

SaveSome

지능실감미디어 융합전공 김동민

1. 제안 동기 및 필요성

- 모바일 게임이 유행한 후 몇 년간 현실의 재화가 게임 내의 강력함으로 연결되어 그것이 곧 난이도가 되는 기조가 더욱 강해졌습니다. 또한 별 노력을 요하지 않는 방치형 게임들도 큰 인기를 얻었으며 이용자를 모으기 위해 자극적인 부분을 강조하거나 인게임과는 다른 영상을 어필하는 경우도 많아졌다고 생각합니다. 그런 요소들을 모두 뺀 게임을 만들고 싶었습니다.
- 비 오는 날 날아다니는 잠자리를 보며 우산이 필요 없을까 궁금했습니다. 그 때 다양한 동물과 곤충을 집까지 바래다주는 내용의 게임을 기획해 보고 싶었습니다. 처음에는 게임에 있어서 영광의 시대이자 몰락의 상징인 아타리의 게임을 변형시켜서 만들고자 했으나, 벅차더라도 새로운 시도를 해 보고 싶어서 특정 오브젝트를 구하는 내용의 게임을 기획했습니다.
- 지금은 색의 상성으로 인해 각 스테이지의 내용과 공략 방법이 달라지지만, 추후 언리얼 엔진을 배워 각 오브젝트를 동물과 플레이어(사람)으로 확장시킨다면 해당 색은 더 다양화될 것이며, 색은 동물 혹은 곤충이 가진 속성이 될 것입니다. 장애물은 자연재해나 위험한 쓰레기와 같이 생태계를 위협하는 물체로 확장될 것입니다.

2. 게임 개요

테마

플랫폼 게임: 플랫폼 장르는 공격 방식에 따라 합앤밥, 런앤건, 보블보블, 퍼즐 플랫폼 포머로 구분된다. 이들의 공통적인 특징은 플랫폼 위를 자유롭게 이동하며 게임을 진행한다는 점이며, 위에 언급된 레벨 에디터 콘텐츠 사례에서 사용자는 게임 구성요소를 자유롭게 배치하며 게임을 제작한다는 점을 비추어보았을 때, 플랫폼 장르의 맵을 자유롭게 이동하며 게임을 플레이하는 특성은 레벨 에디터를 통한 게임 콘텐츠 창작 장르에 적합한 장르라고 판단된다. (이진우, 2017)

대상자

본 게임의 대상자는 10대, 20대이며, 자극적이고 파괴적인 게임에 지친 사람, 어떠한 변수도 없이 전략 혹은 컨트롤로 승부를 보는 걸 좋아하는 승부욕이 넘치는 사람이 대상입니다. 추후 확장시에는 동물을 좋아하는 사람도 대상자입니다.

이용환경

추후 언리얼을 활용하여 확장하기 위해서 PC로 설정했습니다.

재미요소

속달·어려운 도전

본 게임은 여러 번 시도할수록 속달되며, 각 스테이지에 따라 달라지는 지형과 재해 패턴, 위협 요소를 파악해서 점차 수월하게 공략하는 재미가 있습니다. 약점도 매 스테이지 변화기에 헛갈리지 않게 주의해야 하며 다양한 아이템을 스테이지 내에 배치해서 플레이어가 만들 수 있는 변수를 다양화하면 속달될수록 더욱 다양한 방식을 시도하며 재미를 느낄 것입니다.

달성·지키는 보람

무언가를 파괴하고 재화를 얻기 위함이 아닌, 단순히 대상을 지키며 보람을 느낄 수 있습니다. 현재 다양한 게임은 짧은 시간, 짧은 단계별로 연속적인 보상을 얻을 수 있도록 기획하며, 그것으로 이용자를 붙잡아 둡니다. 하지만 게임 밖의 세계에서는 그런 것들이 의미가

없는 경우가 많습니다. 게임처럼 행동해도 얻을 수 없는 것들이 대부분입니다. 마치 무언가 얻었다고 생각하지만, 사실 아무것도 없을 때 공허함을 느낄 수 있습니다. 하지만 무언가 지키는 행위는 현실에서도 보람을 주기에 이렇게 기획했습니다.

