**Welcome To The House**

**컨텐츠 기획서**

|  |  |
| --- | --- |
| **필기노트** | |
| **문서용도** | 컨텐츠 기획 초안 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **HISTORY** | | |  |
| **날짜** | **내용** | **작성자** | **버전** |
| 180409 | <밀실>에 들어갈 증거 | 차정현 | v0.1 |
| 180410 | 밀실의 오브젝트 중 fake 요소 | 차정현 | v0.2 |
| 180411 | 이벤트 리스트 및 기획의도, 증거 수정 및 보완 | 차정현 | V0.3 |
| 180412 | 플로우 차트, 기획의도 세분화, 각 오브젝트 모든 항목 | 차정현 | V0.4 |
| 180413 | 문서 다듬기 | 차정현 | V0.5 |
| 180414 | 난이도 구체화, 이벤트 발생, 오브젝트 배치도 | 차정현 | V0.6 |
| 180415 | 오브젝트 배치도 보완 | 차정현 | V0.7 |
| 180502 | 컨텐츠 기획서 양식 변경 | 이병관 | V0.8 |
| 180503 | 컨텐츠 기획서 게임 소개 항목/ 시스템 분석 항목 내용 추가 | 이병관 | V0.9 |
| 180503 | 컨텐츠 설정 항목의 고려사항 내용 추가 | 이병관 | V0.10 |
| 180507 | 컨텐츠 챕터 1 내용 추가 | 이병관 | V0.11 |
| 180507 | 컨텐츠 챕터 2 내용 추가 | 이병관 | V0.12 |
| 180508 | 컨텐츠 기획 챕터1,2 변경 및 내용 추가 | 이병관 | V0.13 |
| 180509 | 컨텐츠 기획 튜토리얼 내용 추가 |  |  |

1. 게임 소개
   1. 게임 개요

* **게임제목**: Welcome To The House
* **장르**: 3D 모바일 VR 방탈출
* **PLAY TIME**: 20분(+-)
* **플랫폼:** 모바일 (안드로이드)
* **개발엔진:** Unity
  1. 기획 의도
* **체험**

**- 3D VR 게임의 기능 극대화**  
=> 실제로 **체험하기 어려운 상황**에서 **방을 탈출하는 게임**을 구상

* **재미**

- **방탈출의 재미**

=> 유저가 **자신의 추리를 통해 방을 탈출**하게 유도하여 **자기 유능감을 유도**

- **스토리를 이용한 흥미 유발**

=> 단순한 방탈출이 아닌 **왜 이러한 상황이 되었는지를 표현**하여 게임의 **흥미를 유발**

* **공포**

- **실감나는 연출**

=> 전체적인 **방 분위기, 연출, 사운드 등**으로 유저들에게 **더욱 실감나게 공포를 전달**

* 1. 제약 사항
* **VR 기기적 한계**

**- 역동적이 활동 어려움**

🡺 VR기기를 사용할 때 **시야가 차단**

🡺 많은 활동이 있을 경우 **부상의 위험**이 존재

**- 인지 부조화**

🡺 실제 움직임과 게임 상의 **움직임의 불일치**

🡺 인지 부조화로 인한 **두통 및 어지러움 유발**

* **컨트롤러 부재**

- **휴대폰만을 이용한 플레이 환경**

**🡺** 다양한 **시스템 표현 불가**

**🡺 장점:** **플레이의 학습**을 좀더 빠르게 유도

**🡺** 게임적 **재미 전달요소 부족**

**🡺 장점:** 많은 사람들이 **플레이 할 수 있는 환경 조성**

* **실제와의 차이**

**- 실제 게임과의 차이**

**🡺** 실제 게임처럼 **도구 사용 불가**

**🡺** 도구 없이 해결 가능한 **퍼즐 난이도**

1. 시스템 분석
   1. UI 시스템

* **포커싱 시스템**

**- 시야를 이용한 확인**





**<이미지 참고: 포커싱 UI>**

🡺 자이로 시스템을 이용해 유저의 **움직임을 인식**

🡺 시선 마우스를 통해 게임 내 **오브젝트와의 상호 작용**

* **가스 게이지**

- **게임의 제한시간 요소**

’

**<이미지 참고: (1): 포커싱 시점/ (2): 가스 게이지>**

🡺 게임 내에 존재하는 **제한 시간 요소**

🡺 게이지가 100%가 될 시 **게임 오버**

🡺 **플레이의 긴장감을 유발**하여 장르의 재미 극대화

* **혈흔 시스템**
* **이동 시스템**
  1. 오브젝트 시스템
* **스포트라이트**

**- 제한 된 시야**



**<참고 이미지: 시야 예시>**

🡺 어두운 방에서 **손전등을 이용한 시점 표현 효과**

**🡺 시점 마우스를 중심**으로 표현

**🡺** 유저에게 **공포와 긴장감 유발**

* **트리거 & 이벤트**

**- 오브젝트 상호작용**

🡺 **시점 마우스를 이용**하여 오브젝트 애니메이션 출력

🡺 게임의 **플레이 및 연출** 요소

🡺 방 탈출의 **장르적 요소** 부각

* 1. 기타 시스템
* **텍스트 출력**

- **플레이 상황 및 필요 정보 전달**

🡺 게임에 **필요한 대사 등**을 텍스트로 화면에 출력

🡺 화면에 **텍스트만 출력**

🡺 필요한 정보 및 스토리 흐름을 **직관적으로 표현**

* **인벤토리**

- **오브젝트 연계**

🡺 **아이템을 습득**하여 오브젝트의 퍼즐을 해결

🡺 인벤토리가 **필요한 경우**에만 출력

(아이템 습득 시/ 아이템이 필요한 오브젝트 확인 시)

