



〈 MUTE 〉

기획서

목차

1) 게임 개요

- .기획의도
- .게임소개
- .게임 조작
- .게임목표
- .게임 시놉시스

2) 로고 및 컷신

- .시작 컷신
- .엔딩 컷신

3) 게임 화면 및 시스템

- .게임화면UI구성
 1. 이동키
 2. 손전등 on/off 키
 - 3.손전등 배터리
 - 4.오브젝트 작용키

4) 맵 구성 및 시스템

5) 캐릭터 및 손전등 시스템

6) 몬스터 및 적

7) 오브젝트

1) 게임 개요

기획의도

- 모바일이라는 한정된 플랫폼을 이용한 사운드와 시각적 공포를 주어 더욱 더 플레이에 집중하게 하는 게임

게임소개

타이틀 : MUTE

장르 : 횡스크롤 공포퍼즐 2D게임

플랫폼 : 모바일

해상도 : 960 * 540 (qHD)

시대분위기 : 현대 좀비 아포칼립스

게임 조작

화면 터치 (이동 및 오브젝트 상호작용)


게임목표



- 좀비가 가득한 건물 속 주인공은 꼭대기층에서 1층까지 좀비와 방해요소를 피하며 오브젝트들을 이용하여 죽지 않고 내려가 탈출하는게 목표이다.

게임 시놉시스

- 호텔 꼭대기층에서 쉬고 있던 주인공, 침대에서 TV를 보다 정전이 된다. TV에선 공격당하는 리포터를 마지막으로 TV도 꺼지고 문 입구에 있던 손전등을 가지고 주인공은 호텔복도로 나가게 된 주인공, 복도에서 본 것은 사람의 형태를 갖고 있지만 행동은 이미 사람이 아닌 좀비였다. 심각성을 파악하고 소리에 반응하는 좀비를 피해 1층으로 주인공은 달려가게 된다.

2) 로고 및 컷신

컨셉	컨셉 설명
	게임제목 등장 후 아래 위로 피가 튀고 핏방울이 떨어지는 애니메이션이 재생됨

mute 미국·영국 [mju:t]  영국식  ★ [다른 뜻\(1건\)](#) [예문보기](#)

1. 무언의, 말없는 2. 말을 못하는, 병머리의 3. (악기 소리를 더 부드럽게 하는) 약음기

Mute는 ‘무언’이라는 뜻으로 소리를 듣고 달려오는 좀비를 피하기위해 최소한의 소리로 1층 까지 도달하자는 의미로 MUTE로 정하게 되었다.

컷신

시작 컷신

게임을 시작한 후 플레이에 앞서서 먼저 왜 주인공이 건물에 있으며 또한 1층까지 나가고 좀비한테는 왜 쫓기는지 알 수 있게 한다. 또한 가독성이 떨어지는 모바일 플랫폼 특성 상 텍스트 위주가 아닌 컷신을 통한 이해도를 이야기를 전개를 한다. 이렇게 하면 언어가 필요 없기 때문에 외국인 또한 쉽게 이해하고 플레이를 할 수 있다.

컷신 조건





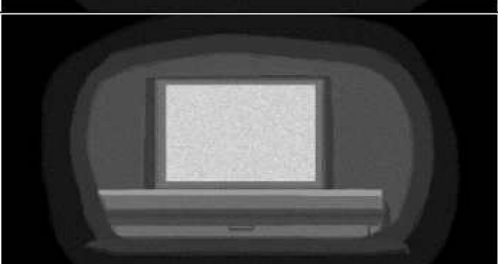
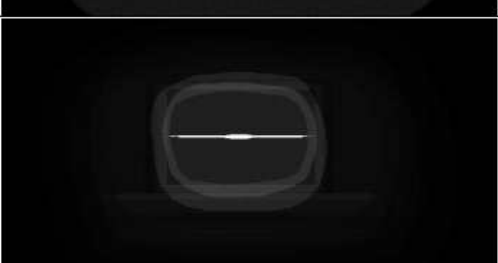
게임 시작을 누른 후 페이드 아웃되면서 컷신이 재생 된다. 이때 컷신이 넘어가는 것은 자동으로 넘어가며 여러장의 컷신 때문에 애니메이션처럼 보인다. 또한 사운드를 넣어 집중도를 높여줬고 컷신이 마무리가 되면 주인공이 방문을 여는 모션으로 게임은 시작된다.

