

2019 GIGDC

Peter Pan  
Complex

**GAME DESIGN  
DOCUMENT**

한규언

# 목차

게임 개요 .....	3
메인 컨셉 및 키워드 .....	3
특별한 점 .....	4
시놉시스 .....	5
게임 목적 .....	5
세계관 .....	6
기본 게임 규칙 .....	7
게임 구조 .....	7
게임 플레이 .....	8
플레이어 .....	14
몬스터 .....	15
맵 오브젝트 .....	16
상세 시스템 .....	18
레벨 디자인 .....	26
그래픽 및 아트 컨셉 .....	29
부가 필요 사항 .....	30

# 게임 개요

**제목 :** 피터팬 증후군 (Peter Pan Complex)

**플랫폼 :** Android 4.1 버전 이상을 지원하는 모바일 디바이스

**장르 :** 2D 횡스크롤 슈팅 플랫폼머

**이용 등급 :** 전체 이용가

**타겟 :** 인디 게이머 (15-30세의 연령층)

‘피터팬 증후군’은 어른이 되기를 거부하는 주인공이 방을 정리하던 중 명중한 대상의 시간을 멈추는 총 ‘팅커벨’을 발견해 세상의 시간을 멈추기 위해 모험을 떠나는 게임입니다. 플레이어는 팅커벨을 사용해 오브젝트들의 시간을 멈추고, 그들을 지형처럼 활용하여 스테이지를 클리어해나가야 합니다. 플레이어는 주인공이 되어 세계의 시간을 멈추기 위해 스테이지들을 모두 클리어하고, 시간을 관장하는 신 ‘후크’의 시간을 멈춰 영원히 아이로 남기 위한 모험을 떠납니다.

## 메인 컨셉 및 키워드

사람들은 “늙고 싶지 않아”나 “어린 시절로 돌아가고 싶어”라는 말을 해본 적이 있을 것입니다. 누구나 어렸을 땐 동심을 가지고 있고, 그것을 잃지 않으려 합니다. 그리고, 어린 시절에 머무르고 싶어합니다.

피터팬 증후군(피터팬 콤플렉스)는 “영원히 아이이고 싶어하는 어른에게서 나타나는 증후군”을 뜻하는 단어입니다. 저는 여기서 이 게임의 컨셉을 떠올렸습니다.

게임 플레이에서는 오브젝트의 시간을 멈춘다는 새로운 개념의 조작과 퍼즐을 통해 고민하며 플레이할 수 있도록, 스토리에서는 시간을 멈출수록 세계가 일그러지는 연출을 통해 꿈을 이루기 위해 법칙과 진리를 위반하는 것이 과연 옳은지에 대한 고민을 할 수 있도록 구성하였습니다.



<영원히 아이인채로 남아있고 싶어하는 증상, 피터팬 증후군>

## 특별한 점

적의 시간을 빼앗아오는 메커니즘

: 기존의 횡스크롤 슈팅 게임은 총기를 발사하여 적의 체력을 0으로 만들고 처치하는 메커니즘이었다면, '피터팬 증후군'은 총기를 발사하여 적의 시간을 빼앗고 적에게 흐르는 시간이 0이 될 시 그 자리에 정지시켜 지형 오브젝트로 활용하는 메커니즘을 도입했습니다. 이러한 메커니즘은 '피터팬 증후군'만의 유니크한 퍼즐을 디자인할 수 있도록 했으며, 플레이어로 하여금 더욱 새롭고 창의적인 플레이가 가능하도록 할 것입니다.

피카레스크 장르의 게임

플레이어가 조작하는 주인공은 "어른이 되지 않고 아이로 남아있고 싶다"라는 순수한 꿈을 이루기 위해 세계에 흐르는 시간을 멈추겠다는 위험한 목표를 가지고 모험을 떠납니다. 일반적인 게임의 주인공들은 정의의 편에서 악당을 물리치는 권선징악의 형식을 띄는 등 경우가 많지만, '피터팬 증후군'은 세계의 진리라고 볼 수 있는 시간에 맞서는 주인공을 그려내고 세계가 점점 일그러지는 연출을 도입함으로써 피카레스크 장르의 매력을 가지고 있으며, 플레이어로 하여금 기존에 느껴보지 못했던 감정과 인터랙션을 이끌어낼 것입니다.



<시간을 조작하는 주인공>  
리그 오브 레전드의 '에코'



<피카레스크 장르>  
영화 '시계태엽 오렌지'

# 시놉시스

"난 어른이 되기 싫어."

이 세상 어딘가에 존재한다고 전해져오는 '네버랜드'. 그 곳에 사는 한 소년이 있었습니다.

언제나 행복한 세상을 꿈꾸며 살아왔던 소년은 어느 날 평소와는 달라진 광경을 보게 됩니다.

친구들은 점점 행복한 세상보다는 자신의 이득만을 생각하게 되었고,

어른들은 소년을 "아직은 어린 녀석"이라면서 비웃곤 했죠.

소년은 그들을 이해하지 못했습니다.

아무도 자신의 꿈을 이해해주지 않았기 때문입니다.

시간이 지나 어렸을 때 쓰던 것들을 정리하던 소년은

상자 안에서 '팅커벨'이라는 이름이 적힌 장난감 총을 발견합니다.

"이게 뭐지?"라며 소년은 창 밖의 새를 겨누고 방아쇠를 당기자, 기이한 일이 벌어졌습니다.

나무 위에서 날아오르려던 새가 그 자리에, 그대로 멈춰버린 것입니다.

놀랍게도, '팅커벨'은 시간을 마음대로 멈추고, 움직이게 할 수 있는 총이었습니다.

소년은 생각했습니다.

"이 총을 모두에게 쏜다면, 아무도 어른이 되려 하지 않을거야!"

소년은 마을의 모든 사람들에게 총을 겨냥 시간을 멈췄습니다.

이제 소년에게 남은건 시간을 관장한다고 전해지는 신, '후크'를 찾아 총을 쏘는 것 뿐입니다.

## 게임 목적

### 스토리적 목적

플레이어는 주인공 소년이 되어 자신을 위협하는 몬스터들의 시간을 모두 멈추고, '후크'를 처치해 세계의 시간을 멈춰 영원히 아이로 남아야 합니다.

### 게임 플레이적 목적

플레이어는 스테이지에 진입하여 HP가 0이 되지 않도록 주의하며 스테이지 내의 모든 몬스터와 오브젝트의 시간을 멈추고, 그 몬스터와 오브젝트들을 활용해 다음 스테이지로 향하는 포탈을 찾아야 합니다.

# 세계관

※ 본 게임에 등장하는 세계관의 이름, 지명, 캐릭터의 이름 등은 동화 '피터 팬'에서 따왔으며, 작중 등장하는 세계는 동화 내의 내용과는 일체 관련이 없는 새로운 세계입니다.

## 네버랜드

게임 스토리의 배경이 되는 네버랜드는 여러 문화가 합쳐진 섬 형태의 판타지 하이브리드 세계입니다. 네버랜드는 크게 '해적의 작은 만', '해골 바위', '소년들의 은신처', '인어의 석호' 네 지역으로 나뉘어져 있으며, 네버랜드 신화에서는 네 지역을 지배하는 신들이 있다고 알려져 있습니다. 신들은 각자 하나의 개념을 관장하며, '해적의 작은 만'의 '후크'는 시간을, '해골 바위'의 '배리 경'은 삶과 죽음을, '소년들의 은신처'의 '베리'는 행복과 슬픔을, '인어의 석호'의 '타이거 릴리'는 공간을 관장합니다.

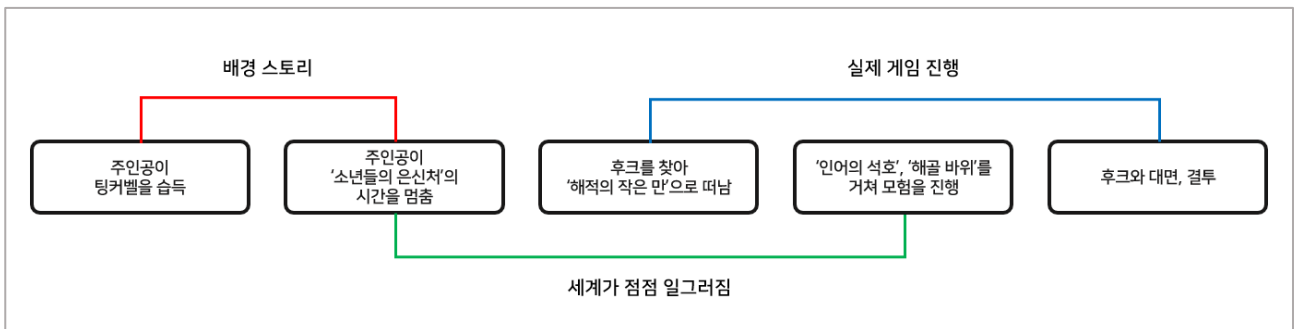


<네버랜드 전경>

## 스토리 흐름

스토리는 주인공이 팅커벨을 습득하는 것부터 시작하여 후크와 결투를 끝냄으로써 종료됩니다.

스토리가 진행되며, 주인공이 시간을 멈춘 것의 영향으로 세계가 점점 일그러지는 모습을 보여줍니다.



