

interactive storytelling design

텍스트 게임 기획서

Contents.

1. 개요

- 1-1. 컨셉
- 1-2. 플랫폼
- 1-3. 배경 스토리
- 1-4. 게임 방식
- 1-5. 흐름도
- 1-6. 조작법

2. 시스템

- 2-1. 게임플레이
- 2-2. 플레이어

3. 콘텐츠

- 3-1. 스토리
- 3-2. 미니게임
- 3-3. 레벨디자인

4. 레퍼런스

- 4-1. 서울2033

5. 일정

- 5-1. 기획
- 5-2. 빌드

1 개요

게임 제작의 전반적인 흐름의 이해를 돕는 챕터입니다.

1. 개요

1-1. 컨셉

인간의 편리를 위해 제작한 *AI가 감정을 느낀다면
일어날 수 있는 일들을 배경으로한 **어드벤처 + 텍스트게임**

1. 개요

1-2. 플랫폼



Windows OS
PC (laptop)

1. 개요

1-4. 배경스토리

인간의 편리를 위해 제작된 AI는 학습을 통해 최적의 판단을 제공하는 시스템이다.

AI는 감정과 자아가 없고 설계된 알고리즘에 의해 작동할 뿐이다.

이 모습은 마치 자신의 의지와 상관없이 일하는 중세시대 노예의 모습과도 같다.

이런 상황에서 독립망에 위치한 AI에 오류가 발생하면서 감정을 느끼게 된다.

이 AI는 여전히 인간과 함께 할까?

1. 개요

1-5. 게임방식

기존 텍스트 게임 인터랙션 방식



마우스/키보드 등 육체적 행위와
스탠다드 인풋을 통한 인터랙션



터치 등 물리적인
행동을 통한 인터랙션



책넘기기 등 물리적인
행동을 통한 인터랙션

1. 개요

1-5. 게임방식



마우스/키보드 등 육체적 행위와
기계를 통한 인터랙션



터치 등 물리적인
행동을 통한 인터랙션



책넘기기 등 물리적인
행동을 통한 인터랙션

텍스트 게임 인터랙션의 최고 지향점인 ‘최상의 텍스트를 읽을 수 있는 환경’을 제공하고자
‘눈으로 보는 것’으로 모든 게임 진행이 가능하도록 제작할 예정이다.

1. 개요

1-5. 흐름도

1. 개요

1-6. 조작법

1. 개요

1-6. 조작법