게임 기획 중요 요소

!중요 - 내가 이 게임을 통해 전달하고자 하는 메세지는 무엇인가?

1. 순간마다 내리는 선택의 중요성의 강조.
2. 인간적인 선택에 대한 고찰

– 선택 이후와 엔딩에서 드러나게 하는게 상당히 중요

1. 재미 요소

내가 만들 게임의 재미 요소를 찾아야함.

-ROAD FOR REAPER-

* 기본적인 플래포머 형식의 게임 진행 – 고전 또는 현대 플래포머 장르에서 느낄 수 있는 플레이어 본인의 컨트롤과 스테이지를 이어가며 얻게되는 ‘공중 도약(이단 점프)’, ‘벽타기’ 등의 여러 스킬들을 조합하여 ‘선택’이라는 목표를 향하고, 그로 인해 스테이지를 클리어해 나가는 재미가 있음.

또한 보스전이 존재하며 보스 또한 컨트롤과 스킬들을 조합해 클리어 해나가는 재미가 있음.

* 스테이지 클리어 후 등장하는 ‘선택’의 존재 – NPC마다 사망 선고일이 존재하며 그것에 대해 플레이어가 직접 선택할 수 있는 저승사자로서의 3가지(저승으로 데려감, 살려줌, 선택을 미룸)의 선택지 제공 -> 스테이지 클리어 후의 선택들의 합에 따라서 엔딩 변화(4개의 엔딩 존재)를 도모하기 때문에 플레이어가 게임의 능동적인 주체가 되도록 유도하고 게임의 몰입도를 높임.

스테이지를 클리어 할 때마다 게임상의 시간으로 1일이 소요되며 시간 내에 선택하지 못할 시 NPC가 히든 보스가 되어 보스전을 치뤄야함

또한, 엔딩이 4개 존재함으로써 다회차에서도 새로운 경험을 할 수 있도록 만듬.

* 화폐와 상점, 히든 아이템의 존재 – 스테이지 클리어 후 ‘선택’ 장면에서 저승으로 데려가는 선택을 했을 때 화폐를 얻을 수 있으며, 상점에서 전투 방식이 바뀌는 무기나 게임 플레이에 도움이 되는 아이템들(ex 즉시부활)을 구입할 수 있음 -> 무기를 바꾸어 가며 전투 방식의 변화를 즐기는 재미가 있으며, 다소 어려울 수 있는 난이도에서 캐릭터가 죽게 되도 그 자리에서 다시 부활하게 함으로써 플레이를 유순하게 해줌.

반대로 살려주는 분기를 선택할 시 상점에서 아이템 구입은 제한되지만 살려주는 분기를 선택했을 때만 얻을 수 있는 아이템이 존재해 아이템에 대한 선택의 폭을 넓힘.

또한 히든 엔딩을 보기 위한 히든아이템이 존재하여, 플레이어가 그냥 무시하고 지나쳐도 일반적인 엔딩을 볼 수 있지만, 히든 엔딩을 보기 위해 아이템을 먹기 위해 도전을 하는 재미가 있음. (세키로와 유사)

1. 캐릭터
   1. 주인공 캐릭터

기존 동양의 저승사자와 서양의 사신을 합친 모습을 함으로써 동, 서양에 관계없이 캐릭터의 모습을 쉽게 이해할 수 있게 하고 현대식의 해석을 거쳐 코트와 목도리 등 너무 무겁지 않은 모습으로 플레이어에게 접근한다.

플레이 내내 대사가 거의 존재하지 않으며 게임 내의 캐릭터에게 말을 걸 수 없는 플레이어의 모습을 대변함.

* 1. 상사 저승사자

외관 자체가 주인공과 거의 유사한 모습을 보여줌 -> 주인공이 저승사자라는 일종의 유대감을 확인 시켜주는 장치 중 하나.

또한, 새롭게 등장하는 요소(새로운 스킬의 획득, 새로운 아이템의 획득)가 있을 때 지속적으로 등장해 플레이어의 게임 진행을 도움. -> 자연스러운 튜토리얼의 진행으로 게임의 진행을 매끄럽게 해줌.

주인공이 화폐를 얻어오면 아이템을 교환해주는 상점으로써의 기능을 함 -> 플레이어의 게임 진행을 돕는 요소라는것을 각인 시킴.

* 1. 시험관 저승사자

히든 엔딩에서만 등장하게 되는 캐릭터. 게임의 숨겨진 반전과 전반적인 이야기를 전부 알려주는 장치임.

모습은 컷씬으로만 등장하며 히든 엔딩을 제외하고는 등장하지 않음.

1. 스토리

주인공 캐릭터는 상사 저승사자가 깨우는 목소리에 일어나게 되고 본인의 직업이 저승사자라는 것과 이승에서 명을 다한 이들의 영혼을 저승으로 데려가는 것이 업무라는 것을 그에게 배우게 된다. 그렇게 주인공 캐릭터는 저승사자로서의 업무를 이어가며 육체와 영혼 사이의 줄인 혼줄을 얻어내며 상사 저승사자와 교류하던 중, ‘천사의 깃’이라는 것을 발견하게 되고 상사 저승사자에게 ‘한 번 밖에 사용할 수 없지만, 깃을 볼펜처럼 사용하면 사람의 생명을 좌지우지하는 살생부를 수정할 수 있다’는 것을 알게 된다. 그렇게 주인공은 자신의 저승사자로서의 업무와 죽은 영혼의 삶에 대해 고민하며 이야기를 이어간다.

