

[가제 : Thaw the mask(가면을 녹이다)]

컨셉:

주인공 소년은 Mask를 2개 가지고 있다.

검은색 mask와 하얀색 mask는 각각 쓸때마다 볼 수 있는 맵과 오브젝트가 달라진다.

검은색 mask: 쓰면 맵이 검은색으로 변경되며 흰색 선으로 그려진 오브젝트를 보고 상호작용할 수 있다.

→ 진실 직면(검은색 오브젝트는 동적인 오브젝트를 위주로 구현), 장애물, 기믹 등
흰색 mask: 맵이 흰색으로 변경되며, 검은색 선으로 그려진 오브젝트를 보고 상호작용할 수 있다.

→ 회피, 동결, 안정(흰색 오브젝트는 정지된 오브젝트를 위주로 구현), 안정적인 발판 등

감정을 획득하면, 캐릭터나 맵에 색깔이 추가적으로 입혀진다.

스테이지는 총 5개로 순차적이 감정 스테이지를 선택할 수 있고, 이전에 얻은 감정의 색상은 다른 스테이지에도 적용된다.

획득한 감정들은 별도의 UI로 한쪽에 표시한다.

플레이방식:

PC로 플레이 가능

<, > 좌우키로 움직일 수 있다.

Space로 점프를 할 수 있다.

Shift로 가면을 변경할 수 있다.

스토리:

어느 겨울, 하늘에서 내린 눈이 소년의 눈에 닿는 순간 감정이 얼어붙었고, 소년은 다섯 감정을 되찾기 위해 '가면으로 보이는 세계'를 바꾸며 눈의 근원으로 향한다.

레퍼런스 게임

그리스, gorgoa 등

[5가지 감정과 각 스테이지 컨셉(색상 등)]

Stage 1 : 두려움(불안)-보라색

가면으로 왜 바꿔야하는지를 알려주는 프롤로그, 튜토리얼 성격의 스테이지

맵 컨셉 : 설원, 안개, 눈보라, 쌓인 눈, 단순 오브젝트로 튜토리얼 구성 눈 내림

→ 기둥, 낡은 표지판, 울타리, 부숴지고 무너진 기믹 위주

기믹 아이디어 :

흰색->빈공간, 검은색->발판이 드러남

흰색->안전지대, 검은색->일부에 함정

BGM : 바람 소리 위주의 차갑고 고요한 톤, 느린 템포

<https://youtu.be/WDB-F8rJnXI?t=769>

<https://youtu.be/Bx3rKe2jp8Y?t=980>

클리어 연출 :

보이지 않는 세계에 대한 두려움을 느끼게 되는 소년

- > 검은색 가면을 통해 '안전'함을 추구하게 된다
- > 클리어시 보라색 구슬을 획득한다.

Ui의 가방이 확대되며 보라색 구슬이 생기는 모습

-> 이후 다시 ui의 위치로 작아지며 복귀

보라색 구슬을 얻고 다음 길을 바라보니 안개가 조금 걷혀 보이는 모습을 일러스트로 연출

(보라색 구슬을 바라보는 소년 -> 정면을 바라보는 소년 -> 안개가 걷히고 다음길이 보이는 모습)

3장의 일러스트

Stage 2 : 슬픔-파란색

맵 컨셉 : 물, 얼음, 비어있는 흔적으로(보통 슬프다고 느낄만한 요소들로) 맵 꾸미기
눈에 묻힌 편지, 빈 의자, 깨진 장난감 등

- 클리어시 파란 구슬을 획득한다.

이전 두려움이라는 감정이 풀렸기 때문에 얼음표면의 실금 등에 얇은 보라빛을 띠게 한다.

기믹 아이디어 :

흰색->빈공간, 검은색->검으로 전환된 순간부터 카운트되어 몇초 후 무너진다.

흰색->경로에 방해물 없음, 검은색->떨어지는 물방울이 방해한다.

흰색과 검은색에서 보이는 발판 배치가 서로 반대편에 있어 전환을 강제하는 방식

BGM : 잔잔한 선율, 하지만 여전한 차갑고 고요한 톤(STAGE1에 비하면 좀 더 부드러운 정도면 될것같아요)

https://youtu.be/ciqB_SHccXU?t=784

Stage 3: 분노-빨간색

맵 컨셉 : 구조물이 기계적으로 움직이는 구간(풍차, 기어)

트랩, 밀어내는 바람, 컨베이어 처럼 사람 좀 빽치게 하는 기믹

- 클리어시 빨간 구슬을 획득한다.

기믹 아이디어 :

흰색->잔잔한, 검은색->강풍이 불어 플랫폼에 밀려서 도착 혹은 더 멀리 점프해서 넘어감

흰색->스위치 없음, 검은색->스위치를 눌러 흰 가면의 문을 연다.

흰색->안전, 검은색-> 날카로운 장애물로 바뀐다.

BGM : 이전 스테이지에 비해 좀더 빨라진 박자감, 압력과 반발이 컨셉인 만큼 추진력 있는 리듬과 단단한 베이스

Stage 4: 사랑-초록색

연결, 회복을 테마로 끊어진 길이 맞물리거나 가면 전환시 다리가 생기는 방식
맵 컨셉 : 얼어붙은 정원/온실 같은 공간으로 덩굴, 아치, 작은 등불이 보인다
차갑게 얼어있지만 이전 스테이지와 다르게 조금은 따뜻함의 흔적이 남아있다.

- 클리어시 초록 구슬을 획득한다.
- 검은색일때와 흰색일 때 분위기가 너무 차이 나지 않게 잘 생각해야할 듯

기믹 아이디어 :

흰색->다리가 절반만 보임, 검은색->나머지 절반이 보임

동기화 플랫폼: 두 세계의 플랫폼 위치가 어긋나 있는데, 특정 지점에서 전환하면 맞물림

BGM : 부드러운 리듬, 아르페지오, 템포는 3스테이지보다 좀 느리게, 하지만 느긋한 느낌
칼림바, 마림바 계열, 부드러운 스트링, 패드 등

메이저 코드 느낌

<https://youtu.be/nsloBFqOv24?t=12>

<https://youtu.be/Nw8fnRqdajo?t=27>

Stage 5 : 기쁨-노란색

하늘이 트이고 빛이 늘어남

이전 스테이지의 오브젝트가(빈 의자, 깨진 장난감 등)이 좀 더 따뜻한 모습으로 연출되어 나타남

기믹 아이디어 :

흰색->끊어진 레일이 보임, 검은색->레일의 연결은 검은색 세계에서만 가능

BGM : 경쾌한 리듬, 상승하는 진행

템포는 이전 스테이지보다 빠르게

밝은 브라스 계열 단, 시끄럽진 않게

<https://youtu.be/fjML7Ffqa2A?t=378>

FINAL STAGE : 단, 가능하다면 구현하는거지 불가능시 X

연출과 함께 마침내 감정의 구슬을 넣을 수 있는 탑에 도착
3~4가지 기믹을 해결하고 탑 꼭대기에 도착->구슬 넣는 홈에 상호 작용

연출과 함께 엔딩