## 기본 게임 규칙

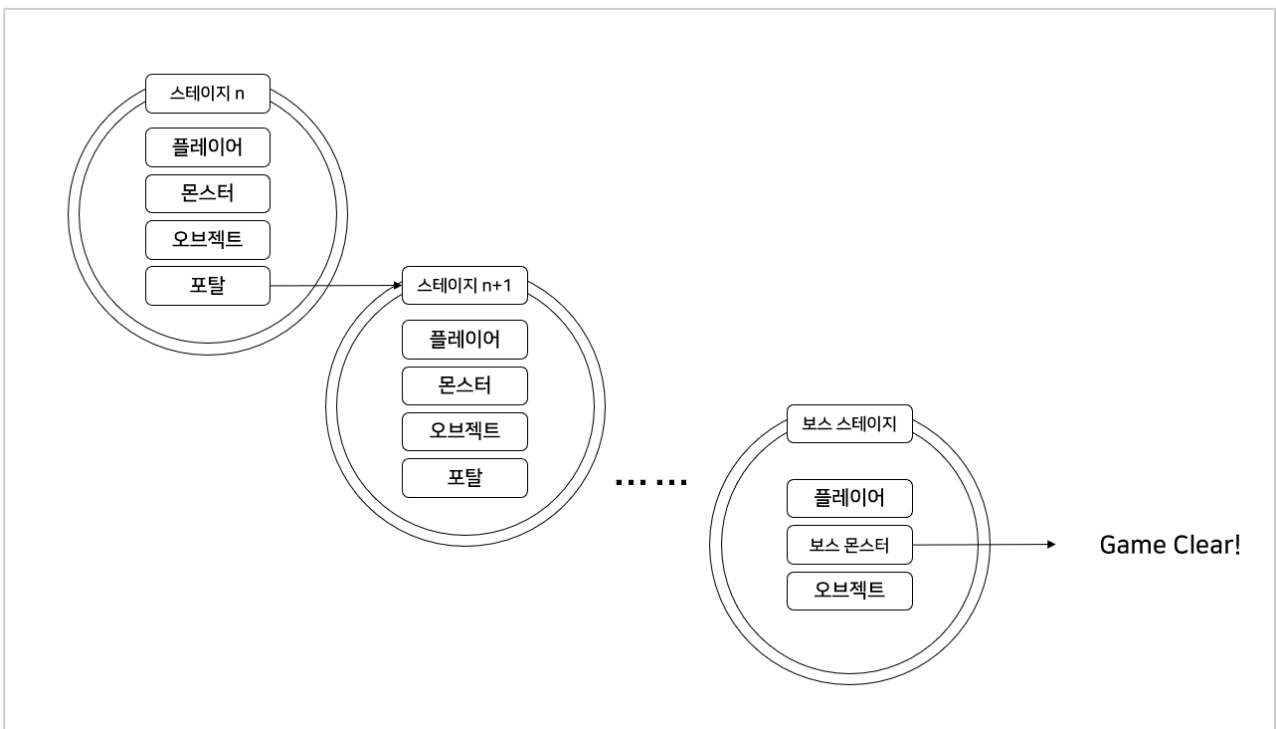
플레이어는 좌, 우, 점프로 이동하며 적 몬스터 또는 오브젝트에 총을 발사해 해당 오브젝트에 흐르는 시간을 멈출 수 있습니다. 시간이 멈춘 오브젝트는 움직일 수 있는 지형의 형태로 변하며, 플레이어는 해당 오브젝트를 밀어낼 수 있습니다.

몬스터들은 스테이지마다 정해진 위치에서 스폰됩니다. 몬스터들은 각각 다른 형태와 능력을 가지고 있으며, 플레이어를 물리치려 할 것입니다.

HP가 0이 되지 않은 상태에서 스테이지 내 모든 몬스터들의 시간을 멈추면 다음 스테이지로 이동하는 포탈이 활성화되며, 포탈을 타면 다음 스테이지로 이동합니다.

몬스터들에게 공격을 받아 HP가 0이 되거나, 구덩이에 빠지면 게임 오버가 되며, 재도전 시 해당 스테이지를 처음부터 다시 진행해야 합니다.

## 게임 구조

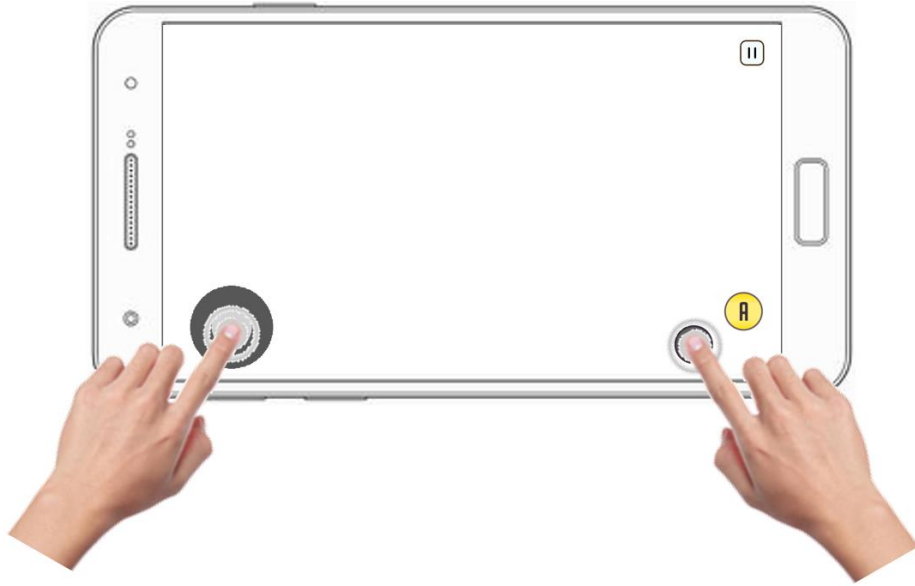


플레이어가 게임에 최대한 몰입하여 중간에 플레이를 방해받지 않도록 스테이지 클리어 시 바로 다음 스테이지로 연결되는 연속적인 구조로 구성했습니다.

게임 스테이지는 네버랜드의 4 지역을 모두 모험하는 것으로 구성하며, 지역마다 5개의 스테이지를 배치하여 총 20개의 스테이지로 구성되도록 합니다.

# 게임 플레이

## 조작 방법



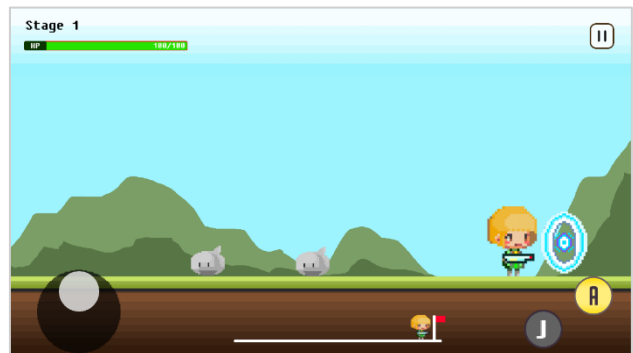
좌측 하단의 이동 조이스틱을 좌, 우로 슬라이드하여 캐릭터를 움직일 수 있으며, 우측 하단의 점프, 공격 버튼을 터치하여 점프 및 총 발사가 가능합니다. 우측 상단의 일시정지 버튼을 터치하여 게임을 멈출 수 있습니다.

※ 옵션에서 조이스틱을 십자키 버튼으로 변경하는 것이 가능합니다.

## 게임 카메라



<캐릭터에 카메라 고정>

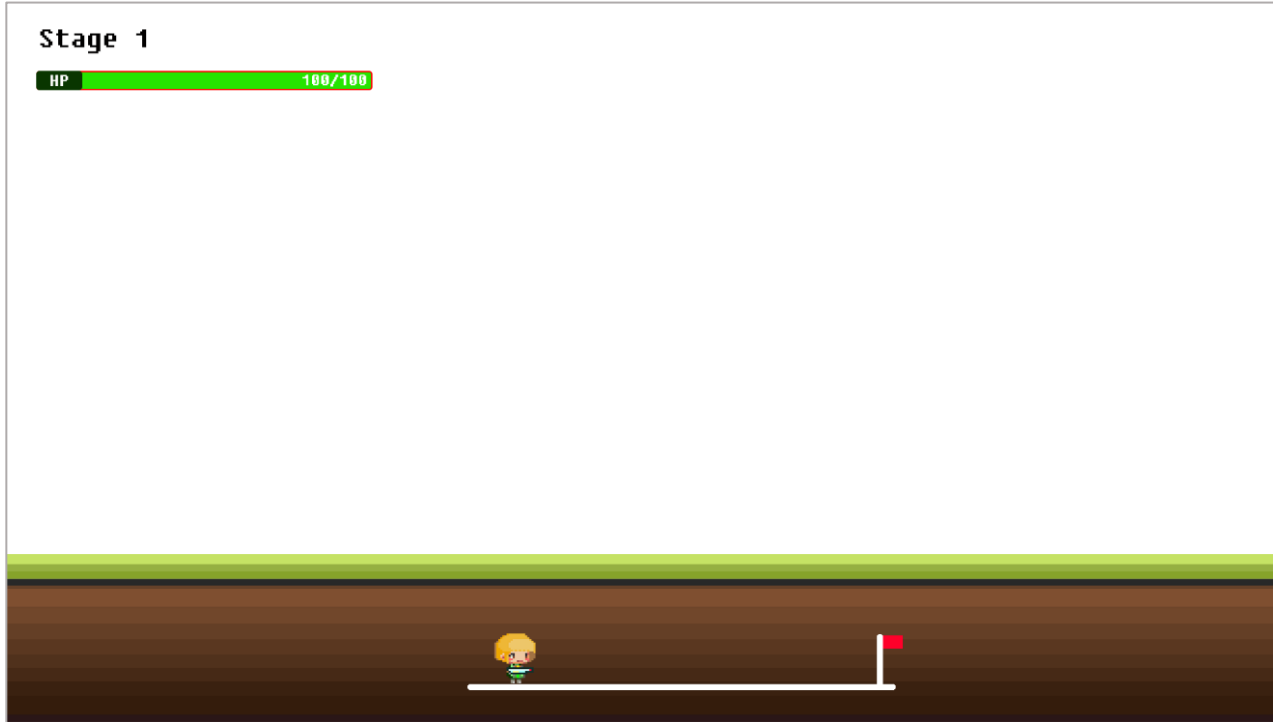


<포탈 등장 시 카메라 고정>

게임은 캐릭터의 진행방향을 정확히 90도 방향에서 바라보는 사이드뷰 시점에서 진행됩니다. 캐릭터의 화면 상 위치는 화면 좌측으로 고정되어 있으며, 화면 우측에 포탈이 등장할 경우 카메라를 고정시킵니다.

