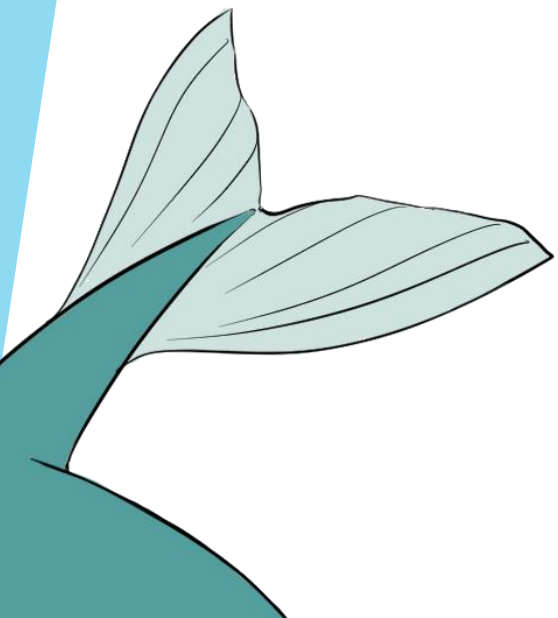


인어공주 노아

이하민 조서형 정민서 이연진



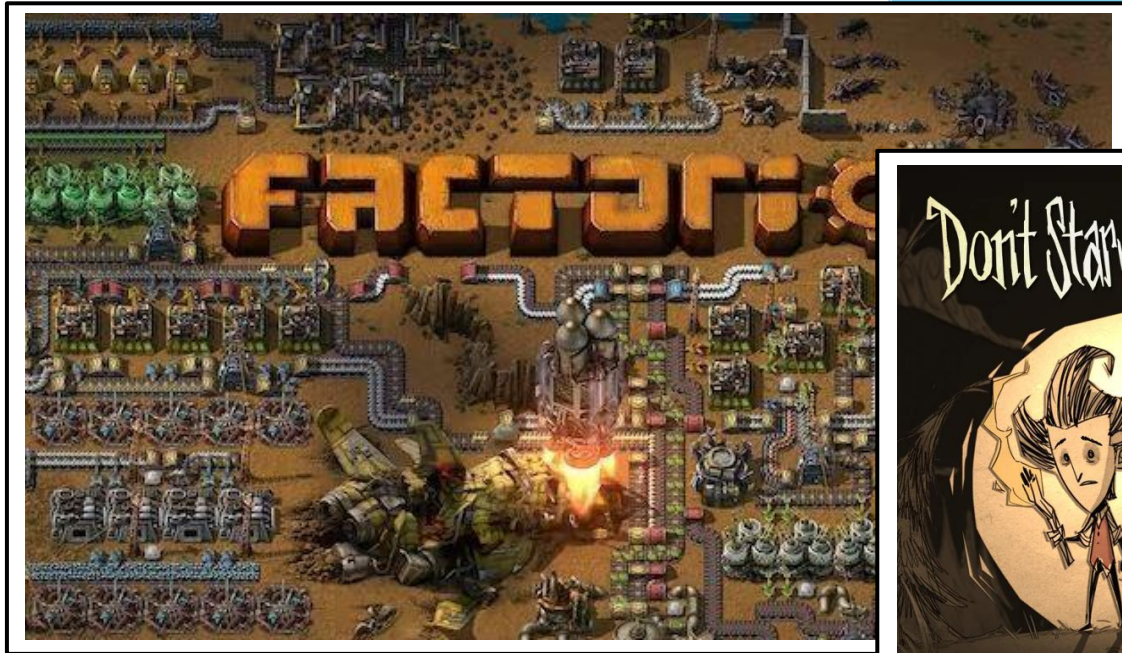
플랫폼: pc

플레이 인원: 1~4인 (2인 이상 플레이 권장)

장르: 비주얼노벨+2d 탐뷰 타워디펜스, 샌드박스 건설

엔진: 유니티

메인 레퍼런스



조작 레퍼런스



시스템 디자인 레퍼런스

그리고 세 게임이 공유하는,
코옵과 탐부

시놉시스

※안데르센의 원작 <인어공주> 스토리 각색

과거 인어공주 ‘노아’와 마녀 ‘모르가나’는 서로 막역한 사이였습니다. 이른바 소꿉친구입니다. 하지만 둘은 시간이 지남에 따라 조금씩, 조금씩 서먹해지고 있었는데 왜냐하면 점점 아름다워져 가는 언니의 모습에 질투를 느끼고, 모르가나가 스스로 거리를 두고 있었기 때문입니다.