🡺 다양한 **퍼즐적 요소 극대화** 가능

* **심장 소리**

- **사운드 효과**

🡺 가스 게이지가 **80%이상일 때 출력**

🡺 사운드를 통해 플레이의 **긴장감을 유발**

1. 컨텐츠 설정
   1. 고려 사항

* **퍼즐 밸런스**

- **대중적인 지식**

🡺 특정 분야의 지식의 **전문적인 지식은 배제**

🡺 누구든 **상식선에서 풀 수 있는 퍼즐** 기획

- **퍼즐 난이도**

🡺 **너무 어렵거나 또는 너무 쉬운 퍼즐** 배제

🡺 단계별로 **난이도가 증가**하는 퍼즐 기획

🡺 퍼즐을 푸는데 필요한 **플레이적 지식 학습** 유념

* **간단한 플레이 방식**

- **시점만을 이용**

🡺 **시야만으로 게임 플레이**가 가능해야 함

🡺 유저의 **플레이적 지식 학습**이 어려우면 안됨

* **게임 속 연출**

- **애니메이션 연출**

🡺 유저의 시점 이동이 많은 연출은 **어지러움을 유발**

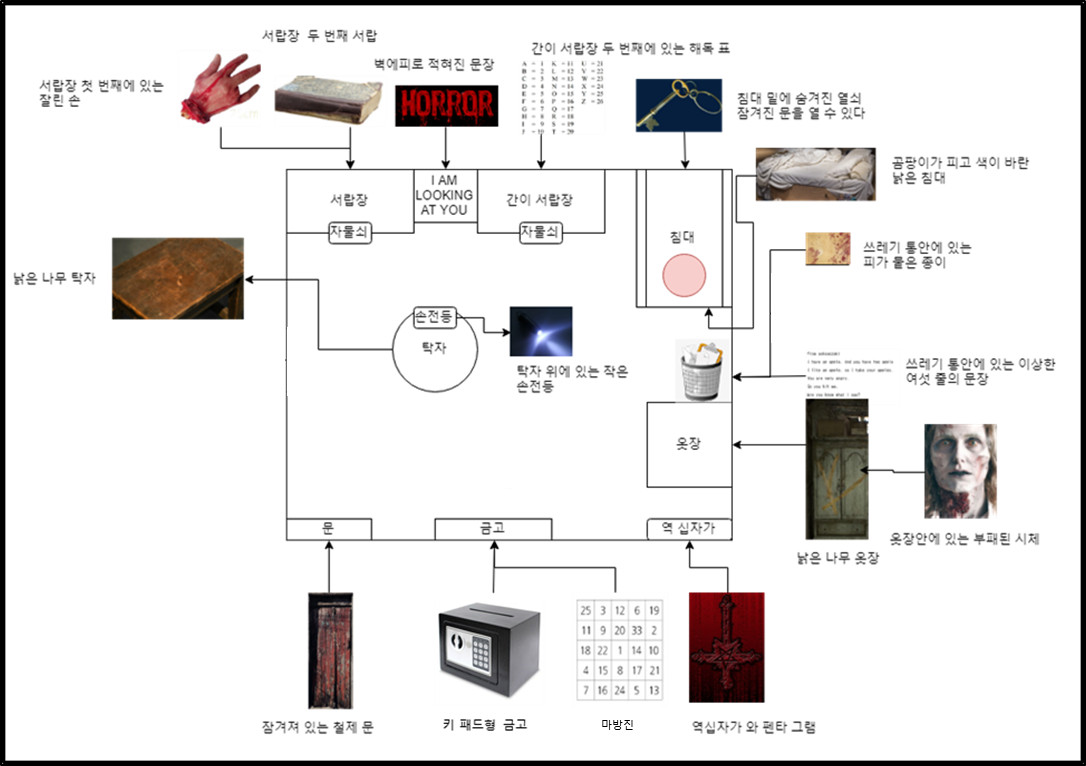
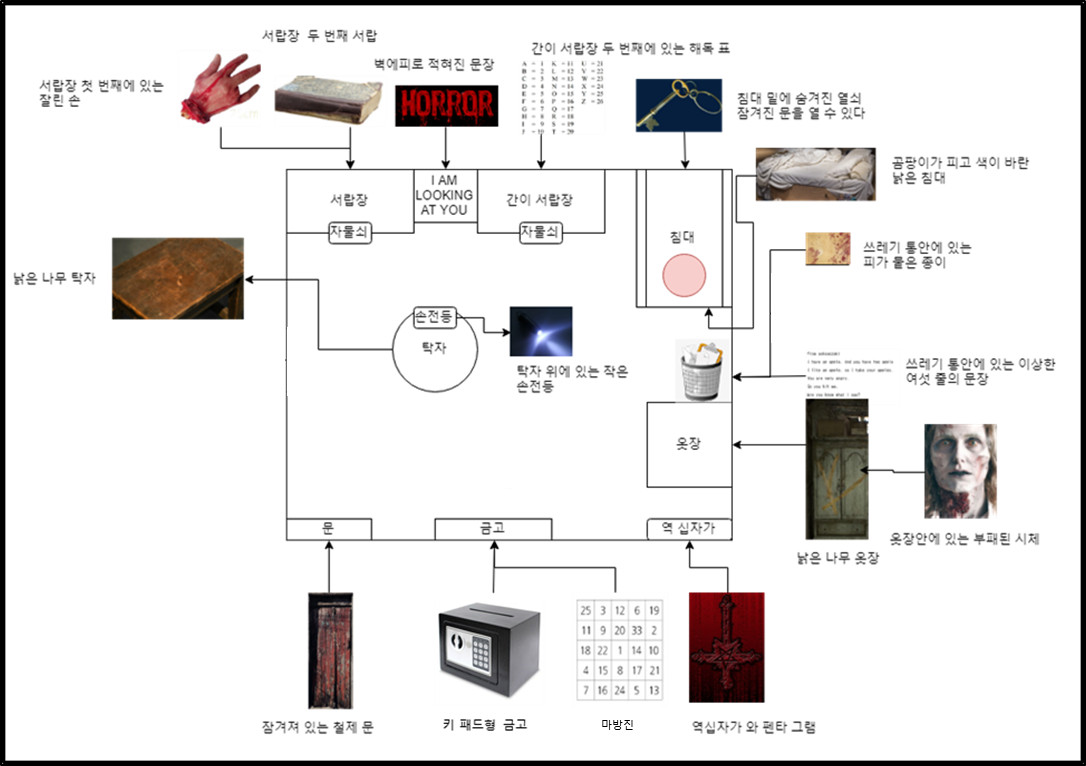
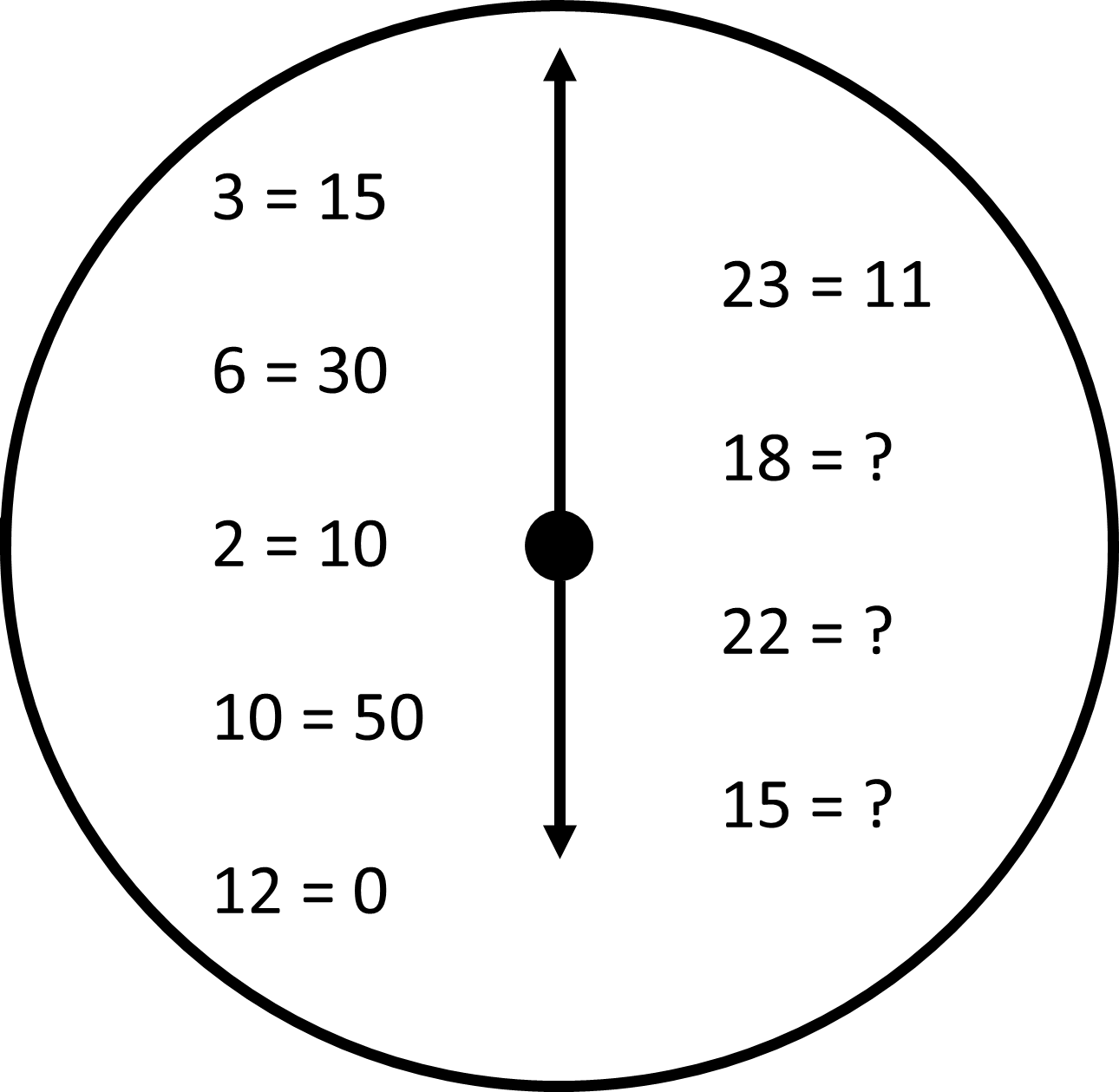
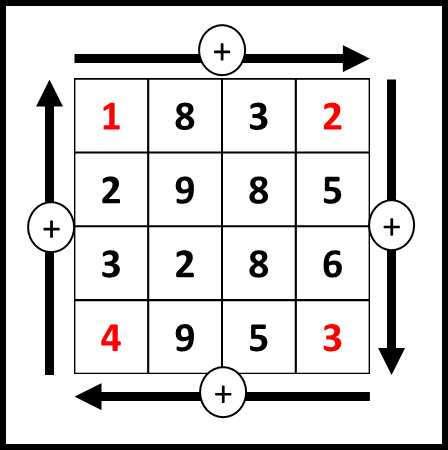
🡺 **혐오적인 연출 배제**