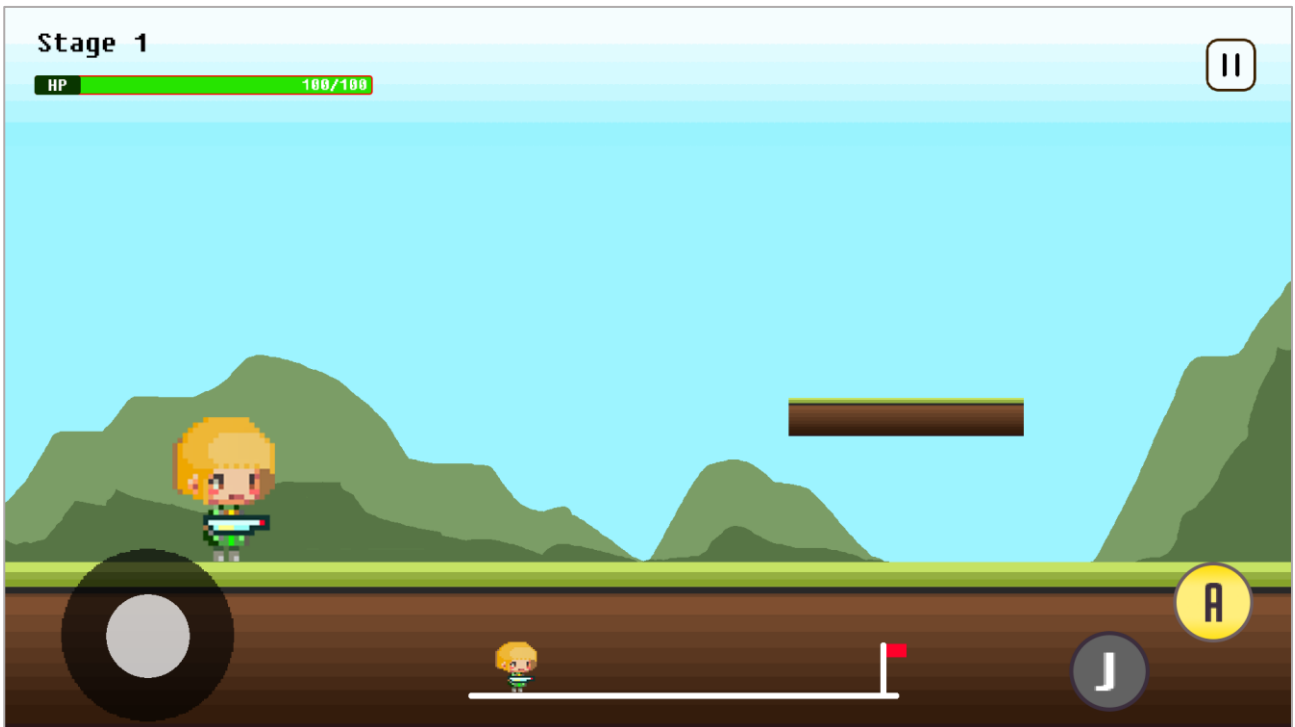


## HUD



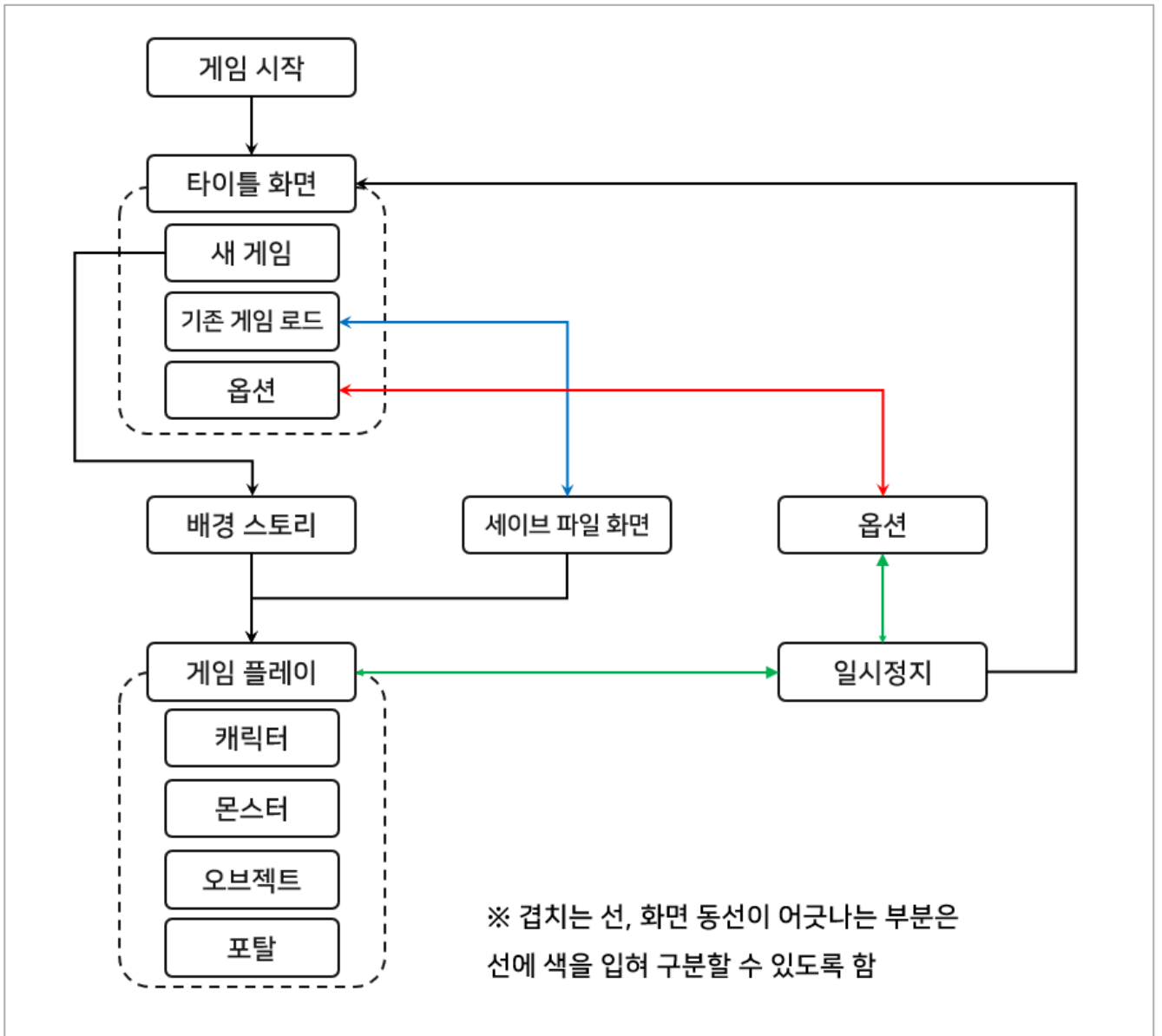
- 스테이지 번호      현재 스테이지의 번호를 표시해줍니다.
- HP 바                현재 플레이어의 HP, 최대 HP를 표시해줍니다.
- 맵 진행도            전체 맵에서 플레이어의 위치를 표시해줍니다.

## 인게임 예상 플레이 화면



전체 플레이 화면은 플레이어가 보기에 복잡하지 않도록, UI 구성 요소 하나하나의 기능을 알기 쉽도록 구성했습니다.

## 화면 플로우



화면 플로우를 최대한 단순하게 구성하며, 게임 플레이에 접근하기 쉽도록 합니다.

### 저장

총 4개의 세이프 파일이 존재할 수 있으며, 4개의 세이프 파일을 전부 사용중일 경우 새 게임을 시작하기 세이프 파일을 하나 삭제해야 합니다.

세이프 파일은 스테이지 하나를 클리어하는 시점에서 자동으로 덮어씌워집니다.

## 화면 레이아웃

(최소의 퀄리티로 레이아웃만 구성하였습니다)

### 타이틀 화면



게임의 타이틀 로고가 표시되는 화면

새 게임 시작하기 : 새로운 게임을 생성합니다. 게임이 시작되면 캐릭터가 앞으로 걸어나갑니다.

지난 게임 불러오기 : 세이브파일 화면으로 이동합니다.

옵션 : 옵션 화면으로 이동합니다.

### 세이브 파일 화면



세이브되어있는 게임을 실행할 수 있는 화면

세이브 파일 카드 : 저장되어있는 게임의 정보(맵, 스테이지, 마지막 플레이 날짜, 플레이 시간)를 표시합니다. 선택된 카드는 테두리가 빛납니다.

데이터 삭제 : 선택된 카드를 삭제합니다.

게임 시작 : 선택한 카드에 저장되어있는 게임을 실행합니다. 게임이 시작되면 캐릭터가 앞으로 걸어나갑니다.

## 옵션 화면



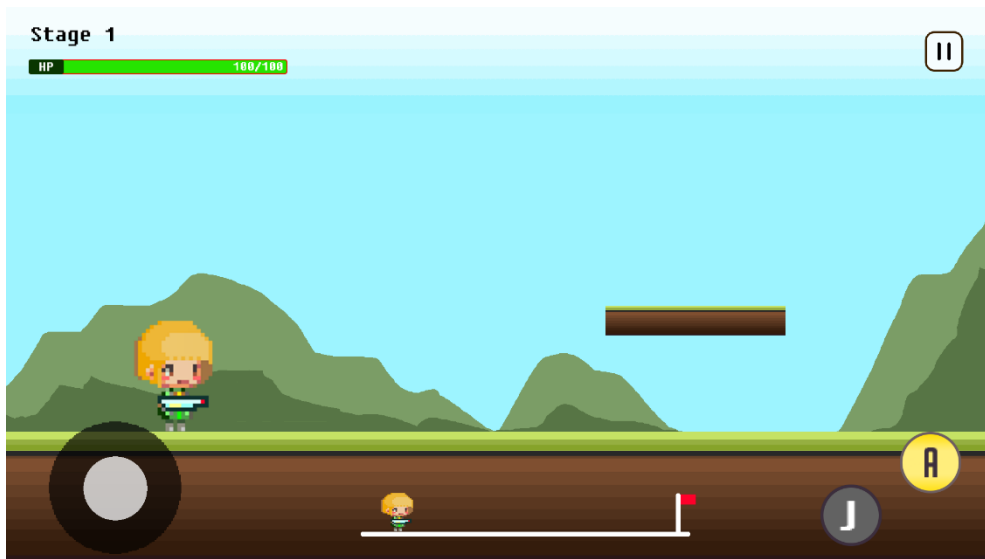
게임의 음량과 조작키를 조절할 수 있는 화면

음량 : 슬라이더를 이용하여 효과음, 배경음악의 음량을 조절할 수 있습니다.

조작키 좌우 반전 : 활성화 시 조이스틱과 버튼의 위치를 바꿉니다 (조이스틱 - 우, 버튼 - 좌).

십자키 사용 : 활성화 시 조이스틱을 십자키로 바꿉니다.

## 인게임 화면



게임 플레이가 진행되는 화면입니다.

스테이지 번호 : 현재 스테이지의 번호를 표시합니다.

HP 바 : 현재 플레이어의 체력, 최대 체력을 표시합니다.

맵 진행도 : 현재 맵에서 플레이어의 위치를 표시해줍니다.

조이스틱 : 조이스틱을 좌우로 슬라이드하여 플레이어 캐릭터를 움직일 수 있습니다.

점프 버튼 (J) : 터치 시 플레이어 캐릭터가 점프합니다.

