

기획

- **장르** : 1인 플레이 유저 선택 시뮬레이션 노벨 /3가지의 멀티엔딩 (트루,배드,게임오버) / 호러
 - 플랫폼: pc
 - 타겟 유저층 : 19세~20대 / 인디 찐꾸르, 게임노벨 유저들 /스팀/텀블벅
 - ↳ 이유: 비슷한 컨셉의 게임 유저연령대와 제작자 연령대를 감안

시놉시스

: 각자의 이유로 유충낙원에 들어온 주인공과 npc들이 자신에 대한 기억을 되찾고 탈출하기 위하여 출구로 향하는 과정에 생기는 공포스럽고 괴로운 이야기

게임으로 제공하고자 하는 경험

공포. 스토리의 감동과 충격. 간단하고 쉬운 조작의 재미.

캐치 프레이즈

우리는 완성 되지 못한 유충. 변화하지 않으면 살아갈 수 없는 삶.

↳ 작품의 질문

선택에 뒤따를 미래에 매번 스스로를 맡길 수 밖에 없는 부담과 공포, 불안에 우리는 어떻게 대처해야 하는가? 변화 앞의 옳은 태도란 무엇인가?

답:우리는 완성 되지 못한 유충과도 같은 존재임을 자각, 수용해야 한다.

마음에 들지 않는 결과가 나올 지 모른다 해서 도피 할 순 없다. 변화를 마주하고 극복해야만 살아갈 수 있다.

게임 전개 설정과 기본 시스템요소

아이템/이벤트 시스템 게임 설정 상 시스템을 대체
하거나 개연성을 위해 존재하는 개념 용어



스토리: 챕터 별로 스토리가 전개. 한 챕터 당 구성: <목표, 이동, 조사, 회복, 대화, 전투, 습득, 수집, 회상, 이벤트>



목표: 주변 조사를 통해 출구를 향해 가며, **유충**을 물리치고 설정 상 유충 낙원의 한정 된 아이템 '**오씨카**'를 먼저 얻어 '**자아**'를 되찾는 쪽이 생존, 탈출하는 룰.



'자아와 오씨카': 동기부여를 위한 세계관 설정 상 개념. 스토리에 따라 설계된 부분으로 스토리 상 캐릭터의 이동, 스토리 전개를 위한 목표일 뿐 플레이어가 관여할 수 없다.

-일정 시간 동안 '**오씨카**'를 섭취하지 못하면 **자아**를 상실하고 약충 처럼 따로 번데기를 거치지 않고 탈피를 반복하다가 **유충**이 된다. 이 경우 자아를 잃고 이곳에 평생 머무르게 된다.



'유충': 몬스터: '**오씨카**'를 얻기 위해 싸워야 하는 세계관 내 몬스터.

한 챕터 당 세마리 씩 존재.



이동과 조사: '**유충낙원**' 미로 형식의 학교를 이동하여 각 교실을 조사해 출구를 찾는다.

↳ **미니맵- '지도벌레':** 미니맵 개연성을 위한 설정 상 개념.

'지도벌레'가 목 뒤로 들어가면 길을 찾을 수 있게 된다.



대화: '투영' 이동 혹은 조사 중에 npc 캐릭터와 상호 작용하는 대화 시스템.

<선택지>를 통해 캐릭터의 정보, '조각'을 수집할 수 있다. 수집 한 정보는 회상 이벤트에서 참고하여 선택지를 결정한다.



회복: '육신': hp, 체력과 같은 의미.

이곳에서는 수면육, 육체적 피로 외의 생리 현상을 겪지 않는다. 전투로 손상된 육신은 '혈수'를 마셔야 한다. : 전투로 소모된 hp(육신) 회복을 위한 아이템 개념.



인벤토리: '가방'과 '노트'로 습득한 아이템의 정보를 열람 및 사용하거나 수집한 캐릭터, 몬스터 정보를 뜻하는 '조각'을 열람 할 수 있다. 전투나 이벤트 중에도 인벤토리를 사용할 수 있다.