* 1. 등장 오브젝트
* **튜토리얼**

**- 오브젝트 배치도**

**- 오브젝트 리스트**

* **챕터 1**

- **오브젝트 배치도**

탁자

옷장

시간 암호표

빈 액자

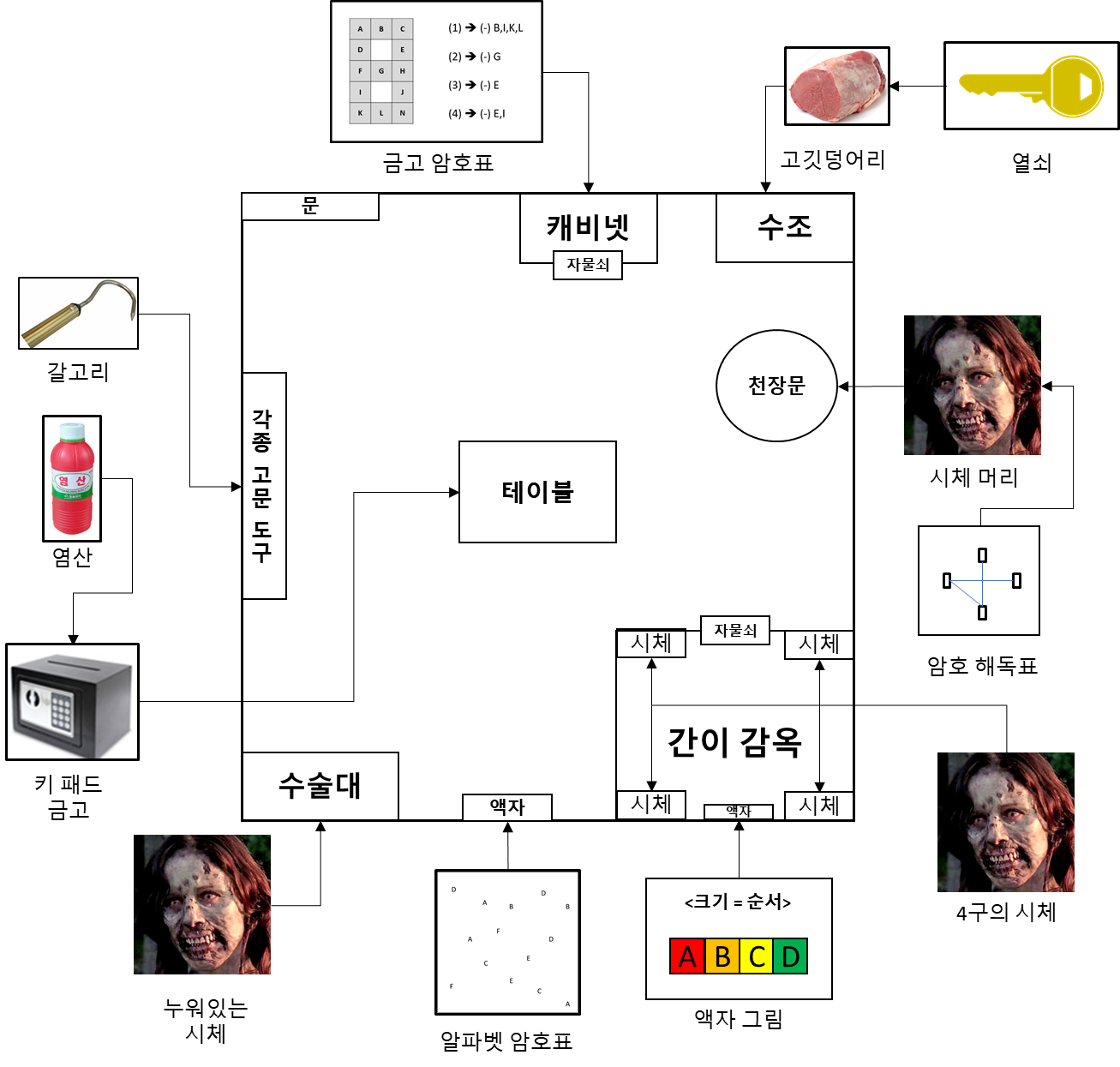
열쇠

- **오브젝트 리스트 (자세한 사항은 데이터 테이블 참고)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **번호** | **타입** | **이름** | **이미지** | **설명** |
| **1** | **퍼즐** | **간이 서랍장 키 패드** |  | 쓰레기통의 힌트로 해결 가능 |
| **2** | **퍼즐** | **금고 키 패드** |  | 간이 서랍장안의 힌트로 해결 가능 |
| **3** | **퍼즐** | **서랍장 키 패드** |  | 마방진 힌트로 해결 가능 |
| **4** | **퍼즐** | **작은 금고 키 패드** |  | 시계 암호표로 해결가능 |
|  | | | | |
| **5** | **힌트/ 습득** | **휴지통 종이** |  | 간이 서랍장 자물쇠 힌트  간이 서랍장에 올려 놓음 |
| **6** | **힌트/ 습득** | **찢어진**  **암호표** |  | 금고 키 패드 힌트  빈 액자에 넣음 |
| **7** | **힌트** | **벽 글씨** |  | 금고 키 패드 힌트 |
| **8** | **힌트/ 습득** | **마방진** |  | 서랍장 자물쇠 힌트  서랍장에 올려 놓음 |
| **9** | **힌트/ 습득** | **시계**  **암호표** |  | 작은 금고 힌트  작은 금고에 올려 놓음 |
|  | | | | |
| **10** | **필수** | **문 열쇠** |  | 챕터 1 클리어 가능 |
|  | | | | |
| **11** | **더미** | **옷장** |  | 주기적으로 소리가 들림 |
| **12** | **더미** | **여성 시체** |  | 옷장 안에 존재 |
|  | | | | |
| **13** | **일반** | **침대** |  | 주인공의 초기 일어나는 오브젝트 |
| **14** | **일반** | **탁자** |  | 손전등, 게임 진행 편지, 챕터 클리어 문 열쇠가 있는 오브젝트 |
| **15** | **일반** | **휴지통** |  | 힌트가 있는 오브젝트 |
| **16** | **일반** | **간이 서랍장** |  | 힌트가 있는 오브젝트 |
| **17** | **일반** | **찢어진 암호표가 있는 액자** |  | 암호표를 넣는 오브젝트 |
| **18** | **일반** | **금고** |  | 힌트가 있는 오브젝트 |
| **19** | **일반** | **서랍장** |  | 힌트가 있는 오브젝트 |
| **20** | **일반** | **사람 손** |  | 서랍장 안에 존재 |
| **21** | **일반** | **문** |  | 열쇠를 통해 열면 챕터 1클리어 |