교감

굳이 말로 하지 않아도, 지켜야 하는 대상과 유대감을 느낄 수 있도록 간단하지만 귀여운 외형과 행동을 디자인해보고 싶습니다.

비즈니스 모델

정가 판매: 제품에 정해진 가격이 부여되며, 단 한번의 비용 지불로 게임을 소유할 수 있습니다.

컨텐츠 다운로드(DLC): 더 다양한 적과 다양한 환경을 추가해서 DLC로 묶어 판매할 수 있습니다.

3. 게임 스토리

게임 스토리

- 2.1.1. 제한된 색만이 허용되는 픽셀의 세계에 떨어진 주인공, 해당 세계는 오직 관리자만이 다양한 색을 독점하고 있다. 관리자는 색을 통해 모든 존재를 관리하기에 이질적인 색이 들어오면 적극적으로 제거하려 한다.
- 2.1.2. 주인공은 본인의 색을 마음대로 바꿀 수 있기에 생존의 위협은 느끼지 못했지만, 색이 적은 세상에 질려버리고 만다. 그러던 중 공격당하던 색들을 총동적으로 구하게 되고, 거기서부터 다채로운 세상을 만들고자 돌아다니며 색을 숨겨준다.
- 2.1.3. 1차적으로 주어진 스테이지를 모두 클리어 하게 되면 엔딩을 보는 방식입니다. 끊임없이 기록을 세우며 경쟁하는 게임보다는 엔딩을 정해두고, 엔딩 시간을 기록한 후 추후 재도전 가능한 방식으로 기획했습니다.

