



■ ■ 아쿠아리움



작성자 : 윤다희

목차

1.	<u>문서 작성일자</u>	2
2.	<u>기획의도</u>	3
2.1	<u>공포, 탈출 게임 장르의 재미 극대화</u>	3
2.2	<u>스토리에 대한 궁금증 유발 -> 유저에게 메시지 전달</u>	3
3.	<u>게임플레이</u>	3
4.	<u>BGM</u>	3

1. 문서 작성일자

업데이트 기록	
작성 내용	작성 날짜
최초 작성	2024.03.27
기획의도 수정	2024.03.29
게임플레이, BGM 추가	2024.03.29

2. 기획의도

2.1 공포, 탈출 게임 장르의 재미 극대화

공포, 탈출 게임의 인트로에서, 주인공은 정신을 차려보니 영문도 모른 채 낯선 공간에 떨어져 있는 경우가 많다. 이러한 클리셰는 플레이어로 하여금 주인공의 과거와 사연, 그리고 주인공을 가둔 공간의 정체, 목적에 대한 궁금증을 가지게 만든다. 플레이어는 자연스럽게 '미스터리한 공간에서의 모험심, 탐구심'을 바탕으로 공간의 정체를 조사하고 탈출하고자 하는 목적을 가지게 된다. 여기에 공포적인 분위기가 추가되면서 플레이어는 긴장감을 즐기며 플레이를 이어나갈 수 있다.

2.2 스토리에 대한 궁금증 유발 -> "자살 예방" 메시지 전달

이 게임의 가장 중요한 기획의도이다. 플레이어는 영문도 모른채 아쿠아리움에 떨어져 간만에 편안한 휴식을 취하게 되지만, 한편으로는 이 공간의 정체에 대한 의구심 역시 품고 있다. 주인공이 품은 의구심을 마치 해결해주려는 듯이 주인공을 이끄는 뺑부스러기 역할을 하는 쪽지와 조각상이 나타난다. 주인공을 현실의 상식을 벗어난 아쿠아리움을 쪽지의 지시를 따라 탐방하고 점점 더 많은 쪽지를 발견하면서 이 아쿠아리움의 정체에 대해 추리하도록 유도한다.

- ➔ 시나리오 힌트(쪽지) : 쪽지는 플레이어가 여러 번 고민하고 생각하면서 모으고 연결지어야만 이해할 수 있도록 설정한다. 이는 시나리오에 대한 궁금증 증가와 탐험욕구 상승에 영향을 미친다.
- ➔ N차 플레이 유도 : 플레이어는 여러가지 엔딩을 볼 수 있다. 엔딩 수집에 대한 욕구와 진엔딩을 찾고자 하는 탐구심, 혹은 스토리에 대한 궁금증을 이용해 플레이할 때마다 요령이 늘어나고 더 많은 단서를 찾게 만들어 n차 플레이를 하고 시나리오를 스스로 이해하게 만든다.

3. 게임플레이

언리얼 엔진으로 만든 가상의 아쿠아리움에서 진행되는 공포, 추격, 탈출 게임.

아쿠아리움에 대한 비밀을 풀어나가고 정체를 알아갈수록 점점 더 깊은 심해로 내려가는 5개의 층계 스테이지로 구성.

조사를 통해 쪽지를 찾고, 팜플렛과 미러를 속이며 자신을 돕는 조력자를 찾아내야 함.

분기점에 따라 여러 엔딩을 볼 수 있음

4. BGM

초반 : 고요하면서도 수중에 잠수한 것 같은 물소리와, 물고기들의 헤엄소리, 돌고래들의 울음소리 등이 간간히 들려옴.

중반 : 쪽지를 발견하고 층계를 내려갈때마다 여전한 물소리에 점점 더 공포스럽고 어두운 분위기의 음악이 뒤섞임

후반 : 추격전이 시작되면서 긴박한 음악과 함께 어딘가 씩씩한 듯한 멜로디가 섞임.