**『롤러코스터! 내리막길 인생 (가제)**[**』**](http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=bluebellsong&logNo=30040820673) **기획서**

김연웅

2019년 7월 1일

**1. 개요**

롤러코스터! 내리막길 인생(가제)은, 조 단위 재산을 소유한 한 부자의 사촌동생으로 등장하는 플레이어가, 다양한 행동을 통해 부자의 재산을 갉아먹고, 부자의 재산 기반을 공격하여 상류층에서 끌어내리는 싱글 플레이 턴제 게임이다. 매 턴마다, 플레이어는 도둑질 훈련, 갱단 고용, 사기꾼 고용, 꽃뱀 고용 등의 업그레이드와, 도둑질, 공장 공격, 사기꾼 붙이기, 꽃뱀 붙이기 등의 공격 활동을 할 수 있다. 최종 목표는 부자의 재산을 0으로 만드는 것이다.

**2. 컨셉**

**2-0. 게임에 대하여**

턴제 게임으로, 각 턴마다 플레이어는 여러 행동을 수행하여 목표를 달성한다. 그래픽은 스마트폰 게임 <거지 키우기>를 모티브로 하여, 단순한 그림체의 캐릭터 및 UI를 채택하여 사용한다.

**2-1. 스토리**

부자와 플레이어는 사촌 관계이다. 게임을 시작하면, 플레이어의 과거 회상 장면이 나온다. 어린 시절, 사촌 형인 부자는 플레이어에게 종종 짓궂은 장난을 치고는 하였고, 특히 붕어빵을 별나게 좋아하던 플레이어의 앞에서 붕어빵들을 하나같이 머리 부분을 다 먹고, 꼬리만 남겨주며 회심의 미소를 짓는 만행을 저지르게 된다. 수십 년 후, 사촌형은 성공한 부자가 되어 있었고, 플레이어는 그저 그런 삶을 살아가게 된다. 어느 날, 인생의 회의감을 느낀 플레이어는 자신의 일생을 바쳐 부자를 나락으로 끌어내리라는 계획을 세우게 되는데..

**2-2. 캐릭터**

부자, 플레이어 두 명으로 구성되어 있다. 이름은 미정이다.



위에 부자, 아래 플레이어 (대충 이런 느낌)

**3. 게임 상세**

이 게임의 특징은, 게임이 크게 두 Phase로 나누어져 있다는 것이다. Phase 1을 클리어하면 Phase 2로 넘어가게 되며, Phase 1에서 어떤 방식으로 게임을 진행했는지가 Phase 2의 게임 진행에 영향을 미친다. Phase 1에서 부자의 재산을 특정 값 이하로 떨어뜨리면 Phase 1이 종료되고, Phase 2가 시작된다. Phase 2 에서는 부자의 재산을 ‘0’으로 만들 시 종료되며, 전체 게임을 클리어하게 된다.

**3-1. Phase 1**

처음 시작 시, 부자는 천문학적인 액수의 재산(1000조) 및 탄탄한 기반을 갖춘 회사(공장), 저택 등을 가지고 있다. 이에 플레이어는 다양한 활동을 통해 부자를 공격하게 된다.

**3-1-1. 게임 내 스탯**

**부자의 스탯**

1. 재산: 수입 및 지출, 그리고 플레이어의 도둑질에 따라 매 턴마다 변한다.

2. 수입: 공장 블록의 총 수입의 합으로 결정된다.

2-1. 공장: 공장은 여러 개가 존재한다. 하나의 공장은 4\*4 (Scale 미정)의 블록 구조로 되어있으며, 각 블록마다 레벨이 다르다. 레벨 1,2,3,4 의 블록이 각각 4개씩 존재한다. ‘블록의 레벨’이 높아짐에 따라 공격 완료에 필요한 턴 수가 높아진다. 또한 ‘블록의 레벨’이 높을수록 블록의 수입이 증가하고, 블록들의 수입의 합이 부자의 수입이 된다.