습득 란: '가방'- 조사를 통해 얻은 아이템을 열람 혹은 사용할 수 있는 인벤토리. 전투 혹은 이벤트에서 도움이 되는 얻은 아이템 등이 있다.

ex) 이동 시 길을 밝혀주는 손전등, 소모 성 무기(던지는 폭죽, 녹슨 커터 칼,) '혈수', 웬 선택지로 날아가 았았다 사라지는 무당 벌레 등등...
칸 제한이 있으며 전투 중이 아닐 때도 아이템을 바로 소모하거나 버릴 수 있다.



수집 란: - '조각'을 열람할 수 있는 인벤토리. '유충', 캐릭터 npc, 주인공에 대한 정보를 얻을 수 있는 아이템 혹은 정보. 칸 제한은 없다.

ex) 캐릭터 설정에 관련한 아이템: 신문, 잡지, 일기, 악세서리, 명찰, 대화로 알 수 있는 사실에 대한 요약 텍스트 등등...

ex) 몬스터 공략에 대한 아이템: 누군가 남긴 기록



아카이브: 캐릭터 프로필 및 수집한 조각과 이벤트 씬을 다시 볼 수 있는 시스템 창.
타이틀 화면에서 접근할 수 있다.



전투: '오씨카'를 얻기 위해서 필수적으로 챕터 당 존재하는 '유충'과의 전투.

곤충을 대면해야 한다. 또한 출구로 가는 길에도 함정과 괴물 곤충들이 존재한다.

곤충과 '투영'과 공격이 가능하다. <<전투에서 패배시 게임 오버>>

교실에서 조사를 통해 습득한 아이템을 전투 중 사용할 수 있다.

장애물, 함정을 파훼하는 <<미니게임>>이 존재하기도 한다.



이벤트: '회상'- 챕터 후반부에 필수적으로 발생하는 이벤트. 앞선 챕터 진행, 이동과 전투 중 스토리 상 설계한 npc캐릭터가 생존자를 현혹하는 함정, 상황으로 인해 '**자아**'에 영향을 받아 회상 이벤트가 발생한다는 설정.

'**오씨카**'의 섭취와 관계 없이 환각, 환청, 악몽, 오한, 구토, 발열 등의 증상을 겪는다.

<<이벤트 씬 >>그 후에는 온몸에서 끈적한 액이 배어나오기 시작하고, 벽이나 바닥 천장 어디든 달라붙어 '**고치**'를 만든다. 고치 속에서는 모든 몸이 녹을 동안 행복한 꿈을 꾸는 번데기가 된다. 꿈 속에서의 선택에 따라 '**우화(羽化)**'결과가 나뉜다. <<**선택지로 게임오버씬 혹은 배드엔딩루트 유무**>> 우화에 실패할 경우 영원히 번데기 상태이거나, 유충으로 태어난다. 오래된 번데기는 무더기의 오씨카가 된다. 성공할 경우 자아를 되찾은 자신으로 태어난다.<<**주인공의 경우 트루엔딩**>>



캐릭터 스토리,정보 회복포인트 : 벌레들의 성소, '**유충성소**'가 존재한다. 이곳에서 '**혈수**'를 마시면 수면 욕과 피로가 사라지고 일시적으로 환각과 환청 환시를 없앨 수 있다.<<육신회복>>

과음용 할 경우 얼굴의 모든 구멍에서 피가 나온다 . <<게임오버>>

npc들중에 두명을 선택하여 대화를 나눌 수 있다. 캐릭터 정보를 수집가능하다.

유저 경험 목표

- 전투, 선택지, 선택지, 스토리의 감명
↳ 어떤 방식으로 조작하나? : wasd 의 방향
키 조작으로 맵이동 /마우스 클릭으로 아이
템 습득을 위한 조사, 캐릭터 정보 수집을 위
한 조사, 진행을 위한 조작.

콘텐츠 전개 방식

챕터

한 npc의 전체 스토리와 주인공의
스토리가 일부전개 된다. 총 7챕터(5
캐릭터) 한 챕터당 1~1시간에서 4시
간정도 소요.

전반/후반

프롤로그썬 (5분)

1챕터 (기): 튜토리얼 및 세계관 등
장인물 설명(1시간 30분)

2챕터(승): npc1 와 주인공의 스토
리 1 (2시간)

3 챕터(승): npc2 와 주인공의 스토
리 2 (3시간)

4 챕터(승): npc4 와 주인공의 스토
리 3 , 새 등장인물등장 (3시간30분)

5 챕터(승전): npc5 와 주인공의 스
토리4 (4시간)

6챕터 (전) : npc5 와 주인공의 스토
리5 (4시간)

7챕터 (결) : 주인공의 최종 스토리
(4시간)

=약 24시간

이동 및 캐릭터 스토리 수집

미로 형식의 학교를 이동한다. 복도와 교실로 나뉘며 교실에서 캐릭터 정보 수집과 몬스터 정보 수집, 대화, 아이템 수집이 가능하다.

