

Lost Color 기획 문서

장르 : 2D 도트, 판타지, 추리, 미스터리

시대 : 현대, 오버 테크놀로지

사용 엔진 : Unity

주요 인물 : 제임스 그레이(플레이 캐릭터), 아이(이름 미정), 아이 아버지(이름 미정)

기획 의도 : 청능 재활훈련을 요구하는 인공 와우 수술 대상자들의 가정에서의 원활한 재활 치료를 돕기 위한 게임.

-주석-

미니게임은 프롤로그 챕터를 제외, 각 챕터당 6~8개를 염두 해 두고 있습니다.

평균적으로 청능 재활 훈련 받을 당시에 하루에 소화하는 연습량을 고려하면 6~8개가 적당하다 판단했습니다.

청능 재활 훈련의 재활 난이도 구성을 염두 하여 해당 게임의 챕터는 프롤로그를 제외하고 4개의 챕터로 구상하여 작성하였습니다. 추후에 수정 가능한 부분이니, 새로운 의견 있으면 언제든지 연락 주십시오.

모든 다이얼로그 대사는 되도록 자막과 음성 둘 다 출력할 것으로 생각하고 기획하였습니다. 게임 내에서 등장하는 자연음, 효과음은 되도록 자막을 추가로 삽입하여, 해당 소리가 어떠한 소리인지 적어도 자막을 통해서라도 플레이어가 하여금 인지할 수 있도록 기획하였습니다.

난이도 조절

1. 음성만을 통해 키워드 전달.
2. 음성과 자막을 통해 키워드 전달.
3. 음성과 구어를 통해 키워드 전달.

--> 해당 부분 의문점. 재활 게임 플레이가 가능한 수준이면 어느정도 말하기는 아니더라도 읽기는 가능한 수준이 아닌가? --> 해당 경우 구어보다 자막이 더 난이도가 낮다고 봐도 무방할듯함.

--> 음성인식의 정확도에 따라서도 난이도를 구분할 것인가?

Prologue(튜토리얼 및 스토리 전개)

게임 시작 이후 흑백화면 -> 아이의 독백으로 게임 시작.

아이 독백 1)

나는 결국 '그것'을 작동시키기 위해 왔다. 그 누구도 아닌 나만이 할 수 있는 일이다. 이 코어는 내 힘으로 만들어 진 것이니까....

아이 독백 1 직후, 코어 동작 미니게임 진행. 게임 내에서 자주 등장할 음성인식을 이용한 미니게임으로 처음 마주하는 게임이므로 최대한 간단하게 조작 정도만 익힌다는 느낌
미니게임 성공 시, 코어 진동하는 컷신 연출 후, 마을 전경이 흑백으로 전환되는 씬 전환 및 아이 독백 다이얼로그 재생

아이 독백 2)

아버지를 막기 위해서는 이게 최선이었어... 이제 저 코어를 다시 없애기만 하면... 다시 모든게 정상으로 돌아올거야... 그런데 머리가 너무 어지러운걸....

아이 독백 2 이후, 진동하는 코어 컷신이 점차 어두워지면서 컷 종료.

제임스 그레이 시점으로 전환.

제임스 컷신 시작은 상부로부터 받은 편지로 시작. (편지 디자인은 미니게임 문서에서 후술)

상부 편지 내용)

이번에 음악과 게임 광들이 살기로 유명한 “홀리 몰리”라는 도시가 있는데, 그곳에서 사건이 발생했다는 군. 듣기로는 해당 마을 부근만 색깔이 모두 흑백으로 변했다는데 접근하는 동물이든 사람이든 모두 똑같이 흑백이 된다고 하더군. 되도록 도시 안으로 진입하는 것은 삼가고 수사하도록 하게.

이후 자동차로 이동해야겠군. 이라는 제임스의 짧은 독백 이후 홀리 몰리 자동차 미니게임 진행.
(미니게임 기획 문서 - 홀리 몰리 자동차 미니게임 참고)

미니게임 성공 시, 배경 컷신 전환 후, 마을 배경 컷신 몇 개가 컬러 -> 흑백으로 변화하는 효과 연출. 제임스가 홀리 몰리에 입장하면서 프롤로그 종료.

Chapter 1.

배경 : 마을

Chapter 1 문구 출력 및 마을 UI와 함께 제임스 캐릭터로 플레이. 제임스 캐릭터가 마을 입구 진입 시, 푸른색 테두리를 가지고 있는 아이 NPC 접근 후 다이얼로그 자동 재생.

아이 NPC - 1)

“아저씨 저를 구해주세요. 전 지금 갇혀있어요. 제발 저를 좀 구해주세요. 저만이 마을을 원래대로 되돌릴 수 있어요.”

제임스 - 1)

“갇혀있다니...? (아이가 사라지며) 분명 내 눈앞에 있었는데...? 미스터리 수사관으로서의 내 감이 말해주고 있다 이 아이가 사건의 열쇠라고...!”

제임스 독백 이후 푸른 테두리 아이 NPC를 별도의 창으로 보여주면서 가이드 문구 출력.