3. 지출: 사기꾼, 꽃뱀이 붙었는지의 여부에 따라 매 턴 변한다.

4. 절박함(Phase 2 때 활성화): Phase 2 이후에, 부자의 재산이 떨어짐에 따라 절박함 수치가 오른다. 절박함 수치에 따라 수행할 수 있는 ‘조언(Phase 2 때의 플레이어 행동)’ 이 점차 열린다.

**플레이어의 스탯**

1. 플레이어 재산: 도둑질을 통해 획득할 수 있고, 사기꾼, 꽃뱀을 통한 부자의 지출 중 일부가 플레이어 재산에 추가된다.

2. 친밀도: 부자와의 친밀한 정도를 나타낸 값이다. 초기에는 100으로 설정되고, 도둑질을 실패할 때마다 감소한다. 이 스탯은 후에 phase 2에서 조언의 성공확률을 결정하며, 친밀도가 0이 될 경우 즉시 배드 엔딩으로 가게 된다.

**3-1-2. 플레이어의 행동**

**1) 업그레이드**

- 도둑질 훈련: 도둑질 스킬을 연마한다, 스킬은 여러 종류가 있으며(이름 및 개수 미정), 모두 패시브 스킬이다. 스킬을 연마하기 위해서는 플레이어 재산이 소모된다. 더 높은 도둑질 스킬은 더 비싸다. 도둑질의 스킬에는 다음이 있다(이후 추가 가능)

- 스킬 1: 스킬 레벨업마다 걸릴 확률 감소

- 스킬 2: 스킬 레벨업마다 얻는 돈의 기대값 증가

- 스킬 3: 스킬 레벨업마다 아이템 획득률 증가

- 갱단 생산 / 업그레이드: 부자의 공장을 공격할 수 있는 유닛이다. 한 번 사용하면 사라져 버리기 때문에 여러 개의 갱단을 생산하고, 업그레이드 한다. 여러 갱단을 보유할 수 있으며, 처음 생산하면 레벨 1로 시작된다. 각각의 갱단 개체에 대하여, 레벨 1의 갱단부터 시작하여, 점차 레벨업을 할 수 있다. 레벨업을 할 경우 공장의 블록을 부술 수 있는 확률이 증가한다. 갱단 생산 및 업그레이드에는 플레이어 재산이 소모된다. 레벨이 높아질수록 업그레이드에 필요한 금액은 증가한다.

- 사기꾼 고용: 사기꾼은 레벨 1부터 레벨 8(미정)까지의 사기꾼이 있다. 레벨 1부터 차례대로 여러 명의 사기꾼을 고용할 수 있으며, 사기꾼 고용에는 플레이어 재산이 든다. 높은 레벨의 사기꾼을 고용하는 데에는 더 많은 플레이어 재산이 소모된다. 그 대신 더 높은 레벨의 사기꾼은 더 많은 지출을 유도할 수 있다. 특히, 사기꾼 고용의 비용은 갱단 생산에 비해 다소 높게 설정하도록 한다. 이는, 갱단과 다르게 지속적으로 운용할 수 있는 유닛이기 때문이다.

- 꽃뱀 고용: 꽃뱀은 레벨 1부터 레벨 8(미정)까지의 꽃뱀이 있다. 레벨 1부터 차례대로 고용할 수 있으며, 꽃뱀 고용에는 플레이어 재산이 든다. 높은 레벨의 꽃뱀을 고용하는 데에는 더 많은 플레이어 재산이 소모된다. 특히, 꽃뱀 고용의 비용은 갱단 생산에 비해 다소 높게 설정하도록 한다. (사기꾼과 동일하다.)

**2) 행동**

- 도둑질: 부자의 저택에 침입한다. 부자의 집은 으리으리한 다층집이기 때문에, 플레이어는 몇 층을 공략할지 정해야 한다. 1층부터 5층(미정)이 있으며, 높은 층에서의 도둑질에 성공할 시 더 좋은 보상(보상 또한 확률적으로 값이 정해진다.)을 받지만, 성공 확률은 그만큼 낮다. 보상은 플레이어 재산 + 확률적으로 아이템을 준다. 도둑질에 실패할 시, 친밀도가 줄어든다.

