

## 회색 마을 스토리 기획 문서

해당 문서는 게임의 스토리 기획 문서로서, 스토리 외적인 부분은 다루고 있지 않습니다.  
게임 내, 스토리 흐름에 따른 주요 인물의 다이얼로그 대사 및 거점 스토리 미니게임의 등장  
순서 정도만 담겨있습니다. 이외의 자세한 기획 내용 및 미니게임 기획 내용은 각각 회색 마  
음 기획 문서 / 회색 마을 미니게임 기획 문서를 참고하여 주시기 바랍니다.

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.

## 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.

타워 입구 도착과 동시에 Chapter 2 문구 출력 후, 제임스 우측의 관리자 NPC가 상호작용 되면서 시작.

관리자 - 1)

"이곳까지는 무슨 일로 오셨나요? 쉽게 찾아오기 힘든 곳인데."

제임스 - 2)

"마을에서 한 노인이 이곳 전경이 그렇게 아름답다고 해서 소개받고 찾아왔습니다."

관리자 - 2)

"오! 맞아요! 이곳이 마을 전체가 내려다보이는 전망이 아주 좋은 곳입니다. 이 타워와 관련된 재밌는 게임이 하나 있는데 한번 풀어보시겠어요?"

제임스 - 3)

"정말이지 게임에 환장하는 도시군."

타워 내부에는 여러 가지 직업을 가진 NPC(청소부, 전기관리자, 경비 등) 배치 후, 해당 NPC와 상호작용 할 경우 여러 직업과 관련된 미니게임 진행.

(여러 직업과 관련된 소리를 접하게 하는 것이 주목적)

이후 맵 상단 끝 부분에 여러개의 문이 있고, 해당 문 중 아무거나 상호작용 시, 미니게임 시작.

(아이가 있는 문 찾기 미니게임)

해당 미니게임 성공 시, 결박 되어 있는 아이가 있는 방으로 배경 변경.

아이에게 상호작용 시, 다이얼로그 출력 이후 우측 컴퓨터와 상호작용 하여 미니게임 진행.

아이 - 1)

"절 구하러 와주셨군요! 아저씨! 어서 이 족쇄 좀 풀어주세요! 족쇄는 제 옆에 있는 컴퓨터를 이용하면 풀 수 있을거예요!"

(컴퓨터 미니게임) -> 미니게임 종료 후, 다시 제임스의 다이얼로그 대화 진행.

제임스 - 4)

"그래서 이게 다 어떻게 된 일이지? 넌 왜 여기에 갇혀 있는거고, 마을은 어떻게 흑백이 된건지 말아야."

아이 - 2)

"사실 모든건 다 저 때문에 일어난 일이에요.... 저는 태어났을때부터 남들과는 다르게 온몸에 색상이 없는 '흑백증'을 앓고 있었거든요... 이 병 때문에 학교에서도 친구들에게 괴롭힘 받고 맨날 기운 없는 모습으로 집에만 있었더니 과학자였던 저희 아버지가 만들어서는 안됐을 기계를 만들고 마셨어요... 제가 도중에 아버지의 계획을 눈치챈 덕분에 기계가 완전히 완성되기 전에 강제로 작동시켜서 이 마을만 흑백

으로 변한거예요. 이제 다시 이 타워 꼭대기에 존재하는 기계의 ‘코어’만 부수면 모든걸 원래대로 되돌릴 수 있어요!”

제임스 - 5)

(결국 아버지의 비뚤어진 사랑이 만들어낸 비극이었군..... 아무리 자식을 위해서였다지만 옳지 않은 방식이야..)

”그러면 마을 사람들은 세상이 이렇게 변했는데 어떻게 이렇게 태평할 수가 있는거지?”

아이 - 3)

”그건 아버지가 제 능력을 모티브로 만든 장치를 이용해서 사람들을 조종해서 그래요. 아무도 이상한 점을 느끼지 못하게 말이죠.“

제임스 - 6)

”능력? 그게 무슨소리지?”

아이 - 4)

”마을에서 몸에서 푸른 빛이 났던 사람들 있었죠? 그 사람들은 사실 다 제가 정신을 잠시 옮겨 갖들었던 거예요. 저는 제 정신을 타인에게 잠시 갖들게 할 수 있는 능력이 있거든요.“

제임스 - 7)

(정말 터무니 없는 얘기지만... 여태까지 겪은게 있으니 믿을 수 밖에 없겠군...)

”그러면 마을 사람들이 죄다 게임 얘기만 하는 것도 너희 아버지 취향인건가?”

아이 - 5)

(명량한 목소리로 웃으며)

”그건 원래 홀리 물리 마을에서는 일상이예요. 여기서도 원래 어른, 아이, 노인 할 것 없이 서로 게임을 만들고 풀면서 시간을 보내요! 재미있는 곳이죠? 이제 어서 꼭대기로 올라가요!”

다이얼로그 종료 후, 타워 로비로 돌아가며 Chapter 2 종료.