※시작 컷신은 처음 시작한 경우에만 보이며 죽어서 다시 시작하거나 계속하기를 눌렀을 때도 등장하지 않는다. 오로지 플레이 정보가 지우거나 처음 새로 시작을 했을 경우에만 시작 컷신이 재생된다.

컷신 내용

호텔에 쉬고 있던 주인공, TV를 여러 곳을 돌려보다 뉴스를 틀게 되는데 비상 방송이라는 내용과 함께 호텔 복도에서 짐승 우는 소리가 들리게 된다. 주인공은 상황을 확인하기위해 손전등을 들고 복도로 나가게 되는데... 주인공이 나가는동안 TV 뉴스에선 원인을 알 수 없는 거수자에게 뉴스 앵커가 공격을 당하면서 TV 송신이 끊기게 된다.

스토리 보드

	주인공이 TV 를 보고 있음
	TV 에서 좀비 바이러스 뉴스가 나옴과 동시에 좀비들의 울음소리가 들림
	주인공은 수상한 소리를 듣고 밖을 확인하려 나가 봄
	생방송 중 좀비가 사람을 덮치는 장면이 나옴
	TV 송출이 중단되고 노이즈 화면이 뜬
	TV 가 꺼지며 게임 시작

엔딩 컷신

주인공이 각층에 있는 좀비를 피해 1층 로비로 도착 후 건물 밖으로 나가게 되는 엔딩이다. 엔딩으로 나간 후 세상이 어떤 세상으로 바뀌었으며 또한 플레이어한테 허무감을 줘 오히려 기억에 남는 게임으로 만드는 것이 중점을 두었다. 또한 엔딩 컷신도 마찬가지로 가독성이 떨어지는 모바일 플랫폼 특성 상 텍스트 위주가 아닌 컷신을 통한 이해도를 이야기를 전개를 한다. 이렇게 하면 언어가 필요 없기 때문에 외국인 또한 쉽게 이해하고 플레이를 할 수 있다.

컷신 조건








각 층을 클리어 하며 1층 로비 출구로 탈출하게 되면 페이드 아웃되면서 컷신이 재생 된다. 이때 컷신이 넘어가는 것은 자동으로 넘어가며 여러장의 컷신 때문에 애니메이션처럼 보인다. 사운드도 넣어 집중도를 높여줬고 컷신이 마무리가 되면 크레딧이 등장한다. 마무리가 되고 다시 게임 로고부분으로 넘어간다. 이때 플레이한 정보는 다시 초기화 된다.

※엔딩 컷신은 1층에 도달하여 탈출 했을 경우에만 재생이 된다.