- 공장 공격: 부자의 공장을 공격한다. 공장의 한 블록에 생산해 놓은 갱단을 투입시키는 방식으로 공격이 진행된다. 이 때 ‘블록의 레벨 및 갱단의 레벨’에 따라 성공 확률이 달라지고, ‘블록의 레벨’이 높아짐에 따라 공격 완료에 필요한 턴 수가 높아진다. 공장 공격 후, 일정 턴이 지나면 공장 공격 결과(성공/실패)를 알려준다. 사용한 갱단은 재사용이 불가능하다.

- 사기꾼 붙이기: 고용한 사기꾼을 부자에게 붙인다. 성공과 실패가 있다. 사기꾼은 레벨 순서대로(즉, n레벨까지의 사기꾼이 붙어 있어야 n+1레벨의 사기꾼을 붙일 수 있다) 붙일 수 있으며, 붙이는 것을 시도하는 데에는 재산이 들어간다. 만약 붙이기가 성공하면, ‘부자 총 재산의 **%**’ 단위로 부자의 지출이 증가한다. 또한, 지출의 일부가 플레이어 재산 수입으로 들어간다. 높은 레벨의 사기꾼을 붙이려 할수록 성공 확률이 낮아지며, 사기꾼 붙이기가 Phase 1 클리어의 핵심이기 때문에[[1]](#footnote-1) 이 성공 확률은 공장 공격 성공 확률보다 낮게 지정하도록 한다.

- 꽃뱀 붙이기: 부자에게 꽃뱀을 붙인다. 성공과 실패가 있다. 꽃뱀은 레벨 순서로 붙일 수 있으며, 만약 붙이기가 성공하면, 부자의 재산과 상관 없이 ‘**상수**’ 단위로 부자의 지출이 증가한다. 또한, 지출의 일부가 플레이어 재산 수입으로 들어간다. 높은 레벨의 꽃뱀을 붙이려 할수록 성공 확률이 낮아지며, 이 성공 확률은 공장 공격 성공 확률보다 낮게 지정하도록 한다.

특히, 사기꾼을 붙이는 것과의 가장 큰 차이는 부자의 지출을 ‘상수’ 단위로 증가시킨다는 점인데, 이는 Phase 1 에서의, 수십, 수백 조 단위의 부자 재산을 보면 그다지 유의미하지 않다, 하지만, 점차 재산이 내려가고, Phase 2가 진행됨에 따라, 이 ‘꽃뱀’이 부자 지출의 상당 부분을 담당하게 될 것이기 때문에, 유저는 꽃뱀 붙이기에도 신경을 써 놓아야 한다.

**3-1-3. 이벤트**

매 턴이 끝날 때에 각 이벤트의 발생 조건 별로 독립적으로 발생한다.

1. 선물의 기회: 친밀도가 일정 수준 이하일 때 간헐적으로 일어나며, 부자한테 선물할 기회가 온다. 플레이어 재산을 활용하여 선물할 시 친밀도가 증가한다. 플레이어의 친밀도가 너무 낮을 때 이를 구제하기 위한 장치이다.

2. 보안 강화/약화: 턴 종료 시, 현재 진행중인 공장 파괴 작업이 존재할 경우에만 간헐적으로 발생하며, 진행하고 있는 파괴작업 중 하나를 강제로 실패/성공시킨다.

**3-1-4. 클리어 조건**

Phase 1은, 부자의 재산이 1조원(미정) 이하로 내려가기 시작할 때 종료되고, Phase 2로 넘어간다.

