
A Spiring Dream

꿈의 인도자

목차

1. 게임 개요.....	3
(1) 게임 제목.....	3
(2) 플랫폼.....	3
(3) 개발 엔진.....	3
(4) 장르.....	3
(5) 타겟층.....	3
(6) 컨셉.....	3
2. 스토리.....	4
(1) 시놉시스.....	4
(2) 반전.....	4
가. 탈출의 진실.....	4
나. 플레이어의 역할.....	4
(3)세계관.....	5
3. 흐름도.....	6
4. 그래픽.....	7
(1)캐릭터.....	7
가. 봄봄(닭).....	7
나. 스테이지 1(마당): 닭장 직원, 토끼.....	8
다. 스테이지 2(도로): 오리, 강아지, 고양이.....	10
라. 스테이지 3(하천): 여자아이, 남자아이, 뱀.....	12
마. 스테이지 4(숲 입구): 매, 곰, 닭장 사장.....	14
(2)맵 배경.....	17
가. 스테이지 1(마당).....	17
나. 스테이지 2(도로).....	17
다. 스테이지 3(하천).....	18

라. 스테이지 4 (숲 입구).....	18
마. 엔딩(보금자리)	18
5. UI	19
(1)게임 로고.....	19
가. 게임 타이틀	19
나. 시작 버튼.....	20
다. ?버튼.....	20
라. 저장 슬롯.....	20
(2)인게임.....	21
가. 체력바.....	21
나. 점프키.....	21
다. 공격키.....	21
라. 스킬키.....	22
마. 메뉴	22
(3)게임 오버.....	23
가. 나가기.....	23
나. 다시 시작	23
6. 조작방법.....	23
7. 시스템.....	24
(1)캐릭터 별 체력 및 공격력.....	24
가. 체력	24
나. 공격력.....	25
다. 캐릭터 별 체력 및 공격력	25
(2) 공격방식 및 발동 조건	26
(3) 공격 딜레이 시간.....	27
(4) 적의 출현.....	27
(5) 캐릭터의 이동방향 및 속도.....	27

(6) 스킬: 모래시계.....	28
가. 발동조건	28
나. 스킬키의 사용(1)	29
다. 스킬키의 사용(2)	33
라. 슬래시의 범위 및 공격력.....	35
마. 스킬 사용 세부사항	36
바. 봄봄(닭)의 점프.....	38
8. 재미 요소	38
(1) 반전있는 스토리	38
(2) 전략적 플레이.....	39
9. 세부 설정	39
(1) <A Spring Dream>제목의 뜻.....	39
(2) '봄봄'이란 뜻.....	40
(3) 봄봄이의 체력바	40

1. 게임 개요

- (1) 게임 제목: A spring dream/ 꿈의 인도자
- (2) 플랫폼: 모바일
- (3) 개발 엔진: Unity
- (4) 장르: 어드벤처, 아케이드
- (5) 타겟층: 반전 있는 스토리를 좋아하는 20~30대
- (6) 컨셉: 플레이어가 게임 속 캐릭터의 염원으로 인도해주는 게임.

2. 스토리

(1) 시놉시스

깊은 숲속에서 한가로운 삶을 보내던 '봄봄'이란 닭이 있었다. 어느 날 그는 닭장 주인의 눈에 띄어 닭장에 잡혀 들어오고 만다. 그는 포기하지 않고 몇 번이나 그곳에서 탈출을 시도했지만 한 번도 성공하지 못했다. 좌절감에 빠지고 얼마나 시간이 지났을까. 잠에서 깨 눈을 뜨니 평소에는 삼엄했던 닭장의 경비가 조금 느슨해져 있다는 것을 느꼈다. 그는 그 틈을 놓치지 않았고 드디어 닭장에서 탈출을 성공한다. 닭장에서 나와 마당을 밟자 자신을 놓친 닭장의 직원들이 쫓아오기 시작했다. 봄봄이는 자신의 몸이 평소와 다르게 가볍다는 것을 느꼈다. 봄봄이는 과연 쫓아오는 직원들과 새로 조우하게 된 또 다른 적들과 맞서 자신의 보금자리로 돌아갈 수 있을까?

(2) 반전

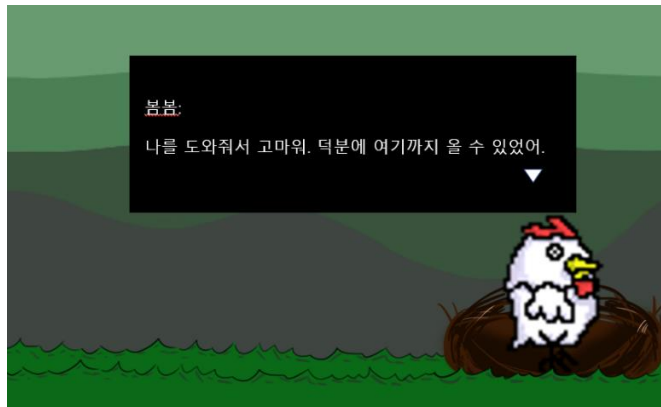
가. 탈출의 진실

본 게임, <A spring dream>은 닭장에서 탈출한 시점부터 시작한다. 하지만 이는 사실 봄봄이가 보는 환상일 뿐이다. 봄봄이는 닭장에 잡혀온 지 3년이란 시간이 지났고, 탈출에 번번히 실패했다. 그 과정 속에서 많은 상처를 입은 그는 결국 병을 얻게 되어 시름시름 앓아 간다. 그렇게 생명이 꺼지던 중 그는 찰나의 꿈을 꾸다. 자신이 이루지 못했던 염원, '닭장을 탈출'하는 것이 그 꿈이다. 요약하면, <A spring dream>은 그의 마지막 꿈 속 세상을 배경으로 하고 있는 것이다.

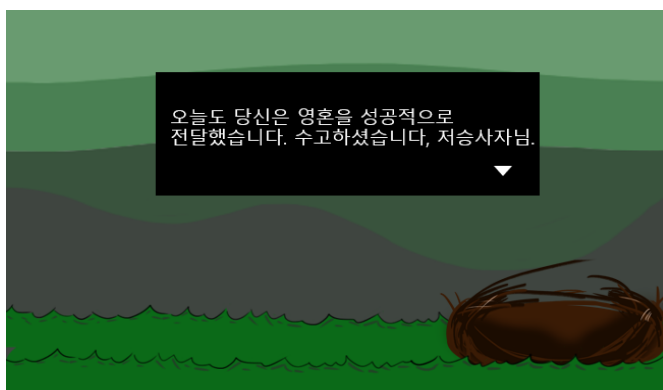
나. 플레이어의 역할

'가. 탈출의 진실'에서 언급했듯이 <A spring dream>은 봄봄이의 마지막 꿈 속을 배경으로 한다. 그 속에서 플레이어는 닭의 탈출을 돕는 '인도자'의 역할을 한다. 이 '인도자'라는 역할은 이중적 의미를 가진다. 첫째로, 봄봄이를 도와 보금자리까지 이끄는 표면적인 의미의 인도자가 그것이다. 둘째로는 봄봄이가 보금자리에 도착했다 생각하며 편히 죽음을 맞이할 때, 그 영혼을 거두어가는 저승사자 즉, '영혼의 인도자'란 이면의 의미를 지닌다.

봄봄이가 보금자리에 무사히 도착하면 그는 화면을 향해 플레이어에게 감사의 인사를 남긴다. 그 후 화면이 점멸하고 까매진 화면에 하얀 글씨가 뜬다. “오늘도 당신은 영혼을 성공적으로 전달했습니다. 수고하셨습니다, 저승사자님”. 플레이어는 게임의 끝이 되어야 자신이 어떤 역할을 수행했던 것인지 알게 된다. 이를 알기 전 플레이어는 봄봄이와 함께하며 그의 이야기에 연민을 가졌든, 화를 가졌든 어떠한 감정을 가졌을 것이다. 이는 가여운 영혼을 죽음으로 인도하며 가진 저승사자의 마음이 되는 것이다.



→마지막 스테이지에서 봄봄이의 대사

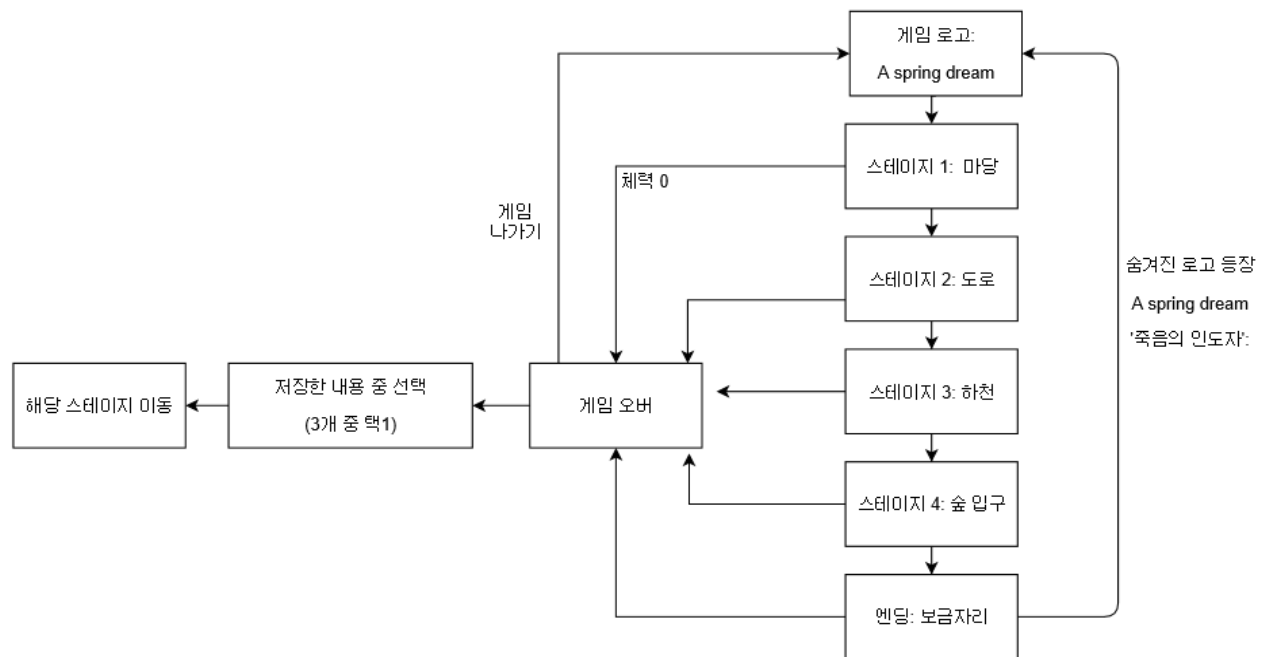


→봄봄이가 화면에서 사라진 후 뜨는 대화창

(3)세계관

현대에 들어서자 하루에도 수많은 생명이 죽음을 맞이했다. 옛날에는 저승사자가 죽은 영혼들을 하나하나 인도해 신의 곁으로 보냈지만 그 수가 많아지자 그럴 수가 없게 되었다. 저승사자들은 고심 끝에 새로운 '영혼을 인도하는 시스템'을 고안해냈다. 죽은 자의 염원을 꿈 속에서 이뤄지게 해주고 미련이 사라진 그들을 신의 품으로 전달하는 것이 그 방법이었다. 죽은 자의 염원이 꿈 속에서 제대로 이뤄지도록 저승사자들은 그들을 지켜보며 도움을 준다. 죽은 자들은 자신의 염원에 가까워질수록 본인의 죽음을 은연중 받아들이게 되고 이러한 일련의 과정들을 나타낸 것이 <A spring dream>의 배경이다.