공격 버튼 (A) : 터치 시 텡커벨을 발사합니다.

일시정지 버튼 : 터치 시 일시정지 화면으로 이동합니다.

## 일시정지 화면



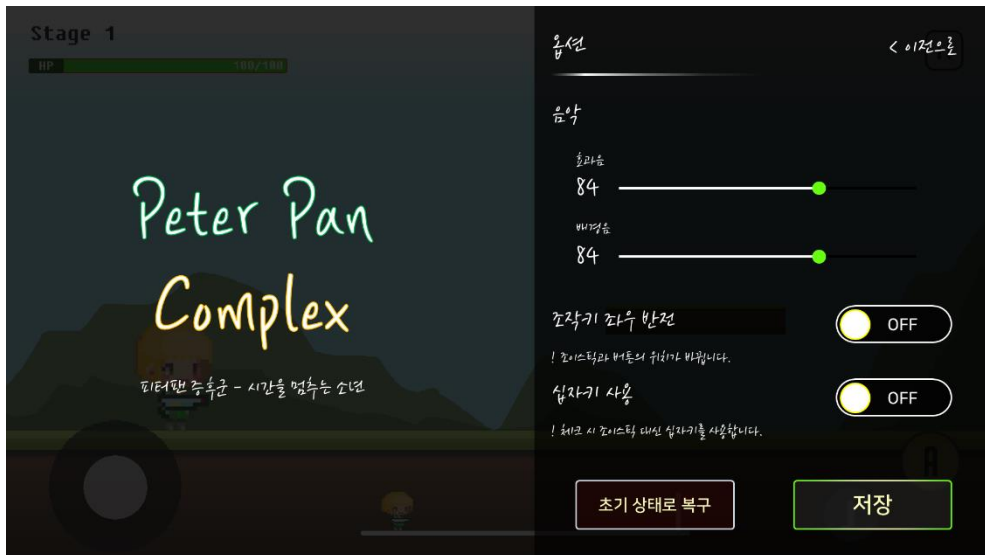
진행하던 게임을 중단했을 때 표시되는 화면

타이틀 화면으로 돌아가기 : 터치 시 타이틀 화면으로 돌아갑니다.

옵션 : 터치 시 옵션 화면으로 이동합니다.

돌아가기 : 터치 시 진행중이던 게임 화면으로 이동합니다.

## 옵션 화면 - 일시정지



게임 진행 중 음량과 조작키를 조절할 수 있는 화면입니다.

자세한 사항은 상단의 옵션 화면과 같습니다.

# 플레이어



## 플레이어 캐릭터

플레이어 캐릭터는 '소년들의 은신처'에 살고 있는 13세 정도의 외모를 가지고 있는 15세 남자아이입니다. 그는 "영원히 아이로 남고 싶다"라는 꿈을 가지고 있으며, 그에게 "조금 더 어른스러워지렴"이라고 이야기하는 사람들에게 염증을 느끼고 있습니다.

어느날 그는 명중한 대상의 시간을 멈추는 총 '팅커벨'을 발견하고, 자신에게 어른이 될 것을 강요하는 어른들의 시간을 모두 빼앗았습니다. 그는 사람들의 시간뿐만 아니라, 세계의 시간을 멈춰 영원히 아이로 남기 위한 여행을 떠납니다.

## 플레이어 캐릭터 어트리뷰트

이동속도(Player\_Spd) : 1초당 움직일 수 있는 거리의 단위입니다.

체력(Player\_HP) : 플레이어의 최대 체력 수치입니다. 0이 될 시 게임 오버됩니다.

맷집(Player\_Def) : 플레이어가 몬스터의 공격에 저항할 수 있는 정도입니다.

공격력(Player\_Atk) : 팅커벨이 빼앗아오는 시간의 단위입니다. 팅커벨의 수치에 따라 변경됩니다.

연사 속도(Player\_AS) : 초당 발사하는 탄환의 개수입니다.

## 플레이어 캐릭터 어트리뷰트 초기 수치(1 스테이지 진입 시)

이동속도	체력	맷집	공격력	연사속도
100	100	0	팅커벨의 수치에 따라 변경	팅커벨의 수치에 따라 변경

## 플레이어 캐릭터 상태

기본 상태(Idle) : 팅커벨을 들고 숨을 쉬는 동작(위 아래로 조금씩 움직이는 동작)을 반복합니다. 플레이어가 아무런 행동도 하고 있지 않거나 가만히 서서 팅커벨을 발사할 때 발생합니다.

이동(Move) : 발을 번갈아가며 앞으로 걸어가는 동작을 취합니다. 플레이어가 플레이어 캐릭터를 움직일 때 발생합니다.

등반(Climb) : 밧줄 또는 덩굴을 타고 올라갈 때의 동작입니다.

사망(Death) : 팅커벨을 앞으로 떨어뜨리며 쓰러집니다. 체력이 0이 되면 발생합니다.

## 플레이어 무기



플레이어블 캐릭터의 무기는 '팅커벨'이라는 이름의 장난감 총입니다. Tingkerbell의 탄환은 명중한 대상의 시간을 빼앗아오는 기능을 가지고 있습니다. 탄환에 적중당한 대상은 점점 시간을 뺏기며 느려지다가 완전히 정지하며, 플레이어블 캐릭터가 밌으로써 이동만 가능할 뿐 절대 변형되지 않는 존재로 변합니다.

주인공은 이러한 Tingkerbell의 능력으로 세상의 시간을 관장하는 신 '후크'를 정복해 꿈을 이루려 합니다.

## 팅커벨 초기 수치

공격력	연사속도	효과
10	4	적중한 탄환 대상의 시간을 빼앗습니다. 빼앗은 시간만큼 적중한 대상의 이동속도가 느려집니다.

## 몬스터



작중 등장하는 몬스터들은 후크가 주인공이 세상의 균형을 흔드려는 것을 막기 위해 소환한 소환수들입니다.

몬스터들은 각각 100%의 시간을 가지고 있고, 시간을 뺏기는 것에 대한 저항력(이하 시간 저항력)을 가지고 있습니다. 몬스터들의 이동속도는 시간이 1% 감소할 때마다 1% 감소하며, 시간이 0%가 되면 공격과 이동을 완전히 정지하며 움직일 수 있는 지형으로 변합니다.

## 몬스터 어트리뷰트

이동속도(Enemy\_Spd): 1초당 움직일 수 있는 거리의 단위입니다. 감소한 시간 1%당 1%의 이동속도가 감소합니다.

시간(Enemy\_Time): 일반적으로 '체력'에 해당하는 값입니다. 0이 될 시 정지합니다.

시간 저항력(Enemy\_Resistance): 일반적으로 '방어력'에 해당하는 값입니다.

공격력(Enemy\_Atk): 공격 1회당 입히는 피해량입니다.

공격속도(Enemy\_AS): 1초당 공격하는 횟수를 나타냅니다.

# 맵 오브젝트

스테이지에 배치되어 플레이어를 막거나 스테이지 클리어에 플레이어가 활용할 수 있도록 하는 요소들입니다.

## 오브젝트 유형

※ 네버랜드의 지역마다 자연 환경과 문화 환경이 다르기 때문에 자세한 오브젝트의 설명은 생략하였으며, 맵 오브젝트의 유형만을 설명하였습니다.

1 - 정지할 수 있는 오브젝트 : 킥벨을 발사하여 멈출 수 있는 오브젝트입니다.

Ex) 모든 몬스터

2 - 정지할 수 없는 오브젝트 : 후크가 직접 관장하고 있어 킥벨을 발사하여도 멈출 수 없는 오브젝트입니다.

Ex) 움직이는 땅, 포탈, 스위치 등

3 - 파괴할 수 있는 오브젝트 : 몬스터의 공격 등을 받았을 때 파괴되는 오브젝트입니다.

Ex) 돌무더기, 덩굴, 밧줄 등

4 - 파괴할 수 없는 오브젝트 : 어떤 일이 있어도 파괴되지 않는 오브젝트입니다.

Ex) 땅, 움직이는 땅, 바위, 포탈, 스위치 등

5 - 옮길 수 있는 오브젝트 : 플레이어가 밟으로써 움직일 수 있는 오브젝트입니다.

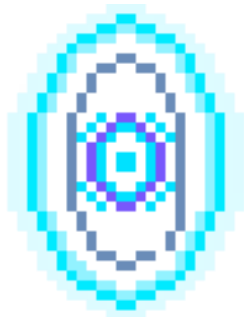
Ex) 정지한 몬스터, 바위 등

6 - 옮길 수 없는 오브젝트 : 플레이어가 밀어도 움직이지 않는 오브젝트입니다.

Ex) 땅, 움직이는 땅, 돌무더기, 포탈, 스위치, 덩굴, 밧줄 등

## 주요 오브젝트 - 포탈

이용 시 목적지 포탈로 순간이동하는 오브젝트입니다. 스테이지 클리어 포탈과 스테이지 내 이동 포탈로 나뉩니다. 스테이지 내 이동 포탈은 맵 곳곳에 숨겨져 있는 스위치를 작동하여 활성화시킬 수 있으며, 몬스터와 함께 본 게임의 주요 퍼즐로 작용합니다. 조이스틱을 위로 당기면 사용할 수 있습니다.



스테이지 클리어 포탈



스테이지 내 이동 포탈



## 주요 오브젝트 - 스위치



활성화되면 잠겨있던 포탈이 활성화되는 오브젝트입니다. 플레이어블 캐릭터가 위에 서있거나, 다른 오브젝트가 위에 올려져 있을 경우 활성화됩니다.

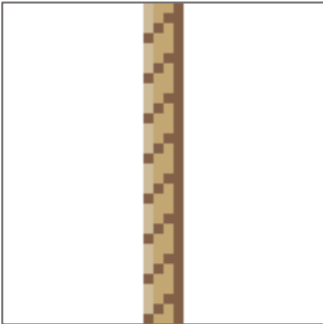
스테이지 배경에 따라 여러가지 형태로 나타나며, 플레이어는 해당 스위치를 찾아 잠겨있는 포탈을 열고 스테이지를 진행해야 합니다.

스위치가 작동하면 잠시동안 유저의 조작이 제한되며, 카메라가 이동해 스위치의 영향을 받은 포탈들의 위치를 보여줍니다.

오브젝트 특성

정지할 수 없는 오브젝트, 파괴할 수 없는 오브젝트, 옮길 수 없는 오브젝트

## 주요 오브젝트 - 밧줄



플레이어가 타고 올라갈 수 있는 오브젝트입니다.

