

# Am I James? Fuck PORTFOLIO

선종현



자유로운  
기획자  
선종현 입니다

**원화와 기획이 가능한 만능 인재**

그래픽을 바탕으로 학교에서 배운 기획과 혼합하여  
고정관념을 버리고 새롭고 재미있는 게임을 개발하는 기획자

**선종현 / Sun Jong Hun**

1999.05.31

Tel. 010-7346-6558

Email. [keh6309i6@naver.com](mailto:keh6309i6@naver.com)

서울시 용산구 이태원

**학력사항**

2018 계원예술대학교 게임미디어과 입학

2021 졸업작품 <Nirvana> 원화파트

2021 졸업작품 <Am I James? Fxxx> 메인 기획자 및 팀장

2022 계원예술대학교 게임미디어과 졸업

# 목차

AM I JAMES? FUCK

1. 게임 개요
2. 게임 배경
3. 게임 시스템

# 1. 게임 개요

## 1-1 게임 컨셉



01

### 병맛게임

큰것을 해결하며 개발자에게 복수하는 컨셉 캐릭터가 제4의 벽을 파괴해버린 신선 함



02

### 시원시원한 런앤건

파쿠르를 이용하며 적을 쓸어담으며 맵을 돌아다니도록 하여 시원시원하고 스트레스 가 풀리도록 함.



03

### 스테이지

개성있는 스테이지  
스테이지1 바탕화면  
스테이지2 개발자 게임  
스테이지3 개발자 게임  
구현 예정이었으나  
현재는 호텔, 시가지로 바뀌었다

제목	AM I JAMES? FUCK
장르	런앤건
플랫폼	PC
개발 엔진	Unity
타겟	20대~30대 마이너 게이머, 노라조 감성

# 1. 게임 개요

## 1-2 게임 레퍼런스

처음 Am I James? Fuck을 제작할때 할때 재미있는 게임, 웃긴 게임을 만들고자 하여 어떻게 하면 재미있는 게임을 만들지에 대해 고민하고, 조사하였을때 가장 인상깊었던 My Friend Pedro라는 게임을 찾게 되었고 마침 여러 인터넷 방송인들이 많이 하였던 게임이라는 사실을 알게 되었습니다.

재미 요소들을 찾아보니 가볍게 즐길수 있지만 난 이도가 있고 런앤건 게임에 퍼즐요소, 응용요소를 추가하여 더욱 유저가 플레이 하며 지루하지 않도록 신경쓴 부분이 보였습니다 그래서 레퍼런스 게임으로 잡게 되었고

Pedro를 기준으로 넣고자 하는 시스템, 규칙, 등이 있는 게임들을 조사하여 각각의 장점과 단점을 생각해보고 만들고자 한 게임에 단점을 보완하여 추가하였습니다.

### 참고게임 —



**제목 :** My Friend Pedro  
**특징 :** 3D 사이드 뷰 원거리 무기와 파죽을  
**장점 :** 스타일리쉬하게 적들을 죽일수 있음, 속도감있는 시원시원한 플레이  
**단점 :** 스토리 없이 바나나가 하라는대로 하여 목표가 없으며 5번이상 쫓기 쉽지 않은 게임이다.

**제목 :** 마블 VS 캡콤  
**특징 :** 3D 사이드 뷰 격투게임이며 여러 캐릭터들로 전투를 벌인다.  
**장점 :** 참고하려는 제4의벽을 깬 캐릭터가 존재한다.  
**단점 :** 게임의 배경이 적고 스컬의 컨신이 발동하는 형식이라 참고만 가능하다.

**제목 :** 주먹왕 랄프  
**특징 :** 게임캐릭터가 다른 게임으로 들어가는 영화  
**장점 :** 게임 속 캐릭터들의 뒷면을 보여준다. 전속한 게임의 캐릭터들이 등장한다.  
**단점 :** 영화이며, 전속한 게임의 캐릭터들을 우리게임엔 등장시킬수 없다.

### 제작게임 —



**제목 :** Am I James? Fxxx  
**특징 :** 게임에서 나와 개발자의 다른 게임으로 끌겨다니며 파쿠르와 춤을 사용하여 적들을 쓸어담는다.  
**장점 :** 시원시원한 플레이를 할수있다. 스토리가 재밌다.  
**단점 :** 실제로 구현하기 시간적으로 힘들다.

## 2. 게임 배경

### 2-1 게임 세계관



#### 세계관

2021년의 오류난 개발자의 컴퓨터 속이다.

스테이지1 : 호텔(많은 게임들이 방 형식으로 연결되어있는 공간)

스테이지2 : 회사(개발자의 작업물이 모여있는 공간)

#### 시놉시스

요리 게임 속 캐릭터로써 자신의 생김새를 모르고 살아오던 주인공이 어느날 이상한 핫도그를 먹고 나서 배탈이 나며 정신을 잃게 된다.

