

신작 종스크롤 슈팅 게임 제안서

목차

1. 개요
2. 신작 종스크롤 슈팅 게임 제안
3. 제안 게임의 기본 컨셉 및 재미 요소
4. 제안 게임의 목표 및 목적
5. 제안 게임의 레퍼런스 게임

개요

- 해당 문서는 신작 종스크롤 슈팅 게임의 제안서이다.
- 신작 종스크롤 슈팅 게임을 제안하고 기본적인 컨셉과 재미 요소에 대해 설명한다.
- 프로젝트의 목표와 목적에 대해 설명한다.
- 해당 게임과 유사한 시스템 및 컨셉을 가진 레퍼런스 게임을 제시한다.

신작 종스크롤 슈팅 게임 제안



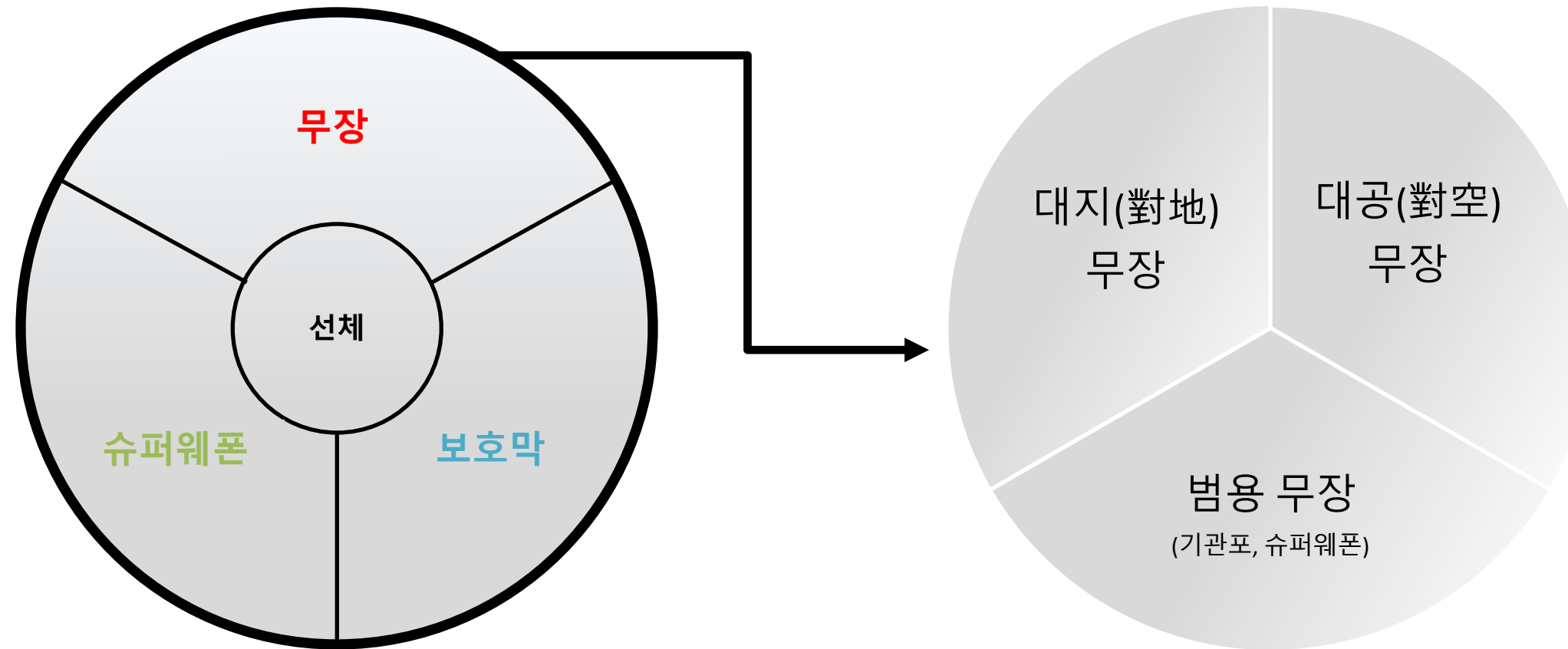
3D 슈팅 게임 레이 스톰 (1996)



Xtom 3D (1999)