그러던 어느 날, 모르가나는 지나가다 우연히 어떤 외딴섬 위에 있는 노아를 보았습니다. 섬에 가장 높은 곳에는 아직 피지않은 꽃이 한 송이 있었는데, 노아는 매일 몰래 이 섬에 찾아와 이 꽃을 돌보고 있었습니다. 이에 모르가나는 자신의 마법으로 해일을 일으켜 꽃을 꺾으려고 하는데...

등장인물

인어공주 노아
동화 <인어공주>의 주인공
여섯 공주 자매중 막내
자매중에서 가장 아름다운 눈동자
를 가지고 있다(원작설정)

마녀 모르가나와는 소꿉친구

건설 공학에 흥미가 깊다





마녀 모르가나
동화 <인어공주>의 마녀

소꿉친구이자 언니인 노아에게 열등감을 가지고 있다

마법과 공학에 아주 능하다

모티브는 심해의 신비로운 발광생물
어두워지면 신체가 빛난다
둘 다 공돌이인게 중요 포인트



모르가나는 노아가 소중하게 기르던 꽃을 보았습니다.
그 꽃은 너무 아름답고, 또 바다에서는 절대 피워낼 수 없는 어떤 바를 말하는 것만 같아서,
꽃이다 피는 그날
노아가 자신만큼 아름다운 꽃을 한손에 들고 지상으로 떠나버릴 거라고 모르가나는 생각했습니다.
"...그것만큼은 절대로 안되는 일이야"
모르가나는 그렇게 말하고 무언가 결심한 표정을 지었습니다.