* **챕터 2**

- **오브젝트 배치도**

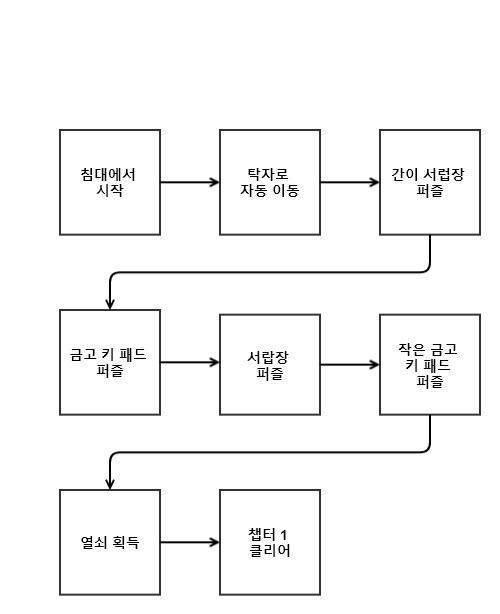


- **오브젝트 리스트**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **번호** | **타입** | **이름** | **이미지** | **설명** |
| **1** | **퍼즐** | **감옥 키 패드** |  | 시체 힌트로 해결 가능 |
| **2** | **퍼즐** | **캐비넷**  **키 패드** |  | 알파벳 암호표와 암호해독표로 해결 가능 |
| **3** | **퍼즐** | **금고**  **키 패드** |  | 금고 암호표로 해결 가능 |
| **4** | **퍼즐** | **고깃덩어리** |  | 염산을 이용해 녹일 수 있음 |
|  | | | | |
| **5** | **힌트** | **시체 4구** |  | 감옥 자물쇠 힌트 |
| **6** | **힌트** | **액자 그림** |  | 감옥 자물쇠 힌트 |
| **7** | **힌트** | **알파벳 암호표** |  | 캐비닛 자물쇠 힌트 |
| **8** | **습득** | **갈고리** |  | 천장문을 열수 있는 오브젝트 |
| **9** | **힌트/ 습득** | **암호 해독표** |  | 캐비닛 자물쇠 힌트 |
| **10** | **힌트** | **디지털**  **암호표** |  | 금고 키 패드 힌트 |
| **11** | **힌트/ 습득** | **염산** |  | 고깃덩어리를 녹이는데 필요 |
|  | | | | |
| **12** | **필수** | **문 열쇠** |  | 챕터 2 클리어 가능 |
|  | | | | |
| **13** | **더미** | **천장 위 시체** |  | 천장문이 열리면 떨어짐 |
|  | | | | |
| **14** | **일반** | **감옥** |  | 주인공의 챕터를 시작하는 오브젝트 |
| **15** | **일반** | **테이블** |  | 게임 진행 편지, 챕터 클리어 문 열쇠가 있는 오브젝트 |
| **16** | **일반** | **감옥 액자** |  | 힌트가 있는 오브젝트 |
| **17** | **일반** | **액자** |  | 힌트가 있는 오브젝트 |
| **18** | **일반** | **천장 문** |  | 시체가 있는 오브젝트 |
| **19** | **일반** | **수조** |  | 고깃덩어리를 염산을 이용해 녹일 수 있는 오브젝트 |
| **20** | **일반** | **수술대** |  | 고깃덩어리가 있는 오브젝트 |
| **21** | **일반** | **캐비넷** |  | 힌트가 있는 오브젝트 |
| **22** | **일반** | **각종 고문 도구** |  | 갈고리가 있는 오브젝트 |
| **23** | **일반** | **문** |  | 열쇠를 통해 열면 챕터 2클리어 |

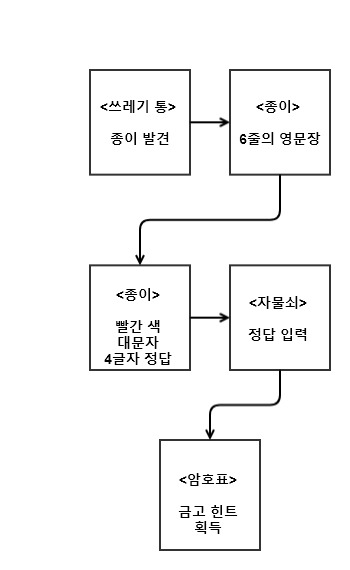
* **챕터 3**
  1. 핵심 컨텐츠
* **챕터 1**

- **챕터 진행도**

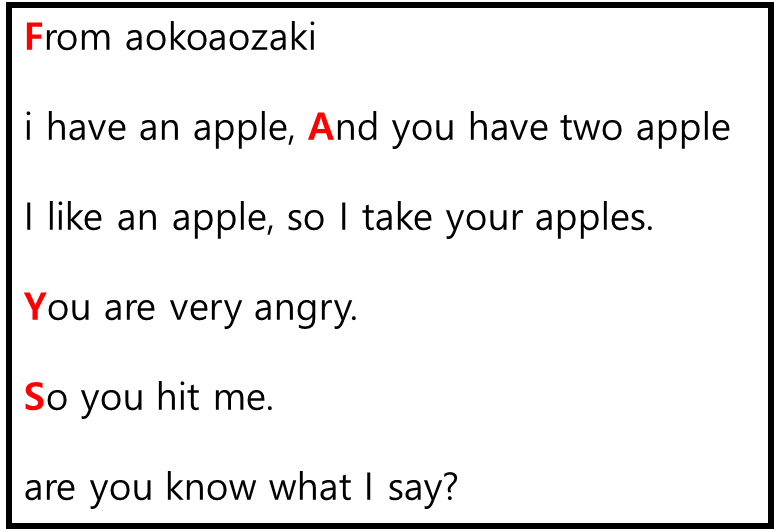


**- 간이 서랍장 퍼즐**

🡺 **퍼즐 진행도**



🡺 **퍼즐 힌트**



🡺 **퍼즐 설명**

🡺 쓰레기통에서 종이를 습득

🡺 종이를 간이 서랍장에 올려 놓음

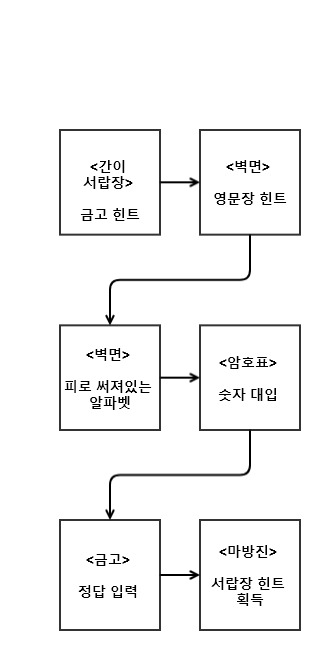
🡺 종이에 적힌 빨간색 알파벳 **FAYS**

🡺 키 패드를 포커싱 시스템으로 알파벳 정답 입력

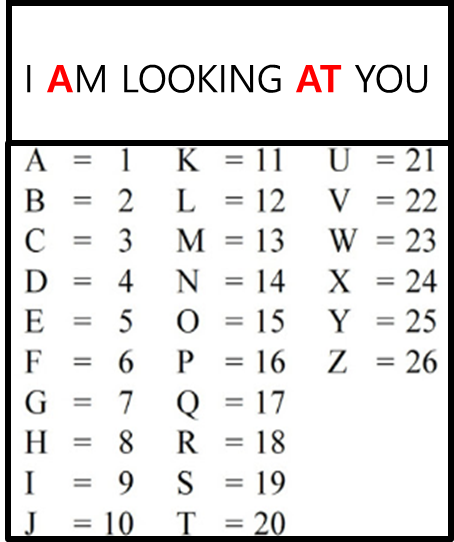
🡺 모두 맞추면 서랍장이 열림

- **금고 키 패드 퍼즐**

🡺 **퍼즐 진행도**



🡺 **퍼즐 힌트**



🡺 **퍼즐 설명**

🡺 벽면의 피로 적힌 **AAT**

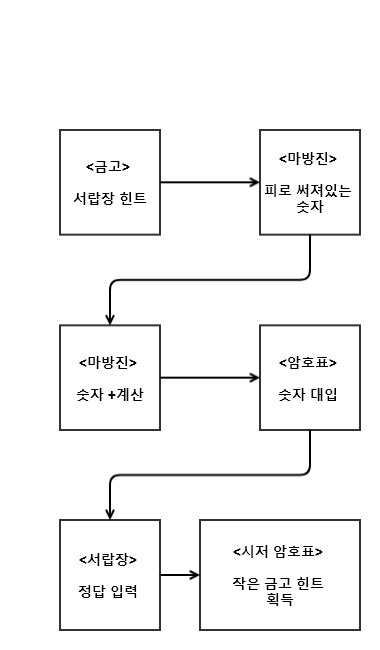
🡺 간이 서랍장에서 얻은 찢어진 암호표를 찢어진 암호표가 있는 액자에 넣어 합침

