

인어공주 노아

프로그래밍 수습부원 이하민

목차

게임 개요(시놉시스, 등장인물)

게임 기본 시스템(프로토타입 영상)

예상업무

장르: 생존 건설시뮬레이션 타워 디펜스

시점: 탑뷰

플랫폼: PC

게임패드를 통한 로컬 멀티플레이



리소스가 되는 게임들

시놉시스

※안데르센의 원작 <인어공주> 스토리 각색

인어공주 ‘노아’와 마녀 ‘모르가나’는 과거 막역한 소꿉친구였다.

하지만 둘은 시간이 갈수록 조금씩 서먹해졌다.

심지어 아름다워져 가는 언니의 모습에 모르가나는 내심 질투를 가지고 있었는데

어느날 모르가나는 지나가다가 한 섬 위에서 장미꽃 한 송이를 곁에 두고 잠들어 있는 노아의 모습을 본다

너무나 아름다운 그 모습에 모르가나는 거대한 고래를 부려 해일을 일으켜 꽃을 꺾어버리려고 하는데
...

등장인물

노아



<인어공주>의 주인공
마녀 모르가나와는 친구 사이이다.
바다에서는 볼 수 없는 꽃을 귀하게
여겨 키우고 있다

조개를 모아 시멘트를 만드는 등, 건
설공학에 흥미가 깊다

※디지털그림을 못 그려서 손그림 촬영으
로 대체합니다.

노아 추가 콘셉트 일러스트



인게임, 위에서 본 모습



붉은 트윈테일로 설정한 이유
탑뷰에서는 시점타트에 인물의 모습이 귀엽게 보이기 쉽
지않음
머리가 꽃게처럼 보이도록 하여
마치 꽃게가 집게발로 블록을 옮기는 듯한 귀여움을 줌

등장인물

모르가나(임시)



임시 디자인



이건 디즈니 애니메이션의 마녀

<인어공주>의 마녀
훗날 인어공주가 물거품이 되는데
기여하게 된다(베드엔딩)