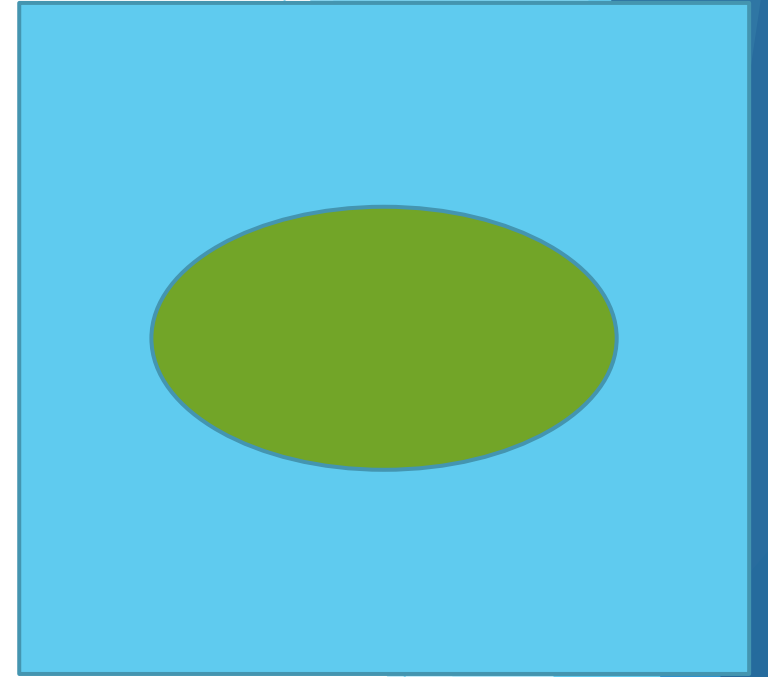
게임 시스템



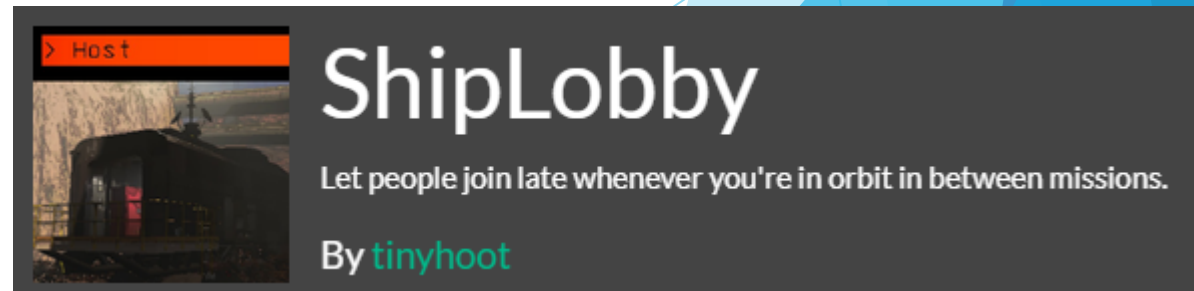
인어왕국 도서관
(로비공간, 플레이어 접속 가능)



사이클



바다 위 섬



도서관

노아가 밤에 와서 공부하고 잠드는 공간

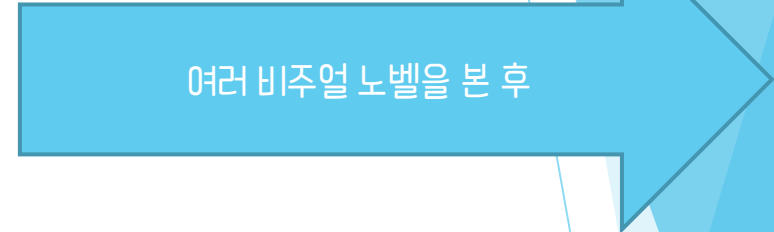
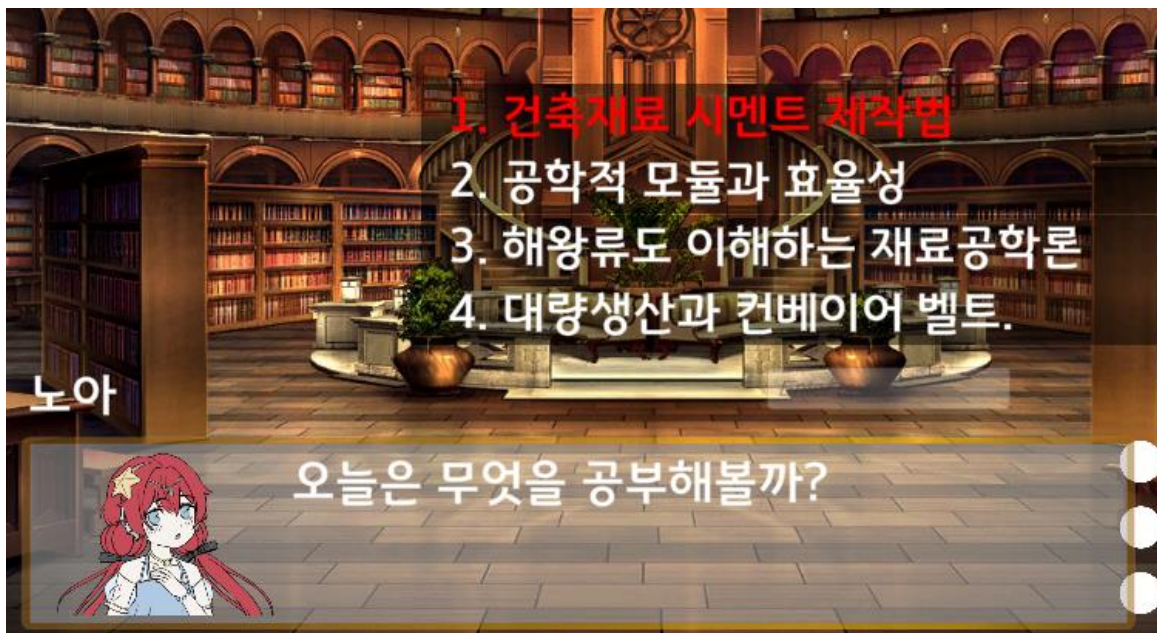
노아가 공부하다가 깜빡 잠들->

