1. 개요

흑마술

판타지

주인공이 복수를 위해서 흑마술 길드에 들어가서

성장, 임무를 수행.

그러던 도중 부모님의 암살 임무를 수행한게 흑마술

길드의 길드장이라는것을 알아버림.

마지막에 길드장과 사투 끝에 길드장을 쓰러트리냐 아니냐가 선택의 기로.

First Version

평범한 농촌 마을의 농민의 장남으로 태어난 주인공. 남들과 잘 어울리며, 주변인을 잘 챙겨서 인맥이 훌륭한 주인공은 그렇게 풍족하진 않지만, 행복한 유년시절을 보내고 있었다. 하지만 그 행복은 그렇게 오래가지 못했고, 흑마술이라는 것이 세상에 발견되면서 세상은 달라졌다. 흑마술의 등장에 각 국가들은 타 국가보다 먼저 흑마술 연구를 완성시켜야 한다는 생각에 국민들의 번영보다는 연구에 집중하느라 부정부패가 만연하게 되었고, 흑마술에 필요한 자원은 생명. 따라서 이를 연구하기 위해서는 어떠한 생명이 필요했는데 이 때문에 많은 생명체가 이 땅에서 죽어나갔다. 미치광이 과학자들. 부정부패에 빠져버린 권력자들. 세상에 깨져버린 신뢰로 인한 분쟁들. 그로 인해 다시 죽어나가는 사람들 때문에 세상은 혼란스러워 졌다. 주인공 또한 이런 혼란의 피해자이며, 어떤 흑마술 연구회에 의해서 가족을 전부 잃어버렸다. 그로 인해 분노한 주인공의 복수 이야기.

Another Version

가난한 농촌 마을의 영주의 4남으로 태어난 주인공. 또래와는 다른 소심한 성격과 선천적으로 약한 몸 때문에 야외활동을 점차 꺼리게 되어 방구석에서 시간을 대부분의 시간을 보내게 된다. 그러던 중 세상에서 가장 쓸모없다고 여겨지는 흑마술에 대한 이야기를 듣게된다. (흑마술은 아무짝에도 쓸모가 없기 때문에 흑마술을 연마하는 흑마술사는 세상에 없을거란다..) 대부분의 시간을 집에서 보내고 또래와 별로 어울리지 못한 주인공은 중2병에 걸려서 남들과는 다른 길을 걷겠다고 다짐하고 흑마술을 연구하기 시작한다. 그렇게 10년. 농지를 이어받아야 하는데 방구석에 쳐박혀서 음침한 연구만 하고 있는 자식이 답답했던 아버지는 아주 간단한 일을 시키고 못하면 내쫒겠다고 빈말을 했는데 얘는 그걸 진짜 못해서 내쫒기는 신세가 되었다. 그렇게 시작되는 주인공의 모험이야기.

1. 계획 수립

완성까지 기간은 1년 정도로 계획.

게임 분량은

1개의 오브젝트를 구현하는데 1일정도 소요된다고 가정했을 때

한 스테이지를 만드는데 한 달 정도 걸릴 것으로 예상

스테이지 하나당 30분 정도 플레이 타임을 생각한다면

4시간 정도의 플레이 타임을 잡고, 6개정도의 스테이지와 1시간 정도 분량의 스토리로 진행하게끔 구성한다.

구성 해야하는 스테이지를 간단하게 구성해보자면

1.튜토리얼(주인공 캐릭터가 부모님과 헤어짐) 2. 유년기(복수를 꿈꾸며 성장해나감) 3. 흑마술 길드에 들어가게 됨. 4. 흑마술 길드에서 생활 5. 흑마술 길드와의 갈등 6. 마지막 결전

당연히 추후 수정될 가능성이 높긴 하지만, 대층 이렇게 구성한다고 가정했을 때

튜토리얼은 짧은 대신에 그전에 캐릭터를 구성하고 간략하게 그려놓은 스토리 라인을 세분화하고 재구성해야 할 필요가 있다. 그리고 캐릭터 디자인 및 코딩이 들어가야 하고, 게임 내에서 애니메이션도 들어가야 할 것 같아서 이런 부분에 있어서 공부도 필요할 것 같기 때문에, 오랜 기간이 소요 될 것으로 예상된다.

따라서, 간단한 계획은 다음과 같다.

튜토리얼(4달 예상)

기본적인 캐릭터 디자인. 스토리 짜기. 게임에 필요한 것들을 공부하기 위해서 기간을 길게 잡았다.

각 스테이지(1개월 길면 2개월)

초반 부분을 솔직히 좀 짧아도 될 것 같아서 1개월 정도에 완성하는 게 목표고

나머지 부분은 좀 더 길게 잡아도 될 것 같다.

이를 좀 더 세분화 하자면

튜토리얼

- 캐릭터 디자인 3순위

- 게임 시스템 2순위

- 애니메이션 4순위

- 스토리 짜기 1순위

스토리 구성을 먼저 하고, 게임 시스템을 어떤식으로 할 것인지 연구. 그 후에 캐릭터 디자인, 나머지 시간은 애니메이션을 어떻게 하면 구현할 수 있을지에 대해서 연구해보면 좋을 것 같다.

1월 <스토리 짜기> <캐릭터 디자인>

2월 <게임 시스템 or 스토리짜기> <캐릭터 디자인>

3월 <게임 시스템> <애니메이션에 대해서 방법을 찾아보고 된다면 일단 애니메이션쪽>

4월 <애니메이션 쪽 적용 + 부족한 부분에 대한 예비 시간>