

# 슈퍼마리오 브라더스

---

1985

# 목차

---

- 0. 소개
- 1. 조작
- 2. 캐릭터
- 3. 아이템
- 4. 플랫폼
- 5. 장애물
- 6. 배경
- 7. 사운드
- 8. 시스템
- 9.. 씬
- 10. etc
- 11. 진행 구조
- 12. 그 외 규칙
- 13. 플로우 차트

# 0. 소개

---

슈퍼마리오 브라더스는 2d 횡스크롤 플랫폼머 장르의 작품이다.

이 게임은 뛰어난 점프 액션을 위시한 쾌적한 조작감과 시각적 요소와 레벨을 비롯한 직관적인 디자인이 특징인 플랫폼머 게임이다.

버섯 왕국을 침략하여 공주를 납치한 쿠파 군단에게서 공주와 버섯 왕국의 평화를 되찾으려는 배관공 마리오의 시점으로 진행된다.

# 1. 조작

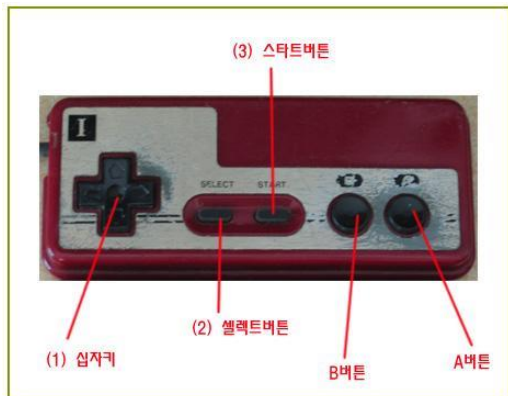
이동 - 십자키를 입력하여 좌우이동, 계속 입력하고 있을 경우 최대속도까지 마리오의 속도가 증가.

점프 - A키를 누른 시간에 비례한 점프 시간 및 높이가 변함, 입력 당시 마리오의 속도에 따라 점프의 길이가 변함.

대시 - B키를 누른 동안 빠르게 움직일 수 있음.

웅크리기 - 십자키 하단을 눌러 웅크릴 수 있음.

공격(B키) - 파이어마리오 상태일 경우에 활성화, 마리오의 현재 위치에서 파이어볼 생성 후 입력 당시 마리오가 바라보던 방향으로 파이어볼 진행.



## 1-1 수중 조작

---

좌우이동 - 십자키를 입력하여 사방으로 이동이 가능해짐.

점프 - 기존 점프와 달리 대각선 방향으로 살짝 튀어오르는 동작으로 변경.



## 2-1 플레이어블 캐릭터

---

(꼬마리오 이미지) -

기본 마리오.

피격 시 라이프 1 감소시킨 후 라이프가 남아있을 경우 해당 스테이지를 다시 시작함.

(슈퍼마리오 이미지) -

버섯을 획득한 마리오, 피격(대미지를 입을) 시 변신상태가 꼬마리오로 돌아감,

꼬마리오 상태에서 Y축으로 약 2배 큰 스프라이트 사용,

이 상태에서 점프 조작을 통해 벽돌 플랫폼의 하단에 닿을 경우 벽돌 플랫폼을 부술 수 있음.

(파이어마리오 이미지) -

파이어플라워를 획득한 마리오, 피격 시 꼬마리오로 돌아감, 공격키 입력 시 파이어볼 생성,

파이어볼은 대각선방향으로 떨어지면서 바닥에 닿을 경우 대각선방향으로 일정 높이까지 튀어오름을 맵 밖으로 나가거나 적에게 닿을 때까지 반복함,

기기 사양에 따른 문제로 한 화면에 3개 이상의 파이어볼을 생성하지 못함.

(스타마리오 이미지) -

스타를 획득한 마리오, 적과 충돌 시 적을 파괴하는 무적 상태로 만듦, 최대속도 증가,

변신시간이 정해져있으며 그 시간이 지날 경우 변신상태가 스타마리오 획득 전 상태로 돌아감.

## 2-2 몬스터

---

기본적으로 마리오에게 밟히거나 파이어볼에 맞아 1데미지를 입을 경우 죽음  
마리오의 하단이 아닌 부위와 충돌할 경우 마리오에게 데미지를 줌

## 2-2 기본형 에너지 캐릭터

---

직진하던 중 장애물을 만날 경우 반대 방향으로 직진하는 기본 행동원리를 가지고 있음



## 2-2 기본형 에너지 캐릭터

---

굼바- 기초적인 적. 마리오에게 밟히면 납작해지며 파괴됨.