## Chapter 3.

배경 : 타워 로비 - 타워 최상층 코어가 존재하는 방.

Chapter 3 문구 출력 후, 타워 로비에서 최상층으로 이동하는 문 상호작용 시,  
Chapter 3의 타워 로비 NPC와 Chapter 2의 타워 로비 NPC들은 서로 다른 미니게임을 제시함 (NPC는 동일하나, 게임 종류와 난이도 상이함)  
최상층 씬 변경 이후, 아이와 자동으로 다이얼로그 전개

제임스 - 8)

"왜 수많은 사람들 중에 하필 날 선택한거지?"

아이 - 6)

"제 힘만으로는 코어를 멈출 수 없어요. 저와 비슷한 능력을 가진 누군가가 필요했죠. 그리고 마침 아저씨가 저희 마을로 들어오는게 보였구요. 눈을 보고 확신 할 수 있었어요."

제임스 - 8.5)

(!!!!)

아이 - 7)

"이제 앞에 보이는 코어에 우리의 힘을 공명시키면 돼요! 힘을 공명시키는 방법은 제가 지금 알려줄게요"

(코어 공명 연습 미니게임) -> 성공 후, 아래 다이얼로그 재생

"코어를 멈추는 건 어려운 일이에요. 혹시라도 긴장되거나 두렵다면 저한테 말하세요! 제가 도와줄게요!"

미니게임 성공 후, 아이에게 상호작용 시, 추가 미니게임 진행.

코어와 상호작용 시, 코어에서 빛이 뿜어져 나오는 이펙트 연출 후, 미니게임 진행.

(코어 공명 미니게임)

미니게임 성공 직후, 뒤에서 반투명한 아버지 잔상 등장 후 다이얼로그 재생.

아버지 코어 잠식 - 1)

"아아.... 여기있었나? 코어를 제거할 수는 없을거다!"

아버지 다이얼로그 직후, 코어에서 붉은 빛이 뿜어져 나오는 이펙트 후, 제임스와 아이 모두 벽쪽으로 튕겨져 나가는 연출. 이후 아이 독백 다이얼로그 짧게 재생 후, 화면 Fade-out.

아이 - 8)

"아버지....." 화면 Fade-out

조금 뒤, 아이 다이얼로그 출력과 함께 UI Fade-in.

아이 - 9)

"제임스! 괜찮아요? 정신차려요! 코어가 폭주해버려서 더 이상 저희 힘만으로는 제어할 수 없을 것 같아요. 아버지... 아버지를 찾아봐야겠어요!"

다이얼로그 이후, 최상층 출구로 이동 시, 타워 입구로 씬 변경.

타워 입구에서 출구 방향으로 관리자 앞을 지나갈 때 자동으로 관리자 다이얼로그 재생.

해당 장면에서 관리자 NPC는 테두리가 붉은 빛을 띄고 있어야함.

관리자 - 3)

“제임스...도와주세요...!”

(숫자가 적힌 쪽지를 건넨다. 쪽지엔 숫자 3이라고 적혀있다.)

아이 - 10)

“제임스! 이러고 있을 때가 아니에요! 일단 마을로 돌아가요. 제게 좋은 생각이 있어요!”

다이얼로그 이후, 타워 출구로 이동 시, 화면이 마을로 전환되며 Chapter 3 종료.

## Chapter 4.

배경 : 마을 - (Chapter 1과 동일) -> 공학 연구소

해당 챕터부터 메인 스토리 NPC를 나타내는 빛을 붉은색으로 변경.

Chapter 4 문구 출력 후, 홀리 몰리 마을 UI로 컷 시작. 시작과 함께 아이 다이얼로그 대화 출력.

아이 - 11)

“아까 봤어요? 관리원분께서는 분명 조종당하는 상태였는데, 몸에서 붉은 빛이 보이더니 도와달라고 말했어요! 분명해요! 이 붉은 빛은 저희 아버지가 신호를 보내는 것 같아요! 분명 마을 사람들 중에 또 붉은 빛을 띄고 있는 사람이 있을거예요!”

제임스 - 9)

“그게 무슨 소리야! 너희 아버지가 코어를 만들고 사람들을 조종한 장본인인데 이제와서 코어를 없애려는 우리를 돕는다고? 말도 안되는 소리! 아까 타워에서도 우릴 공격하는걸 못본거야?”

아이 - 12)

“아니예요! 분명 아버지가 보낸 신호라구요!! 아버지도 처음부터 이렇진 않았었어요! 코어에 정신을 조금씩 옮기기 시작한 뒤로 점점 이상해지셔서.... 어쨌든 분명 저 붉은 빛은 아버지 흔적이 맞을거예요! 한번만 믿어주세요!”

제임스 - 10)

“하... 그래 알겠다... 여기까지 왔는데 더 못할 것도 없지....! 기왕 이렇게 된거 어서 너희 아버지를 만나서 얘기를 나눠봐야겠다!”