3. 흐름도




4. 그래픽

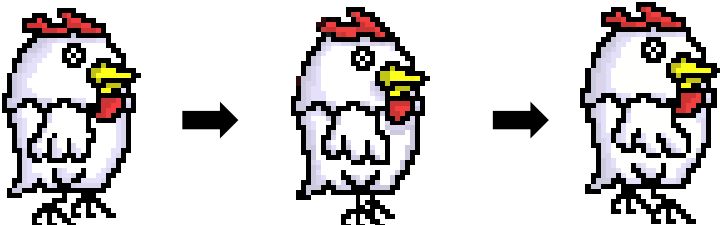
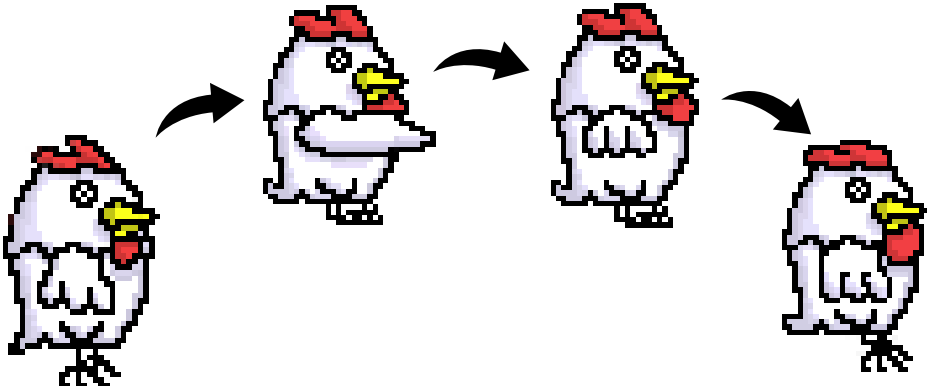
(1)캐릭터

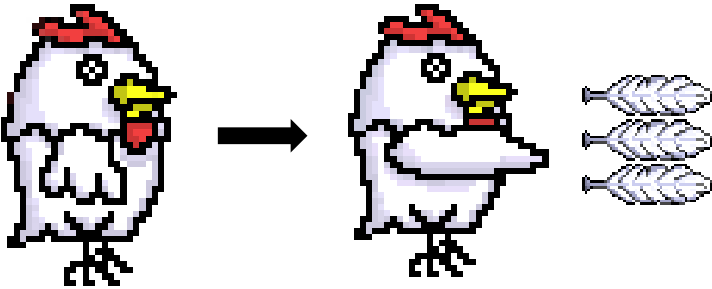
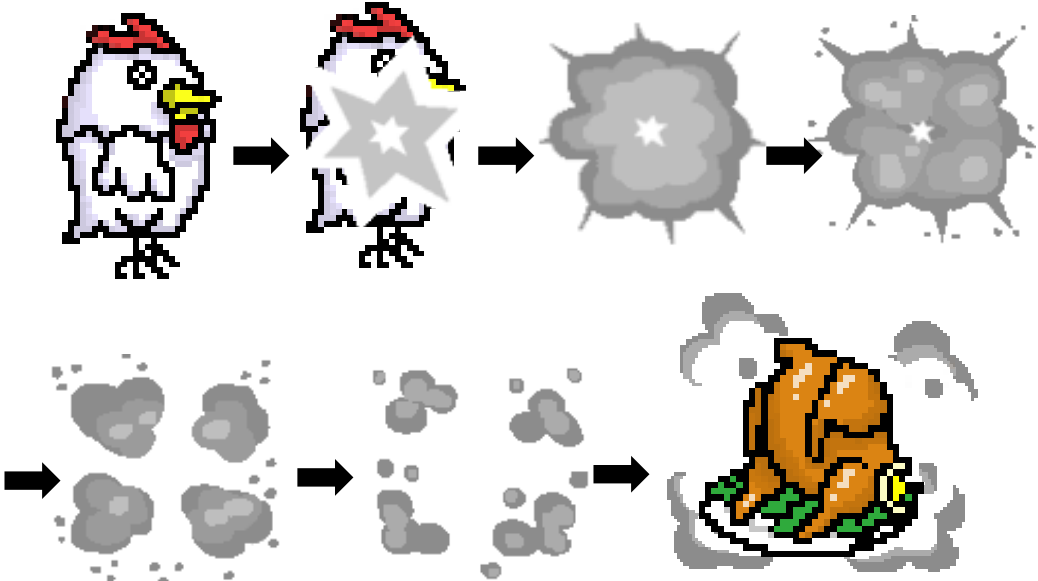
가. 봄봄(닭)

가의 1. 이미지 및 특징

이미지	특징
	주인공(닭): '봄봄'이란 이름을 가진 수탉. 병에 걸려 눈이 켜하고 초췌한 느낌이다.


가의 2. 모션

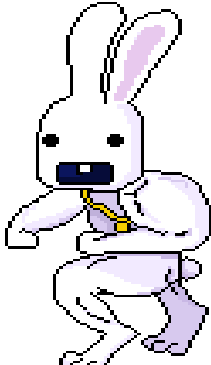
모션	이미지
이동	
점프	

공격	
죽음 (체력0)	

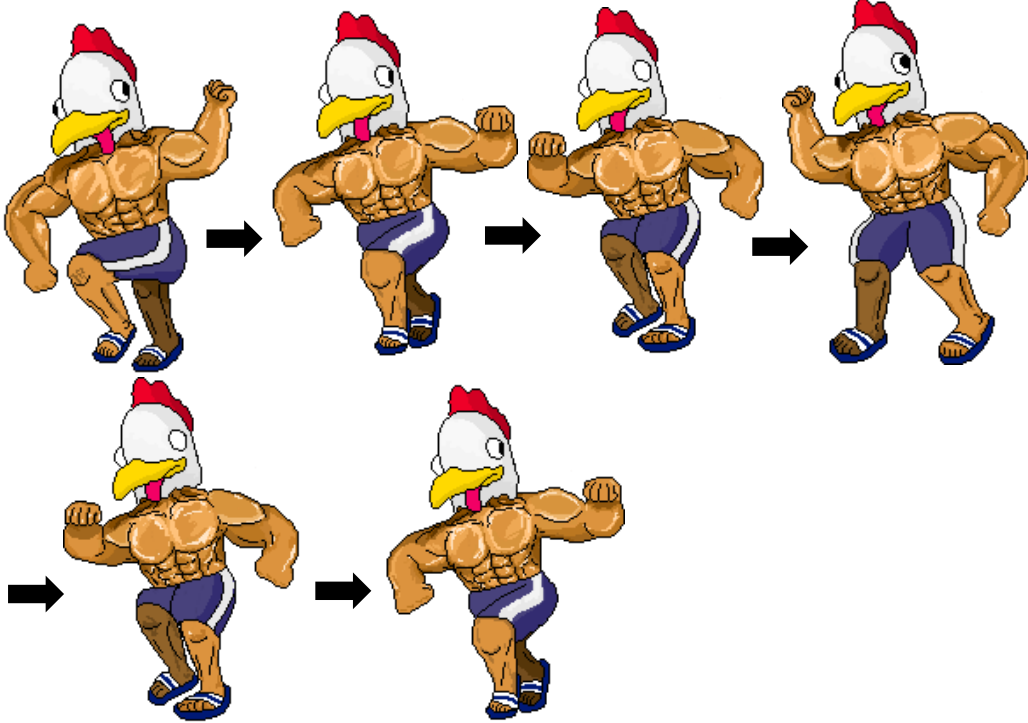
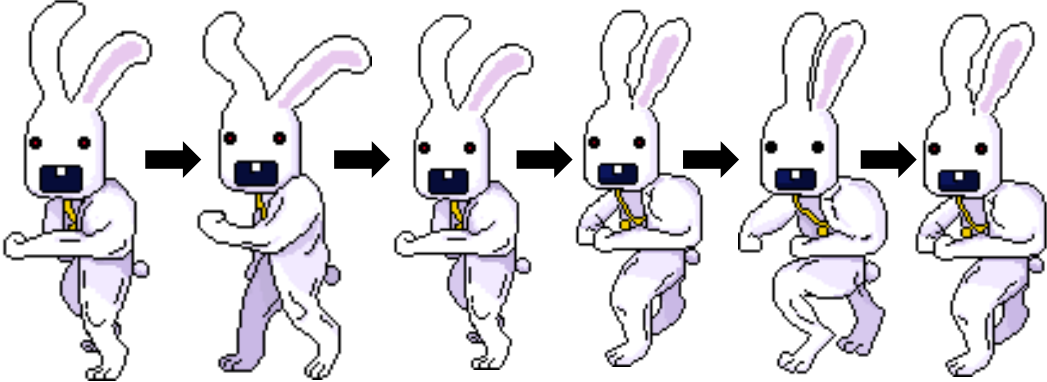
나. 스테이지 1(마당): 닭장 직원, 토끼