잉금잉금- 마리오에게 밟히면 등껍질 상태가 됨. 이를 마리오가 밀어낼 수 있으며 밀어낸 등껍질은 장애물에 닿기 전까지 계속 전진함, 이 과정에서 닿은 캐릭터들은 대미지를 입으며 마리오 역시 피격 당할 수 있음.

펄럭펄럭- 잉금잉금에 날개가 달린 형태, 밟아서 날개를 떨어트릴 수 있으며 그럴 경우 평범한 잉금잉금이 됨

하잉바- 밟아도 죽지 않는 굼바

## 2-3 수중 에너지 캐릭터

---

수중 스테이지에서만 등장하는 에너지 캐릭터.

수중에서는 마리오가 에너지를 밟을 수 없음.

## 2-3 수중형 에너지 캐릭터

---

뿌꾸뿌꾸- 좌향을 보고 수평으로 헤엄쳐 오는 적, 7-3 스테이지에서는 지상으로 반복하여 튀어오르는 패턴으로 변화.

징오징오- 좌향을 바라보고 대각선이동-하강-대각선이동-하강을 반복하는 적

## 2-4 트랩형 에너지 캐릭터

---

마리오가 점프로 대미지를 줄 수 없는 에너지 캐릭터

## 2-4 트랩형 에너지 캐릭터

---

뼈곰플라워- 토관에서 올라오는 적이며 마리오와 닿을 경우 마리오에게 데미지를 줌

가시돌이- 마리오에게 데미지를 주는 하잉바

가시돌이알- 김수한무가 지속적으로 투척하며 플랫폼에 닿을 경우 가시돌이로 부화함.

## 2-4.1 투척형 에너지 캐릭터

마리오의 현재 위치를 추적하여 움직이며 지속하여 투사체를 발사함.

## 2-4.1 투척형 에너지 캐릭터

---

김수한무- 지속적으로 가시돌이 알을 투척하며 처치 시 일정 시간 후 리젠 됨.

해머브러쉬- 지속적으로 랜덤하게 망치를 투척함. 점프패턴 역시 랜덤.



## 2-5 보스 에너지 캐릭터

---

쿠파-

#-4 스테이지마다 등장하는 보스 캐릭터로 불과 망치 투사체를 마리오에게 랜덤하게 발사하며 주기적으로 랜덤하게 점프 동작을 취함. 트랩형 에너지처럼 밟아서 대미지를 줄 수 없고 HP가 다른 에너지 캐릭터들보다 높게 설정되어 파이어볼로도 장시간 공격해야만 처치할 수 있음.

도끼 플랫폼의 이벤트가 발생할 경우 용암에 빠지며 죽음.





## 2-6 프렌들리 캐릭터

---

키노피오-

1-4, 2-4, 3-4, 4-4, 5-4, 6-4, 7-4 스테이지 클리어 시 등장함.

다음 목표를 말해주는 역할.



공주-

8-4 스테이지 클리어 시 등장함.

게임의 클리어를 말해주는 역할.



### 3 아이템

---

코인(스코어를 올려주고 99개를 초과하여 습득할 경우 라이프를 1늘려줌)

버섯(꼬마리오를 슈퍼마리오 상태로 변신시켜줌)

1up버섯(라이프를 1 늘려줌)

파이어플라워(꼬마리오 혹은 슈퍼마리오를 파이어마리오 상태로 변신)

슈퍼스타(마리오의 현재 상태와 상관없이 스타마리오로 만듦)

등껍질(엥금엥금류의 캐릭터가 점프를 통해 데미지를 입을 경우 생성)

## 4-1 플랫폼

---

강철 플랫폼(깃발 직전 자주 사용)

나무 플랫폼(기둥 플랫폼 위에 존재하고 통과할 수 없음)

산호 플랫폼(수중테마 스테이지)

다리 플랫폼(2-3 스테이지 등)

구름 플랫폼(5-2 보너스 스테이지)

버섯 플랫폼(4-3 스테이지)

## 4-2 이동형 플랫폼

---

움직이는 발판 플랫폼 - 정해진 궤도나 방향으로 움직이는 플랫폼

움직이는 구름 플랫폼 - 위와 같은 행동원리의 플랫폼이나 스프라이트만 다름.

