

회색 마을 미니 게임 기획 문서

해당 문서는 회색 마을 게임 내에 등장 할 미니 게임에 대한 기획 문서입니다.
게임 전개 방식과 스펙을 기록한 문서이며 게임의 디자인부분에 대해서는 기록되어 있지 않습니다.

메인 스토리 미니 게임

스토리 순서에 따라 정렬하였으며, 모든 게임의 이름은 가제입니다.

-시간 순서-

1. 코어 동작 미니게임 (Prologue)
2. 홀리 물리 자동차 미니게임 (Prologue)
3. 노인 미니게임 - 1 (Chapter 1)
4. 타워 찾아가기 미니게임 (Chapter 1)
5. 관리자 미니게임 (Chapter 2)
6. 아이가 있는 문 찾기 미니게임 (Chapter 2)
7. 족쇄 컴퓨터 미니게임 (Chapter 2)
8. 코어 공명 연습 미니게임 (Chapter 3)
9. 코어 공명 미니게임 (8번과 9번은 비슷한 느낌이 나는 미니게임으로 제작) (Chapter 3)
10. 핸드폰 연구소 찾기 미니게임 (Chapter 4)
11. 연구소 입구 열기 미니게임 (Chapter 4)
12. 연구소 엘리베이터 미니게임 (Chapter 4)
13. 캡슐 잠금 해제 미니게임 (Chapter 4)
14. 잠식 아버지 미니게임 (Chapter 4)

1. 코어 동작 미니게임

배경 : “예” / “아니오” 버튼 두 개가 존재하는 기계 디스플레이 UI

기획 의도 : 처음 마주하는 게임인 만큼, 게임 내에서 들리는 소리가 어떠한 느낌인지 플레이어 본인이 인지 할 수 있도록 최대한 쉽게 기획하였음.

게임 시작 시, 코어 음성 다이얼로그 출력

코어)

“사용자의 정보가 확인되었습니다. 코어 동작을 시작하시겠습니까?”

“예”를 클릭할 경우, 미니게임에 성공하며 스토리 시작.

2. 홀리 물리 자동차 미니게임

배경 : 자동차 운전대 및 네비게이션 시점

기획 의도 : 일상생활에서 들을 법한 안내 음성 적응 및 재할 훈련 중 변별 훈련 담당.

자동차 네비게이션을 응용한 미니게임으로 네비게이션에서 나오는 음성을 듣고 가고 싶은 방향에 맞춰서 이동 시키는 미니게임.

스토리에서 음악과 게임 광들이 살기로 유명한 “홀리 물리”라는 언급이 있었으므로,
네비게이션 안내에서 좌회전 시 음악과 게임 광들이 살기로 유명한 “홀리 물리”입니다.
우회전 시, 다른 비슷한 느낌이 들만한 안내 문구로 삽입하여 진행하는 미니게임.
프롤로그에서 나오는 두 번째 미니게임이므로 최대한 쉬운 난이도로 진행 할 것.

3. 노인 미니게임 - 1

배경 : 각 소리에 맞는 이미지 화면

기획 의도 : 일상 속에서 듣는 경고음이나, 알람 등 자칫하면 잡음으로 인식되기 쉬운 소리에 대한
인지력 향상

게임 시작 시, 검정 화면에서 다이얼로그 안내 대사 출력

안내)

“지금부터 생활 속에서 자주 들을 수 있는 소리 몇 가지를 설명과 함께 한번 들려드리겠습니다.
이후, 다시 해당하는 소리가 나오면 정답을 골라주시면 됩니다.”

소리 - 설명

지하철 안내 방송과 지하철 들어오는 소리 - 지하철 소리

자동차 경적 소리 - 자동차 경적 소리

구급차 사이렌 소리 - 구급차 사이렌 소리

휴대폰 알람 소리 - 알람 소리

문 노크 소리 - 노크 소리

게임 시작 시, 안내 문구 출력 후 , 처음엔 소리와 관련된 이미지를 배경으로 자막과 함께 소리를
들려주고, 이후 소리를 한번씩 들려준 후에, 검은 배경화면에서 소리를 들려주고 보기를 주어진
뒤, 고르게 하는 방식.

4. 타워 찾아가기 미니게임

배경 : 검은색 배경에 왼쪽과 오른쪽 방향키 UI만 존재하는 화면

기획 의도 : 보편적으로 사용되는 두 개의 소리를 구분하여 확실하게 소리를 변별할 수 있는 능력을 기르는 의도로 기획.

게임이 시작되고, 안내음성과 다이얼로그가 출력됨.