🡺 금고 키 패드에 **1120** 포커싱 시스템으로 입력

🡺 모두 맞추면 금고가 열림

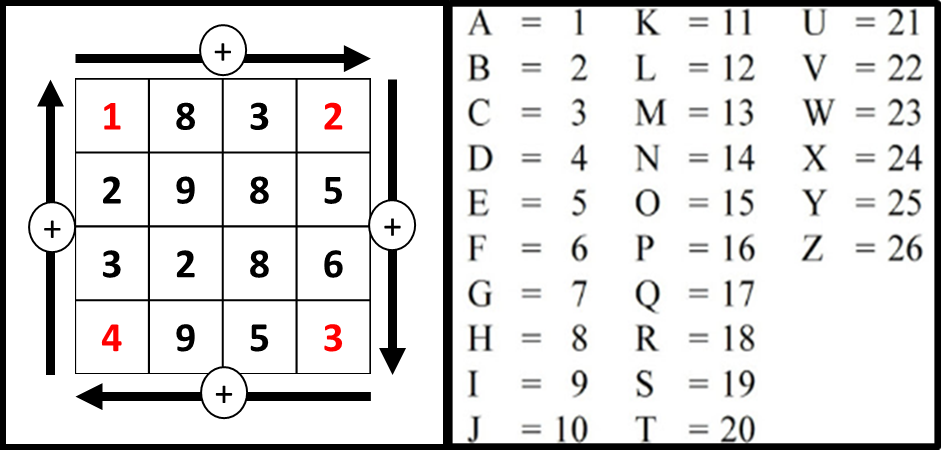
- **서랍장 힌트**

🡺 **퍼즐 진행도**



( )

