

시즐리니언 코어플레이

1)게임 개요

1-1 뷰 : 1인칭

1-2 플랫폼 : PC

1-3 장르 : 미스터리 공포 추리게임

2)래퍼런스 게임

2-1 콜링:검은착신, 화이트데이, Kholat

3)코어플레이

3-1퀘스트 시스템

(플레이어 : 무슨무슨 행동을 해야겠다) (동료 : 무엇을 해줘) 식의 퀘스트가 구성되어 있어 이를 통하여 스토리에 대한 몰입을 높이고 플레이를 원활하게 진행시킬 수 있게 된다.

3-2후회 시스템

베이스캠프-임시막사2-비즈하이-오두막-군부대

5곳의 장소에서 스토리의 진척도를 후회메모리로 설정하여 스토리가 진행됨에 따라 후회 메모리를 획득한다. 해당 장소의 후회 메모리의 게이지가 100% 채워졌을 경우 추리 시스템을 할 수 있고 추리 시스템을 클리어 한다면 그 장소의 스토리를 다 깬것이므로 다음 장소로 이동할 수 있다.

채워지지 않았을 경우에 다음 스토리로 진행하기 위해 다음 장소로 이동하려고 하는 경우, 물리적으로 막아서 현 장소의 스토리 진행을 모두 완료하여야 이동할 수 있게끔 설정한다.

3-3추리 시스템

Ex)문제1

세논이 죽었을 것 같다

원주민이 죽은것 같다

누가 죽였는가?

1.세논 2.원주민 3.이고르

스토리를 완료 할 경우 추리 시스템 문제를 풀면 다음 챕터로 넘어가게 된다.

추리 시스템 문제 유형은 객관식, 단답형, OX, 빈칸채우기 등이 있다.

문제를 풀면 추리점수를 획득하게 되고, 풀이 횟수에 제약은 없지만 풀이 횟수가 늘어날수록 낮은 추리점수를 받게 된다.

추리점수를 통해서 다음 스토리 진행에 도움을 주는 힌트를 얻을 수 있다.

힌트의 종류는 수색에 필요하거나 후반부 스토리 진행난이도를 낮출수 있는 아이템이 될수도, 스토리 진행이 막혔을 경우 도움을 주는 길잡이가 될수도 있다.

3-4 환각 시스템

탐사자 일행은 스토리 상 환각초에 중독되어 있는 것을 볼 수 있는데,

탐사자들이 죽어있는 특정 스팟에 이르게 되면 세몬 졸로타료프가 살인하는 모습을 보게 된다.

이반 미하일의 입장에서 바라볼 때 세몬 졸로타료프가 살인자로 인식하고 있다.

따라서 플레이어는 플레이 중 세몬 졸로타료프를 피해다니게 된다.

도망치지 않을 경우 세몬 졸로타료프에게 죽임을 당한다(는 망상에 사로잡혀 쓰러진다.).

3-5 전투 시스템

스토리 진행 후반부에 들어서게 되면 군부대의 사체를 통하여 무기를 얻게 되는데, 소지한 무기를 이용하여 소련군들을 처리해 나가며 군부대에 들어가야 한다. 1인칭 fps게임과 비슷하게 진행이 된다.

3-6 스토리 기법

액자식 구조

취조실의 모습

유리 유딘 "그날 밤에 도대체 내 친구들에게 무슨 일이 생겼는가?"

하고 플레이 시작은 처음 탐사대가 시작할 때의 공간으로 이동된다.

시작 -> 비즈하이부터 오두막에서의 사건 -> 군부대 -> 시네마틱 회상 -> 탈출시도

순서대로 진행되며 스토리를 완료할 시 다시 현재로 돌아가게 되는데 탈출에 성공여부에 따라 마지막 부분의 이야기가 달라지게 됨.