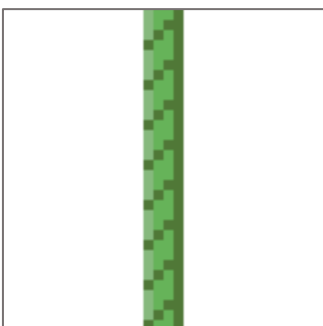
조이스틱을 위로 당기면 위로, 아래로 당기면 아래로 이동할 수 있으며, 점프 시 밧줄에서 내릴 수 있습니다.

특정 몬스터의 공격으로 인해 끊어질 수 있습니다.

오브젝트 특성

정지할 수 없는 오브젝트, 파괴할 수 있는 오브젝트, 옮길 수 없는 오브젝트

## 주요 오브젝트 - 덩굴



플레이어가 타고 올라갈 수 있는 오브젝트입니다.

일반적인 상태로는 무게가 가해지면(=플레이어가 매달리거나 올라타면) 끊어지는 구조로 되어있습니다.

덩굴을 밧줄처럼 타고 올라가기 위해서는 톱커벨을 발사해 시간을 멈춰야 합니다.

오브젝트 특성

정지할 수 있는 오브젝트, 파괴할 수 있는 오브젝트, 옮길 수 없는 오브젝트

오브젝트 어트리뷰트

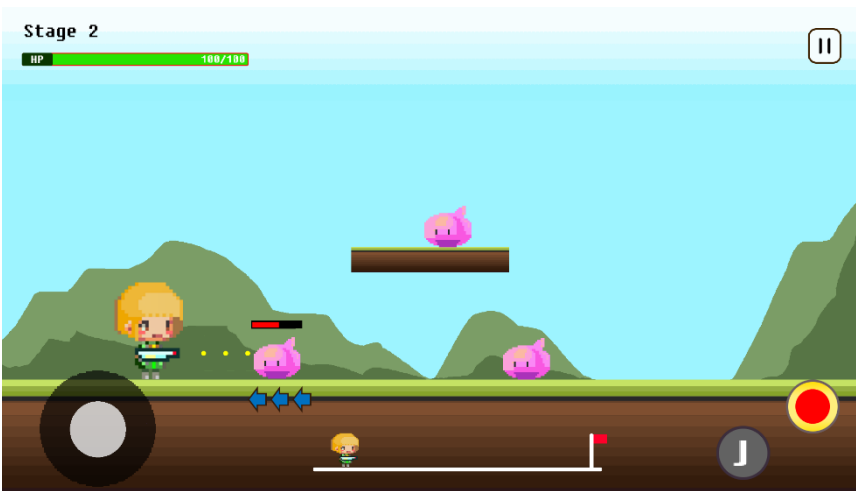
시간(Object\_Time): 일반적으로 '체력'에 해당하는 값입니다. 0이 될 시 정지합니다.

# 상세 시스템

## 팅커벨 메커니즘



팅커벨을 적을 향해 발사하고 명중할 시, 적의 남은 시간이 표시됩니다.



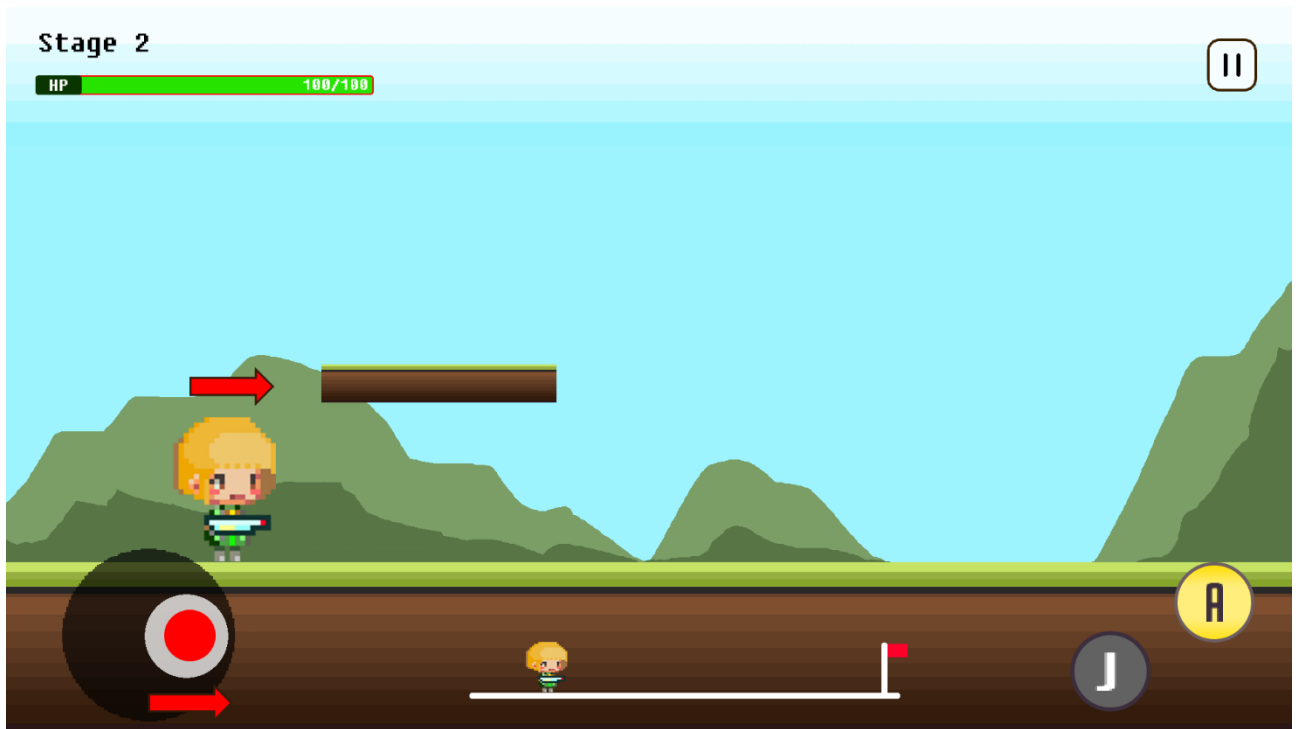
적의 남은 시간이 낮아짐에 따라 이동속도가 정비례하여 줄어듭니다.  
(남은 시간이 50%일 경우, 이동속도가 50%)



적의 남은 시간이 0이 될 경우, 정지하며 움직일 수 있는 지형화됩니다.

