

시스템 및 시나리오 기획

[캐릭터]

이동 : 기본 달리기, 방향키로 좌우 방향 조작, 스페이스 바로 점프

달리기 속도 : / 점프 높이 :

스테이지 2에서 장애물과 닿으면 2초간 달리기 속도 기존의 70%로 변경



[장애물]

스테이지 3에서 캐릭터와 닿으면 터져서 사라지는 모션 추가



1. 고정 장애물

- 오브젝트 (영화 '인셉션' 토템 오마주)

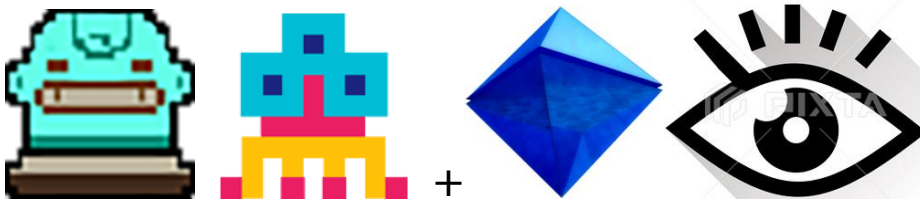


- 이상 현상 : 땅에 박힌 별, 구덩이, 불길



2. 이동 장애물 : 괴물

속도 : 캐릭터 달리기 속도의 50%



3. 트럭

각 스테이지 마지막, 캐릭터가 일정 좌표에 도달했을 때 우측에서 갑자기 튀어나옴 (약 0.5초 소요)



[공중 블록]

위치 : 캐릭터 점프 높이 - 블록 세로 높이

구름, 무지개, 마리오 블록

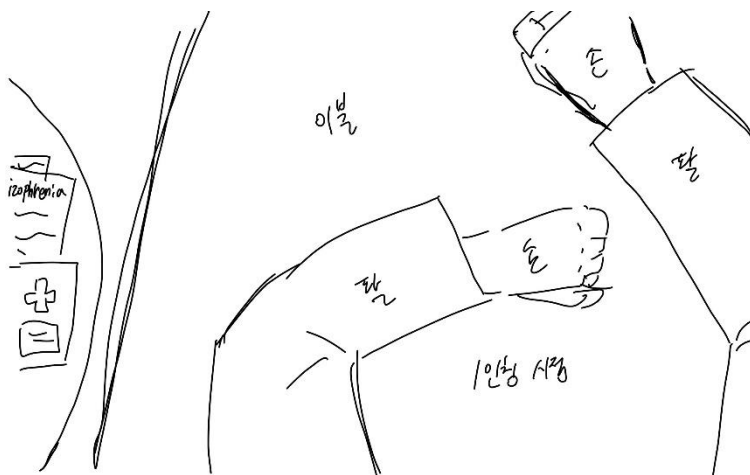


[인게임 배경, 삽입 이미지 디자인]

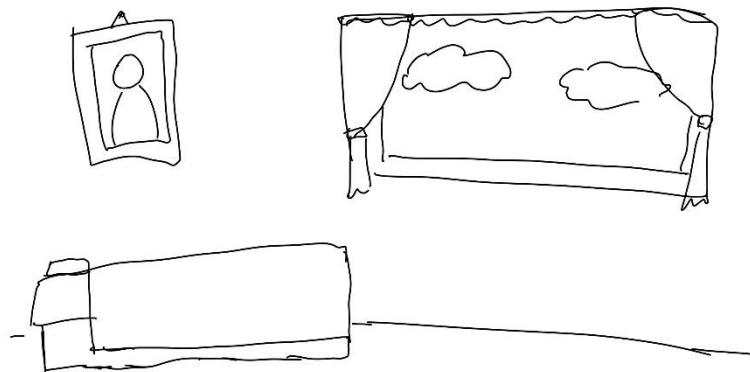
1. 스테이지 1, 2 시작 전 주인공이 침대에서 깨어나는 장면 (이하 그림1)