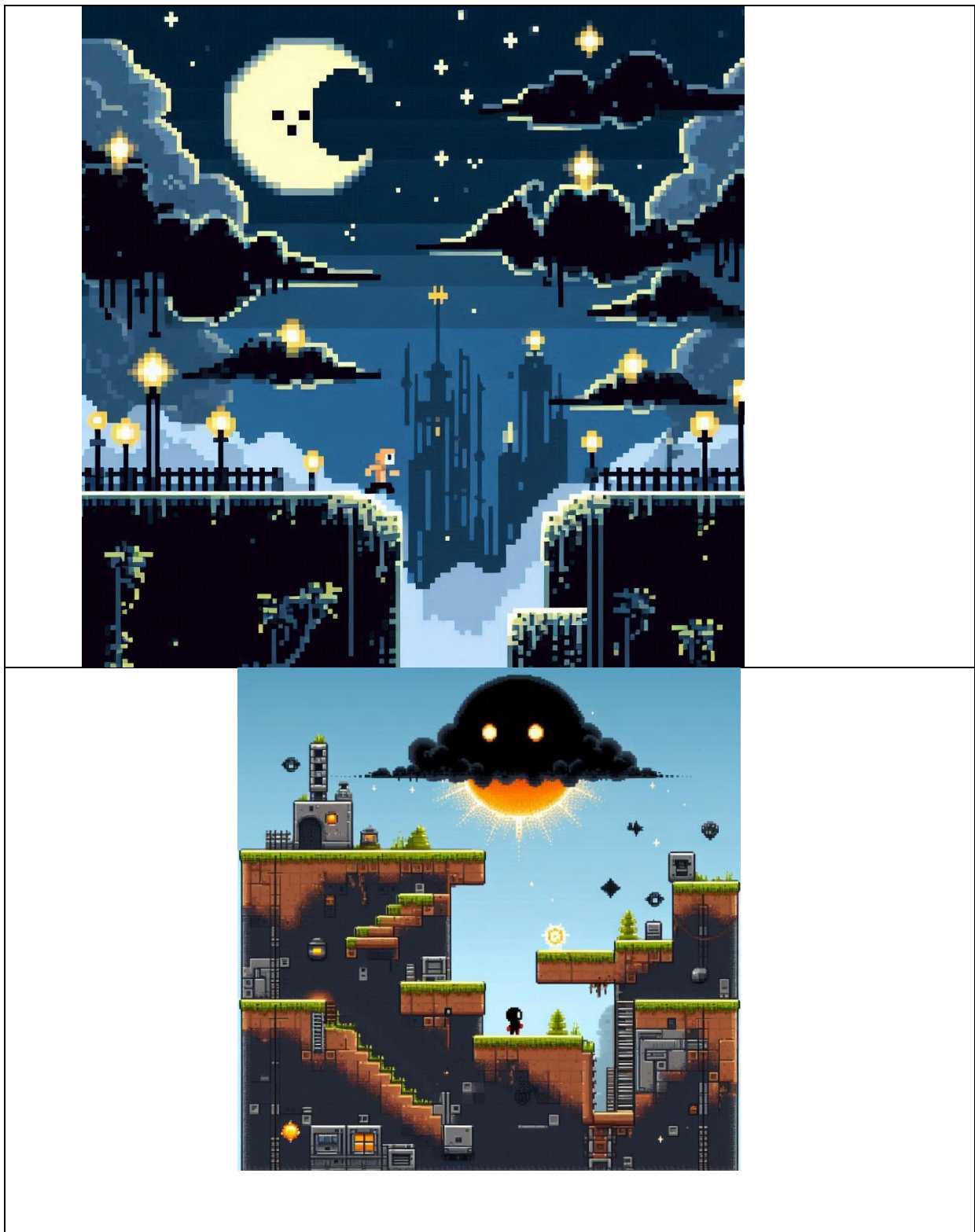
4. 스토리 컨셉 아트





5. 맵 디자인<희망편>

본 맵 디자인은 지형과 테마만 참고로 봐주시면 감사드리겠습니다.



6. 게임 매커니즘

게임 목표

플레이어가 목표 오브젝트를 장애물로부터 지키며 골인 지점까지 데려다 주면 스테이지 클리어입니다.

플레이어

플레이어는 목표 오브젝트를 유인과 동시에 수호하며 목표 지점에 도달하는 것이 목표입니다.

목표 오브젝트(Shining paint/ SP로 요약)

초기색은 흰색으로 시작함, 플레이어가 스테이지 내에서 아이템을 먹어서 색 변화 가능

SP는 일정 AI 패턴을 가지고 움직임

장애물

빨간색: 초록색 픽셀을 파괴합니다.

파란색: 빨간색 픽셀을 파괴합니다.

초록색: 파란색 픽셀을 파괴합니다.

검정색: 모든 걸 파괴합니다.

장애물에 닿을 때마다 플레이어와 SP의 해당 부위 픽셀이 사라집니다.

플레이어 혹은 목표 오브젝트의 픽셀이 모두 깎이면 패배합니다.

맵

맵의 일부도 특정 색상을 가집니다. 장애물에 닿을 때마다 해당 부위 픽셀이 사라지며, 플레이어가 같은 색상의 맵에 숨는다면, 맵의 픽셀이 플레이어보다 먼저 파괴됩니다. 특정 색상을 가지지 않는 맵의 경우는 장애물이 통과합니다.

아이템

색상 변경 아이템

SP의 색상을 바꾸어 특정 장애물의 영향을 덜 받게 합니다.

장애물 상성에 맞춰 아이템을 사용할 수 있는 동선을 짜야 합니다.

속도 증가 아이템

SP의 속도가 증가하여 플레이어와 더 빠르게 이동합니다.

심각한 공격 패턴을 앞두고 은폐 엄폐가 필요할 때, 혹은 SP가 올바른 길을 가고 있을 때 활용 가능합니다.

거울 아이템

플레이어와 대칭으로 행동하는 분신을 하나 생성합니다. 둘 다 본체로 간주되며 두 플레이어가 모두 죽어야 플레이어 사망으로 판정됩니다.

플레이어 선택 요소

본인 색 선택: 개개인이 어려움을 느끼는 장애물이나 스테이지를 고려해 색을 선택합니다.

스테이지 내 동선 설정: 장애물 패턴과 특성, SP의 행동을 고려하여 효율적인 동선을 구상해야 합니다.