아름다운 언니에게 열등감을 가지고
질투하고 있다

마법과 공학에 아주 능하다

등장인물

고래



진짜 고래

모르가나를 좋아하기 때문에 모르가나가
칭찬하면 춤을 춘다

그런데 고래가 거대하기 때문에 고래가 춤
을 추는 것만으로 해일이 일어나게 된다

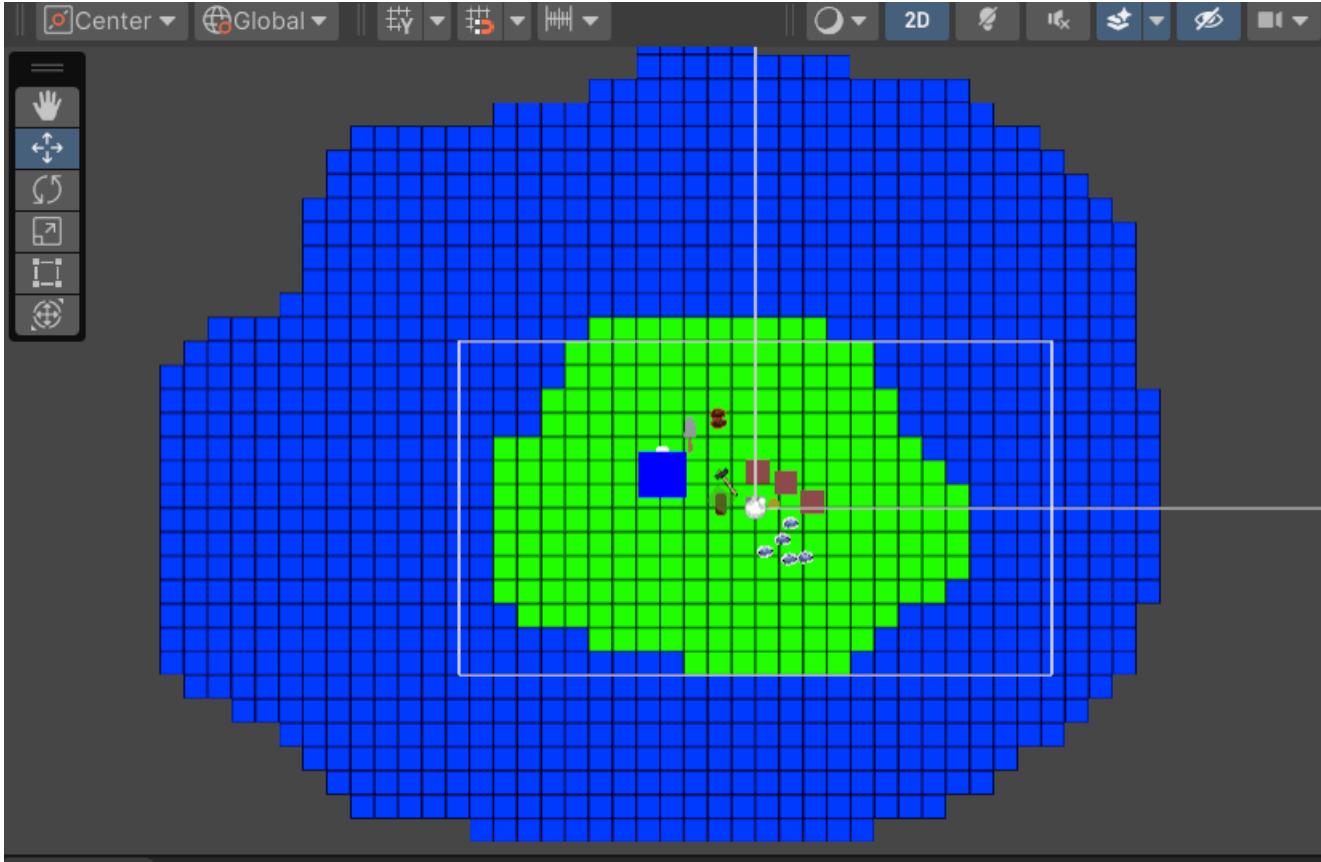


게임 기본 시스템

플레이어는 모르가나가 일으키는 해일에 맞서 섬의 꽃을 지키는
‘노아’가 되어 게임이 진행됩니다.

주기적으로 해일의 크기와 그 방향이 주어지고
노아는 그 정보에 맞추어, 섬 주위에서 재료를 모아서 제방을
짓습니다

또한 동시에 재료를 써서 비료를 만들어 꽃을 키우고, 꽃을 다 피우면 승리하고
꽃이 해일에 무너지면 게임오버 됩니다



맵은 바다와 섬으로 이루어지고
섬 가운데에는 노아가 기르는 장미꽃이 있음

바다에서는 조개를 구할 수 있음

탄산칼슘으로 이루어진 조개가 시멘트의
원료가 됨

이 시멘트로 콘크리트를 만들어서 섬을 틀
어막는것이 게임의 목적

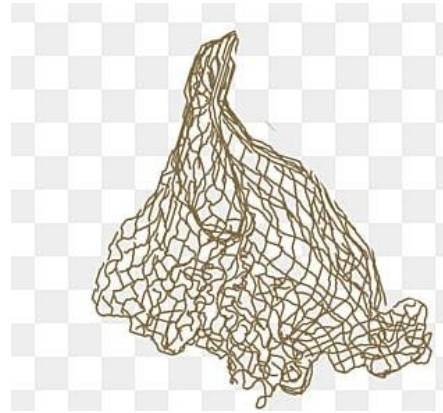
주기적으로 맵 밖에서부터
모르가나가 보낸 해일과 상어가 옴

노아는 그 전까지 제방을 쌓아야함 막아야
함(타워 디펜스)

노아의 도구 (예시)



모종삽
재료:자갈을 얻는데 쓰임



그물(또는 바구니)
노아는 기본적으로 하나
밖에 잡을 수 없음
그래서 재료들을 다량으
로 구하려면 시간이 오래
걸리는데
그물에 재료를 담는것으
로 해결할 수 있음