가이드 문구)

푸른색 테두리를 띄고 있는 NPC가 이번 사건 수사에 열쇠가 될 주요 NPC입니다.

테두리를 지닌 NPC가 보이지 않는다면, 다른 마을 주민들에게 물어보세요. 힌트를 줄 수도 있습니다.

해당 마을에 다양한 NPC 배치 후, NPC와 상호작용할 경우, 음악과 게임 광들이 살고 있는 도시 컨셉에 맞게 해당 NPC가 재미있는 게임 하나 소개시켜줄까? 하고 말을 건 뒤 미니게임 진행하는 방식.

미니게임 성공 시, 메인 스토리 NPC가 존재하는 위치를 대략적으로 알려준다는 컨셉.

Chapter 흐름에 따라 미니게임 난이도 상승 고려. Chapter 1 NPC들은 난이도 쉽게 조정.

해당 마을 NPC는 전원 상호작용 필요 X.

주요 NPC만 상호작용 하여도 스토리 전개. -> 발견 못한 미니게임은 이후 Remind를 통해 확인 가능.

이후 푸른색 테두리를 가진 노인에게 말을 걸면 상호작용 다이얼로그 출력 후 미니게임 진행.

노인 - 1)

“자네 도움이 필요해 보이는구만...? 내 자네가 어디로 가야 할지 알고 있지.... 맨입으로 알려주긴 그렇고... 혹시 이 게임 한번 풀어 줄 수 있겠나...?”(노인 미니게임 1번 시작)

노인 - 2)

“오오...! 자네 실력이 상당하구만! 자 이걸 받으시게(이어폰). 이걸 착용하면 자네가 가야 할 곳을 알려줄게야.... 조용히 눈을 감고 소리에 집중해서 전진하게... 때로는 보는것보다 듣는게 정확한 법일세....”

(타워 찾아가기 미니게임 시작)

미니게임 성공 시, 게임 배경이 마을 -> 타워로 변경되며 Chapter 1 종료.

Chapter 2.

배경 : 타워

타워 내부를 배경으로 타워를 오르는 듯한 느낌을 줄 수 있는 배경 사용.

자세한 배경 디자인은 배경-캐릭터 기획 문서 참고.

타워 내부를 올라가되, 타워 안에 여러 직업을 가진 NPC 배치 후, 해당 NPC와 상호작용 할 경우, 여러 가지 직업 소리를 통한 미니게임 진행(청소부, 전기관리자, 경비 등)

스토리 NPC 타워 관리자와 상호 작용 시, 타워 안의 방 중에서 아이가 소리를 내고 있는 방 문을 골라서 입장하는 방식의 미니게임 진행.

해당 미니게임 성공 시, 아이가 있는 방에서 아이를 구속하고 있는 결박 물품을 해제하기 위한 미니게임 진행.

이후 아이와의 상호작용 다이얼로그 재생 후, 타워의 최상층으로 향하며 Chapter 2 종료.

Chapter 3.

배경 : 타워 최상층 색상 코어가 존재하는 방.

타워 최상층 도착 이후, 아이와 제임스의 대화를 통하여 스토리 전개. 해당 부분 스토리는 스토리 문서 Chapter 3 참고.

해당 챕터 스토리 진행은 코어와 상호작용 하면서 진행. 코어에 상호작용 할 경우, 코어를 정지 시키기 위한 미니게임 진행.

이외의 미니게임은 스토리 다이얼로그 재생 이후, 아이와 상호작용 할 경우 아이가 재미있는 게임이 몇 개 있는데 한번 풀어 볼 생각 있냐고 한 후, 미니게임 진행 시킬 예정.

추후 더 좋은 아이디어 구상 시, 변경 가능성 있음.

코어 미니게임 성공 직후, 뒤에서 아버지의 음성 재생 후, 플레이어 캐릭터와 아이 캐릭터가 날라가는 애니메이션 재생. 이후 주인공이 기절하면서 Chapter 3 종료.

Chapter 4.

배경 : 마을 - (Chapter 1과 동일) -> 공학 연구소

해당 챕터부터 메인 스토리 NPC를 나타내는 빛을 붉은색으로 변경.

챕터 3 마지막 컷신에서 깨어난 후, 마을로 이동하여 다시 아이 NPC와 상호작용을 통해 아버지를 찾아야 한다는 목표를 다시 받고, 해당 힌트는 붉은색 NPC를 따라가면 된다는 다이얼로그 대화를 통하여 암시.

해당 마을 NPC들에게 다시 말을 걸면 새로운 미니게임 진행. Chapter 4 이므로, 재활을 끝마쳐 가는 수준에 맞는 어느정도 난이도 있는 미니게임 제시 할 예정.

이후 스토리 NPC를 따라가면 아버지가 잠들어 있는 장소로 컷 이동 후, 아버지와 상호작용하면 마지막 미니게임 진행. 해당 미니게임 클리어 후, 아버지가 희생하여 코어와 연동된 장비와 건물을 무너뜨리며 엔딩.