## 4-3 비접촉형 플랫폼

---

나무기둥 플랫폼(통과할 수 있음)

버섯기둥 플랫폼 (나무 기둥 플랫폼과 같음)

## 4-4 이벤트형 플랫폼

---

벽돌 플랫폼(슈퍼 마리오 상태일 경우 점프 조작을 통해 블록의 하단과 접촉 시 부술 수 있음)

물음표 플랫폼(아이템 등이 포함되어있음)



텅 빈 플랫폼(물음표 플랫폼의 아이템이 모두 소진되었을 경우 이 플랫폼으로 변함)

투명 플랫폼(점프로 타격하기 전까진 드러나지 않음)

스프링 플랫폼 (플랫폼의 위를 마리오가 접촉 시 평소보다 높게 점프함)

콩나무 플랫폼 (특정 물음표 플랫폼의 이벤트를 발생시킬 경우 블록의 위로 이용 가능한 콩나무 플랫폼이 솟아오름)

쿠파성 도끼플랫폼

쿠파성 다리플랫폼 (도끼 밟으면 끊어짐)

토관 (일부 토관은 마리오가 위에 위치한 채로 하단키를 입력 시 다른 맵으로 이동)

## 5. 장애물

---

장애물은 마리오와 접촉 시 마리오에게 대미지를 줌

용암블럭 - 컬러링만 다르게 수중맵 상단블럭으로도 이용, 마리오가 접촉 시 게임오버

버블 - 용암플랫폼에서 수직으로 튀어오르며 일정 높이에서 다시 하강을 반복함

파이어바 - 파이어마리오의 불을 길게 이어둔 형태, 중심축을 기반으로 360도 회전.

파이어 - 쿠파가 지속적으로 발사하는 투사체

해머 - 해머브러스와 쿠파가 사용

## 6. 배경

---

구름(컬러링만 다르게 수풀로도 사용)

산

성

하늘백그라운드(단색이나 구름 배치와 함께 반복스크롤형태)

수중 백그라운드(단색)

성, 밤, 지하 백그라운드(단색)

나무(맵 컨셉에 따라 컬러링이 조금 달라짐)



## 7. 사운드

---

BGM-

기본 테마 BGM, 수중 테마 BGM, 지하 테마 BGM, 성 테마 BGM

효과음-

마리오죽음, 게임오버, 스타마리오, 스테이지 클리어, 월드 클리어, 1up 사운드, 쿠파 파이어볼,  
쿠파 죽음, 블럭 파괴, 블럭 부딪힘, 파이어마리오 공격, 깃발 하강, 불꽃놀이,  
꼬마리오 점프, 슈퍼마리오 점프, 타격을 통한 변신 해제 사운드(토관 이용 시에도 같은 사운드),  
콩나물, 밟음, 슈퍼버섯 획득, 파이어플라워 획득

## 8. 시스템



스코어(빨간 원) - 아이템을 획득하거나 에너미를 마리오의 조작으로 파괴했을 때 스코어가 상승. 기록용.

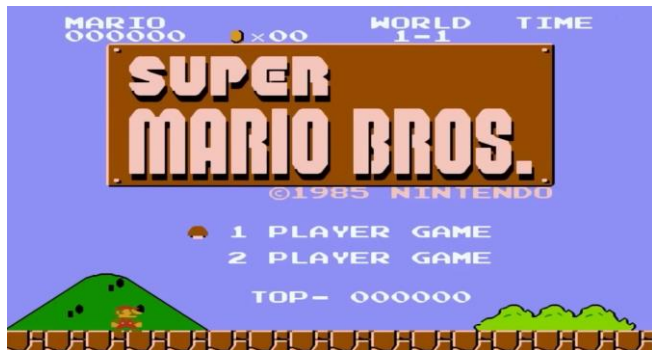
라이프 - 꼬마리오 상태에서 대미지를 입었을 경우 라이프를 1 감소시키고 해당 스테이지를 반복함.

시간 - 스테이지를 진입했을 때부터 매초 1씩 감소하며 0이 되기 전까지 다음 스테이지에 돌입하지 못할 경우 TIME UP 씬을 불러옴. 라이프를 감소시켜 재시작했을 때에도 남은 시간은 재시작 전과 동일함.