나의 1. 이미지 및 특징

이미지	특징
	<p>닭장 직원:</p> <p>닭장을 지키는 직원. 탈출하는 닭들을 놓치지 않기 위해 열심히 근육을 키웠다.</p>



	<p>토끼: 직원이 키우는 토끼. 주인인 직원과 함께 열심히 근육을 키웠다.</p>
---	--

나의 2. 모션

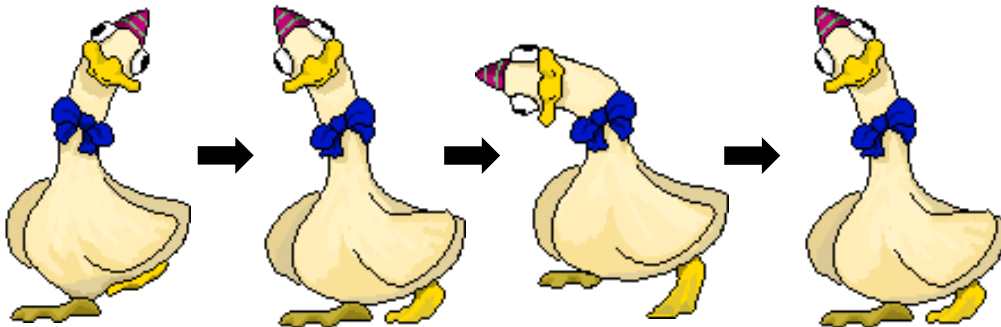


모션	이미지
이동	<p>▶ 직원</p> 
	<p>▶ 토끼</p> 

다. 스테이지2(도로): 오리, 강아지, 고양이

다의 1. 이미지 및 특징




이미지	특징
	오리: 인근 가정에서 키우던 오리. 어느 날부터 도로에 출몰하여 고개를 갸우뚱거린다.
	강아지: 오토바이를 타는 강아지. 스피드를 즐겨 오토바이를 타게 되었다.
	고양이: 강아지의 친구인 고양이. 친구가 오토바이를 탄다는 소식 을 듣고 자전거를 배웠다.

다의 2. 모션

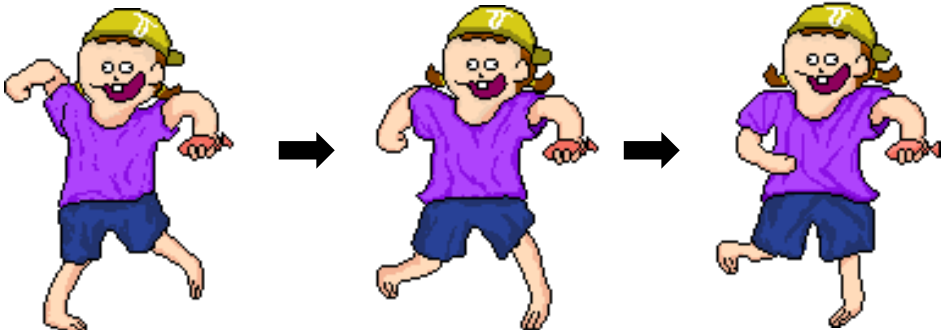
모션	이미지
이동	<p>▶ 오리</p> 
	<p>▶ 강아지</p> 
	<p>▶ 고양이</p> 

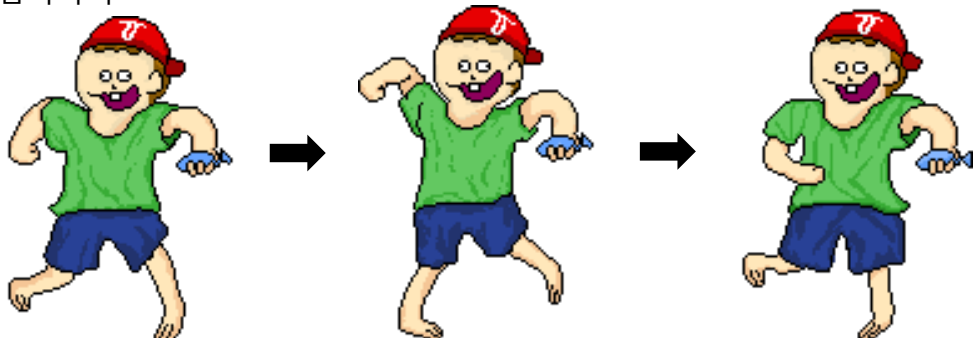

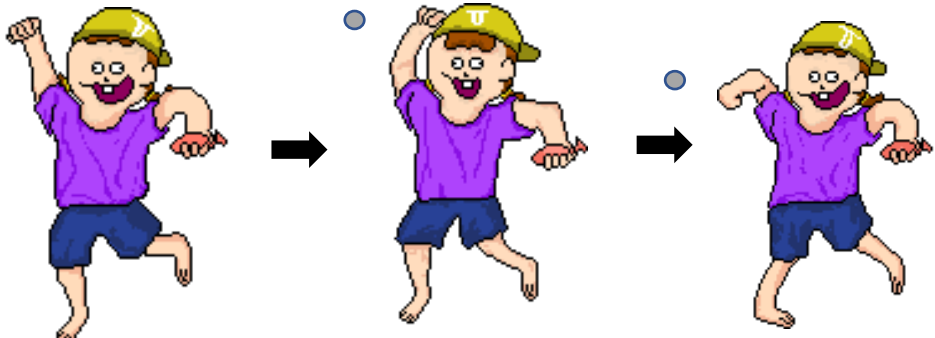
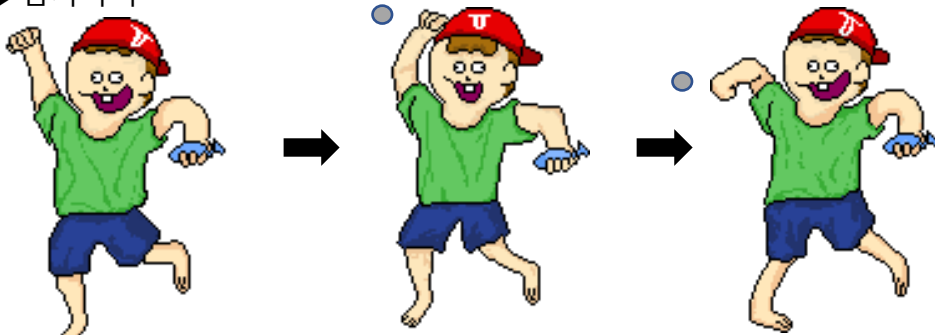
라. 스테이지3(하천): 여자아이, 남자아이, 뱀

라의 1. 이미지 및 특징

이미지	특징
	여자아이: 하천에서 놀던 여자아이. 돌을 던지는 것을 좋아한다.
	남자아이. 여자아이와 놀던 또다른 아이. 돌을 던지는 것을 좋아한다.
	뱀: 숲에서 내려온 뱀. 분홍 몸통을 뱉내고 다닌다.

라의 2. 모션

모션	이미지
이동	<p>▶ 여자아이</p> 



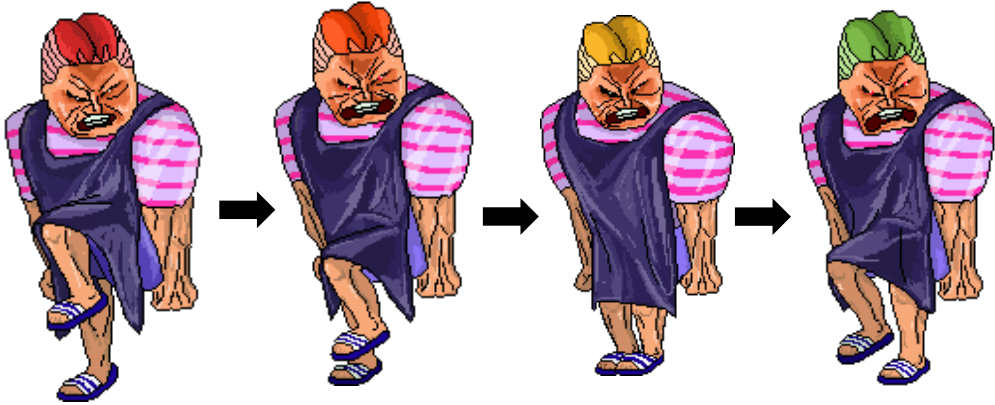
	<p>▶ 남자아이</p>  <p>▶ 뱀</p> 
공격	<p>▶ 여자아이</p>  <p>▶ 남자아이</p> 

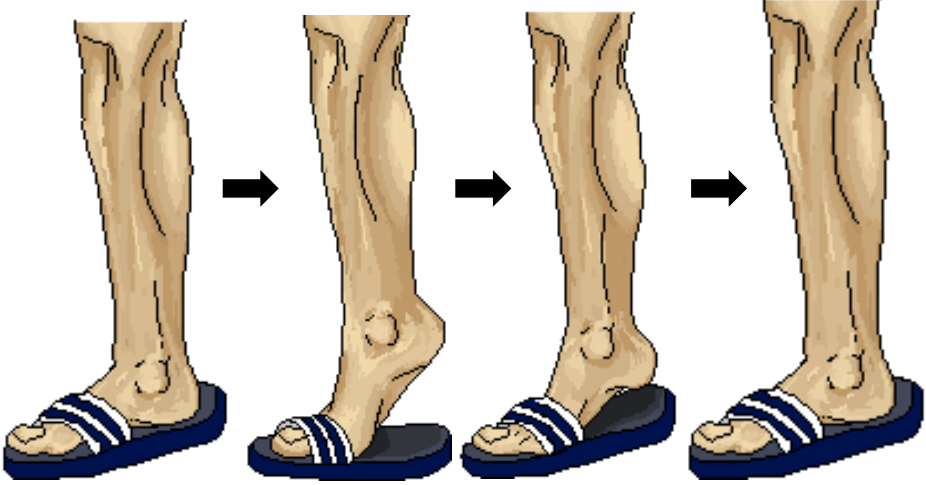
마. 스테이지4(숲 입구): 매, 곰, 닭장 사장

마의 1. 이미지 및 특징

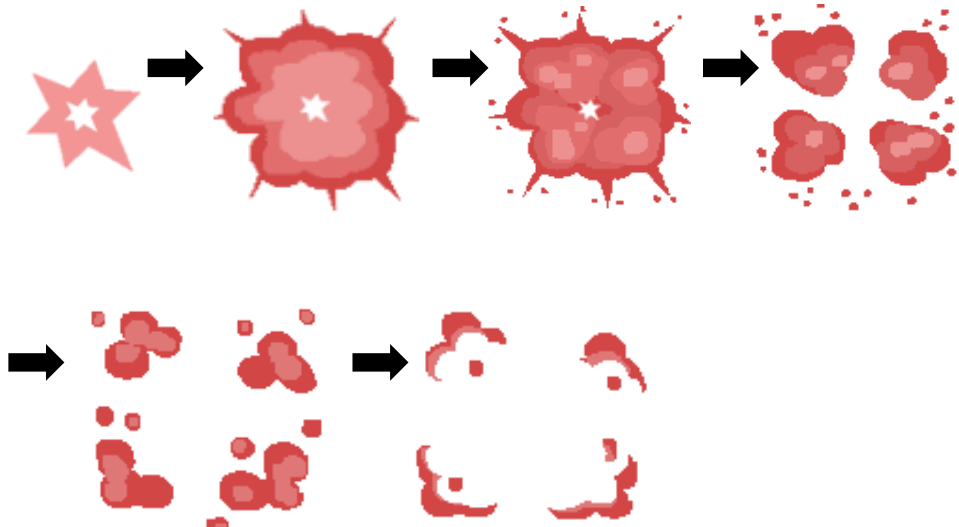
이미지	특징
	<p>매:</p> <p>건강한 갈색 깃털을 가진 매. 비행하다 착륙해 사냥하는 것을 즐긴다.</p>
	<p>곰:</p> <p>숲의 깊은 곳에서 살던 곰. 배가 고파 입구까지 나오게 되었다.</p>
	<p>닭장 사장:</p> <p>도망친 닭을 잡으러 온 사장. 분노하면 머리의 색이 변한다.</p>