탈출 성공 시 - 미국에 정치적 망명하지만 정신적 충격을 극복하지 못하고 자수하여 옥살이
실패 시 - 러시아 취조실에서 유리 유딘에게 죽임을 당함

3-7 주요 활동

시즐리니언의 주요 활동은 '어두운 설산'이라는 배경에서 일어나는 사건을 차례대로 마주하며 이야기가 진행되는데, 이 과정에서 사건의 진상을 밝히기 위해 탐색을 하게 된다. 탐색을 하는 과정에서의 아이템을 획득하며 아이템을 사용하는 것, 상호 작용을 통해 일어나게 되는 이벤트들을 겪으며 스토리를 진행하게 되는 것이 주 활동이 될 것이다.

3-8 재미 요소

스토리를 기반으로 플레이가 진행되며 반전요소를 접하게 되는데 스토리 상에서 세몬 졸로타료프 역시 약초의 효과로 인해 본인이 살해한 줄 알고 있다. 하지만 모두 플레이어가 죽인 것.

죄책감에 의해 세몬 졸로타료프는 플레이어와 둘이 남아있을 때 마지막에 자살을 하게 되지만 그 역시 자살이 아닌 플레이어가 살해한 것이다.

4)게임 로직

4-1 진행 방식

탐색

탐색을 통해서 아이템들을 파밍하여 사건을 추리해나가는 방법으로 이야기가 진행될 것이며, 플레이어가 퀘스트로 받은 임무를 진행하며 새로운 지역을 발견하게 되거나 시나리오 진행을 할 수 있다.

스토리가 진행되는 중간에 NPC를 만나 대화를 통해 이야기를 진행시키거나 혹은 사건에 대한 주요 단서를 얻을 수 있을 것이다.

조사

사건 현장의 남아 있는 단서들을 조사하여 진실을 파헤쳐 나갈 수 있게 될 것이다.

4-2 저장 방법

진행중인 스토리 필드를 들어간다면, 그 즉시 저장되어 있는 포인트가 되며 플레이어가 죽거나 재시작을 선택했을 시 이 지점으로 돌아오게 된다. 플레이를 하던 중 세이프포인트 장소로 들어가게 된다면 자동으로 세이프 포인트가 설정되게 된다. 세이프 포인트로 다시 돌아오게 된다면 처음 세이프포인트에 들어섰을 때의 저장된 진행도, 아이템등 모두 유지된다.

4-3 퀘스트

플레이어는 소 지령(퀘스트)을 받게 되는데 플레이어는 무엇을 해야하는지 알게 될 것이며, 알지 못하게 되더라도, 직접 이것저것 해보면서 스토리 진행을 위한 단서를 알아내야 할 것이다.

4-4 로직

플레이어는 이야기의 진행을 위해 이동하게 될 것이며, 그 상태에서 단서들을 수색하면서 얻을 수 있는 아이템을 얻게 되고, 상호작용을 할 수 있는 곳을 발견하면 상호작용을 하여 이벤트를 만들어내게 될 것이다.

아이템을 획득하였을 때 그 아이템의 정보를 확인할 수 있고, 획득한 아이템 중 사용할 수 있는 아이템이 있으면 아이템을 사용하게 된다.

탐색을 통해서 상호작용을 할 수 있는 곳과 아이템 등을 발견하며 스토리를 진행하며 소 지령들을 완료하게 된다.

이 과정에서 후회 시스템을 통해 스토리 진행이 나아갈 때마다 후회 메모리 게이지가 올라가는 것을 보며 진척도를 확인 할 수 있게 된다.

후회 메모리 게이지를 다 완료하여 해당 챕터의 스토리를 완료한다면 추리 시스템이 생성되는데, 추리 시스템 마저 완료한다면 다음 챕터로 넘어가게 된다.

4-5 공포 요소

시즐리니언의 장르 자체를 미스터리 공포 추리 게임으로 설정하였기 때문에 단서를 수집하고 추리하는 것 뿐 아니라 위 과정을 행할 때 공포감을 느낄 수 있는 다양한 요소(시야의 차단, 플레이어를 공격해오는 원주민, 일종의 트리거로 삽입될 점프스퀘어, 공포분위기 등)를 배치한다.

이를 통해, 플레이어는 공포감이 조성된 상황에서 단서들을 조합해 사건의 실마리를 찾아가야하는 상황에 놓이게 된다..