컷신 내용

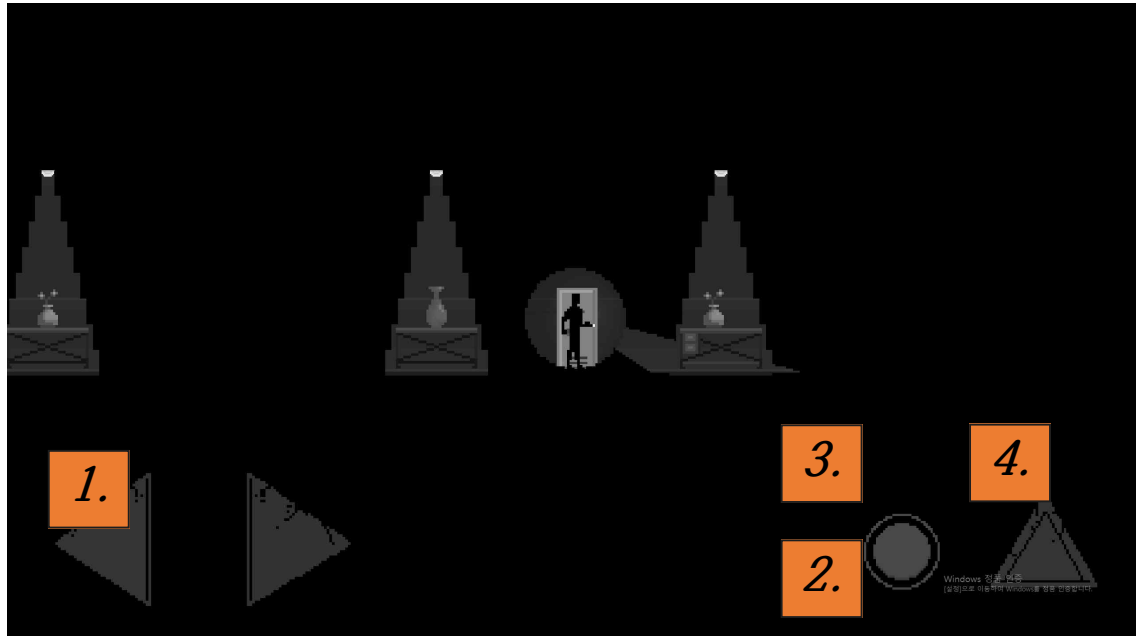
1층 호텔 로비로 탈출을 성공하게 된 주인공, 문 밖으로 나가니 길에 주차되어있는 경찰차를 발견하게 된다. 주인공은 경찰차로 달려가 도움을 요청하게 된다. 하지만 경찰차 안에 있던 경찰은 이미 감염된 좀비가 된 상태였다. 좀비는 주인공을 발견하고 공격하게 된다. 주인공은 그대로 당황하며 주저 앉게 된다. 이 상황에서 유리창과 주인공을 놀라는 소리 때문에 주변에 있던 좀비들이 주인공을 둘러 쌓으며 공격하게 되고 주인공은 절규하며 세드엔딩이 된다.

스토리 보드

컨셉	컨셉 설명
	주인공이 1층로비로 탈출
	길가에 주차되었던 경찰차를 발견하고 뛰어감
	창문을 두들기면 경찰에게 도움을 요청
	차에 있던 경찰은 이미 좀비가 되어있었음
	경찰좀비가 유리창을 깨며 주인공 공격함
	갑작스러운 공격에 넘어진 주인공
	주인공 소리를 듣고 밖에 있던 좀비들에게 둘러싸이며 주인공은 절규하며 -Ending

3) 게임 화면 및 시스템

게임화면UI구성



1. 이동키

왼쪽 화살표는 왼쪽 이동키로 캐릭터가 비추는 라이트 쪽도 왼쪽으로 돌게 된다.

오른쪽 화살표는 오른쪽 이동키로 캐릭터가 비추는 라이트 쪽도 오른쪽으로 돌게 된다.

이동키를 2번 누를 시 누른 쪽으로 달리는 모션으로 된다.

2.손전등 on/off 키

앞에 시야를 더 증가시켜주는 손전등을 켜다 껐다를 할 수 있다. on/off 조절을 하여서 3.손전등 배터리를 조절하게 한다.

3.손전등 배터리

3칸으로 나뉘있으면서 한 칸당 15초 뒤에 줄어들게 된다. 단 손전등을 끄고 5초 동안 기다리면 한칸이 충전되게 되어 조절하면서 게임 플레이를 해야한다.

4.오브젝트 작용키

상호 작용 가능한 오브젝트 앞에 가면 키가 등장하며 그 키를 누르면 거기 맞는 오브젝트에 맞는 행동을 하게 된다. 작용키를 눌렀을 시에는 그 애니메이션이 끝나기 전까지 다른 행동을 할 수 없다.

