

화이트채플 게임 시스템 기획서

작성자 : 신명지
작성일 : 2023.08.23

목차

1. 게임 시작 화면
2. 세이브 파일 리스트 창
3. 옵션 창
4. 로딩화면
5. 맵 특징 및 NPC 위치, 이동
6. 메인 플레이 화면
7. 플레이어 노트
8. 게임 일시정지
9. 세이브 파일 리스트 창
10. NPC 상호작용
11. 오브젝트 상호작용

1. 게임 시작 화면

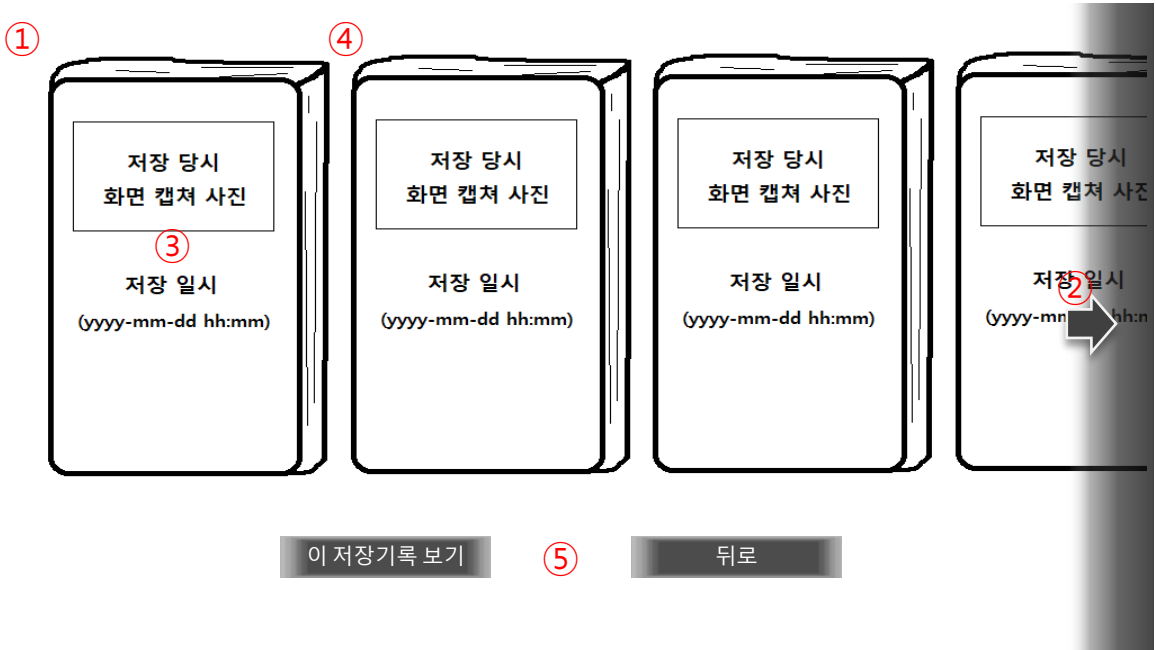


① 시작 화면 페이드인, BGM 재생

[중앙 버튼] 상세

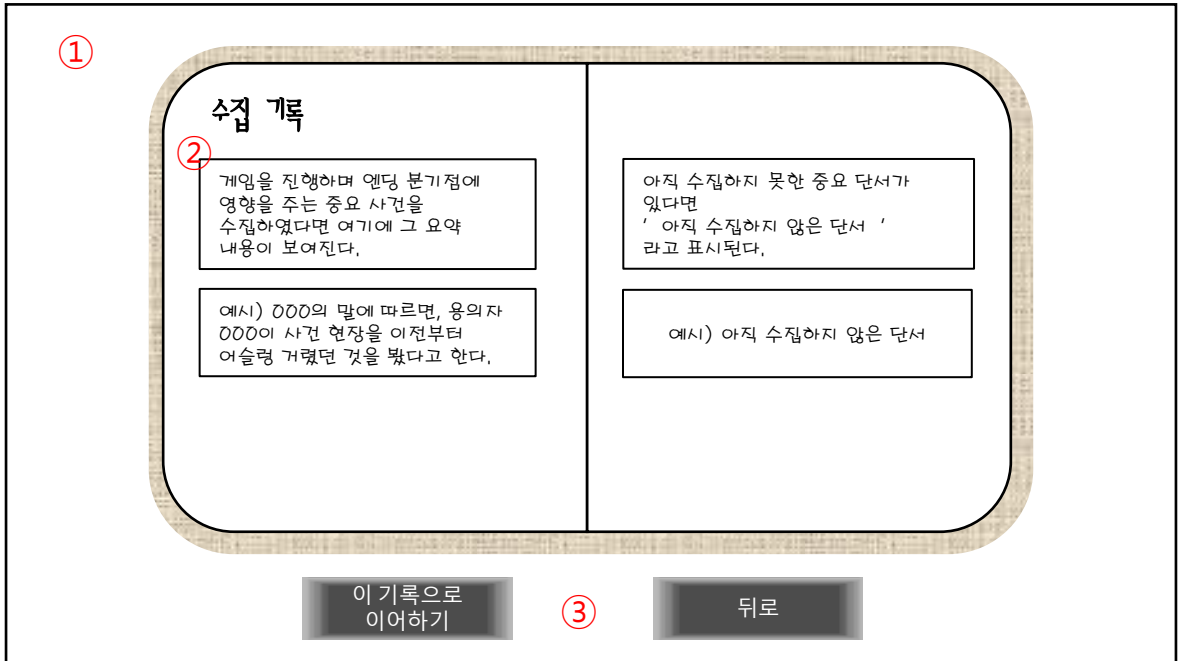
- ② 1. 저장된(로드할) 파일이 있는지 확인
 - 1) 없다면 [시작하기] 버튼만 생성
 - 2) 있다면 [처음부터] [이어하기] 버튼 두개 생성
- 2. [시작하기]나 [처음부터]를 누르면 로딩창 보이고, 메인 플레이션 로드
- 3. [이어하기]를 누른다면 세이브 파일 리스트 보이기 (세이브파일 최대 5개)
(4, 5페이지에서 상세 내용 확인 가능)
- ③ [옵션] 게임 플레이 옵션 창이 띄워진다.
(6페이지에서 상세 내용 확인 가능)
- ④ [끝내기]를 누른다면 게임 프로그램 종료

2. 세이브 파일 리스트 창



- ① 저장 기록 리스트 5개가 보여진다.