마의 2. 모션

모션	이미지
이동	<p>▶ 매</p> 
	<p>▶ 곰</p> 
	<p>▶ 닭장 사장</p> 

공격	<p>▶ 닭장 사장</p> 
----	---

*적 캐릭터가 죽을 때 모션은 모두 아래의 형태를 가진다.

모션	이미지
죽음	

(2)맵 배경

맵의 배경은 꿈 속임을 나타내기 위해 기괴하고 비현실적인 이미지로 구성한다.

가. 스테이지1(마당)



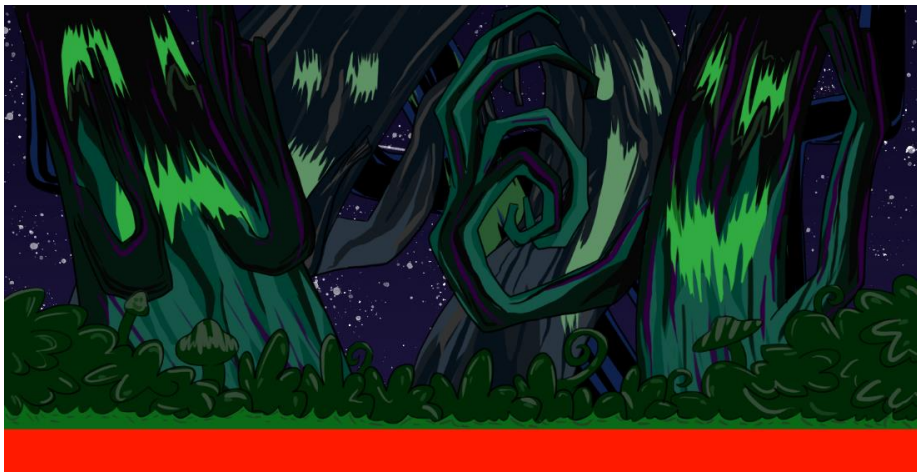
나. 스테이지2(도로)



다. 스테이지3(하천)



라. 스테이지4 (숲 입구)

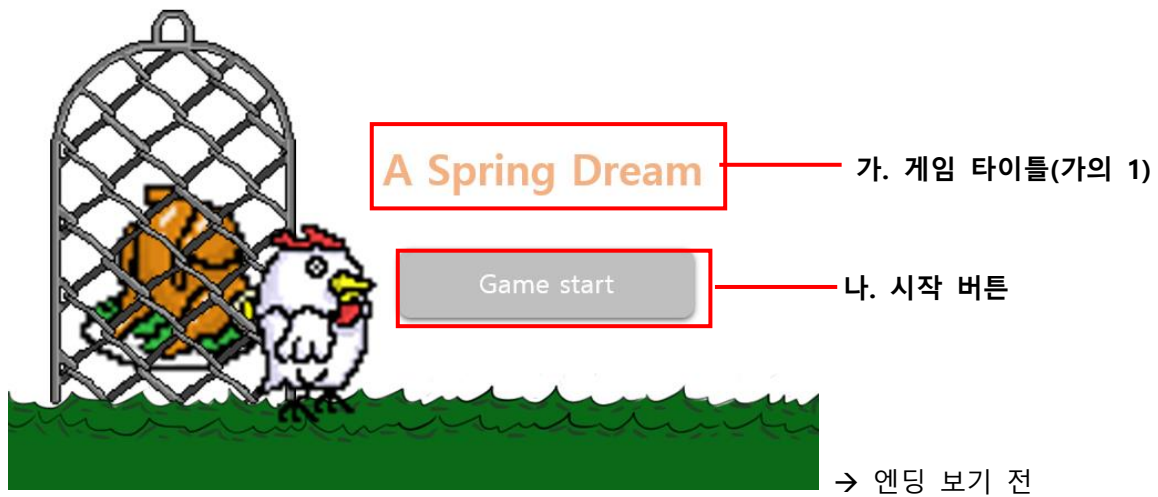


마. 엔딩(보금자리)



5. UI

(1)게임 로고



가. 게임 타이틀

가의 1.

엔딩 보기 전: <A Spring Dream>

가의 2.

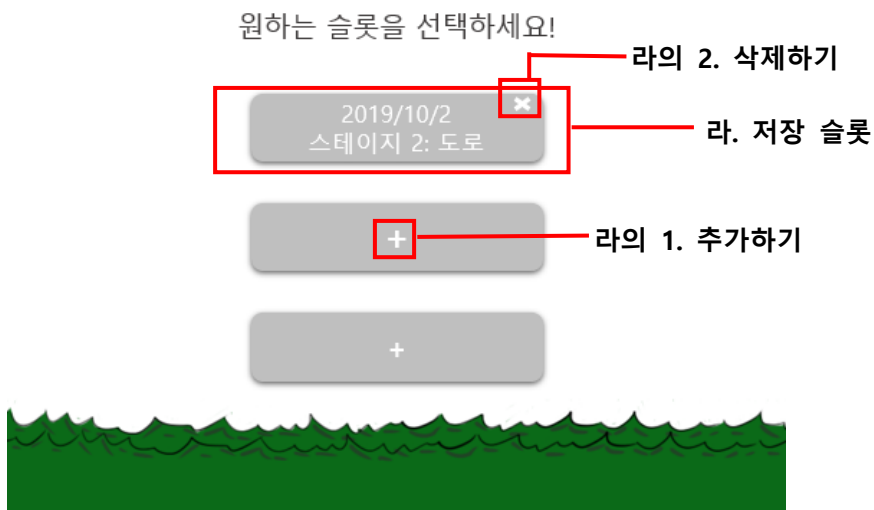
엔딩 본 후: <A Spring Dream-영혼의 인도자>

나. 시작 버튼

게임 로고의 시작버튼을 누르면, 저장된 게임을 불러오는 게임 로드화면이 뜨게 됨.

다. ?버튼

게임 엔딩 이후 게임 로고로 돌아가면 나타나는 버튼이다. ?버튼을 누르면 플레이어가 플레이했던 게임의 배경이 무엇인지와 같은 스토리의 세부 설정들을 읽어볼 수 있다.



라. 저장 슬롯

게임 시작 버튼을 누른 후 다음으로 뜨는 페이지. 3개의 저장할 수 있는 칸(저장 슬롯)이 주어진다. 3개의 저장 슬롯 중 원하는 칸을 택하여 게임을 저장하거나 삭제할 수 있다. 저장되어 있는 슬롯을 선택하면 해당 스테이지의 첫 부분부터 시작한다.

라의 1. 추가하기

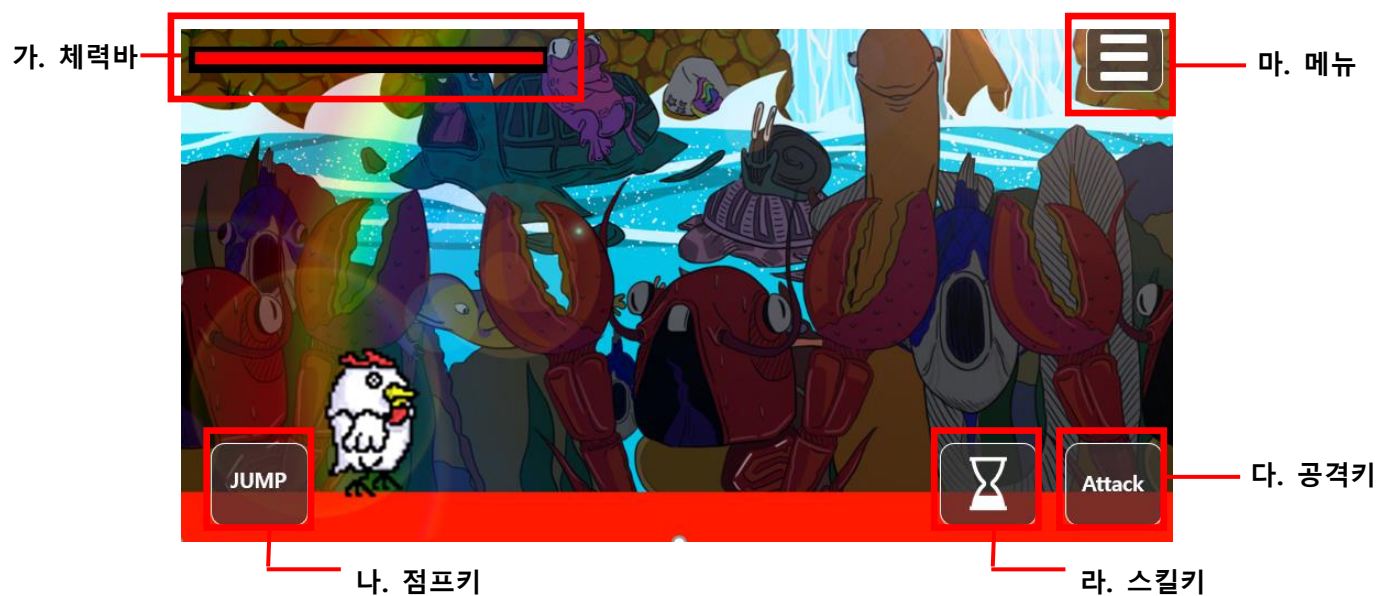
'+'버튼을 터치하면 해당 슬롯에 게임 데이터를 저장할 수 있다. 게임은 플레이어가 최종적으로 있었던 스테이지를 기준으로 저장된다. 예를 들어 '스테이지 3: 하천'을 플레이하던 중, 게임을 빈 슬롯에 저장하면 이는 '스테이지 3: 하천'이라고 저장된다.