4) 맵 구성 및 시스템

맵 배경은 호텔 복도이며 맵 크기는 1920 * 80 px 이다.

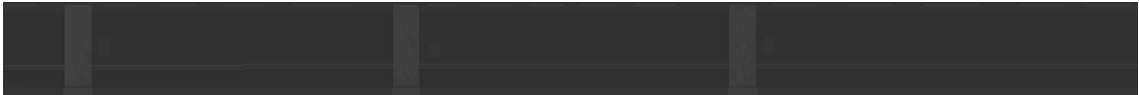
시점은 사이드 뷰 2D 횡 스크롤이며 흑과 백으로 대부분 표현했으며 중요한 부분은 단색을 이용하여 강조를 줬다.

구역은 한 층이며 각 층마다 오브젝트 배치와 몬스터는 다르다. 이 때문에 내려갈수록 어렵게 레벨 디자인이 된다.

30층에서 1층까지 도달 해야하며 밑을 가기 위해서는 밑층으로 연결된 계단을 통해 내려가며 이동할 시 다음 층에서 시작하게 된다. 1층에 도달하면 엔딩이 나온다. 만약 그 층에서 죽게 되면 그 층에서 다시 시작되며 게임을 나갔을 시에도 마지막 층이 저장되며 만약 다시 30층 부터 시작하고 싶으면 데이터를 지우고 새로 시작해야 된다.



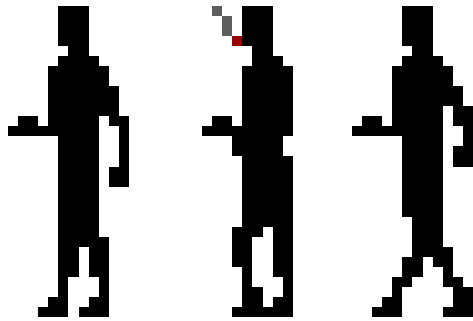
(계단 16 * 32)



(구역 1920 * 80)

5) 캐릭터 및 손전등 시스템

캐릭터

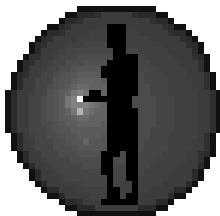


크기는 16*32 이며

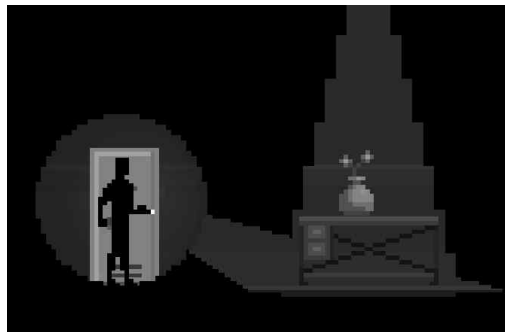
콘셉트는 건장한 30대 성인

캐릭터 외형을 바꾸는 의류 아이템은 없으며 가만히 있을 때 여러 idle이 발동된다.

캐릭터는 배경보다 진하게하고 주변에 라이트가 있어 구분이 되게 한다.



< 캐릭터 주변 마스크 36* 36px >



< 인게임 캐릭터 >

인게임 맵에 캐릭터를 배치했을 때 이런 모습이 나올 것이며

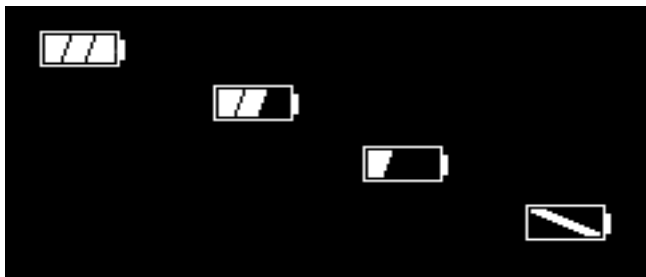
캐릭터의 높이를 상호 작용 가능한 오브젝트 크기와 같게하여 이용할 수 있다는 생각이 들 수 있게 한다. 또한 상호 작용이 가능한 오브젝트인지 알 수 있게 버튼 또한 평상 시에는 없다가 오브젝트 앞에 오면 생성되어 사용할 수 있다. 모든 오브젝트마다 각기 다른 애니메이션을 줄 것이다.