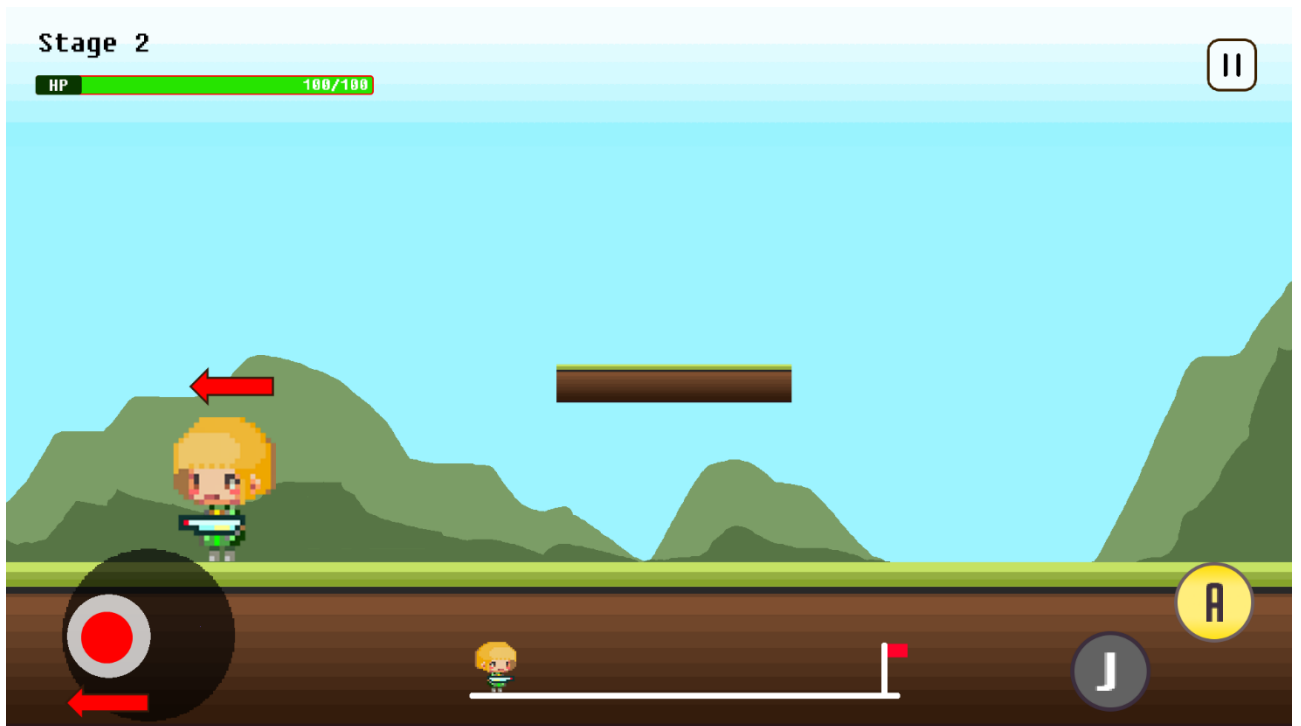
## 이동 및 지형 관련

### 우측으로 이동



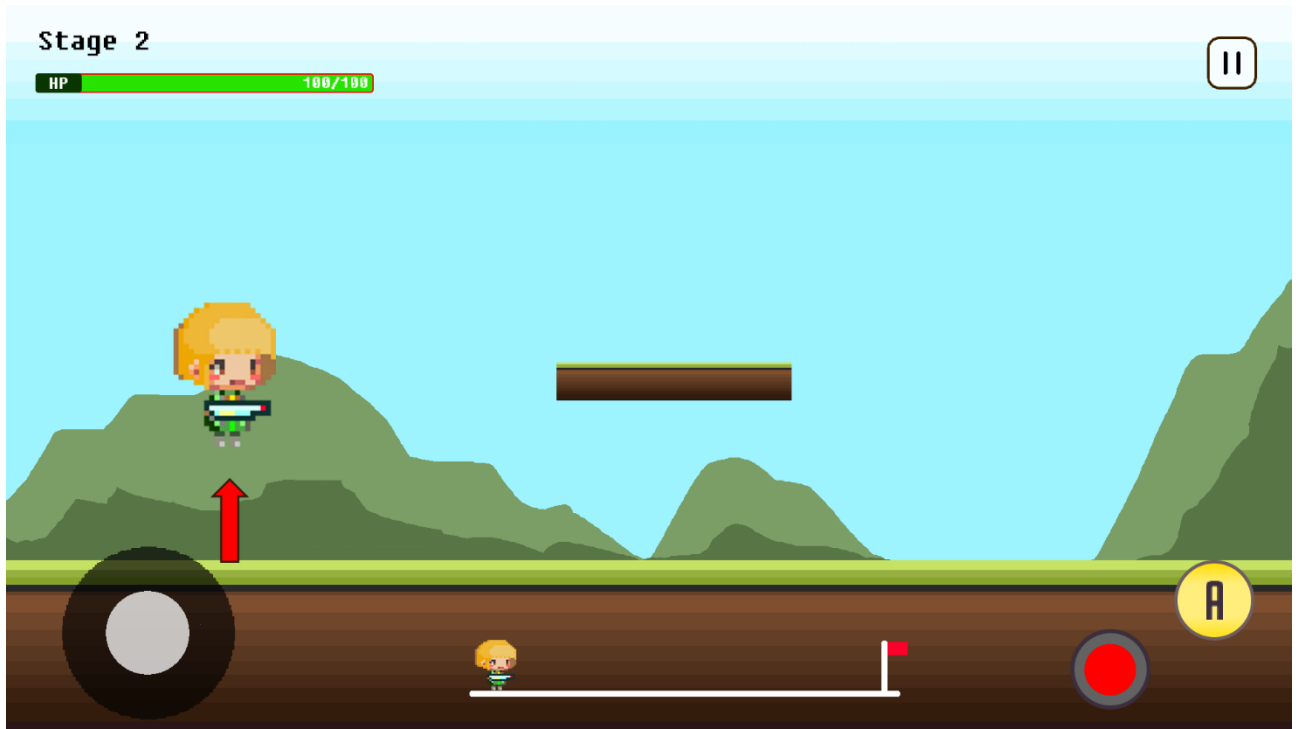
조이스틱을 오른쪽으로 슬라이드할 경우, 플레이어 캐릭터가 오른쪽으로 이동합니다.

### 좌측으로 이동



조이스틱을 왼쪽으로 슬라이드할 경우, 플레이어 캐릭터가 왼쪽으로 이동합니다.

## 점프



J버튼(점프 버튼)을 터치할 경우, 플레이어가 위로 점프합니다.

## 지형이 위에 있는 상황에서의 점프



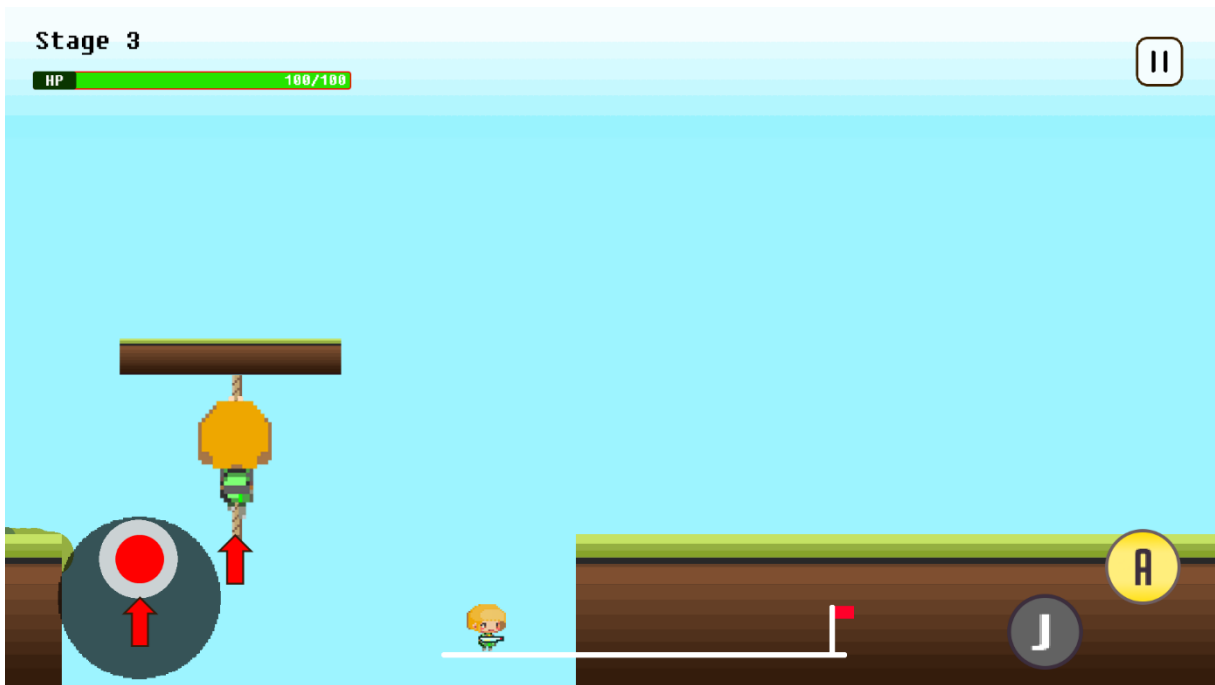
플레이어 캐릭터의 수직 방향에 지형이 있을 경우, 점프 시 충돌하며 다시 떨어집니다.

## 움직일 수 있는 지형을 움직임



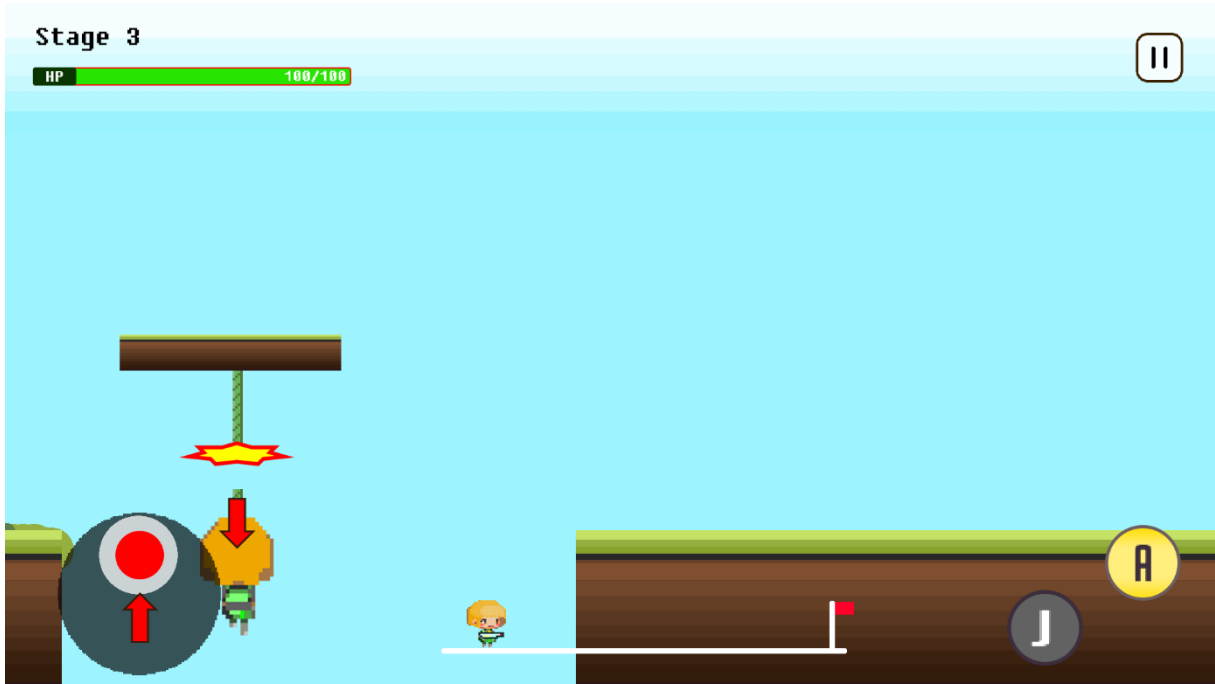
움직일 수 있는 지형(바위, 정지해 지형화된 몬스터 등)에게 다가가 지형쪽으로 이동하면 지형을 움직일 수 있습니다. 움직일 수 있는 지형을 움직일 때에는 이동속도의 60%로 움직이며, 지형 또한 같은 속도로 움직입니다.

## 밧줄에 매달림



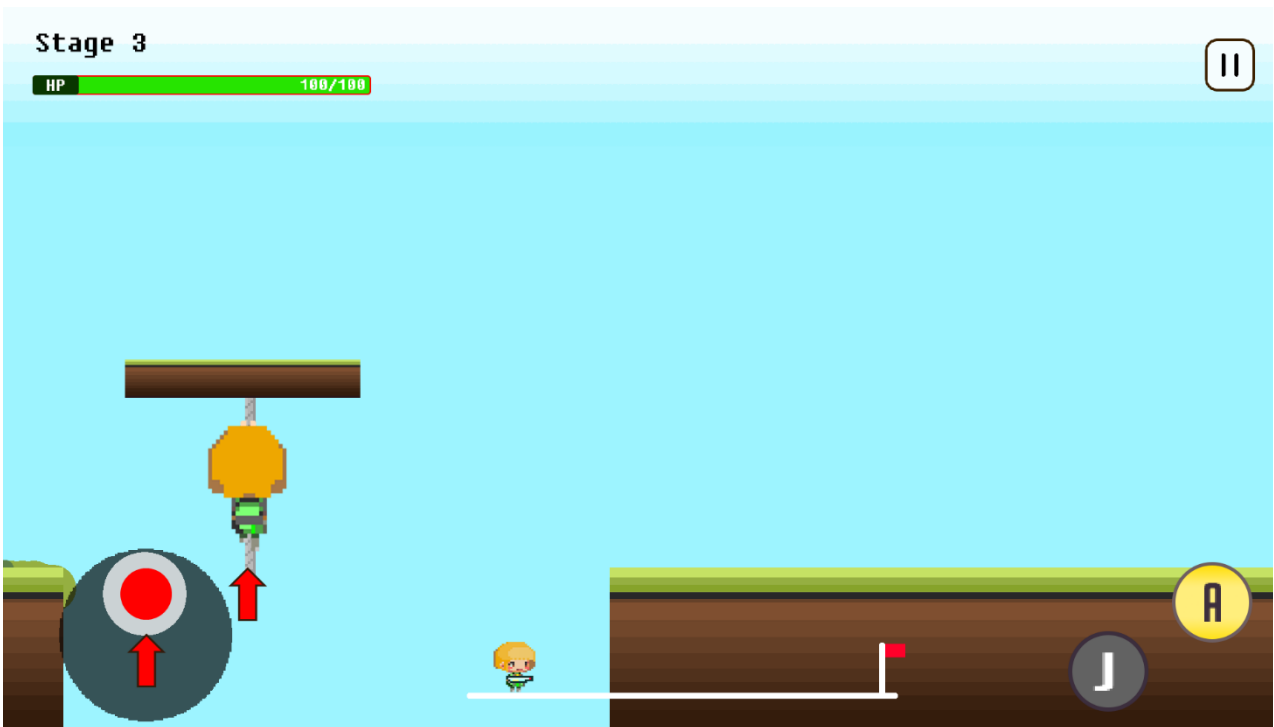
밧줄에 점프하면 자동으로 캐릭터가 매달립니다. 이 상태에서 조이스틱을 위로 당기면 위로, 아래로 당기면 아래로 이동합니다. 본 상태에서 점프할 경우 밧줄에서 내려올 수 있습니다.