라의 2. 삭제하기

'X'버튼을 터치하면 저장되어 있는 슬롯의 데이터를 삭제할 수 있다. 'X'버튼을 눌러 데이터 삭제를 완료하면 '+'버튼이 그 위에 나타난다.

(2)인게임

인게임 UI로 스테이지 3을 예로 들어 설명한다. 스테이지 별 UI는 기본적으로 동일하다.



가. 체력바

봄봄이(닭)의 체력을 나타내는 상태창이다. 보유하고 있는 체력은 빨간색으로, 잃은 체력은 검게 표시된다. (하단의 그림 참조)



나. 점프키(점프의 거리에 대한 설명은 시스템에 기재)

봄봄이가 점프 모션을 취하게 하는 키이다.

다. 공격키(공격력에 대한 설명은 시스템에 기재)

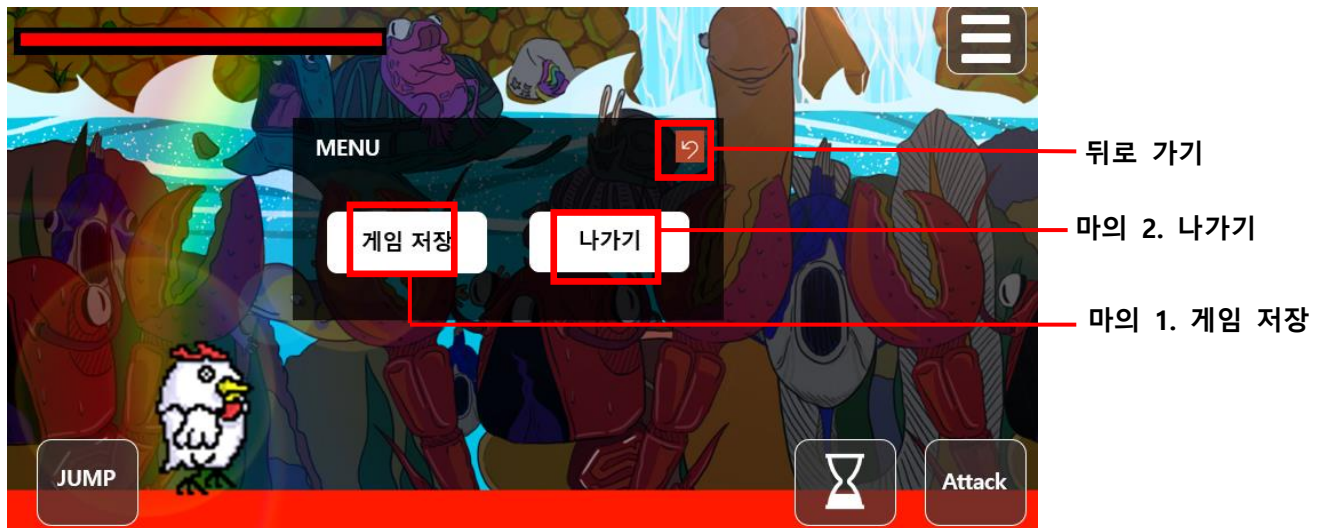
봄봄이가 공격 모션을 취하게 하는 키이다. 깃털 3개를 한번에 쏘아낸다.

라. 스킬키(스킬 발동 조건 및 기능은 시스템에 기제)

플레이어가 특정 상황에서 봄봄이를 도와줄 수 있는 키이다.

마. 메뉴

메뉴를 누르면 일시적으로 화면이 정지한다. 메뉴에서 원하는 기능이 있을 시 해당 키를 클릭하면 된다. 만약 원하는 기능이 없다면 '뒤로 가기'키로 플레이하던 인게임 화면으로 돌아갈 수 있다.



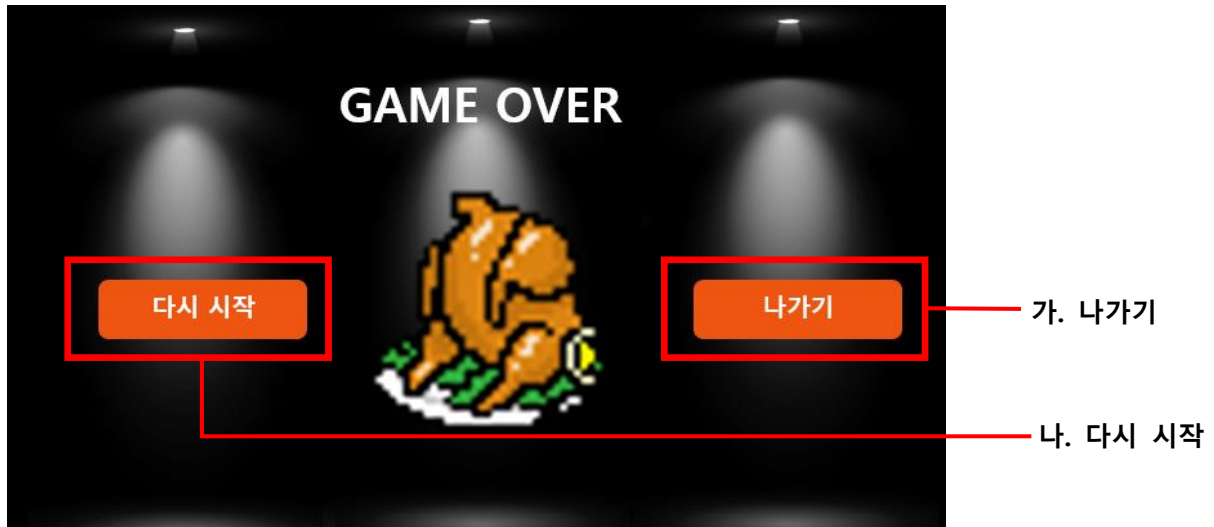
마의 1. 게임 저장

저장하고 싶은 스테이지에서 메뉴>게임 저장을 터치하면 3개의 슬롯이 화면에 뜨게 된다. 이중 하나를 선택해 해당 스테이지에서의 게임을 저장할 수 있다.

마의 2. 나가기

메뉴>나가기를 터치하면 게임을 멈추고 게임로고 페이지로 돌아갈 수 있다.

(3)게임 오버



가. 나가기

나가기 버튼을 터치 시 게임 로고 화면으로 돌아간다.

나. 다시 시작

플레이어가 죽은 스테이지의 처음부터 다시 시작한다.

6. 조작방법

아래 3가지 키를 적절히 조합해가며 플레이한다.

▶점프키: 적을 피한다.

▶공격키: 적을 공격해 적의 체력을 감소시킨다.

▶스킬키: 사용 조건이 충족되면 사용할 수 있다. 스킬키를 터치해 나타난 모래시계를 돌려 과거로 돌아갈 수 있다. (세부사항은 시스템-스킬:모래시계 참고)

7. 시스템

(1)캐릭터 별 체력 및 공격력

캐릭터 별 체력과 공격력을 표현한 데이터 테이블은 가의 3에서 설명한다.

*적: 뽀뽀(뽀)를 제외한 모든 캐릭터를 말한다.

*캐릭터: 적과 뽀뽀(뽀)를 아우르는 말이다.

가. 체력

뽀뽀(뽀)캐릭터의 체력바는 화면 좌측상단에 위치한다. 뽀뽀(뽀)를 제외한 캐릭터의 체력바는 해당 캐릭터의 머리 위에 위치한다. 또한 적 캐릭터의 체력바는 뽀뽀(뽀)의 3분의 1 길이로 표시된다.

모든 캐릭터의 체력바는 10단위가 기준이 되어 한 칸으로 표시된다. 즉, 캐릭터의 체력이 100이면 10칸, 캐릭터의 체력이 120이면 12칸으로 표시된다.

점선으로 표시된 부분은 게임 화면에서 표시되지 않는다. 체력이 증가 또는 감소할 시, 변한 부분을 기존 체력에 합하여 최종적인 양을 게임화면에 표시한다. 체력이 0이하가 되면 죽음 모션이 나타나고 화면에서 사라진다.

Ex) 체력이 120인 캐릭터의 체력바 - 12칸



Ex)체력이 100인 캐릭터의 체력바 - 10칸



체력 20 감소(공격력 20인 캐릭터에게 맞았을 때)



<게임 화면에 표시되는 모습>

나. 공격력

캐릭터의 공격력은 10단위를 기준이 되어 한 칸으로 표시된다. 체력이 100인 캐릭터를 공격력 20인 캐릭터가 1번 타격하면 10칸 중 2칸이 감소되어 표시된다.

Ex)체력이 100인 캐릭터(A)의 체력바 - 10칸



공격력 20인 캐릭터(B)가 A를 1회 타격했을 때 - 8칸



다. 캐릭터 별 체력 및 공격력

캐릭터	체력	공격력(충돌시/원거리 공격)
봄봄(닭)	100	50/x
닭장 직원	50	10/x
토끼	50	10/x
오리	80	20/x
강아지	80	20/x
고양이	80	20/x
여자 아이	100	30/40
남자 아이	100	30/40
뱀	100	40/x
매	120	40/x
곰	120	40/x
닭장 사장	140	40/50

*원거리 공격이 x로 표시된 캐릭터들은 이동 모션으로 이동하고 봄봄(닭)이와 충돌시에만 해당 공격력만큼의 피해를 입힐 수 있다.

(2) 공격방식 및 발동 조건

봄봄(닭)과 원거리 캐릭터(여자아이, 남자아이, 닭장사장)만 적용된다.



*인식 범위: 봄봄(닭)을 감싼 빨간색 박스 3개를 연달아 이었을 때 생기는 가장자리의 가장 큰 빨간색 박스를 인식 범위라 정의한다.