 - ② 해당 버튼이 좌우에 있어, 누르면 화면 밖에 있어 보이지 않던 노트들이 보여진다. 위와같이 처음 노트가 보이면 왼쪽 버튼은 사라진다. 오른쪽도 동일하게 마지막 노트가 보이면 화살표가 사라진다.
 - ③ 각 노트에선 각 저장 기록의 당시 화면 캡처 사진과 저장 일시가 위와 같이 보여진다. (저장 리스트는 저장일시가 최근 순으로 보여진다)
 - ④ 현재 선택한 노트만 원래 색으로 보이며, 선택되지 않은 노트는 어둡게 보인다. (위 사진은 다 동일하게 보임)
[마우스 위치]를 인식하여 현재 어느 칸에 위치해 있는 지 표시.
[키보드 →, ←]로도 이동 가능.
 - ⑤ [이 저장기록 보기]를 클릭하면 해당 저장 기록에 해당하는 노트 UI가 보인다.
(5페이지에서 상세내용 확인 가능)
- [뒤로] 클릭 시 시작화면으로 돌아간다.

2. 세이브 파일 리스트 창



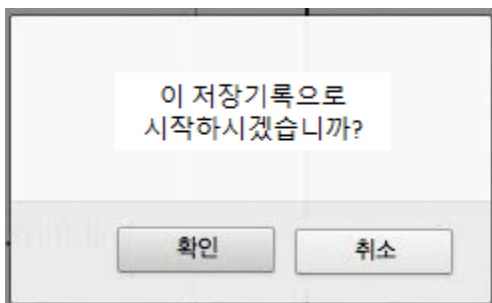
① 플레이어 노트가 보여진다. 좌우 한 장만 보이며 아래 버튼 외엔 상호작용이 불가하다.

② 게임을 진행하면서 엔딩 분기점에 영향을 주는 중요 사건을 수집하였다면 카운팅(점수)가 된다. 여기서도 이 점수가 반영되어 수집한 중요 사건의 요약 내용을 확인 가능하다. (플레이어 노트에 기록된 사건 내용의 요약 데이터로, 플레이어 노트 데이터와 다르다.)

만약 해당 저장 기록 상태에서 수집되지 않은 중요 사건이 있을 경우 해당 칸은 '아직 수집되지 않은 단서' 라고만 보여진다.

