 영역을 제외한 전체
특징	<p>기생하는 식물을 개량한 씨앗 설치된 다른 씨앗 위에 심어지면 기생 식물이 자라난다.</p> <p>최대 <b>캐릭터의 1.2배</b>까지 길이가 자란다.</p>



### 초록 확대 씨앗



[그림 14]

사용 가능 영역	노란 추가 씨앗 / 붉은 발판 씨앗 파란 막대 씨앗
설치 불가능 영역	사용 가능 영역을 제외한 전체
특징	<p>씨앗들의 크기를 <b>캐릭터의 2배의 너비</b>만큼 늘려주는 씨앗이다.</p>

## 발견 확률

Map에서 추가로 발견되는 확률(왼쪽으로 갈 수록 희박하다.)



붉은 발판 씨앗



파란 막대 씨앗



초록 확대 씨앗



노란 추가 씨앗

## 사용 방법

1 오른쪽 컨트롤러를 한번 흔든다.

2 캐릭터 자세가 투구 동작으로 바뀌며  
옆에 **파워 게이지**가 생긴다.



[그림 15]

컨트롤러가 기우는 위치에 따라 그래픽과  
파워 달라진다.

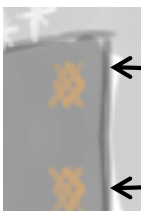
**앞쪽으로 기울기:**

파워 감소 / 게이지 감소

**뒤쪽으로 기울기:**

파워 증가 / 게이지 증가

3 **예상 낙하 지점**이 파워에 따라서 표시된다.



[그림 16]

낙하지점은 파워에 따라 **실시간으로**  
체크 된다.

4

X버튼을 누른 채 컨트롤러를 흔들면  
**예상 낙하지점에 설치**가 된다.



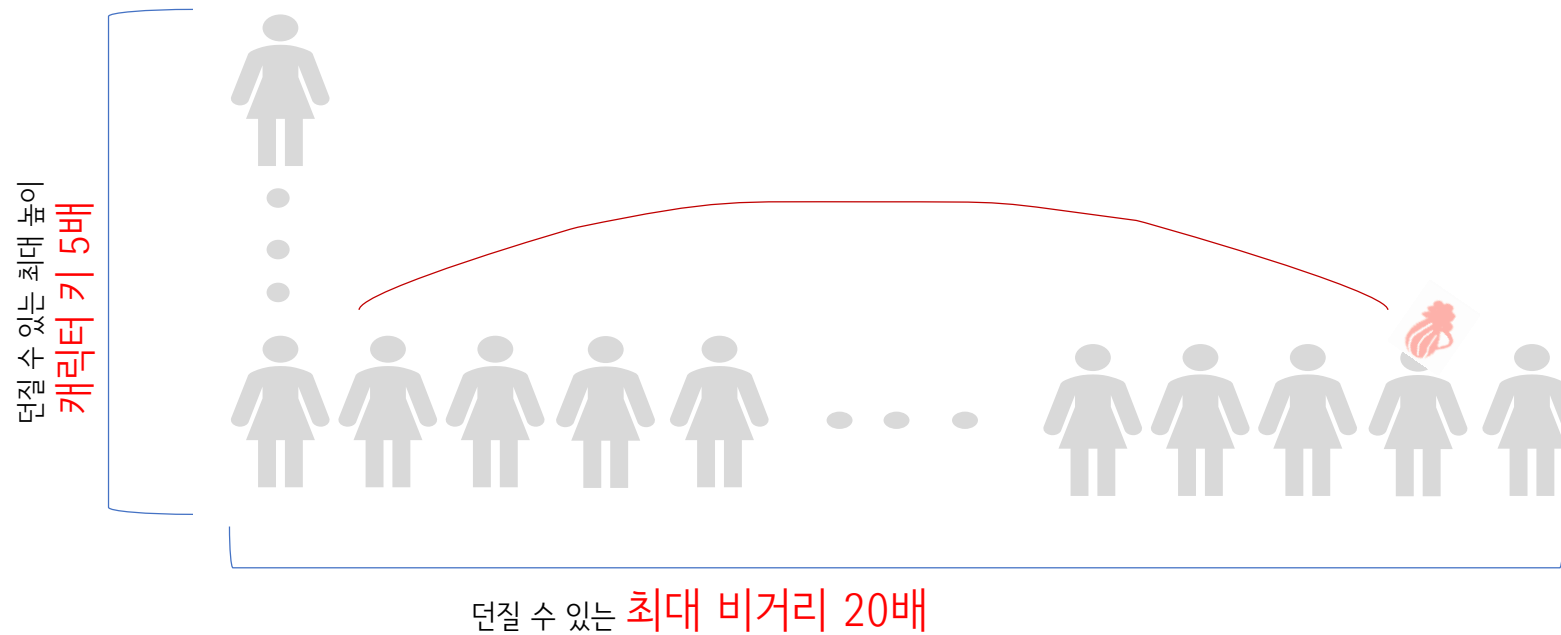
[그림 17]

