

# 회색 마을 기획 문서

제목 : 제임스 그레이 수사일지 / 부제 - 회색 마을

장르 : 2D 도트 썸스크, 판타지, 미스터리, 추리, 미니게임

시대적 배경 : 현대, 오버 테크놀로지

사용 엔진 : Unity - 2021.3.18.f1

사용 언어 : C#

플랫폼 : 모바일(안드로이드, IOS는 추후 개발 사정에 따라 추가 여부 결정)

타겟층 : 인공 와우 수술을 받은 12세 이상 청능 훈련 대상자

팀명 : Nuts & Nerds

개발 기간 : 2023.03.02.~2023.11.10. (약 8개월)

게임 기획 의도 :

청능 재활훈련을 요구하는 인공 와우 수술 대상자들의 가정에서 원활한 재활 치료를 돕기 위하여 기획.

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

예상 플레이 타임 : 스토리 Only - 3h / All Clear - 4~6h

스토리 : 어느날 모종의 이유로 흑백 세상이 되어버린 마을 홀리-몰리에서 펼쳐지는 미스터리 수사관 제임스 그레이의 수사 판타지 (세부 스토리는 스토리 기획 문서 참고)

게임 진행 방식 :

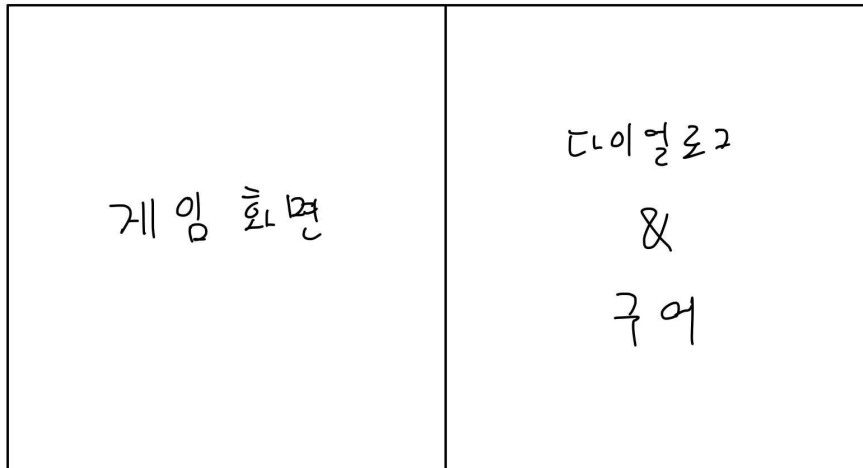
제임스 그레이의 시점으로 게임이 전개되며, 2D 탐류(카메라 시점이 제임스를 지속하여 쫓아다니는 방식)이용. 플레이가 진행되는 각 챕터별 메인 필드에서 배치된 NPC와 상호작용 할 시, 미니게임(청능 재활 게임) 진행 및 스토리 진행(미니게임의 세부 스펙은 미니게임 기획 문서 참고).

게임의 챕터는 Prologue 및 1~4 챕터로 분류되어 있으며, 각 챕터의 진행은 청능 재활의 진척도와 비례하여 난이도가 조정됨.

게임 내에서 등장하는 모든 소리 및 대화 다이얼로그는 자막이 제공되며, 대화 다이얼로그의 경우에는 음성 또한 같이 제공됨.

대화 다이얼로그 및 게임 내 **대화 관련 모든 음성**에 **구어 영상** 추가 예정.

구어 영상의 경우 게임 내 구어 버튼을 누르면 다이얼로그 창에서 다이얼로그 대화 대신 구어가 나오는 형식으로 기획. 구어의 좀 더 명확한 식별을 위하여, **게임 내 모든 다이얼로그 창은 게임 화면을 세로로 분할**하여 출력.



↑ 화면 예시

다이얼로그 전개 속도는 녹음된 음성 속도에 맞춰서 전개 예정.

폰트의 크기는 현재는 임의로 설정 이후, 모바일 환경에서 테스트 후 추후 수정 예정.

게임 진행 도중, NPC와 상호작용이 발생하는 경우, **카메라 시점을 우측으로 이동**시키는 방식 채택.

캐릭터 이동은 단방향으로 가로 / 세로 이동하게 구현.

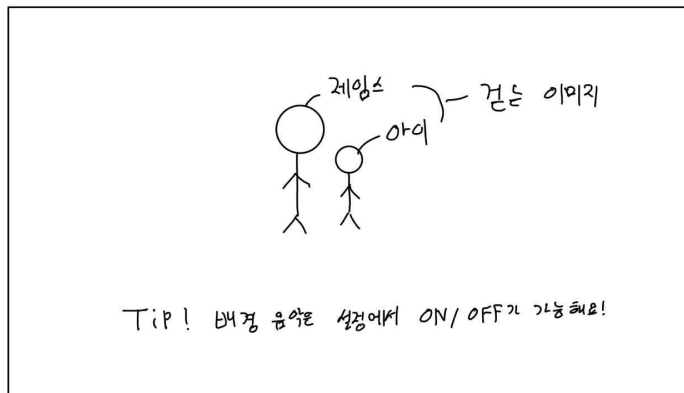
게임 내 **배경음악**은 **게임 시작 시, 배경음악을 들려주고 OFF를 선택할 수 있게 제작.**

(인공와우 수술자의 경우 배경음악 자체가 잡음으로 들려 게임 진행에 큰 영향을 미칠 수 있기 때문, ON / OFF 선택권을 주어 이후, 재할 종료 시, 좀 더 극적인 변화 연출 의도)

인 게임 내 수집형 요소 추가 - 아버지의 일지

게임 내 서브 NPC들을 이용한 서브 게임 진행 시, 보상으로 아버지의 일지 조각을 지급할 예정. 해당 조각에는 스토리상 아버지가 일을 벌이게 된 이유 등 서사가 담길 예정.

--> 사이드 스토리(세부 내용은 추후 스토리 기획 문서 업데이트 예정)



↑ 로딩 UI 예시 이미지

로딩 UI는 위 예시 이미지를 토대로 구성될 예정이며, 최소 로딩 시간은 최초 3초로 기획하였으나, 추후 모바일 환경 테스트 이후 변경 가능.

로딩 화면 하단에 Tip 관련 문구 출력 예정(게임 플레이 관련 4~5개)

Tip 문구 음성 출력은 추후 개발 일정과 환경에 따라 변동 가능. 현재는 X  
화면을 터치할 경우, Tip이 준비된 다른 문구로 변경되는 방식으로 동작.

## 사용 파일 형식

글꼴 - 둥근모꼴+ 사용 (저작권 김중태 IT문화원 원장)

대화 다이얼로그 - json 파일 형식 사용.

음성 / 소리 - wav 파일 형식 사용.