과거 회상, 시점의 변화등 스토리진행->

깨어나서 다시 공부&퀴즈



플레이어(호스트)는 노아가 어떤 것을 공부할지를 선택할 수 있고
이를 통해 아이템이 주어짐

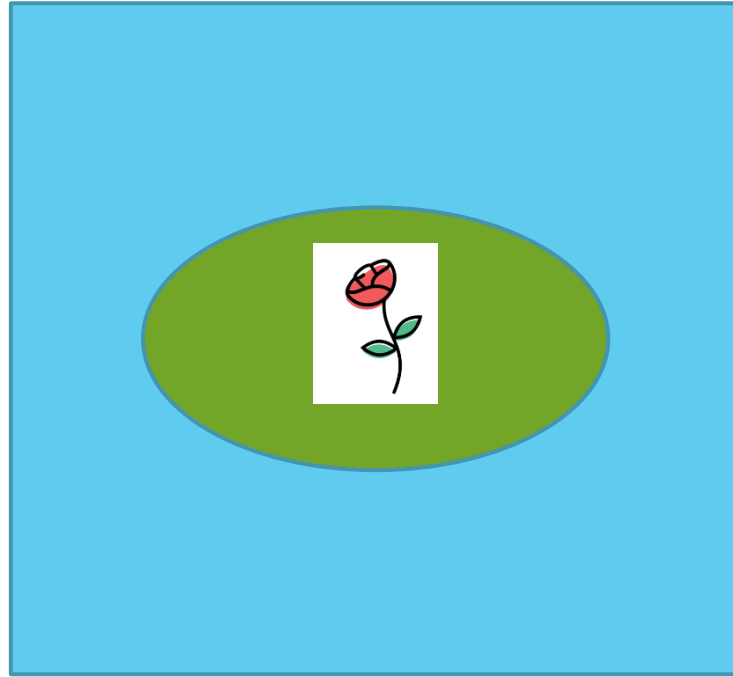


플레이어는 중간에 삽입된 비주얼 노벨 때문에
배운 내용을 잊어버릴 수 있음
문제를 맞추면 추가 아이템 증정
-> 플레이어는 노아에게 더 몰입하게됨