## 9. 씬

---

타이틀, 게임오버, 스테이지 전환 씬, 타임 업, 스테이지 ex) 1-1, 2-2, 8-4...



## 10. etc

---

클리어 축하 텍스트(# - 4스테이지 클리어마다)



## 11. 진행 구조

---

8개의 월드를 기반으로 월드 당 4개의 스테이지가 존재한다.

선형 진행 구조를 가졌기에 1-1 1-2 1-3 1-4 2-1..., 의 순서로 진행하게 되나

히든 스테이지를 통해 일부 스테이지를 건너뛸 수 있다.

그러나 한번 지나간 스테이지를 다시 돌아갈 수는 없다.

## 12. 그 외 규칙

---

한번 오른쪽으로 화면이 스크롤되었다면 왼쪽으로 돌아갈 수 없음

버섯 등 움직이는 아이템은 벽에 부딪힐 경우 반대쪽으로 움직임

스크롤하여 넘어간 왼쪽 씬으로 아이템, 적이 넘어갈 경우 사라짐

스타마리오를 제외한 마리오의 변신은 타격을 입기 전까지 시간제한없이 유지됨

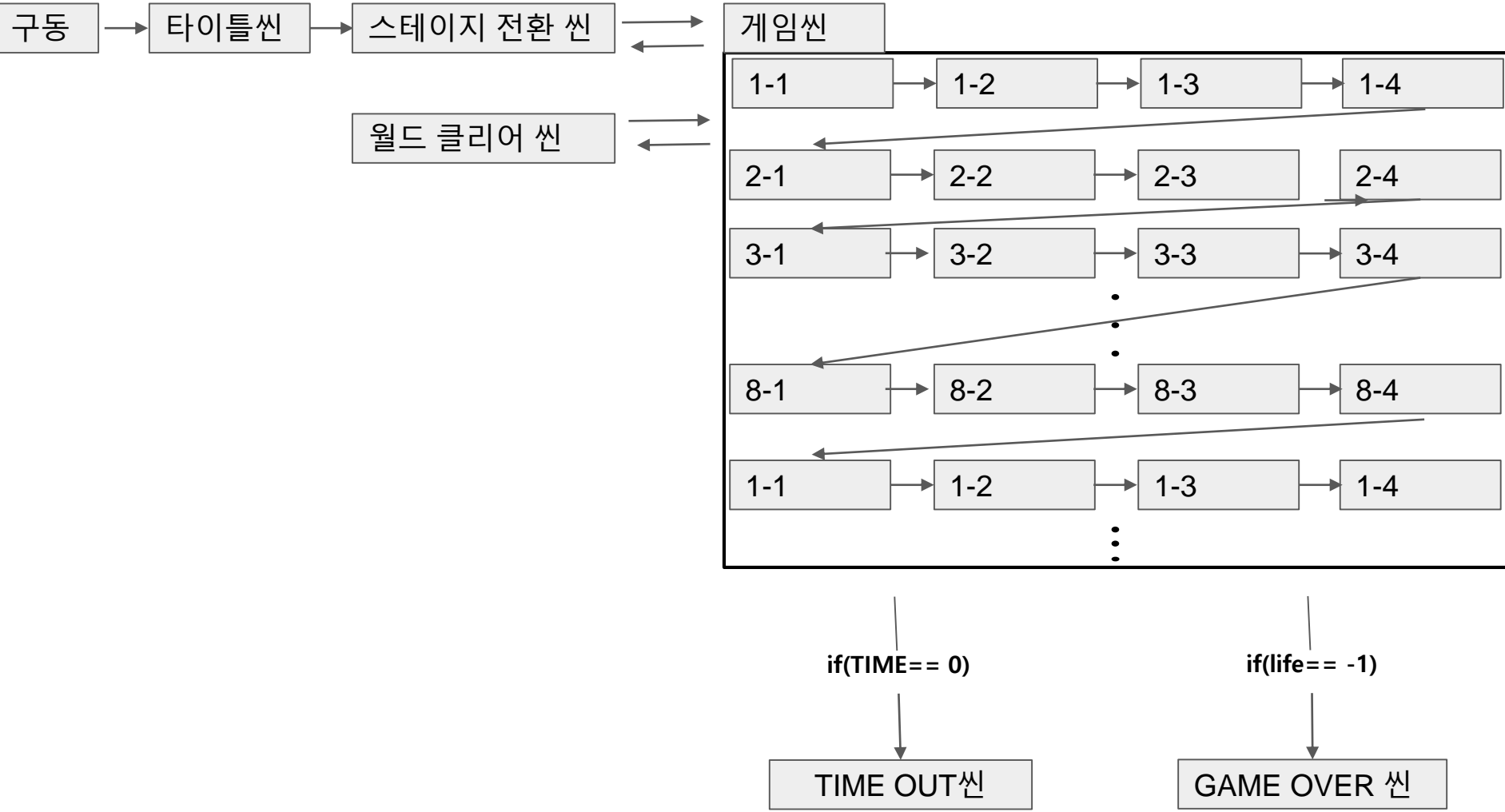
타격을 입으면 변신상태가 해제되며 꼬마리오 상태였을 경우 라이프가 감소하고 세이프포인트로 돌아감