이동과 조사 중에는 특정 포인트 클릭, 특정 아이템 수집, 이동 위치에 따라 호러 연출이 등장한다. 선택지 정보와 회상 이벤트에서의 선택지에 참고할

이동 중 캐릭터와의 대화 이벤트- 선택지를 통해 npc 정보를 수집한다. 벌레 성소에서 체력 회복시 주로 발생한다.

전투

wasd로 화면의 앞뒤 좌우로 움직이며 다가오는 몬스터를 피하고 조각으로 알아낸 몬스터의 약점 대화를 클릭,(얼터에고 참고)를 통해 승리하고 아이템(오씨카)을 습득하여 조건을 충족하면 (자아를 회복하면) 주인공의 스토리를 전개한다. 패배하면 <<게임오버>>

회상

챕터 당 스토리 상 아이템을 습득하지 못하도록 설계한 npc캐릭터의 '회상'이벤트를 통해 <<선택지>>를 제시, 앞서 대화를 통해 수집한 캐릭터 정보를 기반으로 스토리상 적절

한 선택을 하지 못할 시 <<게임 오버
씬>>전개

이벤트

위의 요소 외에 발생하는 스토리 전개에 따른 <<이벤트 씬>> 일러스트 혹은 대화(투영)<<미니게임>> 등 장.

게임진행을 위해 필요한 조건:

아이템 습득, 특정 맵 진입, 전투 승리, 캐릭터 (npc) 스토리 수집, 스토리 전개에 따른 챕터 진행.

강조하는 부분:

1. npc 캐릭터 정보, 스토리 수집: 대화 이벤트를 통해서 미연시 다운 선택지 요소 적 재미와 캐릭터에 대한 몰입 유도.
2. 전투와 이동 부분에서는 npc와 캐릭터의 트라우마를 자극하는 연출을 통해 스토리, 캐릭터 몰입의 재미를 강조. 조작을 통한 즐거움, 호러 연출로 심리적 공포를 선사.
3. 챕터 별 특정 이벤트로 회상 연출을 사용하여 스토리 몰입을 강조.

게임의 핵심 요소 보상

- 캐릭터 수집 정보에 따라 아카이브에 해금 되는 캐릭터 일러스트와 스토리
- 모든엔딩 수집: 흥미로운 세계관 정보, 컨셉 아트, 추가 시나리오 해금
-좋은 점수로 전투에서 승리했을 경우 :아카이브에 추가 일러스트 해금

게임의 핵심 요소 -동기부여

개성있는 이벤트 씬, 매력적인 캐릭터 스토리,
빠져들만한 스토리. 시청각적으로 호러적 긴장감
과 재미를 주는 연출, 다회차 플레이로 일러스트
수집

서브콘텐츠:

미니게임(구상중)

인터페이스

링크확인해주세요!

<https://docs.google.com/document/d/1PGr2FLbMc1cul1xhDvla3NNiuzvhB8MH0tZHTjJI24/edit?usp=sharing>

플로우차트

일정계획

우선순위

1. 시스템확정(플로우차트), ux ui /기획 공부 및 깃허브 유니티 기본
2. 시나리오 기획, 콘텐츠 / 스토리, 문장 공부
3. 밸런싱, 레벨디자인
4. 기타 (게임 배포 사이트 ,홍보 등)

>파일럿 타입 작성 후 협의 하며 수정 및 개선

실제로 하는 일

- ☐ -시나리오 : 위에 맞추어 작업되었는가
- ☐ -데이터 구조*: 위 사항에 맞춰 프로그래머와 합의 되었는가
- ☐ -스토리 콘텐츠 보상 : 위 사항들에 맞춰 밸런싱 기획자와 협의 되었는가
- ☐ -아트 리소스: 목표에 맞게 협의 되었는가
- ☐ -작업물에 대한 검수가 위 사항에 맞추어 끝났는가