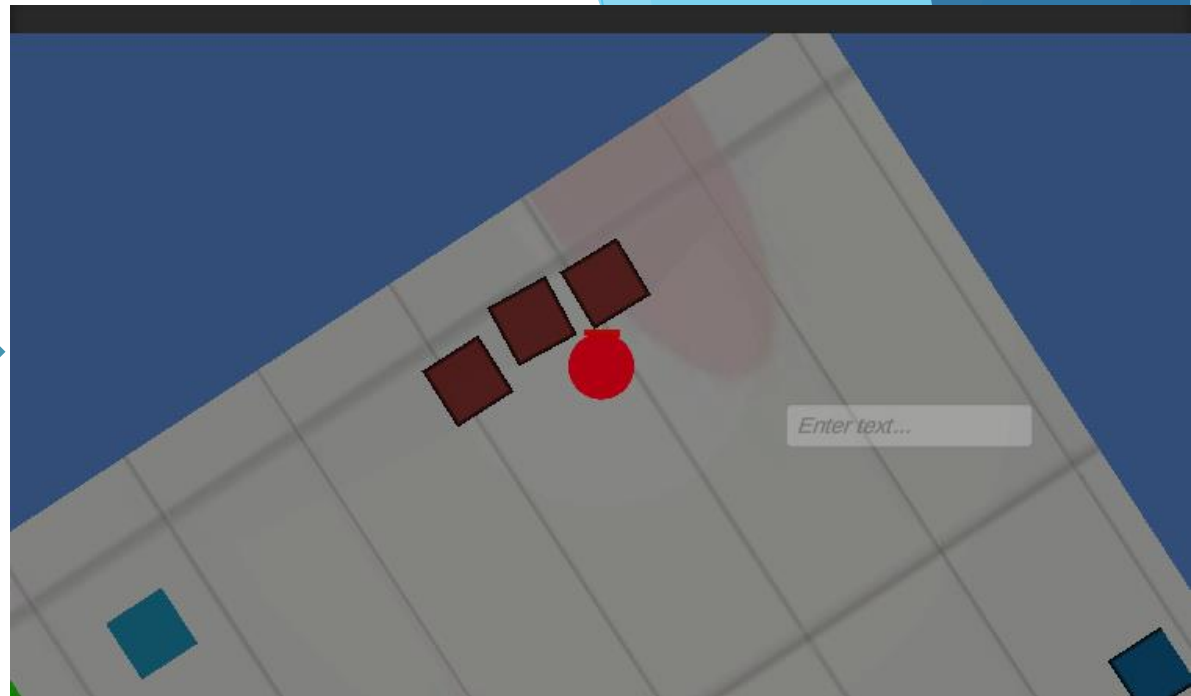
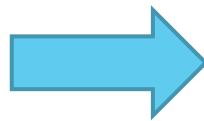
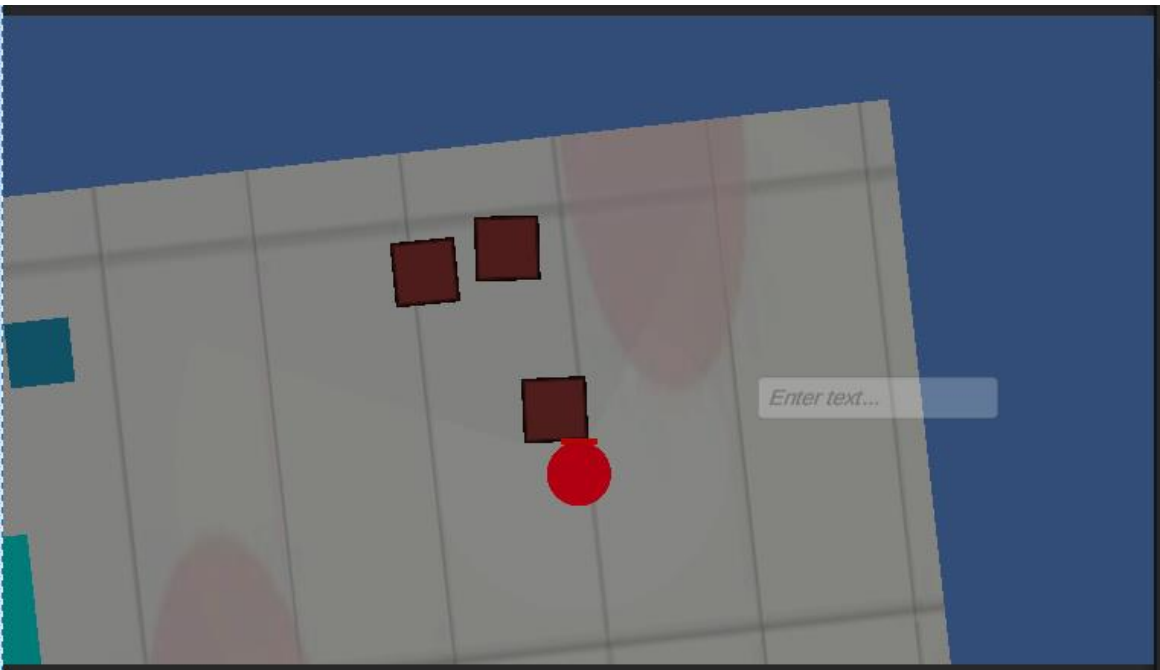
+게임 시스템을
자연스럽게 설명해 줄 수 있음



바다 위 섬



마녀 모르가나가 보낸 해일이 더쳐온다!



해일이 더쳐온다. 어떻게 할까?
->방파제를 쌓아서 갯을 지키자!