**3-2. Phase 2.**

Phase 1 이 끝나면, 부자가 ‘이대로 있으면 망하고 만다’라는 생각 하에 각성하는 만화가 유저에게 보여지면서, Phase 2가 시작하게 된다. Phase 2에서는 부자의 ‘절박함’ 값이 추가된다. 절박함 게이지가 올라감에 따라, Phase 1에서 작업해 놓았던 사기꾼, 꽃뱀 등이 레벨과 상관없이 무작위적으로 떨어져 나가고, 공장도 무작위적으로 수리되기 시작한다.

**3-2-1. Phase 2 에서 추가/변경되는 점**

**1) 절박함 스탯 추가**

처음 절박함 값은 0이고, 부자의 재산이 특정 값 이하로 감소함에 따라 점점 증가한다.

절박함 게이지가 차면서 각종 효과가 생긴다.

**2) 부자의 행동 변화**

Phase 1 에서는, 플레이어의 일방적인 행동을 통해 부자를 공격했다면, Phase 2 에서는 부자의 행동이 추가되어, 부자 vs 플레이어 의 양상을 띄게 된다. 부자의 행동으로는 다음과 같은 것들이 있고, 절박함 수치에 따라 이벤트처럼 간헐적으로 발생하게 된다. (정확한 발동 조건은 아직 정해지지 않음)

- 감시카메라 설치: 부자의 저택에 감시카메라가 한 층 단위로 한 대씩 추가로 설치된다(UI에도 적용). 추가될 때마다 도둑질이 실패할 확률이 증가한다.

- 공장 보수: 부자의 공장 중 하나의 블록(부서진 블록, 부서지지 않은 블록 모두 포함)이 랜덤하게 수리된다. 수리된 공장 블록의 레벨은 5가 된다. (즉, 전체 보수 성공 시, 부자는 오히려 처음에 비해 더 높은 수입을 얻게 됨)

- 사기꾼, 꽃뱀 떼어내기: 부자에게 붙여놓은 사기꾼이나 꽃뱀이 있을 경우, 그 중 하나가 무작위로 떨어져 나간다. 떨어져 나간 사기꾼이나 꽃뱀은 사라지지는 않지만, Phase 1에서 사용했던 방법으로는 붙일 수 있는 확률이 극악으로 낮아진다. (새로운 ‘조언’ 시스템을 사용해야 한다.)

요컨대, 부자의 행동을 통해, Phase 2는 Phase 1의 Hard Mode 와 같은 양상을 띄게 된다.

**3) 조언 행동 가능**

Phase 2에서 새로 추가된 플레이어 행동으로, Phase 2 진행의 핵심을 담당한다. 다른 활동과는 달리 절박함 게이지가 증가할수록 할 수 있는 취할 수 있는 조언은 다양해지기 때문에 플레이어는 조언 쪽에 신경을 쓸 것이기 때문이다. 위 항목 **[2) 부자의 행동]** 에 의해 Hard Mode로 변모해버린 게임을 클리어하기 위한 도구이다.

조언은 여러 종류가 있으며, 더 고급 조언은 부자의 ‘최대 절박함 게이지’(절박함 게이지의 최고치) 에 의해 해금된다. 또, 성공 확률은 부자와의 ‘친밀도[[2]](#footnote-2)’에 의해서 달라진다.

조언의 종류는 크게 다음과 같이 나뉘어진다.

- 사기꾼, 꽃뱀을 다시 쓰라는 조언: 부자가 **떼어낸** 사기꾼, 꽃뱀을 다시 쓰라는 조언을 한다. 성공할 경우, 다시 지출이 증가하게 된다. Phase 1에서 한 번 붙였다 부자의 행동에 의해 떼어진 사기꾼, 꽃뱀에만 적용이 가능하다.

- 비트코인, 주식, 부동산 등의 투자 조언: 부자에게 여러가지 투자처에 투자할 것을 권유한다. 각각의 투자처는 원금을 넣으면 나중에 회수할 수 있는 구조로 되어 있으며, 각 턴마다 이 원금은 늘어나거나 줄어든다. 즉, 흑자가 날 수도, 적자가 날 수도 있다. 이 조언은 성공할 수도 있고, 실패할 수도 있다. 아래 소개될 플레이어 능력치 중 화술의 영향을 받는다.