- 스트라이커즈 1945 스타일의 2D 종스크롤 슈팅 게임을 골자로 하는 3D 슈팅 게임을 디자인 하는 것을 목표로 한다.
- 3D 그래픽으로 만들어진 2D 슈팅 게임으로 입체적인 공간 전투를 보여주고자 한다.
- 기존 슈팅 게임들처럼 일격에 격파되는 하드코어 슈팅 게임을 지양하고, 보호막과 체력 시스템을 이용해서 어느 정도의 피탄을 허용한다.
- 각 미션은 탄막 슈팅보다는 암기형 슈팅에 가까움과 동시에, '레이디언트 실버건'과 같은 게임처럼 단순히 회피와 공격만을 반복하는 것이 아니라 각 맵과 보스에 따라 특정한 기믹이 존재하고 MMORPG의 레이드 처럼 기믹을 돌파하면서 클리어하는 형태로 디자인한다.
- 관리에 들어가는 공수를 절감하기 위해, 기본적으로 별도의 관리가 필요한 멀티 플레이 모드 및 협동 모드는 배제하고 싱글 플레이로만 플레이 할 수 있도록 하며 리더보드를 통해 각 스테이지별 스코어 순위 경쟁만을 지원한다. 차후 필요하다면 멀티 플레이를 위한 별도의 모드를 디자인한다.

제안 게임의 기본 컨셉 및 재미 요소(1)