🡺 **퍼즐 힌트**



🡺 **퍼즐 설명**

🡺 금고에서 얻은 빨간 글씨로 **1,2,3,4**가 적힌 마방진

🡺 마방진을 서랍장 위에 올려 놓음

🡺 순서대로 연결하는 숫자 4자리를 (+) 계산

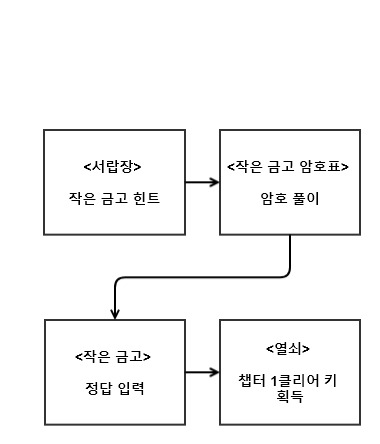
🡺 나온 숫자를 액자에 넣은 암호표에 대입

🡺 **14 = N/ 16 = P/ 21 = U/ 10 = J (정답 = NPUJ)**

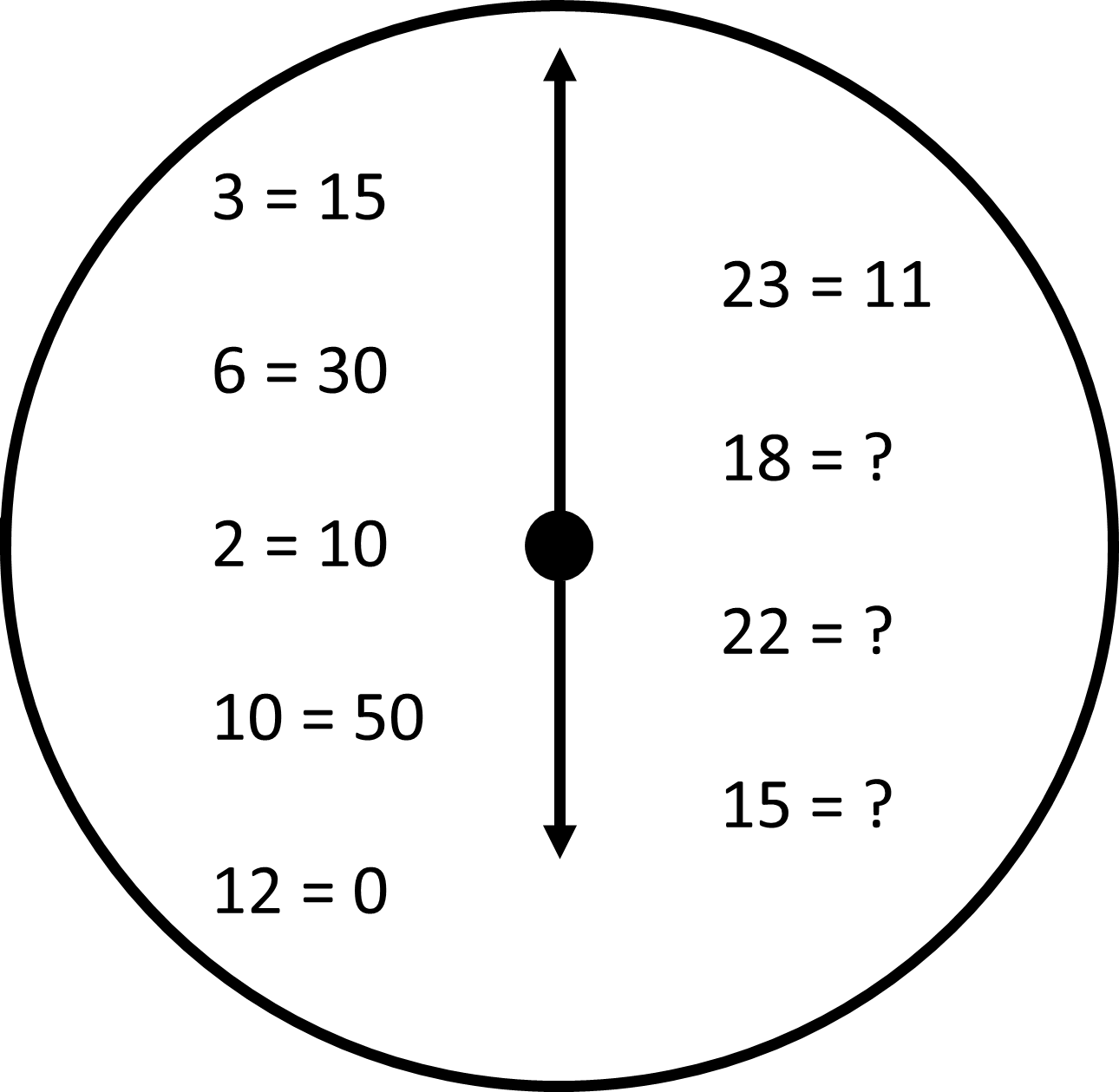
🡺 모두 맞추면 서랍장이 열림

- **작은 금고 키 패드 퍼즐**

🡺 **퍼즐 진행도**



🡺 **퍼즐 힌트**



🡺 **퍼즐 설명**

🡺 서랍장에 얻은 시계그림과 숫자가 그려진 암호표

🡺 암호표를 작은 금고 위에 올려 놓음

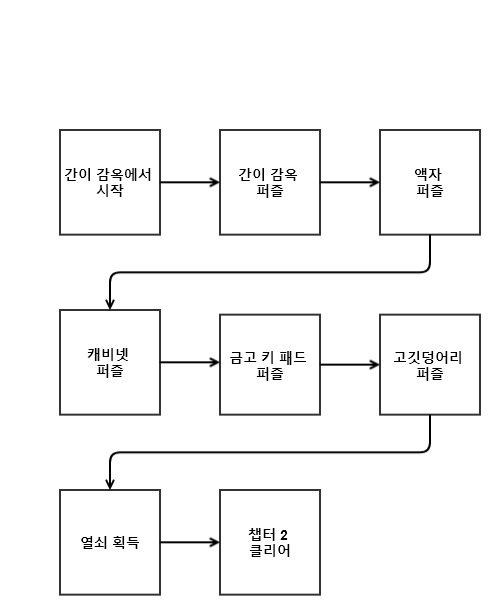
🡺 **왼쪽은 분 (예: 숫자 3은 15분),** **오른쪽은 시 (예: 23시 = 11시)**를 뜻함