즉, 중요 단서의 총 개수와 앞으로 모아야 할 남은 단서 개수에 대한 힌트가 될 수도 있다.

③ [이 기록으로 이어하기] 버튼 클릭시 아래와 같은 창이 보여진다.



[확인] 버튼 클릭 시 해당 세이브 파일 로드. 로딩 씬과 맵 로딩이 진행됨.

[뒤로가기] 버튼 클릭 시 이전 창으로 돌아간다.

3. 옵션 창

*어떤 설정을 가능하게 할 지 논의 필요.
프로토타입 개발 이후 진행.*

[논의 중인 내용]

- 조작법 변경(키 맵핑 변경)
- 화면 밝기
- 마우스 감도

4. 로딩 화면



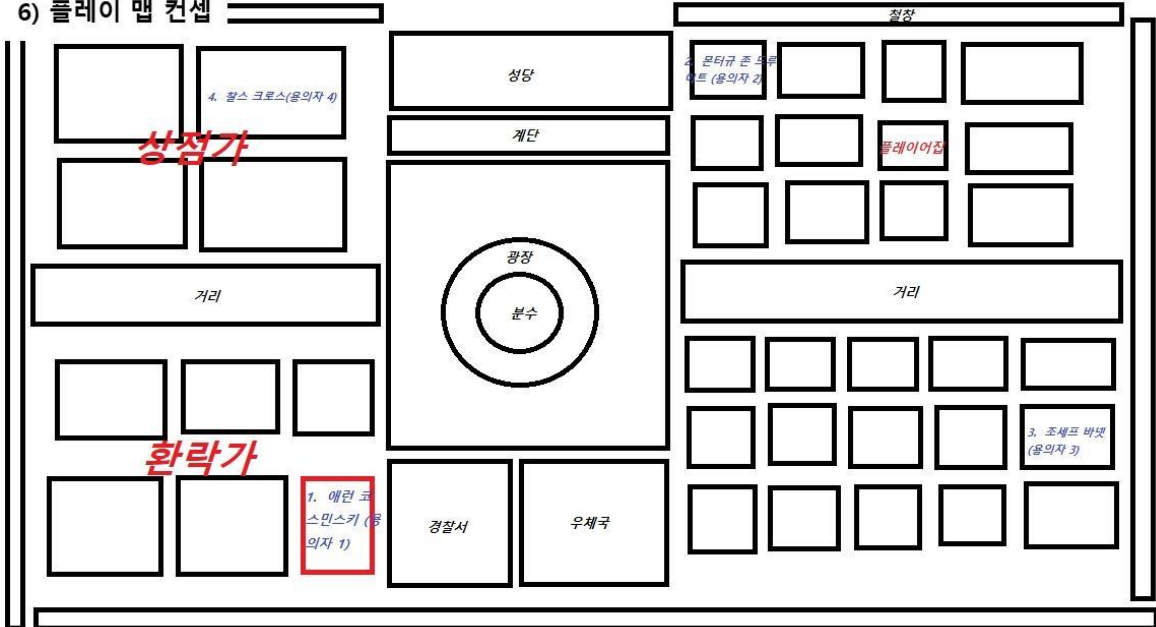
① 배경 그림 : 조작법 설명

게임 플레이 시 사용되는 버튼(플레이어 조작, 상호작용, 기록 노트 보기, 맵 보기, 설정 등), 즉 어떤 키를 눌러야 하는 지에 대한 설명 그림 띄우기

② 로딩 중 표시 (단순 로딩 아이콘 표시 (위치는 다 박아보고 정하기))

5. 맵 특징 및 NPC 위치, 이동

6) 플레이 맵 컨셉



[맵 특징]

- ① 시간에 흐름에 따라 하늘(시간)이 변하게한다.

시간의 흐름을 좀 더 정확히 알 수 있게 하는 부분은 논의중

1) 맵 배경에 큰 시계가 있고, 시계가 게임 내 시간에 맞게 표시됨.

2) (특정 시간대마다 성당 종탑에서 종이 울림) 플레이어에게 종소리가 들리고
“종이 울린다. ~시가 되었나보다.” 라는 독백 자막 출력

[NPC 상세]

- ② 각 등장인물은 시간대마다 각기 다른 지정된 구역 내의 랜덤 위치에 스폰
스폰이후 지정 구역내에서 계속 돌아다닌다.