### 시간이 멈추지 않은 덩굴에 매달림



덩굴에 점프하면 자동으로 캐릭터가 매달립니다. 덩굴의 시간이 멈추지 않았을 경우, 덩굴이 끊어지며 추락합니다.

### 시간이 멈춘 덩굴에 매달림



덩굴에 점프하면 자동으로 캐릭터가 매달립니다. 덩굴의 시간이 멈췄을 경우, 밧줄과 같이 작동합니다. 이 상태에서 조이스틱을 위로 당기면 위로, 아래로 당기면 아래로 이동합니다. 본 상태에서 점프할 경우 덩굴에서 내려올 수 있습니다.

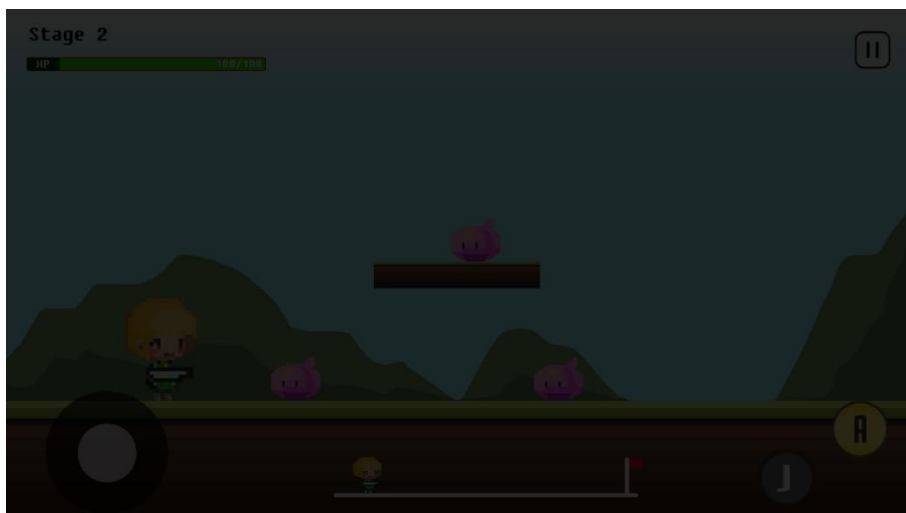
## 스태이지

### 스태이지 클리어



스태이지의 모든 몬스터들의 시간을 멈추면 스태이지 최우측에 포탈이 활성화됩니다.  
위 방향으로 조이스틱을 움직이면 포탈을 탈 수 있습니다.

### 다음 스태이지로 이동



포탈을 타면 화면이 잠시 페이드인/아웃되며 다음 스태이지로 이동합니다.

## 전투 및 몬스터 AI

### 기본 전제

사망 - 플레이어 캐릭터의 HP가 0이 되면 사망하며, 게임 오버됩니다.

정지 - 몬스터의 시간이 0이 되면 정지하며, 움직일 수 없는 지형화됩니다.

### 대미지의 적용 방법

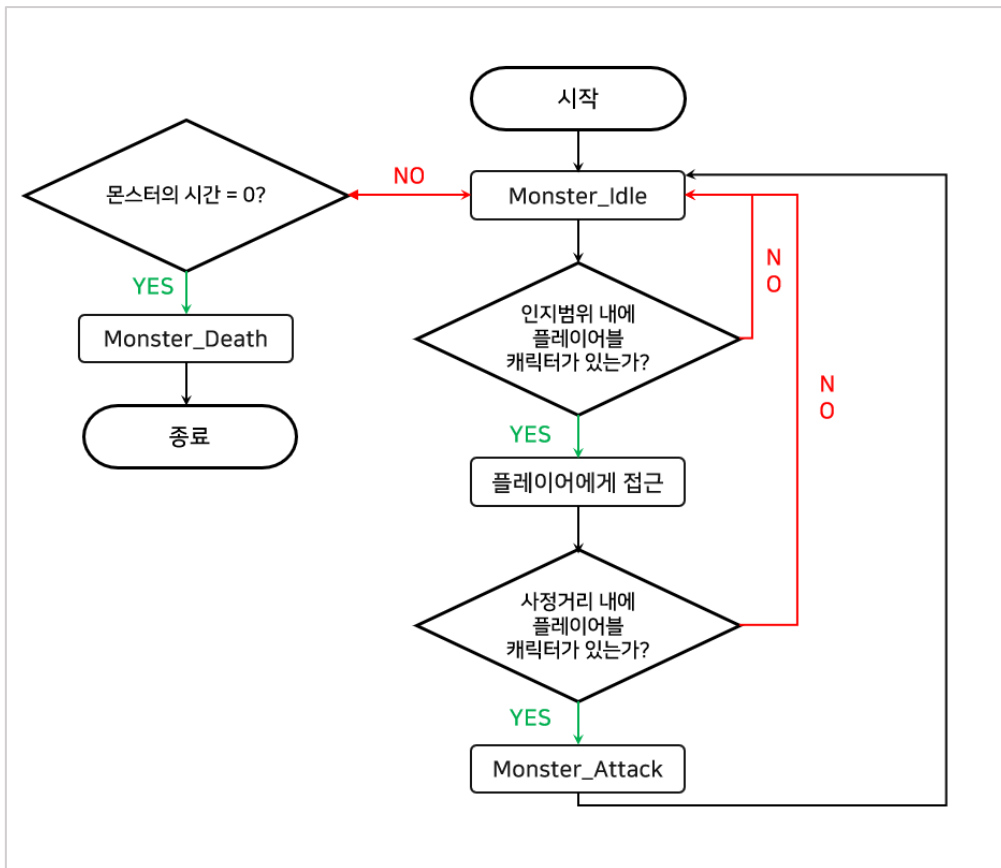
전투 시 플레이어의 맷집을 반영한 대미지의 계산은 다음 식을 따릅니다.

$$\text{대미지} = \text{공격의 피해량} \times (1 - \text{맷집}/100)$$

전투 시 몬스터의 시간 저항력을 반영한 대미지의 계산은 다음 식을 따릅니다.

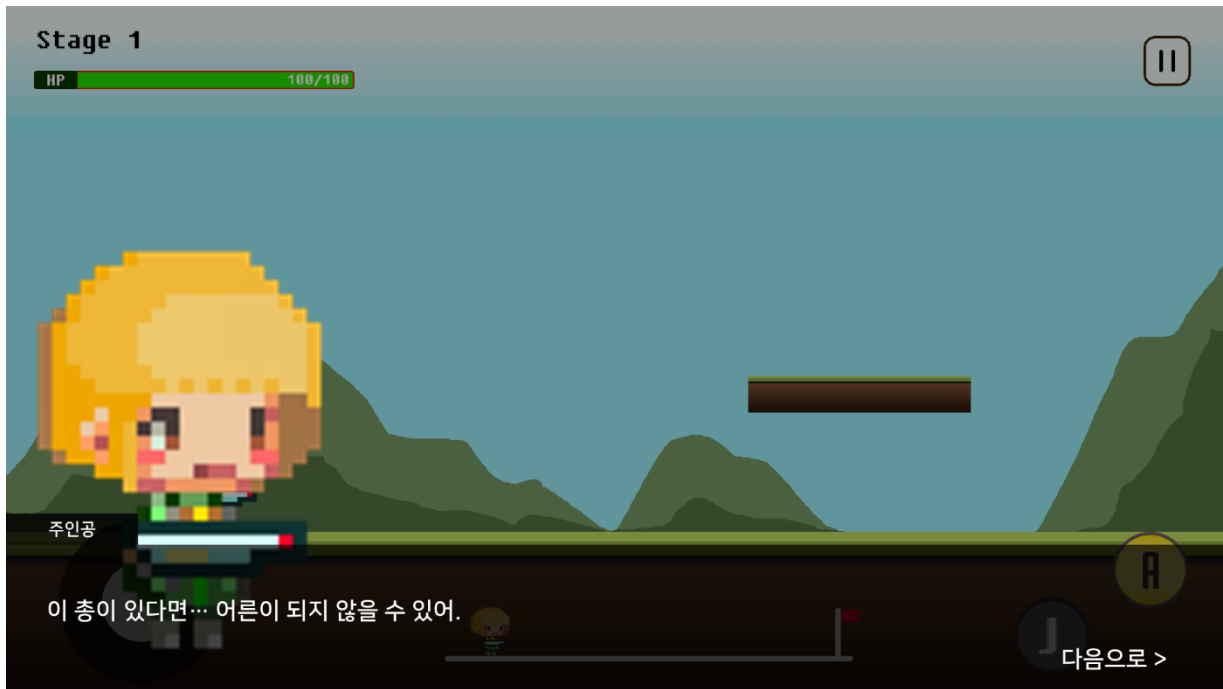
$$\text{대미지} = \text{팅커벨의 공격력} \times (1 - \text{시간 저항력}/80)$$

### 몬스터 AI





## 대화 및 독백



플레이어 캐릭터의 독백 또는 NPC와의 대화가 일어날 경우, 게임이 정지하고 화면이 어두워지며 하단에 대화창이 표시됩니다. 왼쪽에 플레이어 캐릭터가, 우측에 NPC의 스프라이트가 등장합니다. 화면을 터치할 시 대사를 스킵할 수 있습니다.

# 레벨 디자인

팅커벨과 지형, 맵 오브젝트들을 활용한 레벨 디자인 예시 세 가지입니다.

## 튜토리얼 스테이지

### TUTORIAL STAGE



게임 실행 시 맨 처음으로 등장하는 스테이지입니다.