캐릭터	공격 방식	원격 공격 발동 조건
봄봄(닭)	깃털3개를 맨 앞에 있는 적을 향해 던진다. 공격 또한 선두의 적에게만 적용된다.	공격 버튼을 눌렀을 때 발생한다.
여자 아이	봄봄(닭)을 향해 돌을 던진다.	인식범위에 여자아이 캐릭터가 들어왔을 때 원거리 공격이 발생한다.
남자 아이	봄봄(닭)을 향해 돌을 던진다.	인식범위에 남자아이 들어왔을 때 원거리 공격이 발생한다.
닭장 사장	봄봄(닭)의 머리를 향해 하강한다.	인식범위에 닭장사장이 들어왔을 때 원거리 공격이 발생한다.

(3) 공격 딜레이 시간

봄봄(닭)과 원거리 캐릭터(여자아이, 남자아이, 닭장사장)만 적용된다.

캐릭터	공격 딜레이 시간
봄봄(닭)	0.5초
여자 아이	1초
남자 아이	1초
닭장 사장	3초

(4) 적의 출현

적은 1초마다 1명씩 게임 화면 우측에서 출현한다.

적은 자신이 속하는 스테이지에서만 출현할 수 있다. 해당 스테이지에 등장하는 적들 중 1명을 랜덤으로 선택하여 출현시킨다.

적은 게임화면에 최대 6명까지 출현할 수 있다. 게임화면에 6명이 출현한 상태일 경우 1초가 지나도 적이 생성되지 않는다. 만약 6명 중 1명이 죽어 적의 최대 출현 수(최대6명)을 넘지 않게 되면, 그 시점부터 1초가 지나 적을 생성한다.

(5) 캐릭터의 이동방향 및 속도

게임 화면의 길이를 10으로 가정하고 이동속도를 표현한다.

모든 캐릭터는 자동으로 자신의 이동방향을 향해 움직인다.

캐릭터	이동방향	이동속도
봄봄(닭)	좌에서 우(→)	2
적(여자아이,남자아이,곰 제외)	우에서 좌(←)	3
여자 아이	우에서 좌(←)	5
남자 아이	우에서 좌(←)	4
곰	우에서 좌(←)	2

(6) 스킬: 모래시계

스킬: 모래시계의 전체적인 개요는 바의 4에서 설명한다.

가. 발동조건

*조건 1: 게임 화면에 출현한 적이 3명이상 존재해야 한다.

*조건 2: 봄봄(닭)의 체력(100,10칸)이 절반(50,5칸) 이하여야 한다.

위의 두 조건을 만족하면 스킬키가 노란색으로 변하고, 사용가능한 상태(활성화)가 된다.

*비활성화: 스킬키가 회색일 때로, 스킬을 사용할 수 없다.

*활성화: 스킬키가 노란색일 때로 터치해 스킬을 사용할 수 있다.



나. 스킬키의 사용(1)

활성화된 스킬키를 터치했을 때를 말한다. 스킬키를 터치하면 화면이 어두워지고 중앙의 상단에 모래시계가 뜬다. 모래시계가 떠 있을 때는 모든 캐릭터의 이동속도가 0이 된다.

모래시계를 회전시키다 손을 뗄 경우, '바의 3. 스킬키의 사용(2)' 로 넘어가기 때문에 원하는 시점으로 변환시킨게 아니라면 손을 떼서는 안된다.

모래시계로 시간을 변화시키는 것에 영향을 받는 것은 봄봄(닭)의 hp, 게임 화면에 표시되는 적의 위치로 한정한다. (바의 5 참고)

나의 1. 모래시계의 회전 -좌회전

모래시계가 한바퀴 돌았을 때를 1초로 계산한다.

한바퀴 회전할 때마다 모래시계의 오른쪽에 돌린 횟수가 표시된다.

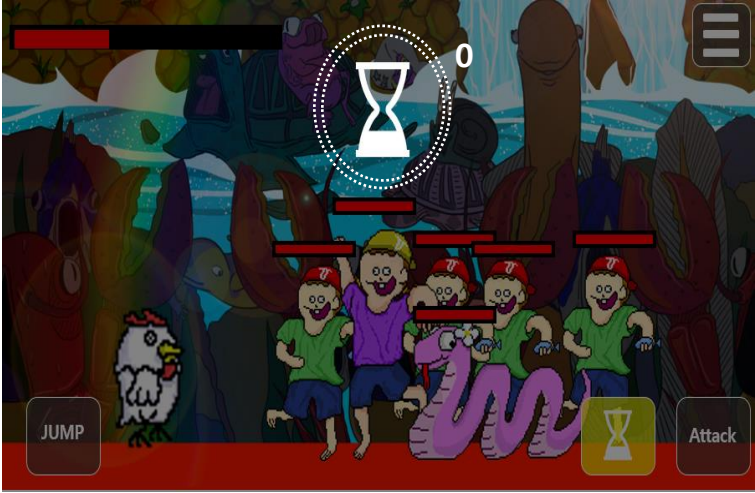
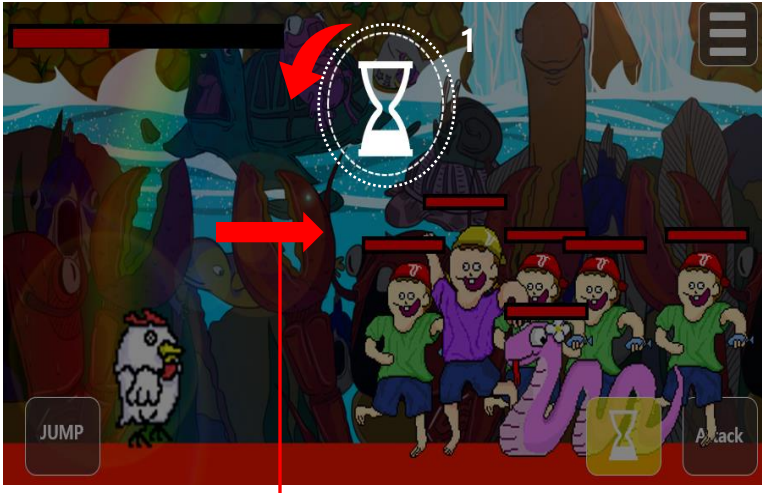
변환시킬 수 있는 시간의 한계는 10초로 정의한다.

<스킬 키 터치 전>

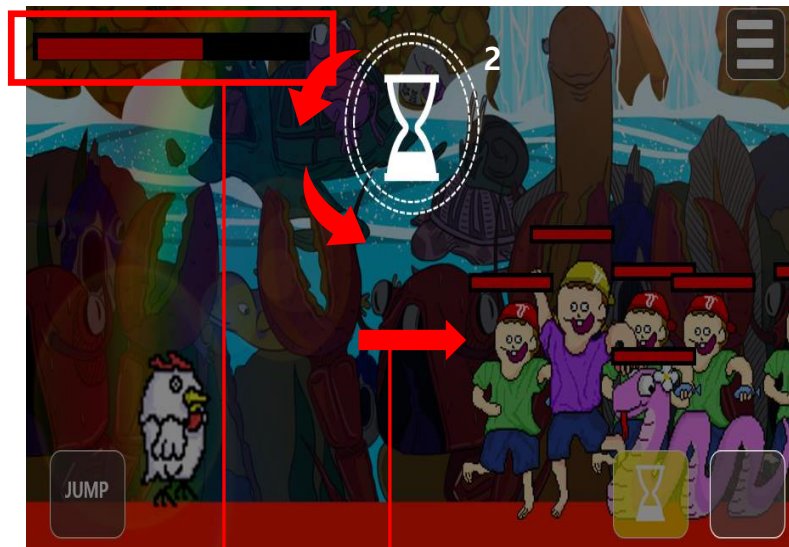


<스킬 키 터치 후>

이해를 돕기 위한 화살표는 빨간색으로 표시하였으며, 이는 게임 화면에 적용되지 않는다.

<p>모래 시계 0바퀴 회전</p>	
<p>모래 시계 1바퀴 회전</p>	 <p>화면의 적들이 1초전의 상태로 돌아간다. 만약 1초전에 체력이 현재보다 많았다면, 체력도 1초전의 체력으로 돌아간다. → 즉, 게임 화면의 모든 UI와 캐릭터가 1 초 전의 상태로 돌아가는 것이다. → 단, 시간을 변환하기 전 등장했었던 적 은 그대로 존재한다.</p>

모래 시계
2바퀴 회전



게임 화면이 2초전으로 돌아갔다.

나의 2. 모래 시계의 회전 – 우회전

모래시계를 왼쪽으로 회전시키면 시간이 다시 되돌아간다. 단, 스킬키를 사용한 시점의 시간보다 더 앞선 시간으로는 돌릴 수 없다. 좌회전과 마찬가지로 한바퀴가 1초에 해당한다. 우측으로 1회 돌릴 경우 모래시계 옆에 표시된 숫자가 1씩 감소한다.

우측으로 2번 회전
되어 있는 상태



모래 시계
1바퀴 회전



화면의 적들이 1초후의 상태로 돌아간다.
→게임 화면의 모든 UI와 캐릭터가 1초 후의 상태로 돌아간다.
→단, 시간을 변환하기 전 등장했었던 적은 그대로 존재한다.

다. 스킬키의 사용(2)

*슬라이드: 화면 양쪽의 좌우 화살표로 게임화면 이동.

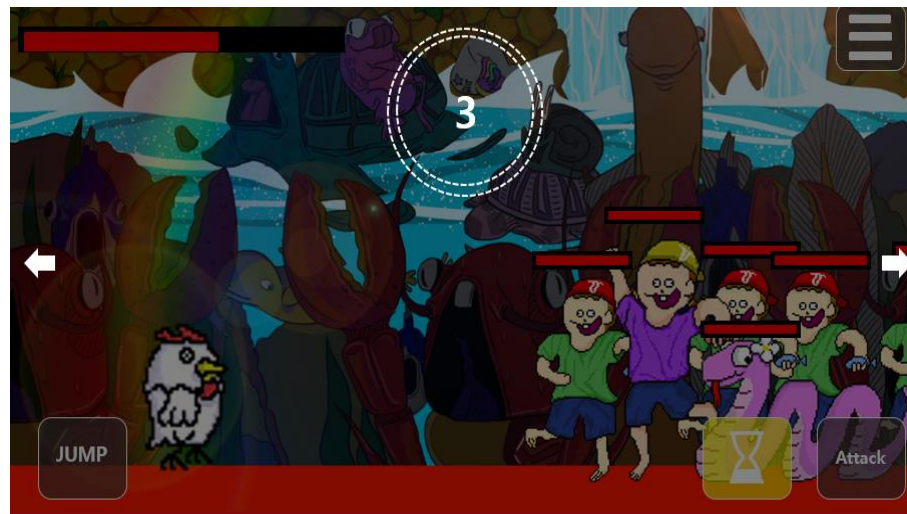
*슬래쉬: 적 위로 선을 그어 공격하는 방식.