다이얼로그 종료 후, 다시 마을을 돌아다니면서 붉은 빛 테두리를 띄고 있는 NPC와 상호작용하면 메인 스토리 진행 가능. 일반 NPC들은 여전히 상호작용 시, 미니게임 진행. (단, 챕터 4이므로, 미니게임 난이도는 재할 마무리 단계에 맞춰서 어렵게 구성할 것)

마을 안에서 연구원 복장을 하고 있는 NPC에게 상호작용 시, 다음 스토리 진행 구역인 공학 연구소로 이동 가능

연구원 - 1)

“이 핸드폰을 가지고 안내를 따라서 가면 연구소가 하나 나올거예요! 부탁드립니다 수사관님! 꼭 좀 도와주세요!”

(숫자가 적힌 쪽지를 건넨다. 쪽지에는 숫자 6이 적혀있다.)

(핸드폰 연구소 찾기 미니게임 진행)

미니게임 성공 시, 연구소 건물 입구로 이동. 건물 간판은 노후되어 글자가 일부 소실된 상태. “공학 연구소”라는 글자만 선명하게 읽을 수 있는 상태임.

연구소 입구로 들어가려 하면 제임스 독백 이후, 미니게임 시작.

제임스 - 12)

(입구가 잠겨있군. 이 게임을 해결해야만 열리는 건가? 건물 입구마저 게임으로 만들어놓다니 정말이지



정글정글한 마을이군.)

(연구소 입구 열기 미니게임 진행)

연구소 안에는 온갖 기계 장비와 연구원들이 즐비하고 부산스러운 분위기 연출.

연구소 내부의 기계나 연구원과 상호작용 시, 미니게임 진행.

연구소 내부의 엘리베이터와 상호작용 시, 아이 아버지가 있는 지하로 이동할 수 있는 미니게임 진행. (연구소 엘리베이터 미니게임)

이후 배경이 연구소 지하 아버지가 캡슐 안에 잠들어 있는 방으로 변경.

컷신 진입 직후, 아이 다이얼로그 대화 출력

아이 - 13)

“저 캡슐 안에 있는 사람이 저희 아버지요! 이제 캡슐 잠금만 해제해서 아버지를 깨우기만 하면 모든 게 해결될거예요!”

캡슐과 상호작용 시, 캡슐 잠금 해제 미니게임 시작.

미니게임 클리어 후, 잠에서 깨어난 아이 아버지와 다이얼로그 대화 출력.

아버지 - 1)

“(아이 이름)! 용케, 여기까지 찾아왔구나! 정말 다행이다...!”

아이 - 14)

“아버지! 왜 이렇게까지 하신거예요.... 저는 모두에게 피해를 주면서까지 평범해지고 싶지는 않았다고요!”

아버지 - 2)

“나도... 이럴 생각은 아니었던단... 그저 너의 병을 고쳐주기 위해 시작한 연구였는데, 언제부턴가 저 코어가 시키는 대로 하고있더구나... 그나마 너희가 코어를 정지 시키려 한 덕분에 겨우 내 정신 중 일부가 벗어날 수 있었던단...”

아버지 코어 잠식 - 2)

“(크흑... 아버지 - 2.5) (사악한 웃음) 나에게서 벗어날 수 있을 줄 알았나? 진짜 게임은 지금부터 시작이다!!” (잠식 아버지 미니게임)

제임스 - 13)

“이제 좀 정신이 드십니까? 코어를 없앨 수 있는 방법 없습니까?”

아버지 - 3)

“방법이 하나 있기는 한데.... 일단 제가 시간을 끌고 있을 테니 아이와 함께 사람들을 데리고 밖으로 나가서 외부에 있는 차단기를 좀 조작해 주세요! 부탁드립니다!”

제임스 - 14)

“알겠습니다... 어서 가자!”

아이 - 15)

“꼭 무사히 돌아오셔야 해요.....! 밖에서 기다릴게요!”

다이얼로그 종료 후, 다시 엘리베이터와 상호작용 하면 아버지 시점으로 전환.

아버지 - 4) - 수정 예정 (4월 6일 회의 안건 - 대사가 수정이 필요하다 or 아니다)

“크흑.... 나는 (아이 이름)을 위해서라도 더 이상 네 뜻대로 놀아나지는 않을거다 코어!! 비록, 지금까지는 한심한 아빠였지만.... 내 마지막 모습만큼은 (아이 이름)가 멋있는 아빠로 기억해줬으면 좋겠군..... 제임스라고 했었나 그 수사관...? 아이를.... 잘 부탁 드리겠습니다....”

(수많은 경고음과 기계 동작음 재생과 함께 화면 Fade-Out)

연구소 밖으로 컷신 전환.

이후 다시 진동과 함께 연구소가 무너져 내리는 애니메이션 재생. 다이얼로그 출력.

아이 - 16)

“아버지!!!!!!!!!!”

이후 마을 배경들이 다시 흑백에서 컬러로 전환되는 애니메이션 전개 후, Chapter 4 종료.