2. 스테이지 3 시작 전 주인공이 침대에서 깨어나는 장면 (이하 그림2)

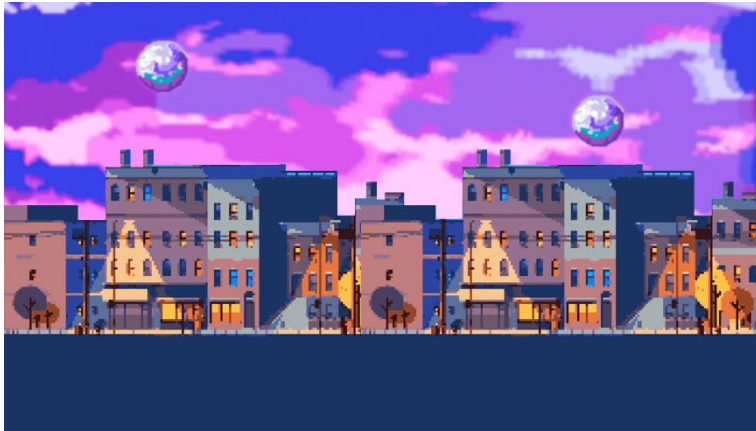


3. 방 안 배경

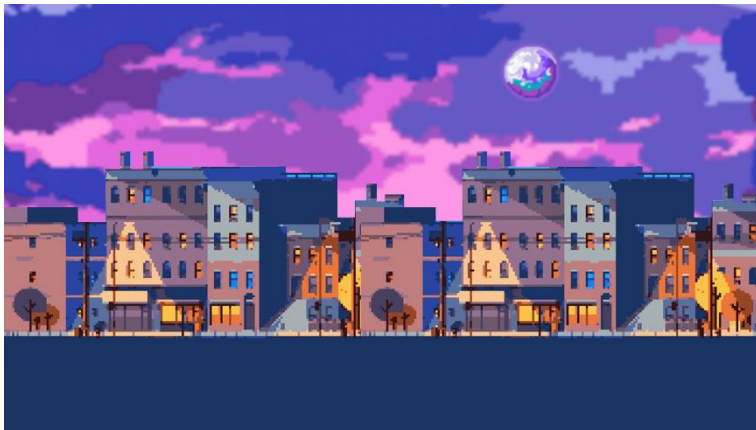


4. 길 배경

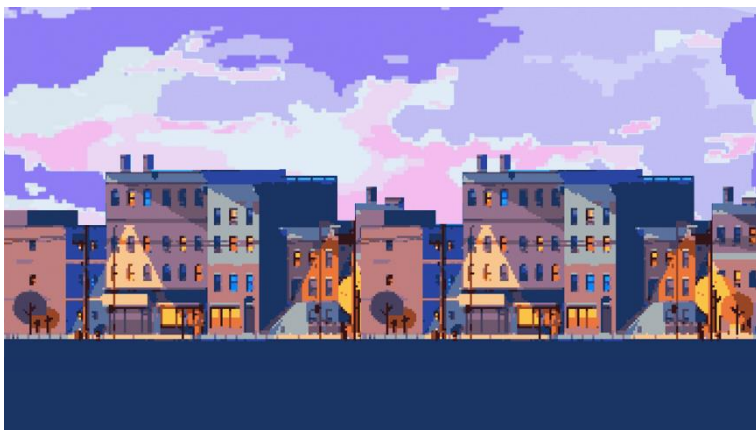
- 스테이지 1 배경 (이하 길-1)



- 스테이지 2 배경 (이하 길-2)



- 스테이지 3 배경 (이하 길-3)



- 스테이지 3 화재 배경 (이하 화재)



표시한 부분쯤에 멀리서 연기 나는 묘사 추가

5. 대사 출력

쫄꾸르 게임처럼 인게임 배경에 자막창만 띄워서 진행

ex)



화면 클릭으로 대사 넘기기 / 다음 화면으로 넘어가기 가능

[게임 구성]