+



조합 특수 씨앗의 경우에는 씨앗을 던져 자라난 곳을 겨냥  
하면 된다.

## 비거리



특수 씨앗을 던질 수 있는 최대 높이는 **캐릭터 키 5배** / 최대 비거리는 **캐릭터의 약 20배**이다.

# 방사능 피폭 수치

플레이어의 Life 수치를 대신하는 방사능 피폭 수치는 무엇인가?

## 피폭 수치 증가\_피폭



[그림 18]



[그림 19]

- 캐릭터는 **지속적**으로 방사능에 노출된다.
- **방사능의 농도**에 따라서  
피폭 수치가 **차오르는 속도가 다르다.**
- 폭파된 핵 무기 공장과 캐릭터의 거리에 따라  
**방사능의 농도가 짙어 지거나 연해진다.**
- 폭파된 핵 무기 공장의 위치는 지도에서 확인이 가능하다.



**피폭 수치가 다 차오르면 GAME OVER**

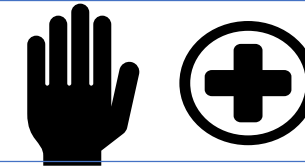


# 방사능 피폭 치료제

방사는 피폭 수치를 감소시키는 방법은?

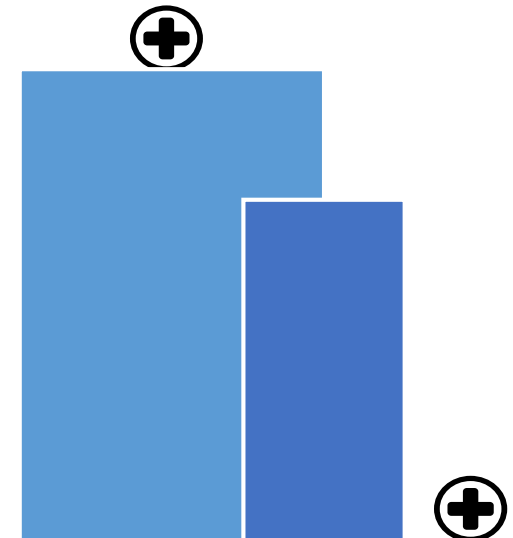


크기



캐릭터의 손바닥 크기 만하다

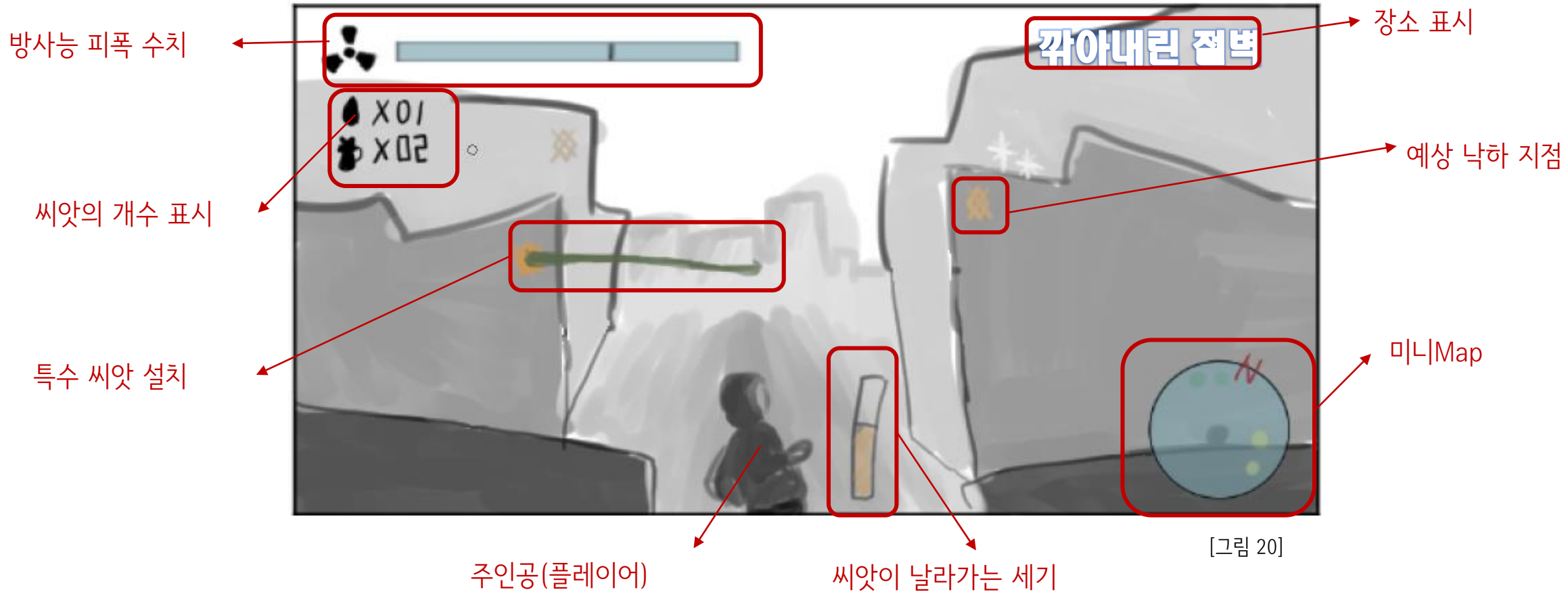
위치



치료제는 어디에나 존재한다.

# 게임 플레이\_HUD

게임 내 메인 화면



# 게임 플레이\_예시

게임 플레이 예시\_주인공이 처한 문제

1. 피폭 수치가 다 차 오르려고 한다.



[그림 21]



[그림 22]

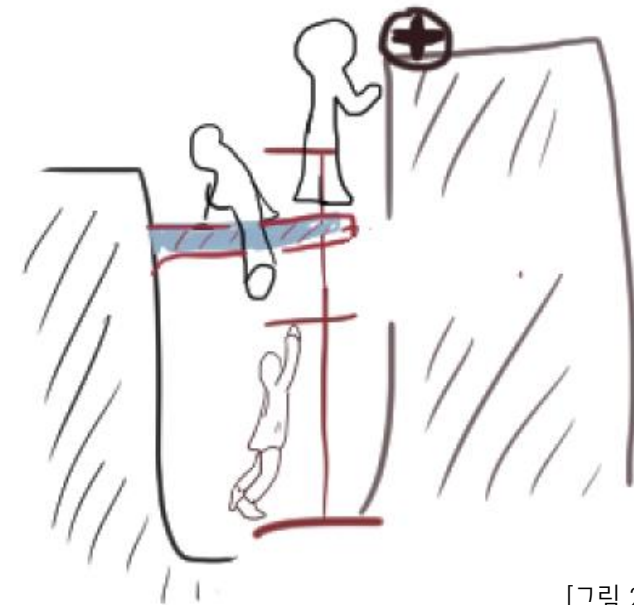
2. 하지만 치료제는 점프 가능 높이보다 높게 위치해 있다.
3. 다른 치료제를 찾기엔 늦었다. 어떻게 해결하지?

# 게임 플레이\_예시[해결방법]

게임 플레이 예시



[그림 23]



[그림 24]

1. 파란 막대 씨앗을 활용하여 벽에다가 발판을 만들고 올라가서 치료제를 먹는다.
2. 위의 해결방법은 예시이기 때문에 플레이어가 생각하는 대로 자유롭게 퍼즐을 풀어 나가면 된다.