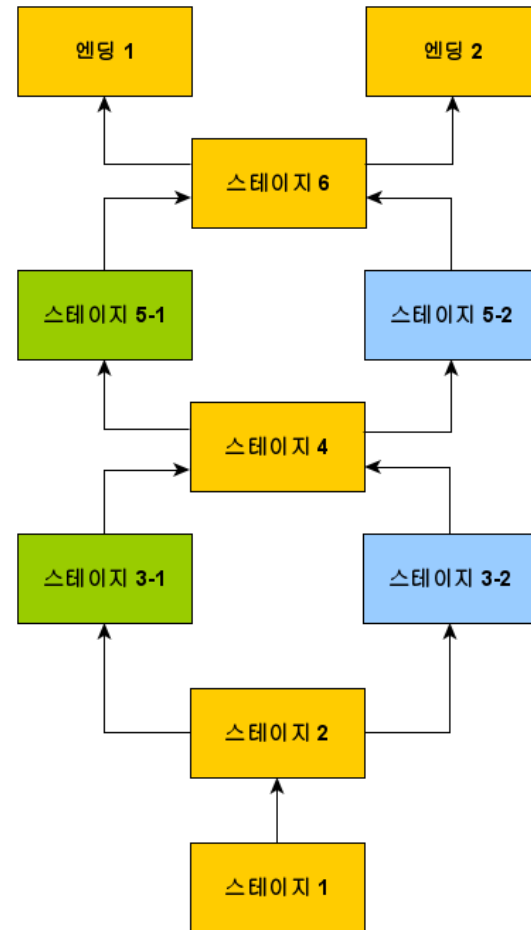


기본적인 플레이어 장비 구성

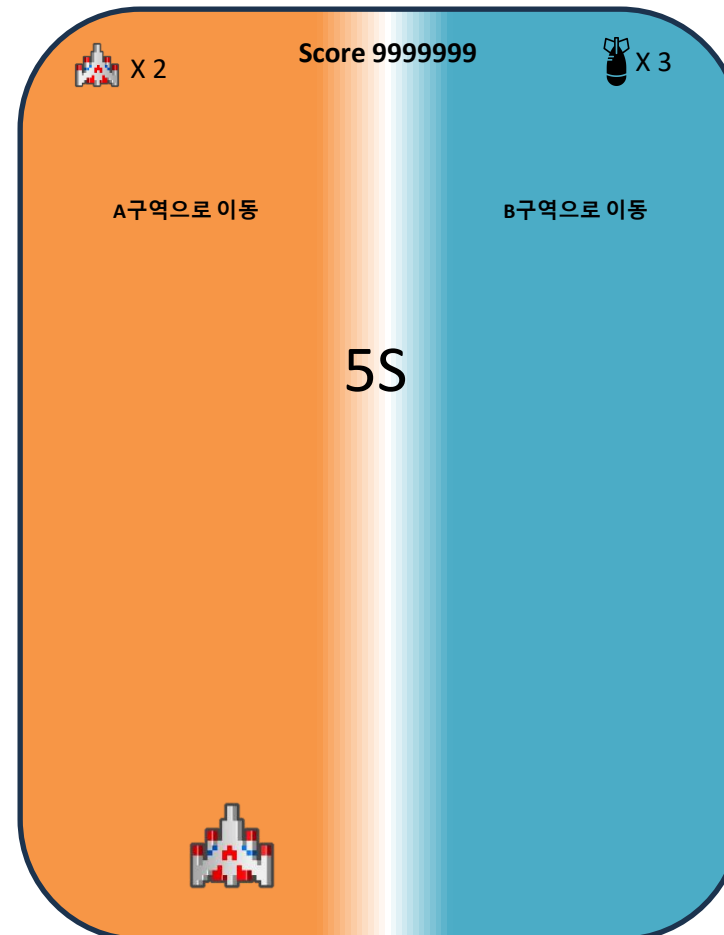
게임의 핵심인 다원화된 무장 시스템

- 플레이어의 선체(전투기)는 기본 무장인 기관포 1종, 대지 특수무장 1종, 대공 특수무장 1종, 슈퍼 웨폰 1종, 보호막 1종을 장착하고 게임을 시작한다. 원하는 장비를 출격전에 세팅하여 플레이 할 수 있는 '장비 변경 시스템'을 탑재하여 로그라이크 장르 게임으로써의 가능성을 열어둔다.
- 각 레벨에 등장하는 적은 지상과 공중으로 각기 다른 적이 등장하며 지상의 적은 대지무장으로만 공중의 적은 대공무장으로만 격파할 수 있다. 상황에 맞춰 현재 장착한 무장을 활용하여 각 레벨을 클리어하는 것을 게임의 핵심 재미 요소로 한다.
- 보스의 경우 플레이어들에게 거대 보스의 위용을 드러내기 위해, 피탄 판정이 공중과 지상 양면에 모두 있는 형태의 보스전을 상정하여 디자인한다.
- 여타 슈팅 게임들과 다르게 플레이어의 기체는 한번의 공격으로 격파되지 않으며, 플레이어의 세팅에 따라 보호막과 선체의 내구도가 달라지게 된다. 이를 통해, 약한 공격을 맞아서 견딘다거나 탄막 사이를 보호막을 이용해서 헤쳐 나아가는 등의 플레이를 플레이어가 선택할 수 있도록 한다.
- 슈팅 게임에서 일명 '폭탄'이라고 불리는 슈퍼 웨폰을 사용할 수 있도록 하여, 플레이어들이 익숙하게 여길수 있는 슈팅 게임의 클래식한 문법을 지키도록 한다.

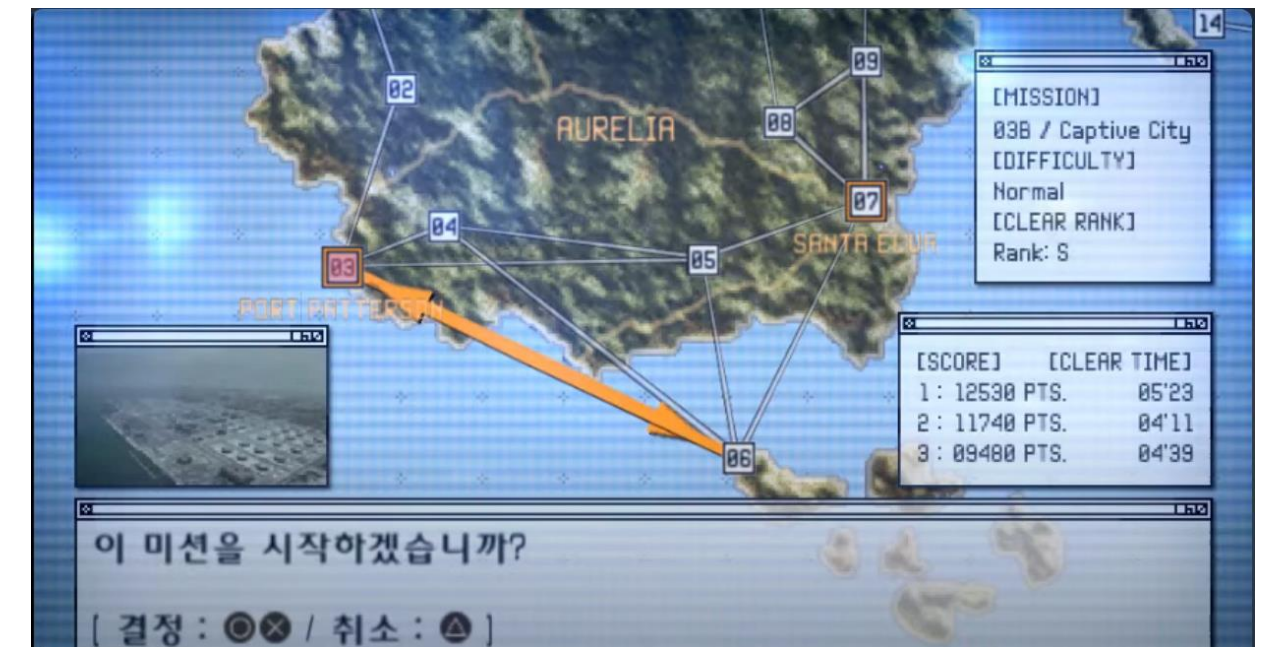
제안 게임의 기본 컨셉 및 재미 요소(2)