#### 스테이지 설명

플레이어가 점프와 팅커벨의 메커니즘, 스테이지 클리어 방식을 확인할 수 있도록 하는 스테이지입니다. 플레이어는 맨 처음의 떠있는 땅에서 점프 방법을 학습하며, 바로 몬스터와의 전투를 펼치게 됩니다.

#### 핵심 플레이

몬스터 다음에 있는 땅은 일반적인 점프의 높이로 올라탈 수 없기 때문에, 지형이 된 몬스터를 발판 삼아 점프해야 합니다.

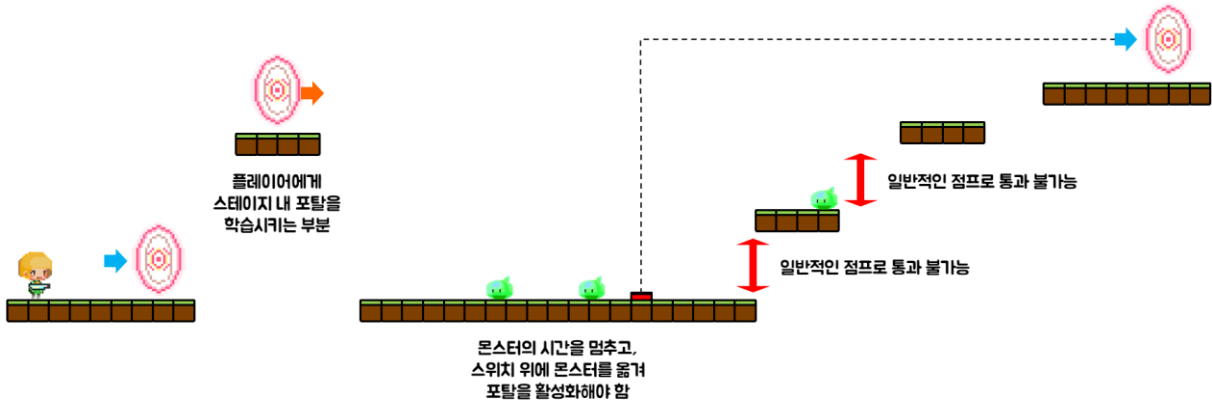
#### 등장 오브젝트

땅, 공중에 떠있는 땅, 슬라임, 스테이지 클리어 포탈

#### 부가 필요사항

튜토리얼 텍스트를 표시할 필요 없이, 스테이지 중간에 조작 방법을 알려주는 픽토그램 형태의 표지판을 세워둠으로써 플레이어가 게임에 몰입하면서 조작 방법을 학습할 수 있도록 합니다.

STAGE 1-1



STAGE 1-2



- ※ 스테이지 내 이동 포탈은 파란 색 화살표로 들어가면 주황색 화살표로 나온다는 개념으로 설명하였습니다. 반대의 경우도 이동합니다.
- ※ 스위치와 연결된 포탈은 점선으로 표시하였습니다.

스테이지 설명

플레이어에게 스테이지 내 이동 포탈을 학습시키고, 스위치의 개념, 움직이는 땅의 개념을 학습시키는 스테이지입니다.

핵심 플레이

스위치 위에 유닛이 위치하면 비활성화되어있는 스테이지 내 이동 포탈이 활성화됩니다. 플레이어는 이것을 인지하고 시간이 멈춘 몬스터를 밀어 스위치 위로 옮겨야 하고, 활성화된 포탈을 타야 합니다. 또한, 점프 타이밍을 맞춰 움직이는 땅에서 떨어지지 않고 스테이지 클리어 포탈을 타야합니다.

등장 오브젝트

땅, 공중에 떠있는 땅, 슬라임, 스테이지 클리어 포탈, 스테이지 내 이동 포탈, 스위치, 움직이는 땅

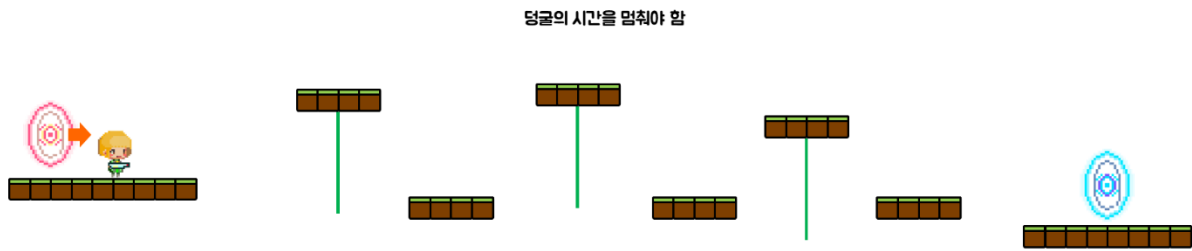
부가 필요사항

튜토리얼 텍스트를 표시할 필요 없이, 스테이지 중간에 조작 방법을 알려주는 픽토그램 형태의 표지판을 세워둌으로써 플레이어가 게임에 몰입하면서 조작 방법을 학습할 수 있도록 합니다.

STAGE 2-1



STAGE 2-2



※ 스테이지 내 이동 포탈은 파란 색 화살표로 들어가면 주황색 화살표로 나온다는 개념으로 설명하였습니다. 반대의 경우도 이동합니다.

스테이지 설명

플레이어에게 덩굴의 개념을 학습시키는 스테이지입니다.

핵심 플레이

플레이어는 첫 부분에 있는 덩굴 바닥이 끊어지는 것을 확인하고, 무게가 가해지면 끊어지는 덩굴의 특성을 확인합니다. 플레이어는 덩굴에 텅커벨을 발사하여 덩굴의 시간을 멈추고, 매달려 스테이지를 클리어해야 합니다.

등장 오브젝트

땅, 공중에 떠있는 땅, 슬라임, 스테이지 클리어 포탈, 스테이지 내 이동 포탈, 바위, 덩굴

부가 필요사항

튜토리얼 텍스트를 표시할 필요 없이, 스테이지 중간에 조작 방법을 알려주는 픽토그램 형태의 표지판을 세워둌으로써 플레이어가 게임에 몰입하면서 조작 방법을 학습할 수 있도록 합니다.

# 그래픽 & 아트 컨셉

'피터팬 증후군'의 그래픽 및 아트 컨셉은 게임 초반, 중반, 후반에 따라 변화가 있습니다.

단, 2D 배경과 도트 캐릭터 및 오브젝트를 기본으로 합니다.

## 게임 초반 (소년들의 은신처 ~ 해적의 작은 만)

<p>&lt;크루세이더 퀘스트&gt; 아기자기한 느낌의 그래픽</p>	<p>&lt;메이플스토리&gt; 산뜻하면서 통통 튀는 분위기</p>

도트 특유의 산뜻한 느낌과 아기자기한 느낌을 살리는 오브젝트들을 배치합니다. 하늘색, 연두색 등의 밝은 색들을 위주로 한 배경, 슬라임 등 귀엽고 통통 튀는 분위기의 몬스터들을 위주로 합니다.

의도

플레이어가 조작방법을 손쉽게 편하게 익힐 수 있도록 하고, 단순한 퍼즐들을 구성하여 게임에 익숙해질 수 있도록 합니다. 또한 초반의 밝은 분위기와 후반의 분위기를 반전시킴으로써, 플레이어가 느끼는 감정적 피드백을 극대화시킬 수 있도록 합니다.

## 게임 중반 (인어의 석호)

<p>&lt;메이플스토리 - 시계탑 최하층&gt; 비틀러져 있는 배경과 멀쩡한 오브젝트</p>	<p>&lt;일그러진 세계 일러스트&gt; 일정 시간마다 일그러지는 세계</p>

중반은 주인공이 '소년들의 은신처'와 '해적의 작은 만'의 시간을 멈춘 것을 원인으로, 세계가 조금씩 비틀리고 있다는 것을 보여주는 단계입니다. 특정 시간마다 배경이 일그러지지만, 오브젝트는 그대로의 상태를 유지합니다. 신비한 느낌을 조성하면서도 기괴한 느낌을 줄 수 있도록 디자인합니다. 몬스터들은 조금 강해진 외형을 보여주지만, 가끔씩 마법에 걸린듯 비정상적으로 흥포해져 있도록 디자인합니다.

의도

플레이어가 저지른 일에 대한 게임의 피드백입니다. 세계가 점점 일그러지는 모습을 플레이어에게 보여 주면서, 주인공이 하고 있는 일의 결말이 결코 밝지 않음을 보여주기 위한 장치입니다. 단, 일그러지는 간격을 넓게 둠으로써 “아직까지 세계가 망가지진 않았다”라는 것을 보여주고, 플레이어로 하여금 갑자기 게임의 분위기가 바뀌는 느낌을 받지 않도록 합니다.

### 게임 후반 (해골 바위~후크 전투)



<포켓몬스터DP - 디아루가 & 펄기아 등장>  
완전히 뒤틀려버린 세계



<포켓몬스터 PT - 깨어진 세계>  
기괴한 외형과 구조의 맵

플레이어가 시간을 멈춘 것의 영향으로 세계가 완전히 일그러져버린 단계입니다. 몬스터들의 디자인은 기괴하고 비틀려져 있도록 디자인하며, 제일 강한 대미지를 주도록 디자인합니다. 공간 및 시간의 흐름이 이상해졌다는 것을 표현하기 위해 배경을 완전히 일그러뜨립니다.

의도

자신의 희망을 위해 세계의 진리를 건드린 주인공의 결말을 보여주는 단계입니다. 주인공의 행위로 인해 세계의 순환이 잘못되고 있음을 직접적으로 보여줍니다. 보스 전투 시 해당 사항을 보스가 이야기함으로써, 피카레스크적 성향을 극대화합니다.

## 부가 필요 사항

- 초반에 습득한 조작 방법과 플레이 방식을 후반에도 활용할 수 있도록 전체 레벨 디자인을 구성합니다. 새로운 조작 방법의 등장은 줄이되, 플레이어가 고민해야 하는 여러가지 퍼즐을 구성함으로써 재미를 느낄 수 있도록 합니다.
- 몬스터는 지상 몬스터 뿐만이 아닌 땅에 고정되어 있는 몬스터, 공중에 떠있는 몬스터 등 다양한 몬스터들을 구성할 수 있도록 합니다
- 반복된 플레이테스트를 통하여 스테이지 밸런스를 확실하게 맞출 수 있도록 개발합니다.
- 플레이어가 최대한 학습하기 쉬운 UI와 플레이를 구성합니다.



**Korea WI-Content Contest**