# 게임 플레이\_컨트롤러

게임 내 컨트롤 방법/ 스위치 Joy-con과 상호작용

<흔들기>



[그림 25]

오른쪽 Joy con 흔들기  
**씨앗**(아이템) 던지기



-상하좌우 버튼-  
상하좌우 이동



[그림 26]

A버튼  
점프

X 버튼  
다용도 키

Y버튼  
아이템 변경

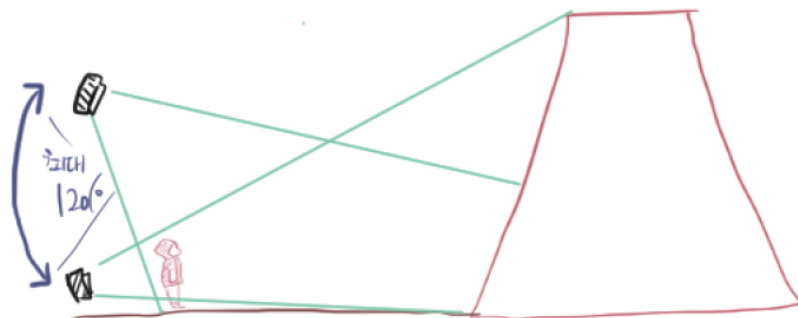
B버튼  
취소

조이스틱 양쪽  
LR  
시점 변경

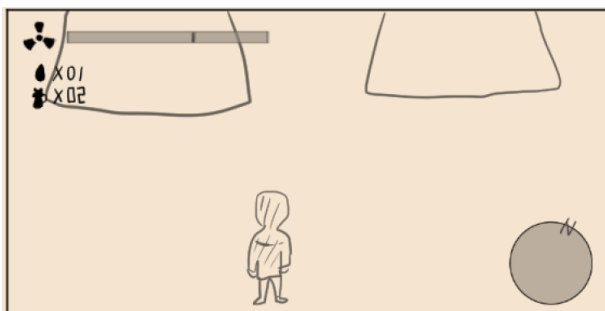
# 게임 플레이\_카메라

게임 내 카메라 전환은 어떻게 되는가?

## 시점 변화



[그림 27]



[그림 28]



[그림 29]

최대 120° **직접 컨트롤**이 가능한 유동적인 카메라 워킹

## 스토리 감상 모드



[그림 30]

16:9 고정 비율  
아래에는 자막이 뜨며  
영화같은 몰입감을 느끼게 해준다.



# 기말 기획서 제작 계획

## 시스템

- 미니 Map의 상세한 작동 방법과 표시된 마크들이 가리키는 게 무엇인지 추가
- 플레이어가 특수 씨앗을 던질 때 **섬세한 위치 조작이 가능하게** 하는 방법
- 스위치를 휴대용 모드로 사용할 때 컨트롤러를 움직일 수 없다. 따라서 스위치 모드에 따라서 특수 씨앗을 던지는 방법을 다르게 인식하는 방법 추가



[그림 31]

## 레벨디자인

- 치료제의 개수, 분포도, 발견 빈도를 기획서에 추가
- Why? 치료제와 특수 씨앗에 따라 게임의 난이도가 Easy하거나 Hard해진다.
- 특수 씨앗을 던질 때 외부 환경의 영향이 얼마나 큰지
- 특수 씨앗은 일회용인지 아니면 회수가 가능한지
- Map의 지형이 끝(부모님이 계신 곳)과 가까워 질 수록 얼마나 어려워 지는지 3단계로 나눠서 기술(처음/중간/끝)

## 기타

제안서에는 플레이 방법 위주이기 때문에 마을처럼 스토리 필요한 점을 부분적으로 추가

# 코멘트

## - 컨트롤러 문제

스위치는 컨트롤러가 양손으로 쥐고 하는 타입도 있고 휴대용 모드라고 스위치 화면에 Joy-Con을 끼워서 플레이하는 방법도 있다. 문제는 현재 게임은 양손으로 쥐고 하는 걸 기준으로 만들어졌다는 점이다. 이 게임의 핵심 컨트롤은 회전을 스스로 조절한다는 점이지만 아무리 훌륭한 컨트롤러라고 해도 한 가지 모드를 지원을 못 해준다면 환불하는 사람들이 많을 거라 예상한다. 이처럼 콘솔 게임으로 플레이하는 게임을 기획한다면 그 콘솔이 지원하는 모든 플레이 방법에 자연스럽게 녹아들어 가야 하게 만드는 것도 기획자의 일이다.