다이나믹 캠페인 예시



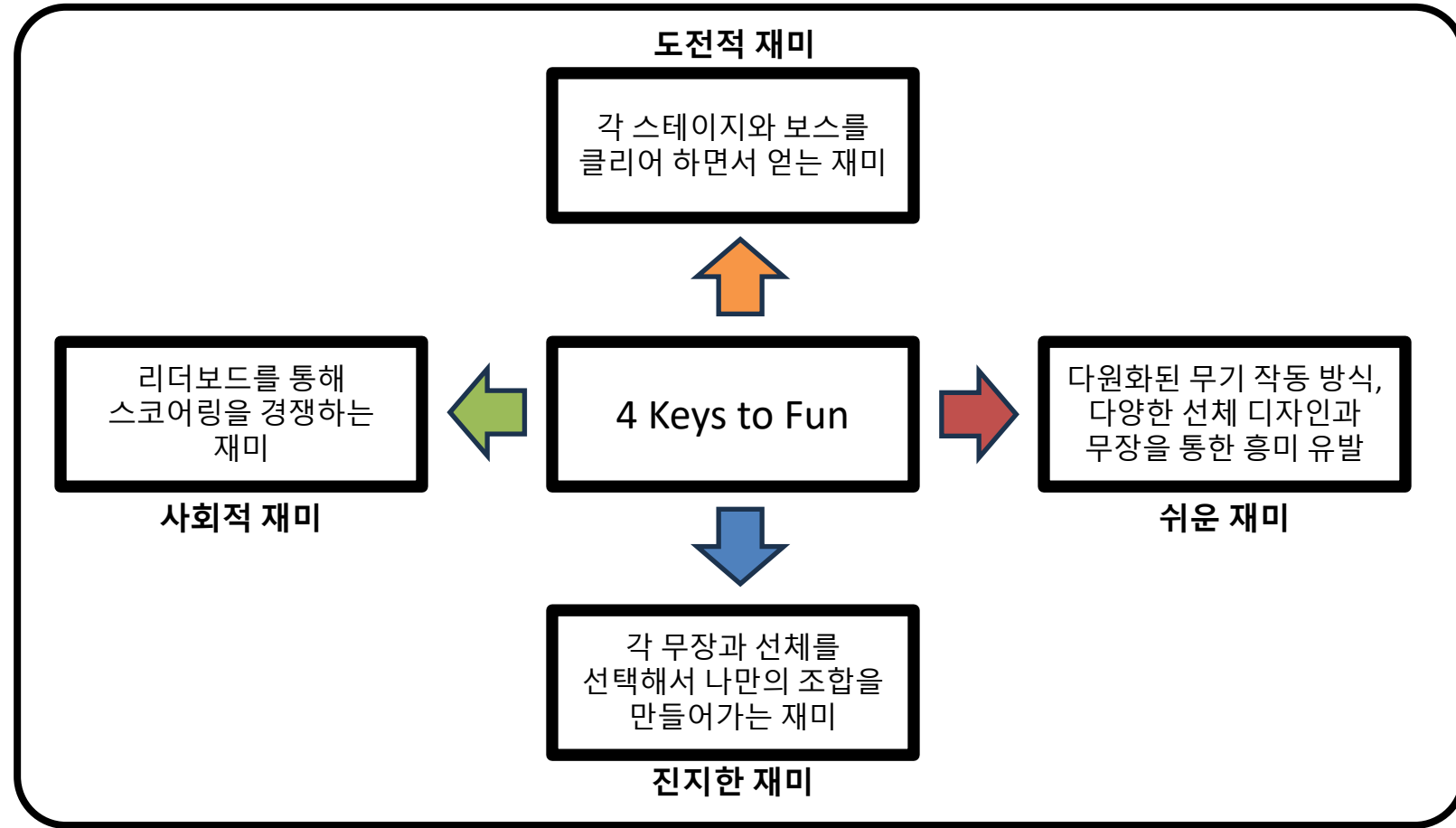
플레이어가 분기를 선택하는 방식 예시.
정해진 구역에 일정 시간 머무르면 해당 분기 스테이지로 이동하는 방식