정신을 차리고 보니 자신의 머리는 생선 모양이었고 말하며 움직이는 핫도그를 통해서 자신이 게임 속 캐릭터라는 것을 알게 된다.

와중 잘못된 요리에 의해 갑자기 찾아온 급똥을 해결하기 위해 방해꾼을 처리하고 변기를 찾으며 자신의 머리를 생선으로 디자인한 개발자에게 쓴맛을 보여주기 위해 떠난다.

## 2. 게임 배경

### 2-2 게임 스테이지

a 튜토리얼 맵

개발자가 만든 게임에서 벌어지는 내용을 주제로 하여 처음에 원래 자신의 게임을 플레이하여 진행되는 형식으로 생각을 했습니다.

자신의 게임에서 1~2분 가량 플레이한 플레이어는 핫도그를 먹고 쓰러진뒤 자신의 집 부엌(분홍 싱크대) 앞에서 일어나서 자신의 모습을 보게됩니다.



몽롱핫도그(제임스게임)



제임스 방

## 2. 게임 배경

### 2-2 게임 스테이지

#### b 메인 스테이지

본 게임이 시작되고 자신의 방에서 무기를 챙겨 나가 플레이하게 됩니다.

플레이어는 몽롱핫도그>제임스방>호텔>호텔게임기 상호작용>도트게임>도트게임 클리어>호텔>호텔클리어>시가지 순으로 진행하게 됩니다.

진행하다 보면 맵마다 중간보스가 등장하며 각 맵 끝에는 맵의 보스와 전투를 벌이게 됩니다.  
보스들은 각 디자인이 다르며 사용하는 공격, 스킬도 다르게 하여 플레이하다 지루함을 덜 느끼게 하였습니다.

맵마다 곳곳에 변기가 있으며 저장을 할 수 있습니다.

호텔스테이지



도트스테이지



회사스테이지



### 3. 게임 시스템

#### 3-1 전투 시스템

##### a 전투기술

게임의 전투 시스템입니다.

플레이어 이동은 플레이어가 런앤건 게임을 진행함에 있어 중요한 요소라고 생각되어 파쿠르와 웃긴 동작을 추가하여 만들었고,

레퍼런스 게임의 부실한 목표를 정함으로써 그냥 죽이는 게임이 아닌 정당성을 부여하여 플레이어로 하여금 의문이 들지 않게 설정했습니다

플레이어가 사용하는 기술은 집중과 조준분사가 있으며 집중은 제임스가 그 순간 집중하여 모든 물체가 느리게 움직이게 만들었고

조준분사는 권총을 2자루 쥐고 있는데 그것을 원하는 두 방향으로 조준하여 쏘는 기술입니다.

Parkour  
플레이어의 이동



Battle  
플레이어와 몬스터, 개발자의 싸움



Focus  
플레이어가 위급한 전투 상황 중 사용하는 스킬



Distributed aiming  
다수의 적을 한번에 상대할 때 플레이어가 사용하는 기술

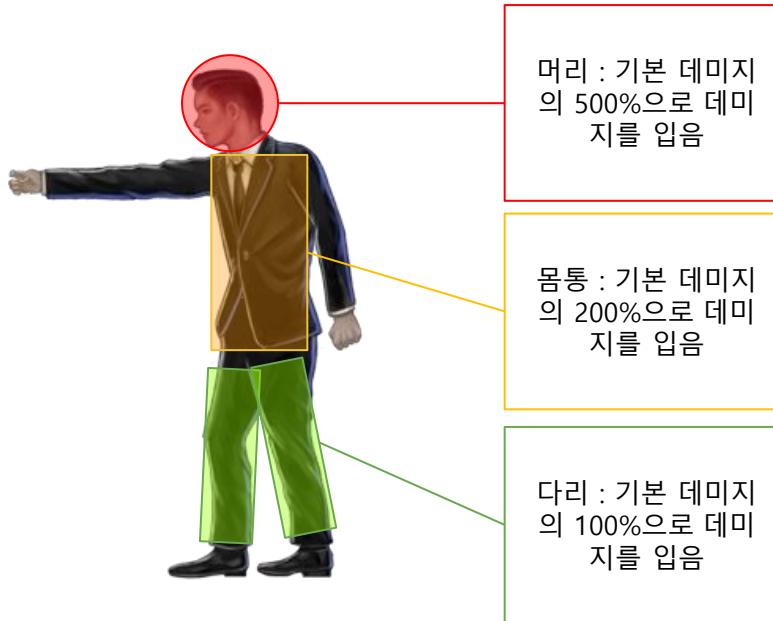


### 3. 게임 시스템

#### 3-1 전투 시스템

##### b 히트판정

다음으로는 몬스터의 히트판정이며  
머리는 한방 몸은3방 다리는 5방으로 설정하였습니다. 몬스터가 많이 등장하는 게임으로 총2자루,  
기본몹 기준 몸2방을 맞추고 다리를 맞춰도 죽을  
수 있게끔 난이도 조절을 하였습니다.



감사합니다

PORTFOLIO