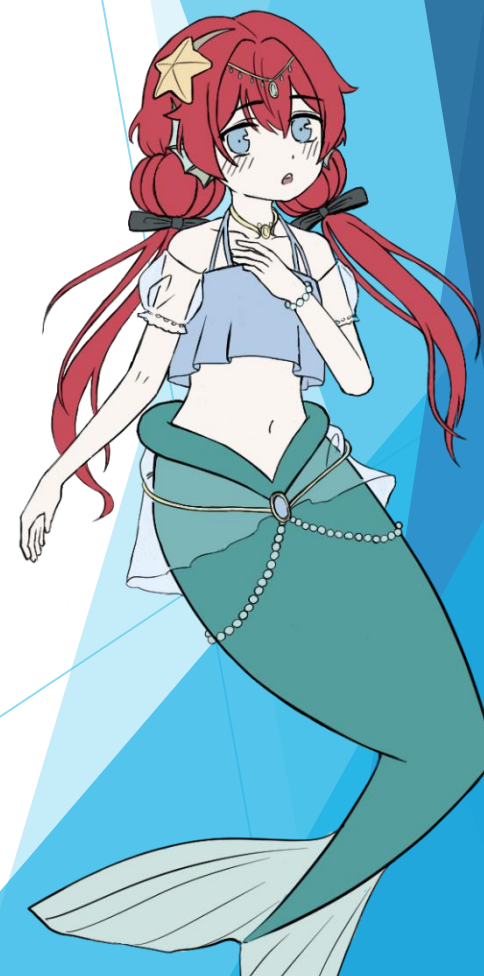
Wasd: 이동
마우스: 좌우 회전
좌클릭: 앞에 물건 잡기/놓기
우클릭: 아이템 사용

방파제는 어떻게 얻어야 할까?

-> 주변 바다에서 조개껍데기를 모아서

타사카스오를 얻어 시멘트로 콘크리트를 만들자!

그를 위한 아이템과 지식이 비주얼 노벨을 통해 주어진다



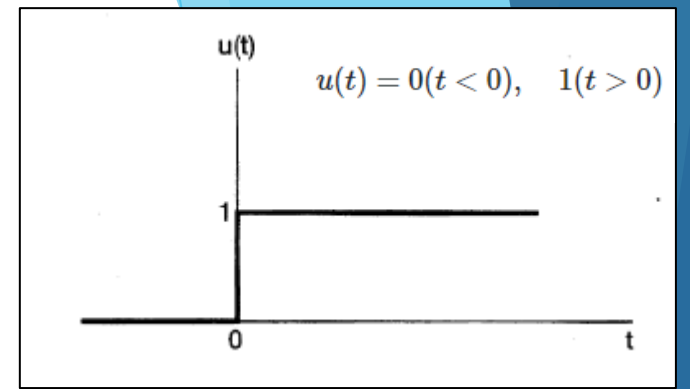
결말

모르가나의 공격을 다 막아내면 승리

둘의 우정을 강조하는 감동적인 결말이 준비되어 있음



아트 레퍼런스



일러스트레이터 Haる(하루)

낮은 채도와 거친 선 표현

단순하고 부드러운 형태

그림자 영역을 선으로 구분하고,
색체의 점진적 변화(Gradation) 대신
홀쩍 뛰어넘어서(Step) 표현함
'신체의 액체화'라는 특징적인 기법



액체화를 통하여
인물/사물이 배경에
녹아들도록 표현
《《《 동적인 애니메이션에
잘 어울림

바다를 배경으로 하는
인어공주 노아 테마에 적절함

제작 계획(플밍)

이하민
조서형

현재 완성된 것

멀티플레이

플레이어 조작(물건 잡기, 아이템 사용등)

기본 블록 구조

건물 제작 방식

VN시스템

-> 세부 요소가 비어있음

7월 12일
전반적인
게임 시스템 구현



7월 31일
해일, 게임 사이클
구현

작업대응
여러 건물, 아이템
구현



8월 11일
비주얼 요소구현
쉐이더나 <카툰 액션>등

세이브&로드 구현

(동시에)툼툼이 VN 시나리오 작성

제작 계획(아트)

정민서(채색) 이연진(선화)

7월 14일(일)

VN스탠딩 완성

7월 28일(일)

건물, 아이템등
블록 이미지
완성

8월 11일(일)

추가 비주얼 요소
<카툰 액션>제작

VN용 cg제작

8월 18일(일)

타이틀화면일러스트 제작
UI 제작

(동시에)툼툼이 VN 시나리오 작성

질문시간