파일 실행 후 메인 화면 (타이틀, 게임 시작, 종료)

ex)



- '게임 시작' 클릭하면 그림1 삽입

스테이지 1 시작 전, 주인공 독백(자막창)으로 스토리 진행 (배경 : 집. 주인공의 방 안)

- 그림1 약 3초 삽입 후 방 안 배경으로 전환되어 시작
- 화면 클릭하면 대사 출력

[대사]

세상에, 잠을 얼마나 잔 거야? (꼬르륵) / 아 배고파, 방금 일어났으면서 배고플 건 또 뭐람 / 배달? 아니지, 나 돈 없잖아 ㅋ / 오랜만에 ?통카₩닥콩카닥; 먹고 싶은데.. 아! / 몇 블록 앞에 대형할인마트가 생겼다고 했던 거 같은데, 거기나 가야겠다 / 먹고 힘내서 다시 취준하는 거야! 나가볼까?

- 마지막 대사에서 화면 클릭하면 스테이지 1로 넘어감

스테이지 1 진행, 주인공 독백(자막창) 간헐적으로 등장하며 스토리 진행 (배경 : 길 / 꿈속)

- 길-1 배경으로 시작
- 화면 위 가운데 부분에 조작 방법 ['방향키(←, →)'로 좌우 조작, '스페이스 바'로 점프] 약 5초 출력



- 장애물에 부딪히면 맵의 처음으로 돌아가 스테이지 반복
- 세 번째 반복까지는 맵의 처음으로 돌아갔을 때 잠시 멈춰져서 대사 출력되고, 이어서 진행

[스테이지 반복될 때 대사]

첫 번째 반복 : 어라?

두 번째 반복 : 마트 하나 가는 길이 왜 이렇게 힘드냐

세 번째 반복 : 험난하다.. 마치 내 취준같아

- 네 번째 이상의 반복부터는 맵의 처음으로 돌아가도 멈춤 없이 계속해서 플레이 진행됨
- 스테이지 마지막, 캐릭터가 일정 좌표에 도달하면 방향키, 스페이스 바 조작 불가해지고 캐릭터 스스로 우측으로 계속 이동 / 우측에서 트럭 튀어나오고 무조건적인 확률로 캐릭터는 트럭에 닿아서 사망
↳ or 일정 좌표에 도달했을 때 이후 과정은 애니메이션으로 제작해서 삽입하는 것으로 연출
- 화면 까맣게 가려지고 자막창으로 [어?] 대사 출력
- 화면 클릭하면 그림1로 넘어감

스테이지 2 시작 전, 주인공 독백(자막창)으로 스토리 진행 (배경 : 집. 주인공의 방 안)

- 그림1로 시작
- 화면 클릭하면 대사 출력

[대사]

죽는다는 거, 생각보다 폭신하구나 / 폭신.. 이 아니라 내 침대잖아?!

- 화면 클릭하면 '방 안' 배경으로 전환
- 화면 클릭하면 대사 출력

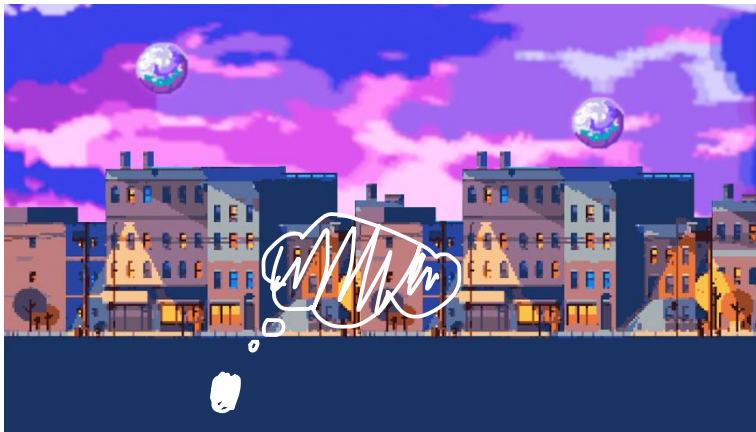
[대사]