슈퍼마리오 이상의 변신상태일 경우 점프 조작을 통해 이벤트 플랫폼의 이벤트를 발생 시킬 수 있음

마리오의 현재 속도와 방향키 입력여부, 점프키의 입력 시간에 따라 점프의 길이와 높이가 달라짐

아이템은 마리오에 닿으면 자동사용

수중맵에선 점프키를 입력 시 점프 대신 대각선 방향으로 짧게 이동하는 수영모션이 실행되며 마리오의 y축 밑에 에너지가 있더라도 치할 수 없고 마리오가 대미지를 입음





YIII RMMMM

hello,world!

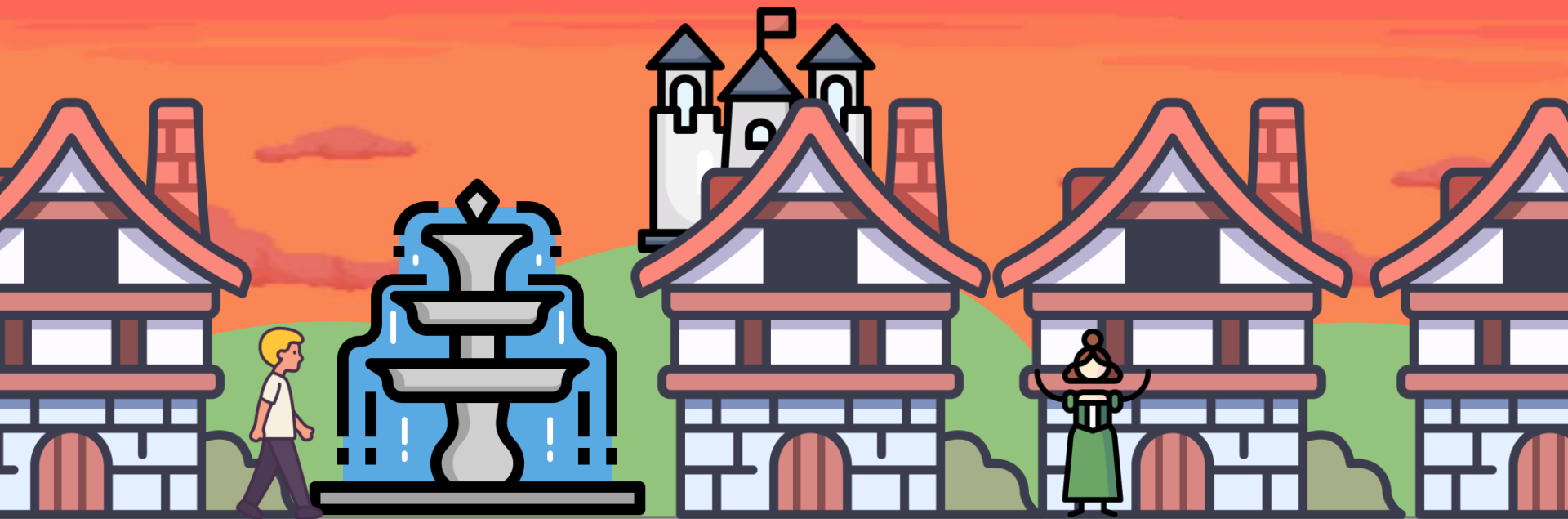






YIIII RMMMMM

hello,world!



YIII RMMMMM

hello,world!