*플레이어(여)-자유이동 가능

[NPC 리스트]

- 잭더리퍼(살인마) - 엔딩 부분에만 등장

- 우체부(남) -광장 ,거리
- 성직자(남) -성당
- 경찰 1 - 광장,거리 ,경찰서
- 경찰 2 - 광장,거리 ,경찰서
- 매춘부1(여) -환락가
- 매춘부2(여)- 환락가
- 주민 1 -광장
- 주민 2 -광장

용의자들은 개인집 구역 별 스폰

- 용의자 1 /애런 코스민스키
- 용의자 2 /몬터규 존 드루이트
- 용의자 3/조세프 바넷
- 용의자 4/찰스 크로스

6. 메인 플레이 화면



① (게임을 처음 시작하는 경우)게임 프롤로그 영상을 재생한다.
(영상 재생이 끝난 후 튜토리얼 강제 진행) 플레이어는 자신의 집에서 시작하며 튜토리얼 과정을 반드시 진행되게 한다.
튜토리얼이 끝나면 자유로운 조작이 가능해지며 플레이 시작된다.

② 플레이 화면엔 그 어떤 UI도 보이지 않는다.(현실감을 위해)

③ (튜토리얼까지 끝나면) 게임 내 시간의 흐름을 카운트 시작.

④ [플레이어 조작]

[w], [S], [A], [D]로 앞뒤좌우로 이동.

[왼쪽 Shift] 키 다운 중엔 달리기

[마우스왼쪽] 클릭으로 NPC 및 오브젝트 상호작용

플레이어 노트(키보드 [I] 키)

[I]를 누르면 노트 UI 창이 뜬다.

(10페이지에서 상세 내용 확인 가능)

게임 일시정지([ESC] 키)

[ESC]를 누르면 관련 UI창이 뜨며, 게임 내 시간의 흐름이 일시정지 된다.

(11페이지에서 상세 내용 확인 가능)

7. 플레이어 노트



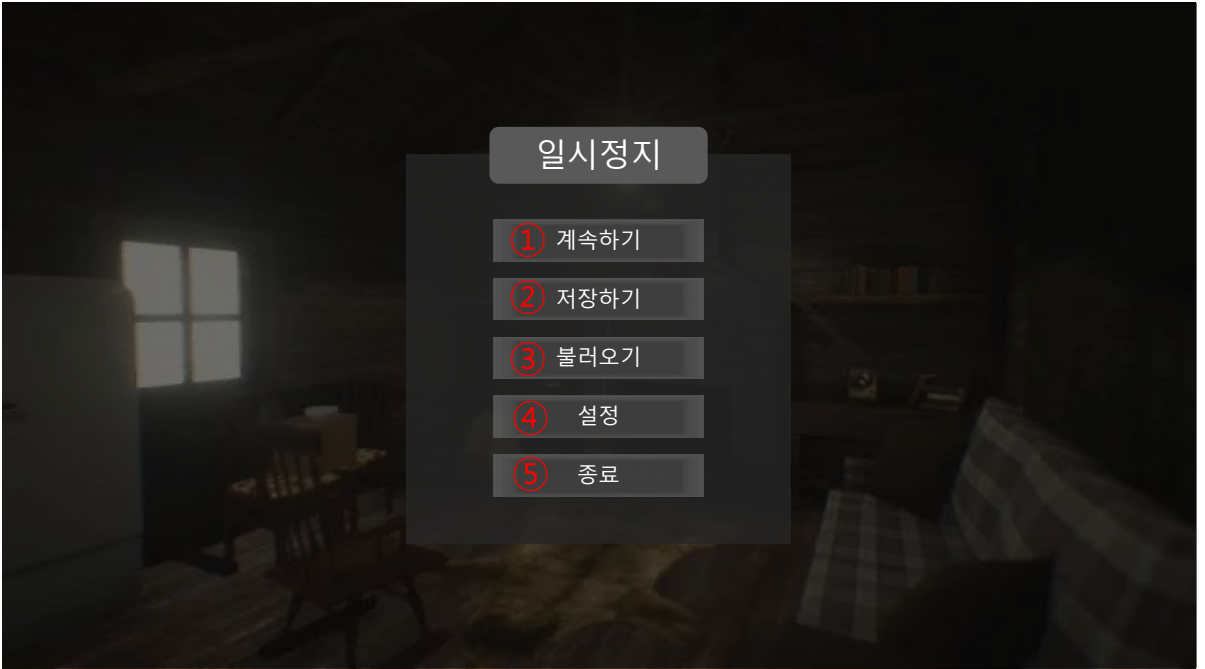
모든 페이지는 ④부분을 눌러 한 장씩 넘겨 확인하거나, ③의 책갈피를 눌러 넘길 수 있다.