아이템 사용: 아이템을 습득하면 바로 발동하기에 일부러 먹지 않도록 주의하며 필요한 타이밍에 사용해야 합니다.

7. 게임 플로우

균형 루프 (Balanced Loop)

플레이어와 목표 오브젝트의 픽셀이 깎일수록 장애물을 피하기 쉽기에 위험할수록 도전 기회가 커지도록 설계되었습니다.

따라서 위기 상황에서도 클리어 가능성을 유지하게 하는 위험-보상 루프가 형성됩니다.

게임 루프

매 프레임마다 반복되며, 모든 오브젝트(플레이어, SP, 장애물, 아이템)의 상태를 업데이트하고 충돌을 감지하며, 목표 달성 여부를 체크하는 역할을 합니다. 승리 또는 패배 조건이 충족될 때까지 루프가 지속됩니다.

색상 파괴 루프

플레이어나 SP가 장애물과 충돌 시에 반복됩니다. 특정 색상 장애물이 다른 색상 픽셀을 파괴하는 규칙을 통해 지속적인 색상 기반 상호작용 루프가 만들어집니다. 이와 같은 구조로 루프들이 상호작용하며 게임의 흥미로운 난이도를 유지하게 됩니다.

8. Save Animal (확장 버전)

플레이어-인간 어린이

사람 형태의

장애물-기상 현상, 자연재해

재해 종류: 홍수, 산불, 폭풍, 낙석 등 다양한 자연재해를 추가.

난이도 조절: 재해의 발생 빈도와 강도를 단계별로 설정해 난이도를 조정.

기상 효과: 맵에 눈, 비, 태양 등의 날씨를 반영하여 동물과 플레이어의 이동 속도나 시야를 제한.

목표 오브젝트(SP)-동물

동물이 플레이어를 따라다니는 동안 플레이어는 동물의 능력을 가지게 된다.

예: 고슴도치 → 가시로 장애물 파괴.

돌고래 → 수중 이동.

잠자리 → 비행.

알고리즘

기존에 플레이어를 중심으로 따라다니던 행동 양식을 각 동물의 고유한 습성을 기반으로 수정. 해당 습성을 알면 난이도가 낮춰질 수 있도록 디자인하는 것이 목표.

맵과 레벨 디자인

전체 월드는 다양한 생태를 가진 각각의 맵으로 구성되며, 특정 조건을 달성해야 열린다. 각각의 맵은 해당 동물이 선호하는 환경을 기반으로 이루어진다. 맵마다 고유한 스토리와 목표가 존재한다. 목표는 작게는 동물을 데려다주는 것부터 크게는 재해를 막는 것까지 세분화된다.

ex) 빙하 화산 정글 사막 등등

보스

각 지역의 재해가 보스처럼 등장.

화산 : 용암, 화산재.

정글 : 거대한 폭풍우.

도심 : 로드킬

바다 : 해양 쓰레기

스토리텔링

플레이어가 동물을 구하고 재해의 비밀을 풀어가며 환경 보존의 메시지를 전달. 숨겨진 아이템이나 동물 구조를 통해 추가적인 세계관 정보를 얻을 수 있음.