안내)

“지금부터 게임에서 사용 될 두 개의 소리를 들려드리겠습니다. 우선 첫 번째 소리를 들려드리겠습니다. (빠---소리) 해당 소리는 잘못됨을 알려드리는 소리입니다. 두 번째 소리를 들려드리겠습니다. (땡-동 소리) 해당 소리는 올바른을 알려드리는 소리입니다. 이제부터 방향을 고르시면 두 소리중 하나의 소리가 재생되며, 올바른 길을 골라서 이동하시면 됩니다.”

두 개의 방향키 중 하나를 터치하거나 패드를 조작하여 초점을 맞추면 해당 방향에서 소리가 출력 되고, 올바른 방향을 골라서 이동하면 되는 게임.

예)

오른쪽 방향키 - 땡-동 소리

왼쪽 방향키 - 빠- 소리

5. 관리자 미니게임

배경 : 엘리베이터 문 세 개가 있는 방

기획 의도 : 일상 속에서 흔히 들을 수 있는 엘리베이터 안내 음성을 난이도에 맞춰서 알아 듣기 쉽게 각색 하였습니다. 어느정도 엘리베이터 음성에 적응 시키는 것이 목적입니다.

게임 시작 시, 안내 음성과 다이얼로그가 출력됩니다.

안내)

“본인은 현재, 5층으로 이동하고 싶은 상황입니다. 해당 상황에서 세대의 엘리베이터에서 나오는 소리를 듣고, 올바른 층으로 이동하는 엘리베이터를 골라 이동하십시오.”

엘리베이터를 각각 클릭하면 해당 엘리베이터가 이동하려는 목적지 층이나 점검 상황이 음성으로 안내됩니다.

예) 목표 층 5층

1번 엘리베이터 - 해당 엘리베이터는 현재 점검중입니다.

2번 엘리베이터 - 해당 엘리베이터는 5층으로 올라갑니다.

3번 엘리베이터 - 해당 엘리베이터는 옥상으로 가는 엘리베이터입니다.

6. 아이가 있는 문 찾기 미니게임

배경 : 방문이 여러개 있는 복도

기획 의도 : 필요한 소리를 이해·판단 하는 능력 향상

게임 시작 시, 안내 다이얼로그 출력 후 게임 진행.

안내)

“해당 복도에 있는 문 중 하나의 문 안쪽에 당신이 구출하여야 하는 대상이 있습니다. 문 너머에서 들리는 소리에 귀를 기울여 안쪽에 있는 대상을 유추하여 원하는 방으로 입장하십시오. 문을 길게 클릭하면 문 너머의 소리를 들을 수 있습니다.”

문을 클릭하고 있으면 해당 문 안쪽의 소리가 들려옵니다.

예)

1번 문 - 타워 직원들의 잡담

2번 문 - 살려달라는 아이의 외침

3번 문 - 코골면서 자는 사람 코골이

4번 문 - 수많은 기계음과 다급한 목소리

7. 족쇄 컴퓨터 미니게임

배경 : 컴퓨터 화면과 족쇄 프로그램 UI 자세한 디자인은 이석현한테 문의

기획 의도 : 정확한 듣기 능력 향상 및 말하기 능력 향상

게임 시작 시, 아이의 게임 안내 다이얼로그 출력과 함께 시작.

아이 - 미니게임 1)

“프로그램 사용법은 제가 알려드릴게요! 해당 프로그램은 필요한 명령을 말하기만 하면 풀리는 간단한 프로그램이에요! 지금부터 제가 하는 말을 잘 듣고, 프로그램의 ”명령“ 버튼을 누르고 그대로 말 해주세요! 명령어는 ”사용을 종료하겠습니다.“ 예요!

화면에 있는 명령 버튼을 누른채로 ”사용을 종료하겠습니다.“ 라는 말을 정확하게 인식시키면 되는 게임.

명령어가 부정확하게 인식 될 경우 - ”올바른 명령어가 아닙니다.“ 대사 출력

명령어가 정확하게 인식 될 경우 - ”프로그램 사용을 종료합니다.“ 대사 출력

8. 코어 공명 연습 미니게임

배경 : 화면을 반으로 나눠서 왼쪽, 오른쪽에 각각 빨강 파랑 노랑 초록 색 버튼이 존재하는 화면.
자세한 디자인은 이석현 문의.

기획 의도 : 대화가 지칭하는 정확한 대상 인식 및 해당 대화에서 전달되는 단어의 명확한 구분
능력 향상

게임 시작 시, 아이의 게임 조작 안내 다이얼로그 출력.

아이 - 미니게임 2)

"지금부터 코어에 우리 힘을 공명시키는 법을 알려줄게요! 앞에 빨강, 파랑, 노랑, 초록 버튼이 보이시죠?
제가 이제 제임스가 눌러야 하는 버튼의 색을 제임스 이름을 외치고 알려줄게요! 그거에 맞춰서 버튼을 눌러
주기만 하면 돼요! 아직 연습이니까 너무 긴장하지 마세요! 시작할게요!"