## - 씨앗의 최대 비거리는 어디까지 인가?

씨앗의 최대 비행거리를 정하기 위해 많은 시행착오를 했다. 주인공은 167cm, 51kg의 정상 체중보다 약간 마른 여자아이이다. 주인공이 온몸이 근육질 덩어리가 아니라는 가정하에 던질 수 있는 비거리는 생각보다 작았다. 하지만 이 게임의 주 콘텐츠 중 하나가 씨앗을 던져서 따라서 현실적으로 설정할까 했지만, 게임이 너무 현실과 가까워지면 재미가 반감 될 거라고 생각한다. 따라서 위로는 주인공의 키의 2.5배까지 가로로는 (여성 포환던지기 기준) 기본 20m에서 1.5배 거리인 35m까지 던질 수 있게 현실과는 다른 왜곡이 필요하다고 생각했다. 하지만 이것도 기획서에서 레벨 디자인을 수정하면서 달라질 것 같은 수치지만 물론 현실에 빗대어 표현하면 말도 안 되는 거리이지만 플레이어의 재미를 위해서는 왜곡도 필요하다.

# 후기

## - 만드는 건 게임이지 영화가 아니다.

사실 이 게임의 아이디어가 나올 때까지 제안서 밥상 뒤엎기를 반복했다. 그 이유는 창업 동아리 기획 멘토에게 이런 이야기를 들었다. “네가 만드는 건 게임이 아니라 영화야” 생각해 보니 내 예전 기획서들은 플레이어가 즐길 콘텐츠가 없었다. 영화는 구매자가 앉아서 보기만 하는 콘텐츠지만 **게임은 보기만 하는 걸 넘어서 상호 작용하는 콘텐츠기 때문이다.** 제아무리 스토리가 좋다 한들인 게임 플레이에서 즐길 요소가 부족하다면 차라리 영화를 보지 게임을 할 이유가 없기 때문이다. 물론 “더 라스트 오브 어스”같은 영화 같은 게임도 있지만, 그 게임도 자세히 보면 클릭커 사냥이나 여러 아이템 조합하기 등 플레이어와 게임이 끊임없이 상호작용 한다. 따라서 플레이어와 끊임없이 소통하는 Seed 게임 제안서를 작성하게 되었다.

## - 직접 제작 리소스가 좋다

게임 기획 수업에서 선배들이 기획 제안서를 작성하는 게 아이디어 구상 시간만 제외하고는 6할이 리소스 제작 시간이었다. 처음에는 이걸 왜 그리고 앉아있지 남들처럼 인터넷 리소스를 긁어올 거 그래서 벌써 새벽이네! 오늘도 밤샘이야 같은 후회도 들었지만 완성된 제안서를 보니 그런 생각을 접었다. 좋은 리소스나 사진이라고 해도 자기가 제작할 수 있는 범위 내에서는 직접 그리는 게 자신의 게임을 더 잘 표현하는 방법이라고 생각한다. 따라서 최소한으로 그리고 교수님께서도 항상 강조하셨다. 칠판에다가 그려도 좋으니까 최소한 HUD라도 그려보라고 하셨는데 이제는 그 의미를 알 것 같다. **자기가 그린 리소스 만큼 자신의 기획을 잘 표현하는 방법은 없기 때문이다.** 따라서 이후 제안서 및 기획서에서는 그릴 수 있는 범위 내라면 최대한 그려야 한다고 다짐했다.