1. 게임의 흐름

-**로비화면**

게임시작 -> 새로운 게임 -> 게임 시작(이어하기가 있을 시 저장된 데이터 삭제 안내문)

-> 이어하기 -> 게임시작(저장된 데이터 없을 시 새로운 게임 시작)

-> 설정 -> 화면 설정 및 조작키, 음향 설정 -> 로비화면

**-인게임**

-게임 처음 시작 시

튜토리얼 -> 주인공이 깨어남 -> 간단한 조작키의 튜토리얼 -> ‘선택’ 장면의 튜토리얼

-> 스테이지 선택에 대한 튜토리얼 -> 본 게임 시작

-본 게임 (설정 선택 가능, 화면 종료 시 인 게임으로)

스테이지 선택 -> 스테이지 클리어 -> 컷씬 -> 분기 선택 -> 컷씬 -> 스테이지 선택

반복의 구조

-분기의 종류

1. 저승으로 인도한다 -> 화폐 ’혼줄’ 획득 -> 컷씬 -> 스테이지 선택

특정 이벤트 루트 시 : 컷씬 -> 보스전 -> 혼줄 획득 -> 컷씬 -> 스테이지 선택

(시험이 끝나는 대로 어떤 이벤트가 특정 이벤트 인지 정할 필요 있음)

2. 살생부를 수정한다 -> 천사의 깃 소모(없을시 불가) -> 컷씬 -> 스테이지 선택

특정 이벤트 루트 시 : 천사의 깃 소모 -> 컷씬 -> 보스전 -> 컷씬 -> 스테이지 선택

(시험이 끝나는 대로 어떤 이벤트가 특정 이벤트 인지 정할 필요 있음)

3. 생각하는 시간을 가져본다 -> 인게임 화면 ->

포탈 이동 시 스테이지 선택, 다시 NPC에게 접근 시 컷씬 재생성

특정 이벤트 루트 시 : 시간의 소요를 알려줌 -> 컷씬 -> 보스전 -> 컷씬 -> 스테이지 선택

특정 이벤트 : NPC들에게 할당된 시간안에 선택을 하지 못하면 발생

-보스전

1. 시간이 소요되어 나온 히든 보스일 시 : 모든 히든 보스(악귀)는 동일한 패턴을 가짐 – 스테이지 진행마다 체력 및 공격력이 올라감.

2. 다른 선택들에 의한 특정 이벤트 시 : 스테이지 진행 시간에 따라 전부 다른 패턴을 보여줄 예정

(시험이 끝나는 대로 정리할 필요 있음)

3. 엔딩을 보기 전의 보스 : 히든 아이템을 통해 볼 수 있는 히든 엔딩에서만 보스전이 존재한다.

(시험이 끝나는 대로 정리할 필요 있음)

-엔딩 : 4가지가 존재한다.

1. 회생(回生) - 특정 이벤트(깃을 쓰면 패널티를 얻는 구간)를 제외한 모든 죽은자를 현생으로 살려보낼 시 가능한 히든 엔딩.

주인공의 과거의 일이 주마등처럼 스쳐 지나가게 보여주며 현재 원래는 뇌사상태에 빠져있는 상태인 것을 알려주고, 상사 저승사자(그가 주인공 자신임이 이때 드러남)와의 전투를 치른 후 마지막으로 본인의 삶에 대한 선택지에서 생을 이어나간다는 것을 고를 때 나오게 됨.

컷씬 -> 보스전 -> 컷씬 -> 선택 -> 살릴 시 히든엔딩, 살리지 않을 시 노말 엔딩.

2. 사자(死者) - 노말엔딩. 특정 이벤트를 제외한 모든 죽은자를 저승으로 보내도 사자 엔딩이 나옴.

주인공이 그대로 저승사자의 임무를 계속 맡게되는 저승사자로의 전직 엔딩.

* 상사와의 대화를 통해 진짜 저승사자로써 일하게 된다는 것을 알림
* 지금까지는 가짜였으며 원래는 살아있던 상태였다는 것을 암시함.

컷씬 -> 엔딩

3. 연옥(燃獄) - 모든 특정 이벤트에서 전부 깃을 사용하고 죽은 자를 모두 저승으로 보내거나 악귀를 만들 시 나오는 베드 엔딩(모든 이를 악귀로 만들게 되면 악귀 엔딩으로 넘어감)

너무나도 비인간적인 행동을 한 주인공을 상사 저승사자가 주인공을 연옥으로 보내버린다.

* 상사와의 대화를 통해 연옥은 저승사자는 갈 수 없는 곳임을 알려줌
* 그 후 상사와의 대화를 더 진행 하고, 상사가 연옥으로 주인공을 보내버림
* 원래 살아있던 상태라는 것을 암시하는 엔딩.

컷씬 -> 베드 엔딩

4. 악귀(惡鬼) - 모든 죽은자를 히든 보스(악귀)로 만들었을 시 나오는 베드 엔딩.

악귀가 되고 소멸했을 때의 감정을 느껴보라며 주인공을 악귀로 만들어 버리고 주인공을 소멸시켜 무(無)의 방으로 보내버린다.

* 악귀가 된다는 사실을 통해 주인공이 살아있는 상태라는 것을 암시하는 엔딩임

컷씬 -> 베드 엔딩