캐릭터는 주변에 마스크는 36*36주변을 비추며 손전등을 켜었을 시 마스크 이상으로 64*32크기로 앞에 상황을 볼 수 있으며 그 주변을 안보여 공포감을 조성한다.

손전등 시스템

손전등을 앞으로 이동할 때 거의 필수적인 요소로 손전등이 없으면 적인 좀비에게 잡혀 죽을 확률이 높다.

이 때문에 손전등을 키고 이동을 해야한다. 하지만 배터리 시스템 때문에 항상 키고 다닐 시 정작 필요할 때 배터리가 다 닳면 사용없을 수 없는 상황이 만들어지는 패널티가 있다.



총 3칸으로 나뉘져 있으며 한칸은 15초마다 줄어들게 된다.

손전등을 off를 눌렀을 시 5초 뒤에 다시 한칸씩 차게 되며 배터리 관리 해야하는 재미가 있다.

6) 몬스터 및 적

 (팔 절단)(다리 절단)(머리절단)	일반 좀비 2종 평범한 좀비 그리고 천천히 돌아다님(5종류)	레이어 사이즈 : 32*32 한쪽 다리가 잘린 좀비, 팔이 잘린 좀비, 등등 외형만 다른 모습의 좀비
	천장에 붙어 다는 좀비 바퀴벌레처럼 움직이고 팔 다리가 비정상 적으로 김	레이어 사이즈 : 32*32 네발로 기어다니는 좀비로 천장이나 바닥에서 튀어나오는 형태의 좀비
	배가 나와있고 덩치가 큼 뚱뚱한 배볼록이 폭발할 예정 임시 이미지보다 더 뚱뚱하고 게으른 느낌으로	레이어 사이즈 : 32*32 캐릭터를 존재를 확인할 시 폭발하여 폭발음으로 캐릭터의 청각을 일시적으로 잃게하여 탈출하는 과정을 방해하는 좀비
	속도 특화형 머리를 쥐고 있음 눈에서 빨간 안광이 나옴	레이어 사이즈 : 32*32 점프하며 달려드는 좀비 달리다가 점프로 플레이어를 덮치는 좀비 (소리가 나지않으면 움직이지 않음)
	근육이 뽕뽕한 느낌의 좀비로 맵의 끝까지 달려나감	레이어 사이즈 : 32*32 맵의 끝에서부터 달려와 반대쪽까지 달려가는 모습의 좀비

7) 오브젝트

예시	컨셉	사이즈 및 기타사항
	책상 캐릭터가 숨을 수 있는 공간	상호작용시 캐릭터가 책상 밑으로 기어 들어가서 숨음
	캐비닛 좀비를 피해 숨을 수 있는 공간	상호작용시 문이 열리며 캐릭터가 안으로 들어가 숨음
	캔버스트로리 헌 옷이 쌓여 있는 수거차량 캐릭터가 숨는 공간	상호작용시 캐릭터가 옷가지속으로 뛰어 들어가 숨음
	꽃병 캐릭터가 오브젝트 옆을 지나가게 되면 오브젝트가 떨어지면서 좀비들의 관심을 끌게 됨	책상 위에 있으며 책상으로 들어갈 시 100%확률로 떨어지며 그냥 지나갈 시 30%확률로 떨어진다.
	책장 캐릭터가 책장 오브젝트 옆을 지나가게 되면 오브젝트가 땅에 떨어지면서 좀비들의 관심을 끌게 됨	지나가면 책이 떨어지며 소리가 난다. 30%확률