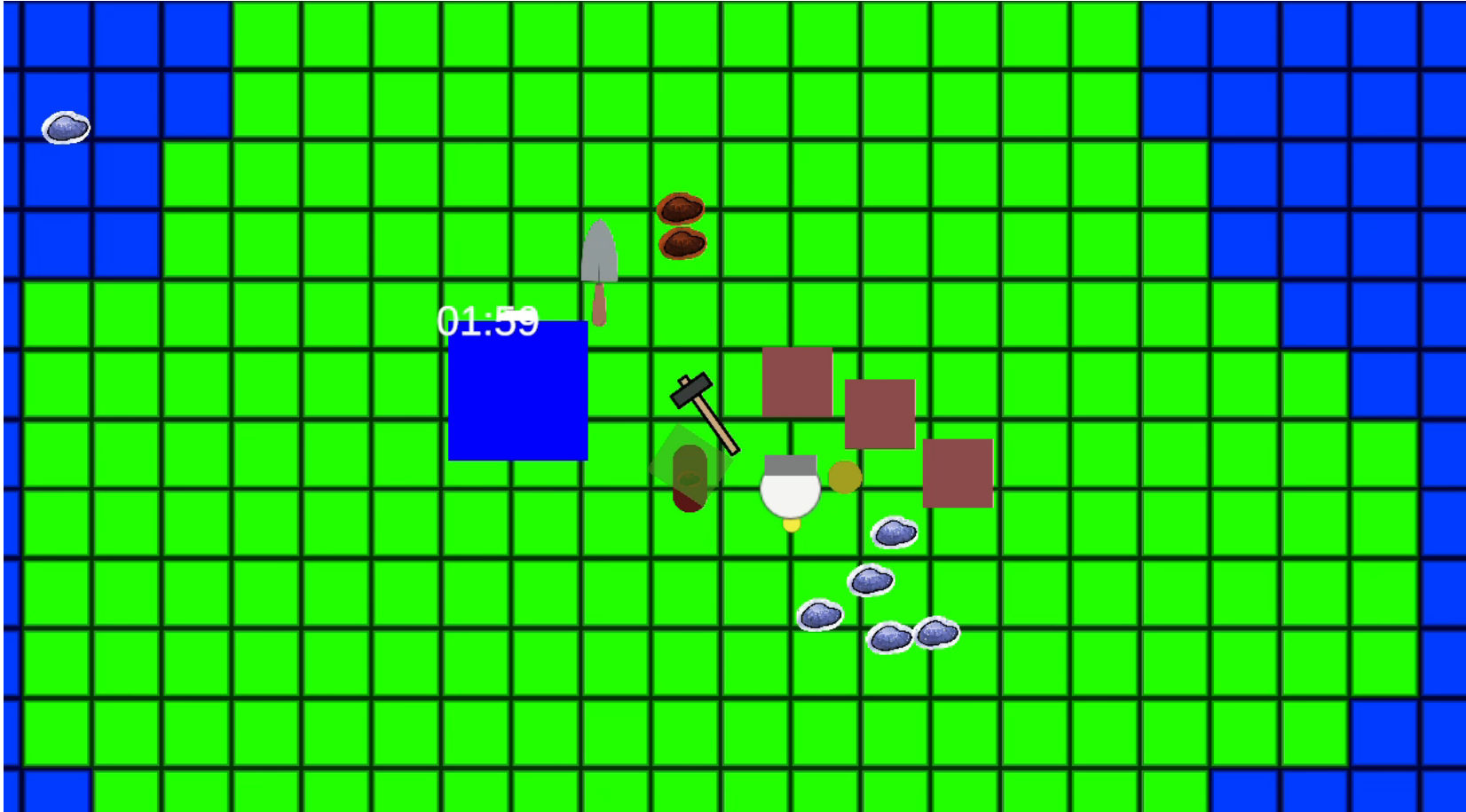


슬레지헤머(오함마)
블록이나 건물을 부수거나
청사진(블루 프린트)으로부터 건
물을 짓는데 쓰임



검을 휘둘러 해일과 함께 오는
상어를 쫓아낼 수 있음
내구도가 있음

이해를 위한 게임 프로토타입 영상



제방을 세우고
해일을 막아내는 영상

청사진 (블루프린트)

건물의 방향, 종류, 필요한 재료에 대한 정보를 담고 있음

1. 원하는 위치에 청사진을 옮기고
2. 그 위에 재료를 전부 올린 뒤
3. 오함마로 건설

영상에서는 조개를 투입하면 콘크리트로 만들어주는 건축물의 블루프린트가 등장
건축물의 재료가 콘크리트 3개여서 그 위에 콘크리트를 3개 올려 만듦
이후 조개를 투입하여 콘크리트를 구함

이와 비슷한 건축물 및 재료를 다수 구현예정

게임 결말

모르가나는 도저히 자신의 마법이 노아에게 통하지 않자 분해하고 있었습니다.
그때, 푹푹하고 노크소리가 들려왔습니다.
모르가나가 화를 내며 문을 열자 그곳엔 노아가 웃으며 꽃을 내밀고 있었습니다.
“항상 열심히 하는 착한 동생에게 주는 선물.” 노아가 말했습니다.
사실 노아가 키우던 아름다운 꽃은 모르가나를 위한 것이었습니다.
모르가나는 눈물을 흘렸습니다.



노아의 꽃은 동생을 위한 것이었고 이를 통해 우정을 되찾는다는 엔딩
결말을 포함해서 게임 곳곳에 비주얼 노벨이 삽입됨

예상 업무

프로그래밍
여러 건축물 기능 구현하기(hard)
비주얼 노벨 구현하기
멀티 구현하기(hard)
Ui디자인



건축물중에는 이런 것도 있을 예정

아트
기본 블록 리소스

시간이 되어 해일이 올 때
모르가나가 해일을 보내는 장면을 카툰식으로
표현할건데 그때 쓸 cg

비주얼 노벨용 스탠딩, cg



노아가 움직일때
꼬리가 흔들리는 애니메이션등등

감사합니다

프로그래밍 수습회원 이하민