에이스 컴뱃x 동적 캠페인 스크린샷.
분기가 복잡하게 얹혀있는 것을 확인할 수 있다.

- 반복 플레이를 통한 재미를 증대 시키기 위해, 미션 플로우에 동적 캠페인(Dynamic Campaign)을 삽입하고자 한다.
- 동적 캠페인은 1자진행의 스토리 구조가 아닌 플레이어가 어떤 분기를 선택 하는가에 따라 다음 레벨이 변경되고 레벨의 내용은 물론 스토리와 엔딩에도 영향을 미치는 디자인으로, 각 레벨이 스테이지 형태로 되어있는 게임에서 사용하기 좋은 구조이다.
- 슈팅 게임에서는 에이스 컴뱃x의 동적 캠페인, RTS에서는 컴퍼니 오브 히어로즈3의 동적 캠페인을 대표적인 예시로 들 수 있다.
- 1자진행 구조의 기획보다 더 많은 개발 시간과 검증이 필요하지만, 세밀하게 설계된 다이나믹 캠페인은 스토리의 단조로움을 해소하고 살아있는 듯한 복잡성을 부여하며, 게임을 볼륨을 크게 증가시켜 플레이어들의 실제 플레이 타임 증대에 큰 도움이 된다.

제안 게임의 목표 및 목적



니콜 나자로의 '4key to Fun' 이론에 따른 재미 요소 차트

장르의 태동기부터 기본적인 문법이 확립되어 있는 장르이기 때문에
빠른 초기 기획, 프로토타이핑 및 테스트가 가능

매년 발매되는 게임의 숫자가 적기 때문에 퀄리티만 보장된다면 최소한의 판매량이 보장될 수 있음

필요하다면 기획 수정을 통해 게임의 전체 틀은 유지한채로 협동 모드 등의 멀티플레이를
지원하는 형태 혹은 최근 인기있는 로그라이트 스타일로의 기획 변경이 가능

정통 스크롤 슈팅 게임의 개발상 이점

- 국내에서는 불모지에 가까운 정통 스크롤 슈팅 게임 장르를 노림과 동시에, 신작 게임에 목말라 있는 글로벌 슈팅 게임 고객층의 니즈를 만족 시킬 수 있을 것으로 생각됨. 장기적으로는 연속된 시리즈로 구성하여 확장성있는 IP를 확보하는 것을 목표로 한다.
- 최근 슈팅 게임중 높은 판매량을 기록한 게임으로는 '기기괴괴 검은 망토의 수수께끼'가 판매량 약 10만장으로 알려져 있다. 시장 전체적으로 볼때는 작은 판매량이지만 투입되는 비용에 따라선 높은 수익률을 기록할 수도 있는 판매량으로 생각된다.
- 프로젝트 크기에 따라 다르지만 상대적으로 소수 인력으로 개발할 수 있으면서, AAA급 게임을 즐기는 유저들의 숫자에는 미치지 못하지만 상시 게임을 구매 해줄 수 있는 잠재적인 충성 고객층을 보유하고 있는 슈팅 게임 장르는 인디, 스타트업 혹은 기업의 사이드 프로젝트로 도전하기에 좋은 장르의 게임이라고 생각된다.

제안 게임의 레퍼런스 게임



레이디언트 실버건 (1998)



랩터 : 그림자의 부름 (1994)



스트라이커즈 1945 2 (1997)



레이 크라이시스 (1998)

End of Document