🡺 **18 = 6, 22 = 10, 15 = 3 (정답 = 6103)**

🡺 모두 맞히면 작은 금고가 열림

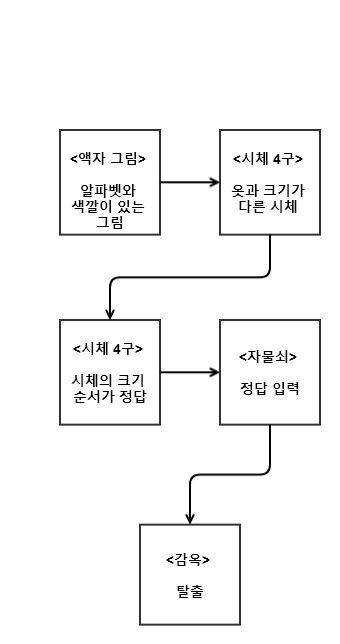
* **챕터 2**

- **챕터 진행도**

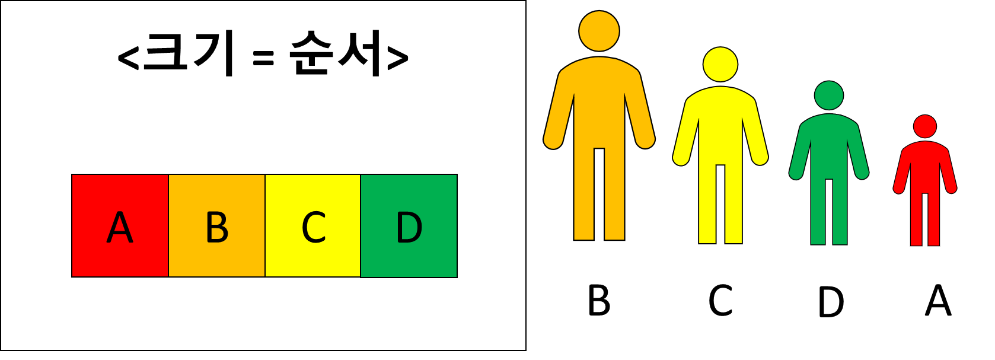


- **간이 감옥** **퍼즐**

🡺 **퍼즐 진행도**



🡺 **퍼즐 힌트**



🡺 **퍼즐 설명**

🡺 감옥에 **4가지 색깔의 사각형에 알파벳**이 적혀 있는 그림

🡺 <크기 = 순서>라고 적혀 있음

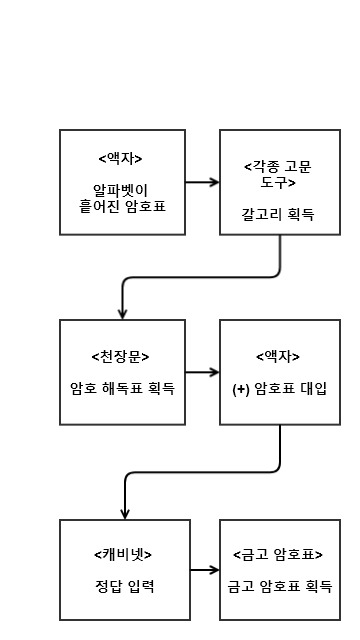
🡺 감옥 안에 크기와 색깔이 다른 시체가 4구 존재

🡺 색깔을 대입해 **큰 순서대로 (B, C, D, A) 정답 입력**

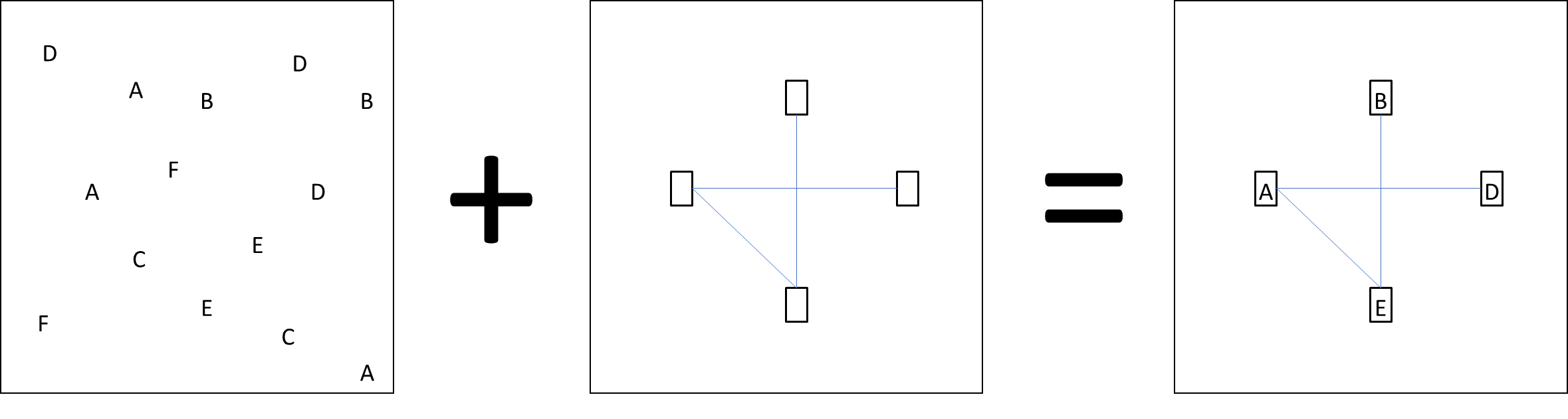
🡺 모두 맞추면 감옥문이 열림

- **캐비닛 퍼즐**

🡺 **퍼즐 진행도**



🡺 **퍼즐 힌트**



🡺 **퍼즐 설명**

🡺 액자에 **알파벳이 마구 흩어져 있는 암호표**

🡺 각종 고문 도구가 있는 곳에서 갈고리를 얻어 천장문 개방

🡺 천장문 개방 시 암호 해독표를 가지고 있는 시체가 떨어짐

🡺 암호표에 암호 해독표를 대입해 정답 알파벳을 알아냄

🡺 동서남북 순으로 **(D, A, E, B) 정답** 입력

🡺 모두 맞추면 캐비닛문이 열림

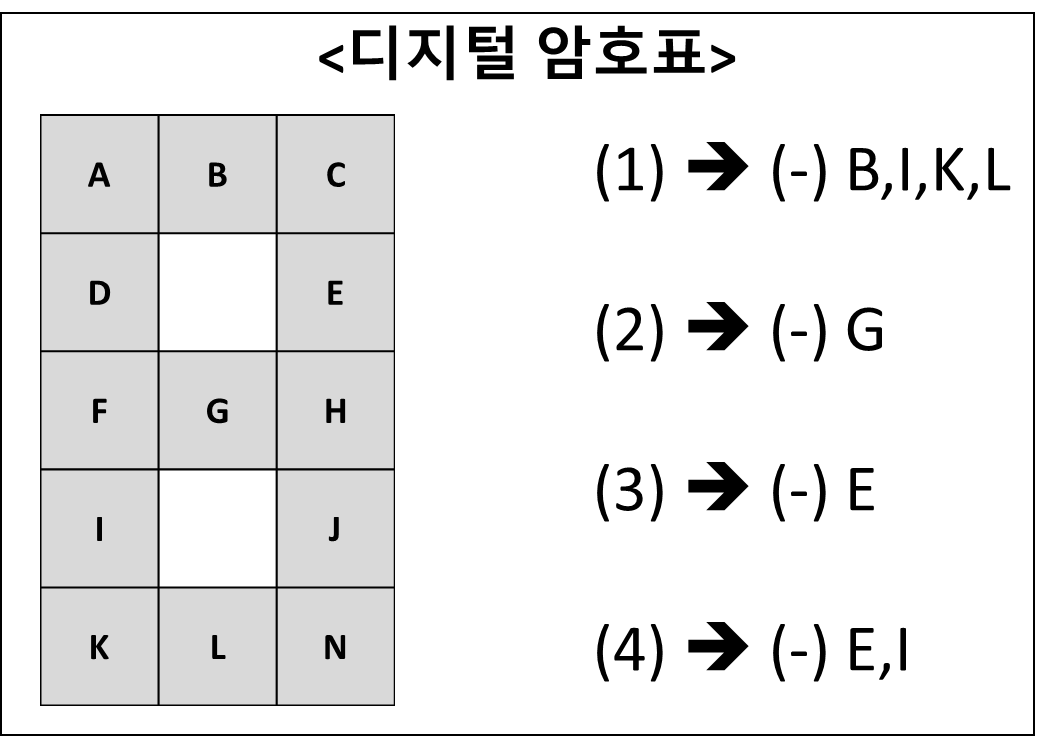
- **작은 금고 키 패드 퍼즐**

🡺 **퍼즐 진행도**

스크린샷이(가) 표시된 사진

높은 신뢰도로 생성된 설명

🡺 **퍼즐 힌트**



🡺 **퍼즐 설명**

🡺 캐비넷 안에 있는 디지털 암호표 (습득X)

🡺 8모양 **(디지털에서 숫자 표현 방식)**의 암호표와 **해독문이 적힌 암호표**

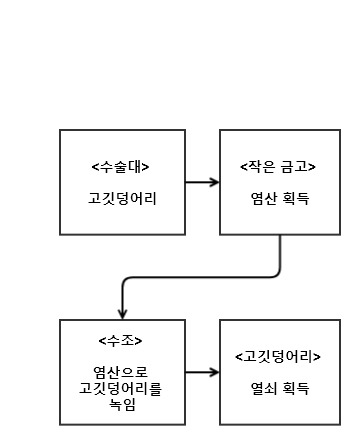
🡺 해독문을 암호표에 대입해 알파벳을 제거

🡺 순서대로 **(4, 0, 6, 5) 정답** 입력

🡺 모두 맞추면 금고 문이 열림

- **고깃덩어리 퍼즐**

🡺 **퍼즐 진행도**



**<수조>**

🡺 **퍼즐 힌트**

🡺 없음**X**

🡺 **퍼즐 설명**

🡺 작은 금고에서 **염산 획득**

🡺 수조에서 있는 고깃덩어리를 염산으로 **녹임**

🡺 녹이면 챕터2 열쇠 획득

* **챕터 3**
  1. 파생 컨텐츠
* **챕터 1**

**- 더미 이벤트**

🡺 **옷장 이벤트**

🡺 지속적으로 **‘쿵’ 소리**가 들림

🡺 아무런 힌트 및 퍼즐이 없음

🡺 옷장안에는 **여성 시체가 존재**

🡺 플레이어에게 **공포감 유발**

* **챕터 2**

- **더미 이벤트**

🡺 **떨어진 시체 이벤트**

🡺 천장문을 열면 천장에서 **시체가 떨어짐**

🡺 플레이어에게 **놀람과 공포감을 유발**

🡺 시체 주머니에 **힌트가 있는 생각을 못하게 함**

* **챕터 3**