뭐야, 다시 침대..? 그럼 방금은 꿈이었던건가 / 와 진짜 생생한 꿈이었어 / 깨기 전 교통사고로 죽은 거 때문에 깬 건가? / 꿈속에서 죽으면 꿈에서 깰 수 있는건가 봐 (꼬르륵) / 배고픈 건 똑같네. 역시 통!카닥%콩.카닥이나 사러 가야겠다

- 마지막 대사에서 화면 클릭하면 스테이지 2로 넘어감

스테이지 2 진행, 주인공 독백(자막창) 간헐적으로 등장하며 스토리 진행 (배경 : 길 / 꿈속)

- 길-2 배경으로 시작
- 장애물에 부딪히면 캐릭터 속도 느려짐
- 장애물 2개 정도 지나가면 말풍선으로 약 3초간 대사 출력



[말풍선 대사]

방금 꿈이랑 되게 비슷하다

- 장애물 5개 정도 지나가면 말풍선으로 약 3초간 대사 출력

[말풍선 대사]

뭔가 이상한데,

- 장애물 8개 정도 지나가면 말풍선으로 약 3초간 대사 출력

[말풍선 대사]

이것도 꿈인 거 아냐?

- 9번째로 나오는 장애물은 무조건적인 확률로 캐릭터와 부딪히게 함, 감속 2초 이후 잠시 멈춰져서 대사 출력되고, 이어서 진행

[9번째 장애물에 닿고 2초 후 대사]

꿈인 것이 확실해 / 기괴한 것(?)에 닿는 걸로는 못 죽나 봐. 빨리 꿈에서 깨고 싶은데.. / 첫 번째 꿈처럼

럼 트럭이라면 가능할지도..?

스테이지 마지막, 캐릭터가 일정 좌표에 도달하면 우측에서 트럭 튀어나오지만 피할 수 있음

* 트럭 피했다면

- 피하고 바닥에 착지한 순간 화면 멈춰서 자막창으로 대사 출력

[대사]

앗, 무심코 피해버렸네

- 화면 클릭해서 자막창 종료하면 스테이지 2의 맵 구조 똑같이 반복되며 이어지게 플레이 진행
- 두 번째 피했을 때, 피하고 바닥에 착지한 순간 화면 멈춰서 자막창으로 대사 출력

[대사]

있지, 나 슬슬 죽어야 할 거 같아!

- 세 번째 피했을 때, 피하고 바닥에 착지한 순간 화면 멈춰서 자막창으로 대사 출력

[대사]

ㄷ ㄷ ㄷ ㄷ ㄷ ㄷ ㄷ ㄷ

죽ㄷ ㄷ여줘죽여줘ㄷ

죽ㄷ여ㄷ ㄷ

- 네 번째 이상 피했을 때부터는 트럭에 부딪힐 때까지 반복 플레이 진행

* 트럭 부딪혔다면

- 화면 까맣게 가려지고 자막창으로 [-속보입니다. -에서 화재 사고가 발생했다는..] 대사 출력
- 화면 클릭하면 그림2로 넘어감

스테이지 3 시작 전, 주인공 독백(자막창)으로 스토리 진행 (배경 : 집. 주인공의 방 안)

- 그림2로 시작
- 화면 클릭하면 대사 출력

[대사]

휴! 꿈이 맞았구나.. 너무 생생했어 / 어이쿠, 내가 TV를 틀고 잤었나

- 화면 클릭하면 '방 안' 배경으로 전환
- 화면 클릭하면 대사 출력

[대사]

이쯤 되니까 오기로라도 현실에서 ㄷ ㄷ통카ㄷ닥콩카닥이 먹고 싶어지는걸!