이후 게임 진행 다이얼로그 예시)

"제임스, 빨간색 버튼을 눌러요!"

"제임스, 파란색 버튼을 눌러요!"

(나는 노란색 버튼을 누르면 되겠어!)

"제임스, 초록색 버튼을 눌러요!"

(나는 빨간색 버튼을 누르면 되겠어!)

연습이므로 제임스와 아이 합산하여 약 8회 정도 수행 후, 미니게임 성공.

해당 게임의 실패 기회는 세 번 주어질 예정.

실패 시 다이얼로그)

"제임스! 그 버튼이 아니에요! 두 번 더 실패하면 공명에 실패해요!"

"제임스! 그 버튼이 아니에요! 한번 남았어요!"

"제임스.... 공명에 실패했어요...."

각 다이얼로그 간 간격은 약 2초 주어질 예정. (개발 과정에서 난이도에 따라 시간 조절 할 예정)

9. 코어 공명 미니게임

배경 : 8번 게임과 동일하나, 버튼이 중앙 버튼이 추가됨. (버튼 색상은 검정)

기획 의도 : 8번 게임과 동일.

게임 시작 시, 아이의 안내 다이얼로그 출력과 함께 게임 시작.

아이 - 미니게임 3)

”제임스, 아까 했던 것처럼만 하면 돼요! 버튼이 하나 늘어났지만 제임스는 잘 해낼 수 있을거예요!“

이후 게임 진행은 8번과 동일.

”제임스, 가운데 버튼을 눌러요!“

(나는 가운데 버튼을 누르면 되겠어)

위 두 다이얼로그 추가. 나머지 스펙은 8번 게임과 완전히 동일함.

10. 핸드폰 연구소 찾기 미니게임

배경 : 도로를 배경으로 갈림길이 연속으로 나오고 해당 갈림길을 고르면 이동되는 방식의 배경.

기획 의도 : Chapter 4인 만큼, 좀 더 실생활에서 자주 접할 법한 음성을 이용. 해당 음성엔 플레이어로 하여금 적응 시켜주는 의도.

게임이 시작되면, 플레이어는 도로 위에 서 있는 제임스를 조종할 수 있고, 이후 네비게이션의 안내에 따라서 제임스를 올바른 목적지에 도달시키면 되는 게임.

11. 연구소 입구 열기 미니게임

배경 : 체스판 흑 팀 진영 게임 이미지.

기획 의도 : 상대가 말하는 정확한 의미와 의도를 파악하고 그대로 따라 할 수 있을 정도의 소통 능력 향상

게임 시작 시, 안내 다이얼로그 출력 이후 게임 진행.

안내)

"지금부터 제가 하는 안내를 듣고 해당하는 체스 말을 정확한 위치로 옮기시면 잠금이 해제됩니다. 우선 체스 말을 모르시는 분들을 위해 안내 먼저 드리겠습니다"

"(폰이 점멸하며) 이것은 폰입니다."

"(룩이 점멸하며) 이것은 룩입니다."

"(나이트가 점멸하며) 이것은 나이트입니다."

"(퀸이 점멸하며) 이것은 퀸입니다."

"(킹이 점멸하며) 이것은 킹입니다."

"그럼 게임 시작하겠습니다."

예시)

"룩을 전방으로 세 칸 전진시키십시오."

"폰을 전방으로 두 칸 전진시키십시오."

"킹을 전방으로 한 칸 전진시키십시오."

12. 연구소 엘리베이터 미니게임

배경 : 엘리베이터 내부 층 수 화면.

기획 의도 : 플레이어의 정확한 듣기 및 기억력 향상, 순발력 향상을 목적으로 기획.

게임 시작 시, 엘리베이터 안내 음성과 함께 게임이 시작됨.

엘리베이터 안내)

”해당 엘리베이터는 지하로만 이동 가능한 엘리베이터입니다. 지하로의 이동을 원하신다면 인증 암호를 입력하여 주십시오. 암호를 입력하실 준비가 되었다면 입력 버튼을 눌러주십시오.

암호 입력을 시작하겠습니다. 올바른 타이밍에 입력 버튼과 상호작용 하여 암호를 입력해주십시오.“

암호 음성 예시)

”일 . 이 . 삼 . 칠 . 구 . 구 . 사 . 오 . 팔 . 육“

원하는 숫자 음성이 재생되는 타이밍에 버튼을 누르면 해당 숫자가 화면에 입력되어 나타남.

정답 숫자는 36 - 챕터 3 관리자와 챕터 4 연구원이 해당 숫자가 적힌 쪽지를 미리 전달함.

두 개의 숫자가 온전히 일치하지 않을 경우 ”암호가 올바르지 않습니다.“ 안내 음성과 함께 미니 게임 실패

13. 캡슐 잠금 해제 미니게임

배경 : 이석현에게 문의.