모래시계를 원하는 시간으로 돌린 후, 터치했던 화면에서 손을 떼면 모래시계가 사라지고 돌린 시간만큼의 숫자가 그 위에 나타난다. 숫자가 떠오르고 1초씩 카운트 다운을 시작한다. 0이 될 때까지 플레이어는 게임화면을 슬라이드 하며 적을 없앨 수 있다.

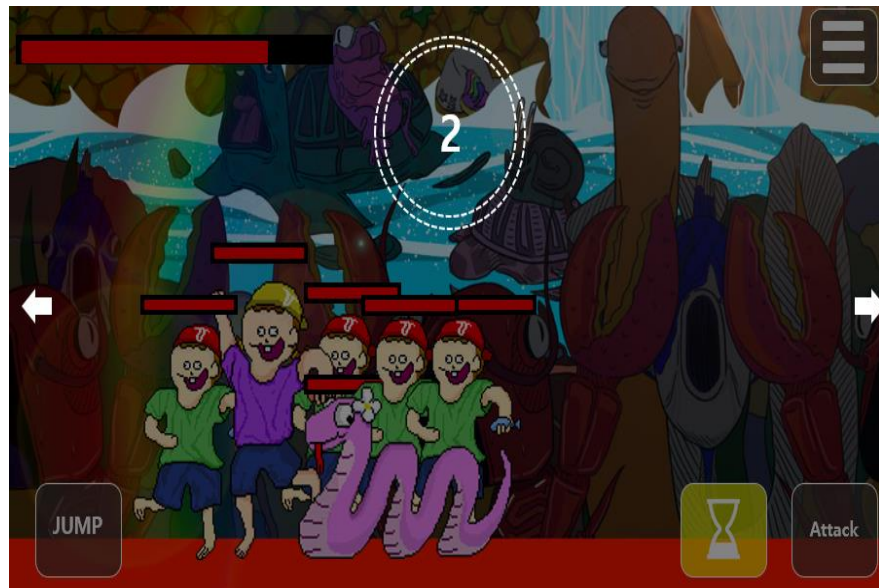
카운트 다운이 0이 될 때까지 플레이어는 적을 슬래쉬 해 공격할 수 있다. 슬래쉬 한 적은 흰색으로 표시된다. 세부사항은 아래를 참조

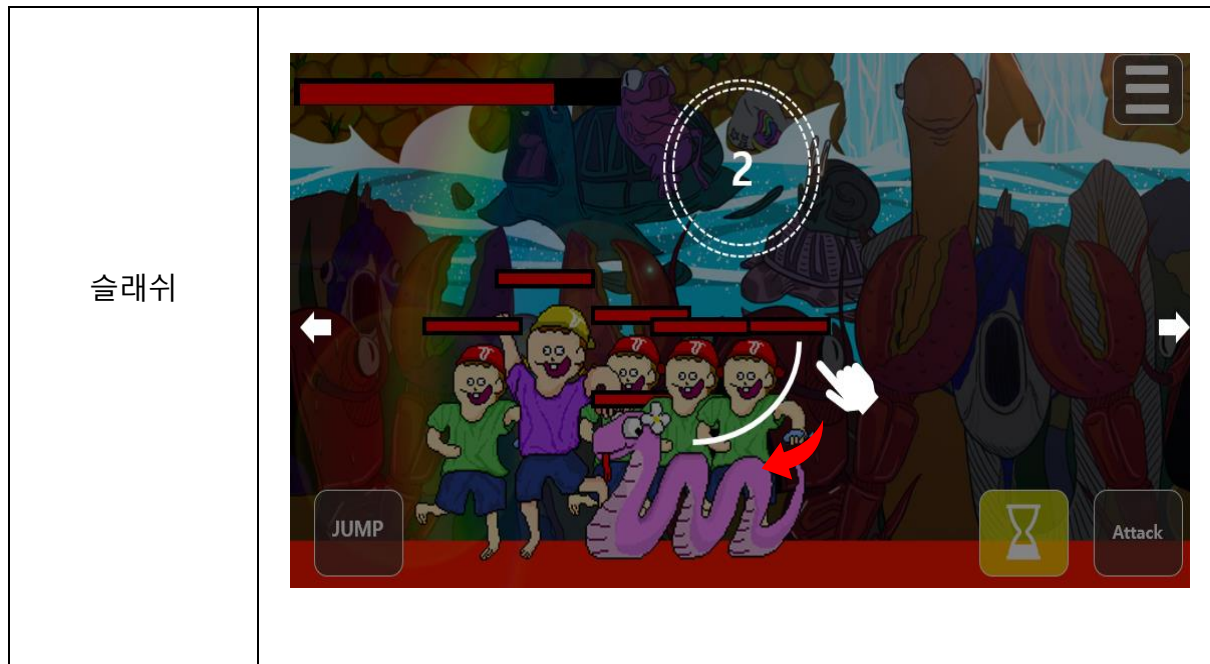
<p>모래시계 터치 중</p>	
<p>모래시계 터치 멈춤(손을 땀)</p>	

카운트 다운
시작



게임 화면 이동
(슬라이드)





라. 슬래쉬의 범위 및 공격력

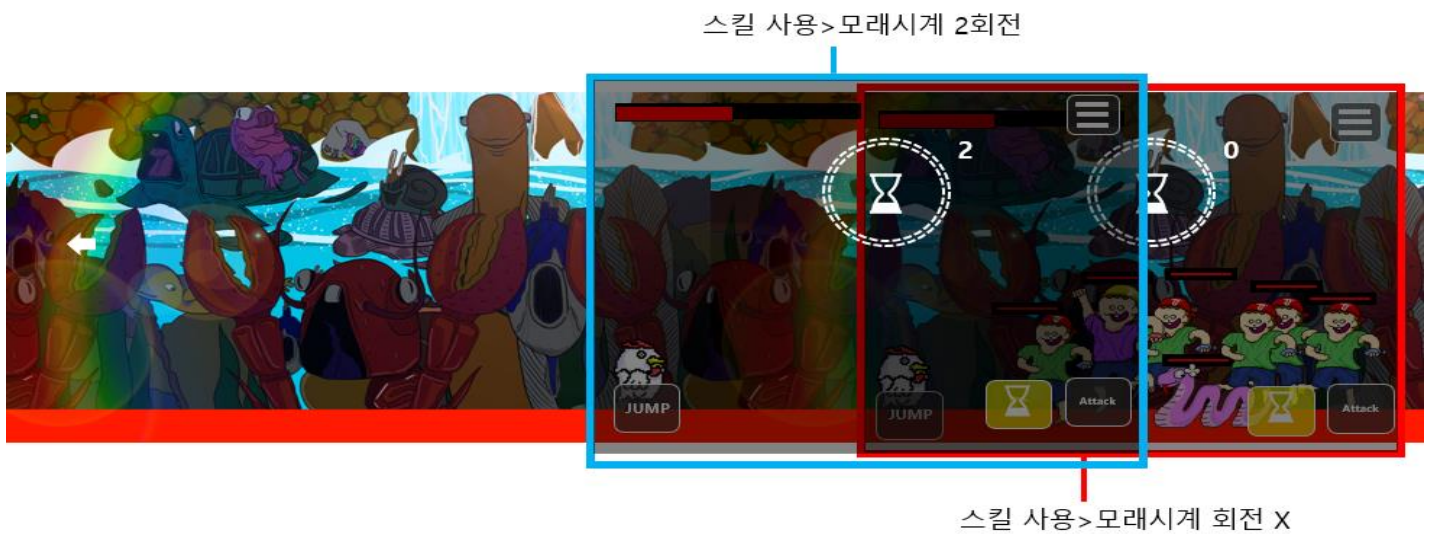
슬래쉬의 범위	길이에 제한 X Ex)3명위에 슬래쉬할 경우 3명에게 모두 공격이 가해진다.
슬래쉬의 공격력	적의 체력에 상관없이 3번 타격 시 체력을 0으로 만들 수 있다.

마. 스킬 사용 세부사항

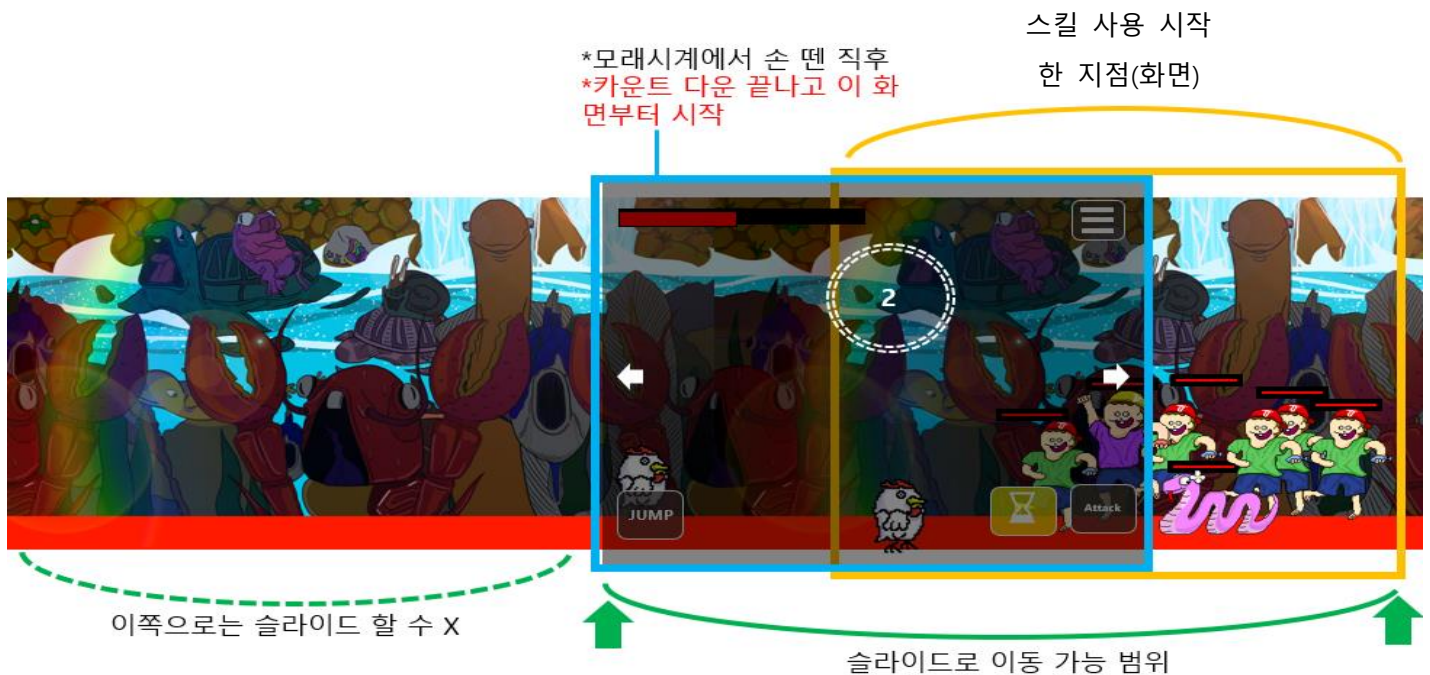
색이 있는 사각형은 게임 플레이시, 화면에 표시되는 부분을 나타낸 것이다.