- 마지막 대사에서 화면 클릭하면 스테이지 3으로 넘어감

스테이지 3 진행, 주인공 독백(자막창) 간헐적으로 등장하며 스토리 진행 (배경 : 길 / 현실)

- 길-3 배경으로 시작
- 중간에 화재 배경으로 한 번 변경되기
- 장애물에 부딪혀도 변화 X, 장애물 터지는 모션
- 세 번째 부딪힘까지는 장애물 터지는 모션 나오면서 말풍선으로 약 3초간 대사 출력

[말풍선 대사]

첫 번째 : 우와

두 번째 : 나 엄청 쎈가 봐, 꿈만 같아

세 번째 : 잠깐, 나 방금 또 꿈이라고 했나?

- 장애물에 부딪히지 않는 경우를 대비해서 장애물 3개(몇 번째 장애물일지는 랜덤으로 설정)는 안 부딪혀도 그냥 터지게 만들고, 캐릭터가 장애물에 부딪힌 경우 + 자동으로 터진 경우 포함한 계산에서 세 번째 터지는 순서까지 말풍선 대사 출력되도록 맞추기

스테이지 마지막, 캐릭터가 일정 좌표에 도달하면 우측에서 트럭 튀어나오지만 어렵게 피할 수 있음

트럭 부딪힘 : 인물 대사(자막창)로 엔딩 진행 (배경 : 길 / 현실)

- 화면 까맣게 가려지고 자막창으로 대사 출력

[대사]

(광-) / 까악-! / 무슨 일이야? (웅성웅성) / 119요? 여기 @@마트 앞인데 사람이 트럭에 치였어요! / ...
/ ..안타깝지만 이미 피를 너무 많이 흘렸습니다 / ...

- 화면 클릭하면 가운데에 END 출력되고 [다시 시작] / [게임 종료] 버튼 생성

END

다시 시작

게임 종료

트럭 피함(히든 엔딩) : 인물 대사(자막창)로 엔딩 진행 (배경 : 길 / 현실)

- 트럭 피한 화면 그대로 멈춰서 자막창으로 대사 출력

[대사]

(끼이익-) / 이봐요! 갑자기 튀어나오면 어떡합니까! 칠 뻘했잖아요! / 어차피 안 죽잖아요 헤헤 / 이 사람이 정말! 솔직히 당신이 죽건 말건, 사고 나면 내가 골로 간다고! / 와 이건 진짜 생생하네, 모르는 아저씨까지 나와서 막 화도 내고 / 가만 보니 이것도 꿈일 텐데 뭐. / 허 참, 젊은 총각이 자꾸 중얼중얼 헛소리만 하네 원 / 몽롱해 보이는 게 어디 꿈꾸다 오셨나? 정신이 이상한 사람인 거요, 뭐요? 정신 좀 차려봐요 / 예예, 꿈속 사람이 잔소리해봤자 타격도 없네요. 나는 빨리 죽고 깨나서

- 마지막 대사에서 화면 클릭하면 화면 전환되면서 화재 배경에서 연기 확대 장면, 스테이지 3 넘어오기 전 TV 소리 나오던 장면, 그림2의 탁상 위 조현병 약 봉투 확대 장면 순서대로 보여줌 (각각 장면에서 약 2초 소요)

- 마지막 약 봉투 확대 장면까지 넘어가서 화면 클릭하면 다시 트럭 피한 장면으로 전환되고 동시에 자막 출력

[대사]

나는 빨리 죽고 깨나서 라일락하일락 나는 통카닥콩카닥이
부루루르르르 요기조기 싶다싶다 여기 조기 빠지직과지직하는
대장간날개 잉 사슬이 너무 오도로토토웅 ㄷ ㄷ ㄷ ㄷ ㄷ ㄷ ㄷ

- 화면 클릭하면 그림2의 탁상 위 약 봉투에 적힌 글씨 확대한 장면 보여줌

- 화면 클릭하면 가운데에 [END - 히든엔딩 : 와해진 현실] 출력되고 [다시 시작] / [게임 종료] 버튼 생성