용의자를 확인할 수 있는 페이지들과 증거 수집 목록을 확인할 수 있다.

[용의자 페이지]

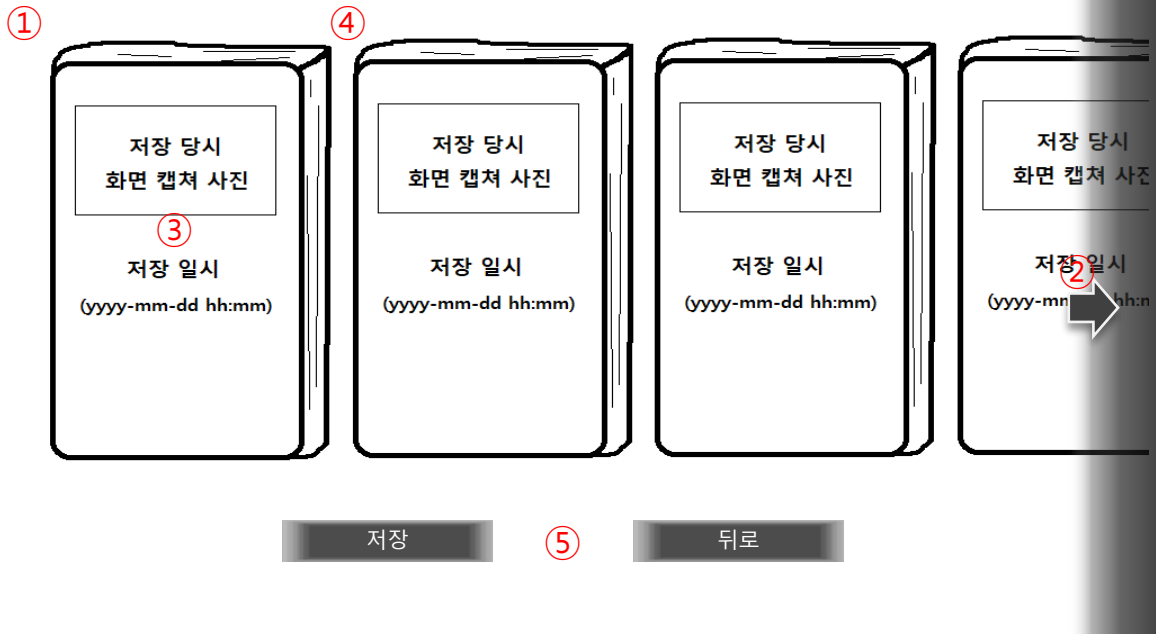
- ① 왼쪽 페이지에는 위 그림처럼 용의자 사진(그림)이 보이며 아래엔 이름이 보인다.
- ② 오른쪽 페이지에는 용의자와 관련된 수집 기록이 표시된다.
(처음에는 간단한 프로필 내용만 보여진다.
플레이가 진행되면서 NPC나 증거물품에서 해당 내용을 수집하게 될 때 보여지게 된다.)
- ③ 책갈피 역할을 한다. 누르면 지정 페이지로 넘어간다. (어느 페이지인지는 논의중)
(책갈피를 넘기면 왼쪽으로 해당 책갈피가 넘어간다.)
- ④ 노트 하단 좌우에 위 사진과 같이 화살표 부분을 클릭할 수 있다.(현실감을 위해 실제 ui는 보이지 않음). 또는 특정 키를 눌러 이전/다음 페이지로 이동 가능하다.
왼쪽/오른쪽 클릭에 맞게 페이지를 넘길 수 있다.
(첫 페이지라면 왼쪽 화살표가 없고, 반대로 마지막 페이지라면 오른쪽 화살표가 표시되지 않는다.)
- ⑤ [ESC] 버튼을 누르면 노트 UI가 꺼지고 플레이 화면으로 넘어간다. (뒤로가기 버튼)
(현실감을 위해 위 사진처럼 버튼 아이콘은 보이지X)