# 참고문헌

## <그림>

- 자체제작\_리소스\_클립 스튜디오 사용
  - 1, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 27, 28, 29, 30
- 외부\_리소스

그림 번호	간략 출처	URL
2	네이버 블로그 "니어 오토마타" 플레이 스샷	<a href="http://blog.naver.com/acsom/220857068537">http://blog.naver.com/acsom/220857068537</a>
3	네이버 쇼핑 "젤다의 전설: 야생의 숨결" 플레이 스샷	<a href="https://search.shopping.naver.com/bridge/searchGate.nhn?nv_mid=12576065339&amp;frm=NVSCIMG&amp;query=%EC%A0%A4%EB%8B%A4%EC%9D%98%20%EC%A0%84%EC%84%A4%20%EB%B8%8C%EB%A0%88%EC%8A%A4%20%EC%98%A4%EB%B8%8C%20%EB%8D%94%20%EC%99%80%EC%9D%BC%EB%93%9C&amp;h=5d507ac35027bac2b7e68c40e093679a9ba3d74c&amp;t=JG2W79IN">https://search.shopping.naver.com/bridge/searchGate.nhn?nv_mid=12576065339&amp;frm=NVSCIMG&amp;query=%EC%A0%A4%EB%8B%A4%EC%9D%98%20%EC%A0%84%EC%84%A4%20%EB%B8%8C%EB%A0%88%EC%8A%A4%20%EC%98%A4%EB%B8%8C%20%EB%8D%94%20%EC%99%80%EC%9D%BC%EB%93%9C&amp;h=5d507ac35027bac2b7e68c40e093679a9ba3d74c&amp;t=JG2W79IN</a>
18	티스토리_체르노빌 사진	<a href="http://www.google.co.kr/url?sa=i&amp;rct=j&amp;q=&amp;esrc=s&amp;source=images&amp;cd=&amp;cad=rja&amp;uact=8&amp;ved=2ahUKEwj80tnZ4bzaAhVDGZQKHVjIB1MQjRx6BAgAEAU&amp;url=http%3A%2F%2Fwww.tistory.com%2F38&amp;psig=AOvVaw0MtmqclSxnJYmap9QA3TZ9&amp;ust=1523898284159206">http://www.google.co.kr/url?sa=i&amp;rct=j&amp;q=&amp;esrc=s&amp;source=images&amp;cd=&amp;cad=rja&amp;uact=8&amp;ved=2ahUKEwj80tnZ4bzaAhVDGZQKHVjIB1MQjRx6BAgAEAU&amp;url=http%3A%2F%2Fwww.tistory.com%2F38&amp;psig=AOvVaw0MtmqclSxnJYmap9QA3TZ9&amp;ust=1523898284159206</a>
25	네이버 포스트_스위치 오른쪽 컨트롤러	<a href="https://post-phinf.pstatic.net/MjAxODAyMjdfMjg5MDAxNTE5NjYzMDU1Njg2.Q4q3CXpCTI4b-97S0YZt0zGuPD8PfgOSbVadhnl-0aAg.Q7gCcng0ZZ844Pp4-nkCSzuKDIsqR6cVWp9yofchBEUg.JPEG/5730704cv11d.jpg?type=w1200">https://post-phinf.pstatic.net/MjAxODAyMjdfMjg5MDAxNTE5NjYzMDU1Njg2.Q4q3CXpCTI4b-97S0YZt0zGuPD8PfgOSbVadhnl-0aAg.Q7gCcng0ZZ844Pp4-nkCSzuKDIsqR6cVWp9yofchBEUg.JPEG/5730704cv11d.jpg?type=w1200</a>
26	네이버 포스트_스위치 컨트롤러	<a href="https://post-phinf.pstatic.net/MjAxODAyMjdfMjg5MDAxNTE5NjYzMDU1Njg2.Q4q3CXpCTI4b-97S0YZt0zGuPD8PfgOSbVadhnl-0aAg.Q7gCcng0ZZ844Pp4-nkCSzuKDIsqR6cVWp9yofchBEUg.JPEG/5730704cv11d.jpg?type=w1200">https://post-phinf.pstatic.net/MjAxODAyMjdfMjg5MDAxNTE5NjYzMDU1Njg2.Q4q3CXpCTI4b-97S0YZt0zGuPD8PfgOSbVadhnl-0aAg.Q7gCcng0ZZ844Pp4-nkCSzuKDIsqR6cVWp9yofchBEUg.JPEG/5730704cv11d.jpg?type=w1200</a>
31	네이버 포스트 스위치 공개 사진	<a href="http://post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=5313955&amp;memberNo=31721120">http://post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=5313955&amp;memberNo=31721120</a>