색이 있는 사각형을 이동시켜 게임을 출력한다.

마의 1. 모래시계 터치 중



마의 2. 모래시계에서 손 뗄 때



마의 3. 카운트 다운이 끝난 후

*적

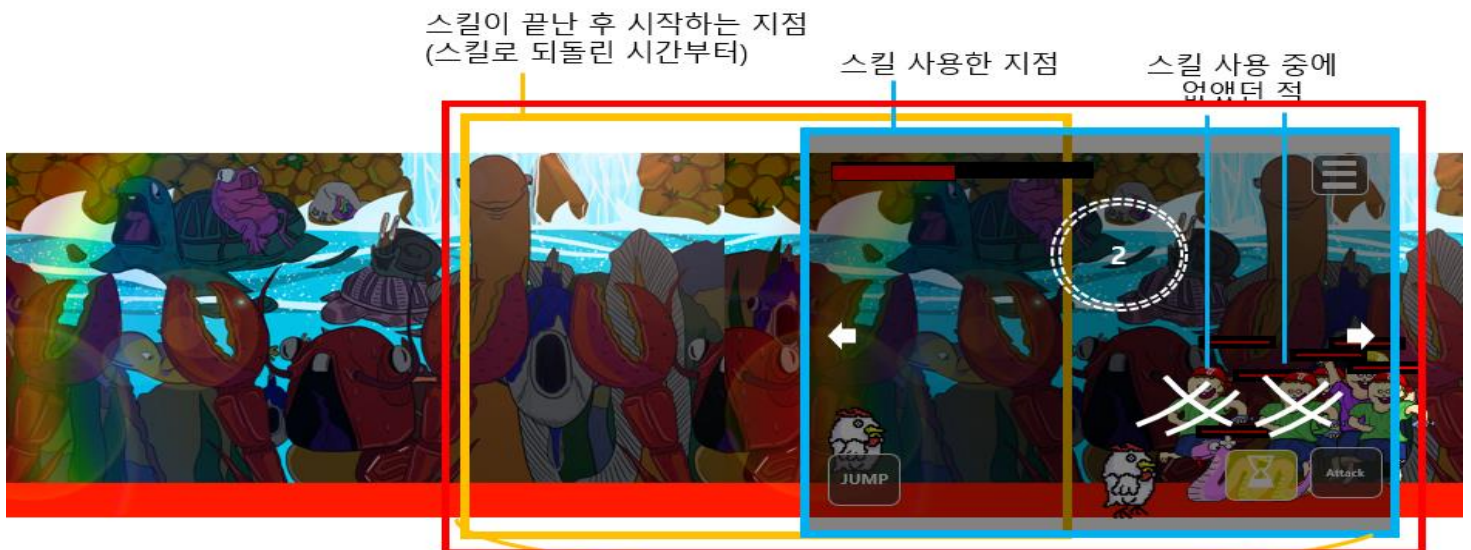
카운트 다운이 끝나기 전 죽인 적은 되돌린 시간만큼 흐를 때까지 나타나지 않는다. 적의 최대 수인 6이 아니어도 적이 출현하지 않으며, 카운트 다운동안 죽이지 못한 적은 시간을 돌리 전과 같은 시간 때에 출현한다.

*적의 체력

시간을 되돌려도 적의 체력은 스킬 사용을 시작한 지점에서의 체력을 유지한다. 시간이 흘러 재등장할 때에도 적의 체력은 스킬 사용 시점에서 저장된 체력을 가지고 출현한다.

*봄봄(닭)의 체력

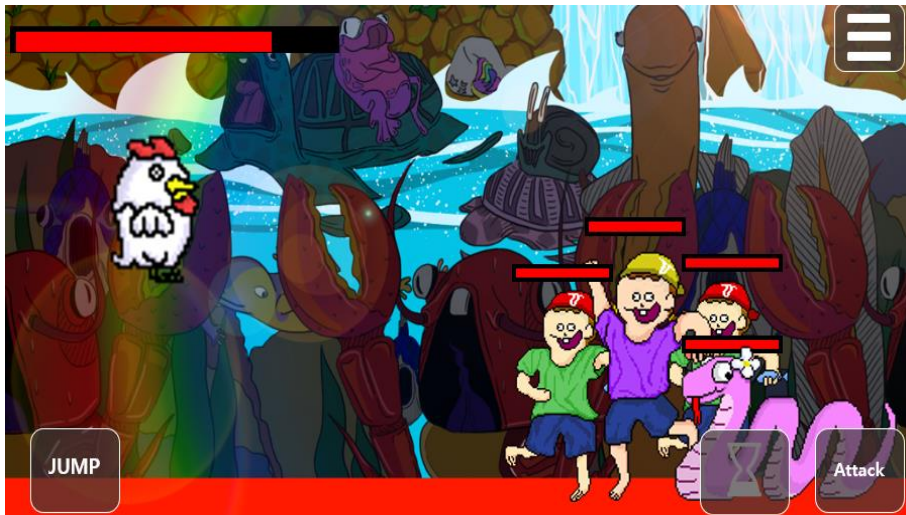
시간을 되돌리면 되돌린 시간 때의 체력을 갖는다.



*이 기간동안 빨간 사각형 안에 기록되어 있던 내용을 출력
→빨간 사각형의 범위가 지나기 전까지는 스킬 사용 중 또는 전에 저장된 내용만 출력된다.

바. 뽀뽀(닭)의 점프

점프키를 누르면 1초동안 점프한다. 걷기와 동일하게 좌측 하단에 고정되어 움직인다.



8. 재미 요소

(1) 반전있는 스토리

처음부터 플레이어의 역할을 정해주고 시작하거나, 캐릭터에 자신을 대입하며 진행하는 스토리의 게임은 많이 있다. 이는 캐릭터와 플레이어 사이의 공감으로 끝이 날 뿐이다. 생활을 하다 보면 우리는 많은 것을 자신의 이야기처럼 느낀다. 하지만 결국 우리는 공감했던 것들과 자신을 분리해낸다. 왜냐하면 공감했던 대상은 절대 본인이 될 수 없기 때문이다. 하지만 게임 시장에서는 자신이 곧 플레이어가 된 것 같은 강한 착각을 일으켜 캐릭터와 자신을 분리해서 생각하지 않도록 한다. 하지만 이 게임에서는 그 반대의 과정을 대입해 반전을 꾀한다. 게임이 끝나고 플레이어가 자신의 역할이 '저승사자'였음

을 알리는 것이 바로 그 반전이다. 게임의 독특한 배경과 어우러져 이러한 반전은 플레이어들의 기억에 오래 남을 것이다.

(2) 전략적 플레이

‘스킬: 모래시계’는 전략적 플레이를 필요로 하는 스킬이다. 스킬을 사용하기 위해서는 봄봄(닭)의 체력바가 반 이상 남아 있어야 하고, 게임 화면에 3명 이상의 적이 출현해 있어야 한다. 이런 조건을 만들기 위해서는 체력을 너무 보존해서는 안된다. 어쩔 때는 일부러 봄봄(닭)이 공격에 맞게 해 체력을 줄여야 한다. 그렇다고 너무 줄여버리면 앞으로의 게임 플레이가 어려워질 수 있으므로 이를 적절히 조절해야 한다. 또한 적이 스테이지에 너무 많이 출현한다면 봄봄이에게 가해지는 공격도 그만큼 늘어나기 때문에 이와 상응하는 크기의 위험도를 감수해야 한다. 이 역시도 플레이어의 적절한 판단으로 진행해가야 한다.

9. 세부 설정

(1) <A Spring Dream>제목의 뜻

게임의 <A Spring Dream>이란 제목은 이중적인 의미를 갖는다. 첫째로는 ‘봄봄’이란 닭의 꿈이라는 뜻이다. 본 게임은 봄봄이가 죽어가며 마지막으로 꾸는 꿈 속 배경에서 진행된다는 점에서 이 제목을 선택하게 되었다. 둘째로는 “A Spring Dream”의 본 뜻이다. 이는 일장춘몽이란 뜻을 가진 영어 단어이다. 일장춘몽이란 덧없는 꿈을 말한다. 봄봄이는 결국 자신의 염원을 꿈에서나마 이뤘지만 실제로는 못 이루었다는 점이 덧없다고 다가왔다. 이러한 이면적인 뜻을 담을 수 있다는 점에서 최종적으로 <A Spring Dream>이란 제목을 택하게 되었다.

(2) '봄봄'이란 뜻

게임에서 등장하는 닭의 이름은 '봄'에서 유래했다. 게임 제목에서 봄의 꿈이라는 이중적인 의미를 담기 위해 봄을 쓴 것도 있지만, 이름 '봄'처럼 따스한 삶을 살지 못했다는 점을 대비하기 위해 이 이름을 붙여주었다. 또한 이번 생은 '봄'처럼 따스하지는 못했지만 다음 생에는 이름 같은 따스한 생을 살기를 바라는 마음을 담았다.

(3) 봄봄이의 체력바

보통 게임 화면에 표시되는 체력바를 우리는 플레이어의 체력바라고 표현한다. 하지만 이 게임의 스토리에서 체력바는 봄봄이의 체력바일 뿐 플레이어의 체력바가 아니다. 플레이어는 봄봄이를 지켜보며 위험한 상황에 스킬:모래시계를 사용하여 그를 도와주는 '저승사자'일 뿐이다. 그렇기 때문에 기획서에서도 역시 플레이어의 체력바라고 표기하는 것이 아니라 봄봄이의 체력바라고 표기했다.