8. 게임 일시정지



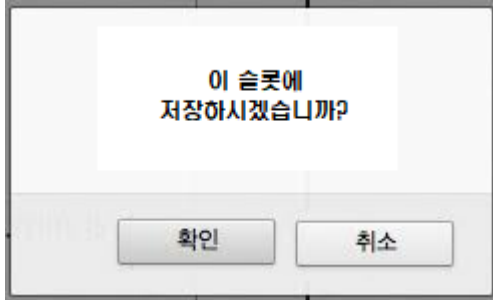
- ① [계속하기] 버튼 : 클릭 시 '남은 시간' 카운트가 다시 시작되고,
창이 사라지며 게임을 계속 진행할 수 있게 된다.
- ② [저장하기] 버튼 : 클릭 시 저장 기록 리스트가 보인다.
(12 페이지에서 상세 내용 확인 가능)
- ③ [불러오기] 버튼 : 저장 기록 리스트가 보인다. (4, 5페이지와 동일)
- ④ [설정] 버튼 : 게임 시스템 설정 창이 띄워진다. (6페이지와 동일)
- ⑤ [종료] 버튼 : 게임이 종료된다.

9. 세이브 파일 리스트 창

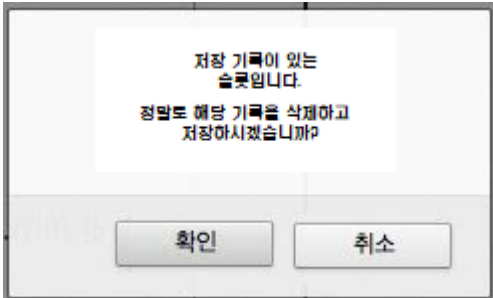


- ① 기본 기능은 4페이지와 동일
특정 노트 선택 후 [저장] 버튼 클릭 시 아래와 같이 재확인 창 표시

1) 빈 슬롯에 저장 시



2) 저장 기록이 있는 슬롯에 저장 시



[확인]을 클릭 시 기존 기록이 삭제되고 새 기록이 저장된다.

[확인] 버튼 클릭 후 저장이 완료되면 리스트에 새로 저장된 기록이 보여진다.

②, ③, ④, ⑤ 은 4페이지와 동일.

10. NPC 상호작용



- ① 플레이어가 NPC 일정 거리 이내로 가까워지면 특정 소리가 들린다.
(정확한 거리값은 프로토타입 만든후 결정)

각 NPC마다 게임 진행도나 시간, 위치에 따라 다른 소리가 발생할 수 있다.



- ② 대화가 가능한 NPC의 경우 플레이어가 일정거리 이내로 가까워지면 NPC 중앙에 위와 같은 말풍선 UI가 보인다.

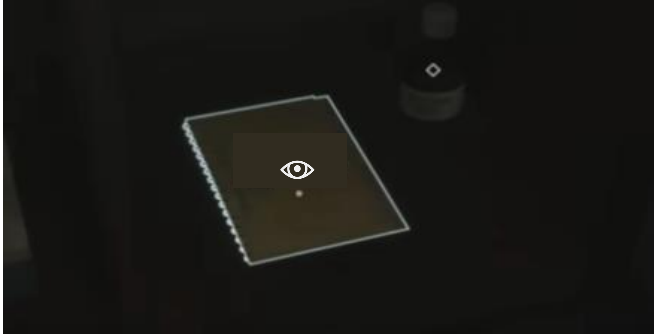


- ③ NPC 클릭 시 이름과 함께 지정된 스크립트가 출력된다.
게임 진행도, 장소, 시간대에 따라 다른 대사가 출력된다.
해당 때(진행도/장소/시간대)에 볼 수 있는 대화가 모두 진행되면 '더 이상 대화할 필요가 없을 것 같다' 라는 식의 독백이 보여진다.

'잭 더 리퍼'를 유추하는 데(엔딩 분기점)에 영향을 주는 특정 스크립트를 보게 되면, 엔딩 분기점 판별을 위한 (점수)카운팅.(자세한 과정은 제작중)
또한, 플레이어 노트에 해당 용의자관련 설명이 추가된다.
(즉, 특정 스크립트(위 동작을 해야 하는)임을 알기 위한 표시가 필요)