9. 확장 버전 컨셉아트

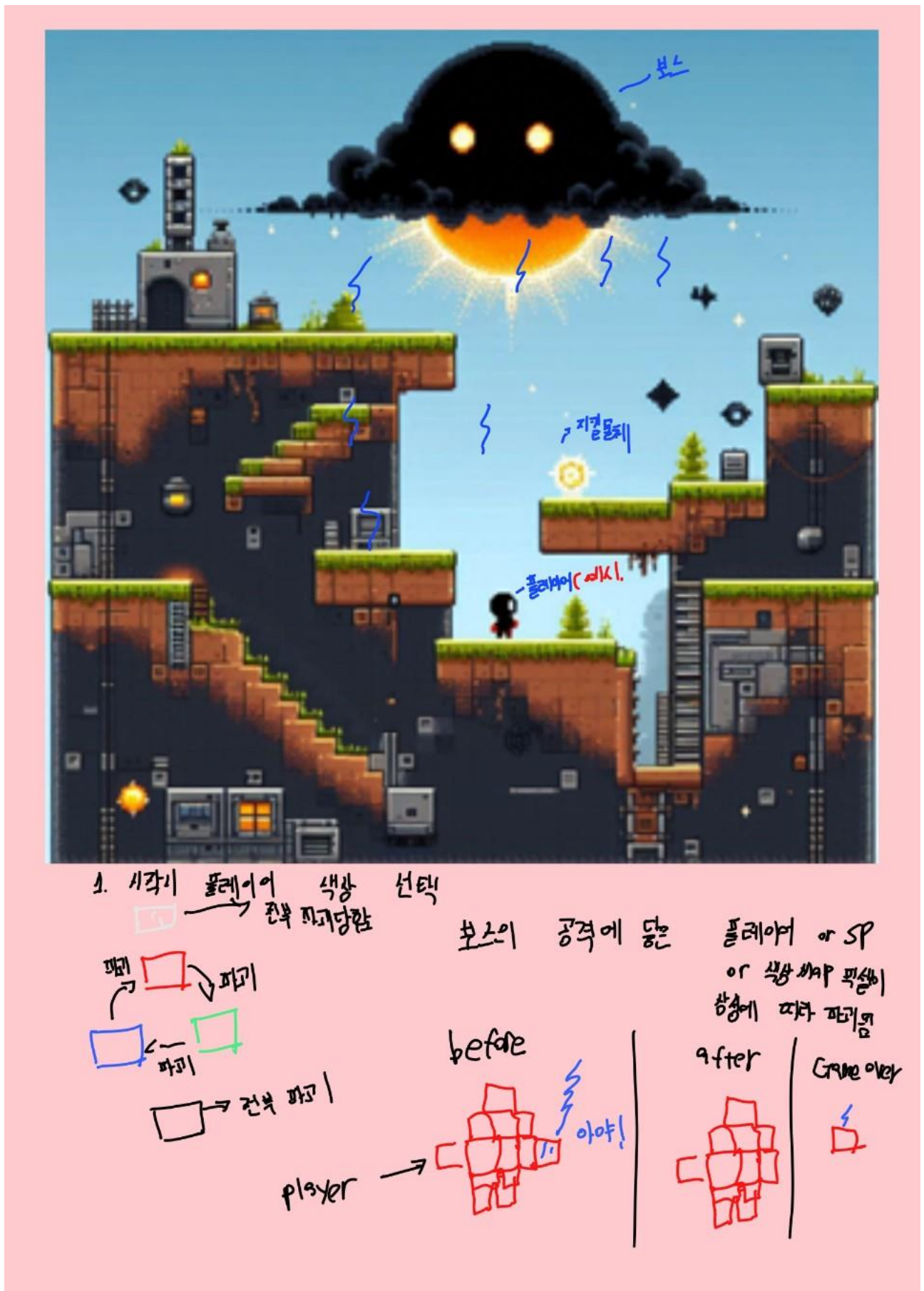


곤충주의



보충설명

목차 1-7까지는 색상 PIXEL MODE의 설명이며
목차 8-9까지는 동물 구조 MODE의 설명입니다
메커니즘은 같지만, 컨셉과 세부 시스템이 다릅니다.





1. 색상 mode: 위 구경이 많이 단조로우며, 플래거어드
특정 색상의 픽셀로 표현됨
2. 동물 : 위 같은 map 여자에 동물도 들어있음

10. 참고 게임 레퍼런스

	steam	트레일러
Celeste	https://store.steampowered.com/app/504230/Celeste/	https://www.youtube.com/watch?v=FqBj2IGgUw
NEVA	https://store.steampowered.com/app/2420660/Neva/?l=koreana	https://www.youtube.com/watch?v=q7qpQuCNgQo
Deer and Boy	https://store.steampowered.com/app/1803140/Deer__Boy/	https://www.youtube.com/watch?v=QTVUOF9qjpW
INSIDE	https://store.steampowered.com/app/304430/INSIDE/?l=koreana	https://www.youtube.com/watch?v=yDm6PAgNohU