- 투자금에 대한 회수 조언: 부자에게 투자처에 투자한 것을 회수할 것을 권유한다. 이 때, 회수금이 원금보다 낮다면 친밀도가 떨어지고, 원금보다 높다면 친밀도가 올라간다. 회수금이 0이 된다면(ex. 비트코인 개망) 자동적으로 회수된 것으로 판단되며, 친밀도가 매우 많이 떨어진다. 아래 소개될 플레이어 능력치 중 화술의 영향을 받는다.

**4) 화술 스탯 추가**

새로이 도입되는 플레이어 능력치이다. 화술은 레벨 1부터 점차 한 단계씩 올릴 수 있으며, 플레이어 재산이 소모된다. 화술 능력치를 올리면, 조언을 성공시킬 가능성이 높아진다.

**3-2-2. Phase 1과의 관계**

Phase 2와 Phase 1은 긴밀하게 연관되어 있다. Phase 1은 어느 행동을 해도 쉽게 클리어가 가능하지만, Phase 2를 클리어하기 위해서는 이 단계에 신경을 쓰며 게임을 진행해야 한다.

Phase 2에서는, 기본적으로 절박함이 올라감에 따라 Phase 1 때 했던 작업들이 무너진다. (공장 회복, 사기꾼∙꽃뱀 떼어내기) 이 때, 만약 Phase 1에서 업그레이드를 제대로 해 놓지 않았다면 아래와 같은 일이 일어난다. 먼저, 충분한 숫자와 레벨의 갱단을 확보하지 못했다면, 갑자기 공장의 레벨이 5로 수리되었을 때, 제대로 대처하기 힘들 것이다. 또한, 사기꾼, 꽃뱀을 충분히 붙여놓지 못했을 경우, 일반적인 방식으로는 확률이 매우 낮고, 또 조언을 활용할 수 없기 때문에 다시 붙이기 매우 힘들다(상술했듯 페이즈 1에 붙인 전적이 있는 사기꾼과 꽃뱀만 다시 붙일 수 있다). 이러한 효과들이 중복되면, 부자가 다시 흑자 상태를 회복하는 경우가 생길 수 있다. 이렇게 되면 플레이어는 사실상 게임을 클리어하기 힘들어진다.

또한 Phase 1에서는 크게 의미가 없던 ‘친밀도’가 영향을 미치기 시작한다. 유저는 도둑질을 자제하고 조언을 적절히 활용함으로써 친밀도를 조절하여, 후에 조언을 성공시킬 확률을 보존하는 전략이 요구되는 플레이를 하게 될 것이다. 이러한 친밀도 관리는 Phase 2 에서 게임의 흥미를 배가시키는 요소이다.

**3-2-3. 클리어 조건**

부자의 재산이 ‘0’ 이 되면 굿 엔딩을 볼 수 있다. 부자의 수익이 흑자 상태로 전환하면 부자가 재기에 성공하는 배드 엔딩으로 넘어간다.

**4. UI(일부분)**

**개체, 시계이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명**

Figure 1 메인 화면의 모습

**텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명**

Figure 2 전체 화면의 구상도

추가스펙

플레이어의 스탯 - 체력: 한 턴당 일정량의 체력이 할당되며, 플레이어가 하나의 행동을 할 때마다 체력이 깎인다.

스테이지 – 한 부자를 몰락시키면 다음 스테이지로 넘어가 더 큰 부자를 몰락시켜야 한다.

1. Phase 1에서는 부자의 돈이 많기 때문에 꽃뱀보다는 사기꾼이 부자의 돈을 더 깎게 된다. [↑](#footnote-ref-1)
2. Phase 1부터 존재하는 수치로, Phase 2에서 본격적인 영향을 미친다. [↑](#footnote-ref-2)