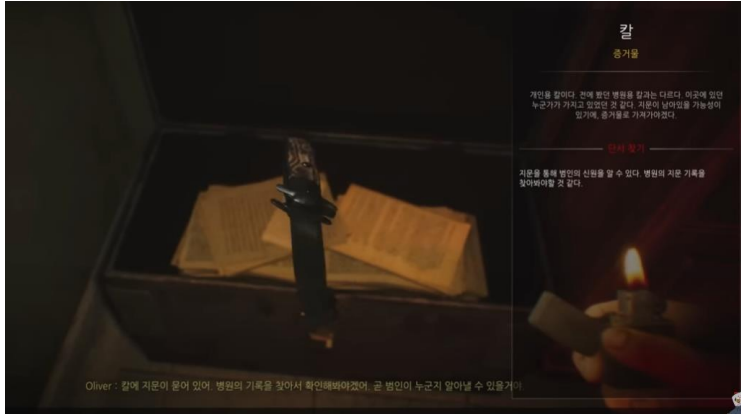
- ④ 선택지를 골라야 하는 스크립트가 존재.
선택지에 따라 앞으로 보여질 NPC 스크립트가 달라지거나, 특정 스크립트를 보지 않으면 엔딩 분기점이 달라질 수 있다.

11. 오브젝트 상호작용



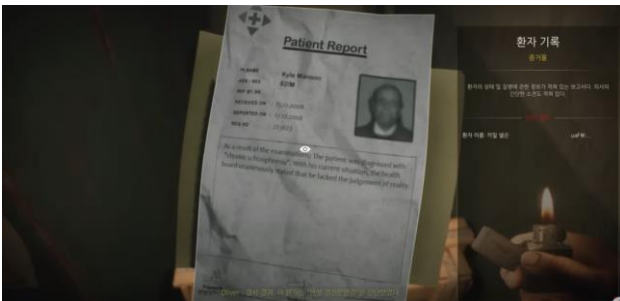
1. 상호작용 가능한 오브젝에 화면 중심점이 닿으면 왼쪽 사진과 같이 외각선이 밝게 보이며, 눈 아이콘이 표시된다.

[왼쪽 마우스] 클릭 시 아래와 같이 오브젝트 상호작용.

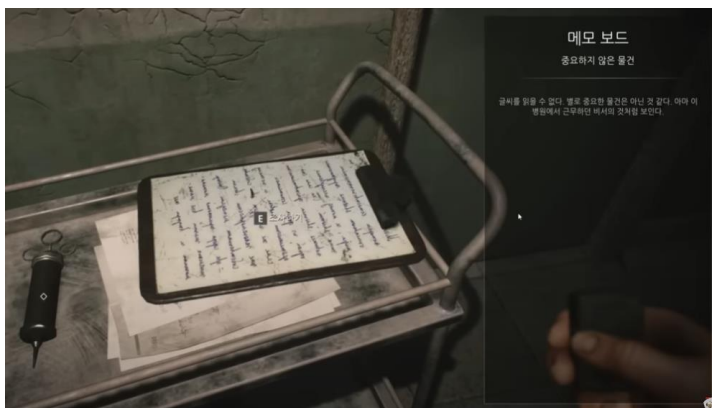
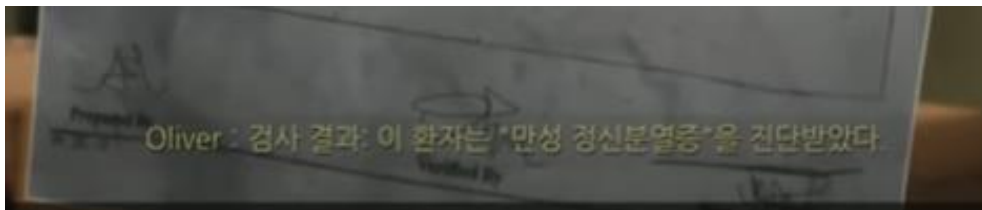


2. 왼쪽에 오브젝트가 보이며, 해당 오브젝트 회전 가능.
(이를 통해 숨겨진 단서를 발견할 수도 있다.)
오른쪽엔 오브젝트 이름과 중요도, 설명, 용의자와의 관련성 정보 등이 보여짐.

중요 증거품일 경우 플레이어 노트에 자동 등록되며, 엔딩 분기점을 위한 (점수)카운팅이 된다.
(즉, 특정 오브젝트(위 동작을 해야 하는)임을 알기 위한 표시가 필요)



3. 플레이어가 오브젝트와 상호작용 시 아래와 같은 나레이션이 나올 수 있다.



4. 이미 확인한 경우나, 중요하지 않은 오브젝트의 경우
'더 이상 확인할 필요가 없는 거 같다'
독백 나레이션이 나온다.