기획 의도 : 정확한 듣기 및 말하기 능력을 요구하는 게임으로 플레이어의 원활한 의사소통 능력 향상을 위해 기획.

게임 시작 후, 화면 하단의 잠금 해제 버튼을 클릭하면 잠금 해제 안내 음성 출력.

잠금 해제 안내)

”잠금 해제를 위해 본인 확인 질문 몇 개를 드리겠습니다. 질문을 듣고 정답을 말씀 해 주십시오.“

확인 질문 예시)

”저희 마을의 이름은 무엇입니까? - 홀리 몰리“

약 4~5개의 질문 이후, 모든 질문 통과 시, 게임 성공.

각 질문의 경우 실패할 경우, 해당 질문에서부터 재시작 되며, 이전 질문은 다시 출력되지 않음.

(음성인식의 부정확성으로 인한 억울함 방지)

난이도는 질문의 길이와 정답의 길이로 조정이 가능 할 것으로 생각.

질문은 스토리 라인을 따라서 성실하게 플레이 했을 경우, 기본적으로 플레이어가 기억 하고 있을 법한 질문 위주로 진행 할 예정이나, 4월 6일 회의에서 언급되었던, 게임의 흥미도 향상을 위한 보상 창출과 관련된 의견을 반영하면, 인게임 내에서 진행하면서 해당 질문의 정답을 보상으로 지급하여 좀 더 추리 게임 적인 면을 추가해도 좋을 것 같음.

14. 잠식 아버지 미니게임

배경 : 코어에 잠식된 아버지가 화면 가운데에 위치 해 있는 배경. 자세한 사항은 이석현에게 문의

기획 의도 : 게임 스토리 내 마지막 게임인 만큼, 재할이 거의 끝나간다는 전제 하에 어느정도 난이도를 가지고 있고, 의사소통 능력, 순발력 등 크게 모자른 점이 없어야 클리어 가능하게 설계.

게임 시작 시, 잠식 된 아버지가 대사를 외치며 공격을 하고, 이를 아이가 피할 수 있게 음성으로 알려주는 방식으로 진행되며, 1페이지 2페이지로 구분하여 1페이지에서는 아이가 알려준대로 진행 하는 방식으로, 2페이지는 아이가 코어의 영향으로 일시적으로 말을 할 수 없게 되어, 플레이어가 1페이지에서 나왔던 아버지 대사를 토대로 패턴을 유추하여 회피하는 방식으로 진행.

잠식 아버지 - 패턴 1)

"생쥐마냥 도망만 칠거냐!" - 화면 중앙 횡 공격
아이)
"제임스, 숙여요!"

잠식 아버지 - 패턴 2)

"언제까지 피할 수 있을 것 같나?" - 화면 오른쪽 공격
아이)
"제임스, 왼쪽으로 피해요!"

잠식 아버지 - 패턴 3)

"이것도 피해 보시지!" - 화면 왼쪽 공격
아이)
"제임스, 오른쪽으로 피해요!"

잠식 아버지 - 패턴 4)

"내가 이대로 물러설 것 같나!!" - 화면 하단 공격
아이)
"제임스, 점프해요!"

1페이지 이후, 2페이지에서는 잠식 아버지 대사와 패턴은 그대로고 아이 대사만 X.

서브 스토리 미니 게임

1-1. 횡단보도 건너기 미니게임

배경 : 횡단보도 왼쪽 끝 부근에 노인 NPC가 서 있고, 우측 방향키 UI 존재.

노인 NPC 다이얼로그) 신호를 건너야 하는데, 신호등이 고장났어.... 길을 건너는걸 좀 도와주지 않겠나??

기획 의도 : 첫 번째 서브 미니게임으로 간단한 조작과 간단한 기믹을 이용하여 구상하였고, 게임의 전체적인 흐름은 무궁화 꽃이 피었습니다와 비슷한 원리로 진행 될 예정.

게임 시작 시, 아나운서의 안내 진행 후, 미니게임이 시작.

횡단보도를 건널 수 있는 순간의 소리가 재생된다면 우측 방향키를 눌러서 이동.

정지해 있어야 하는 소리가 나온다면 방향키 입력 종료.

정지 소리에도 움직일 경우, 미니게임 실패 처리.

아나운서)

“이번 게임은 우측 하단의 버튼을 이용하여 노인 NPC를 횡단보도 반대편으로 이동 시키는 게임입니다.”

“(딩-동) 해당 소리가 재생되는 동안에 이동하시면 됩니다.”

“(빠-) 해당 소리가 재생되는 동안 이동할 경우 실패 처리됩니다,”

“1분 안에 건너지 못할 경우에도 게임은 실패 처리됩니다.

”그럼, 무사히 길을 건너시길 바라겠습니다.(다이얼로그 창은 다음 버튼을 클릭하면 사라집니다“