3-6 스토리 기법

구조 : 액자식 구조

취조실의 모습

의문의 사람(유리 유딘) “그날 밤에 무슨일이 있었길래 다들 죽고 너만 혼자 살아나온거지?” 라는 대사가 들리며, 처음 탐사대가 베이스 켐프에 도착할때의 공간으로 도착하고 시네마틱 영상이 종료된다.

시작(검은화면 + 나레이션) -> 비즈하이부터 오두막에서의 사건 -> 군부대 -> 회상(시네마틱) -> 탈출시도

이야기의 흐름은 스토리 순서대로 진행되며 회상이 종료되면 다시 현재로 돌아가게 되는데,

엔딩의 탈출 여부에 따라

탈출 성공 시 - 미국에 정치적 망명하지만 정신적 충격을 극복하지 못하고 자수하여 옥살이

실패 시 - 러시아 취조실에서 유리 유딘에게 죽임을 당함

3-7 플레이 내용

시즐리니언에서 플레이는 ‘어두운 설산’이라는 배경에서 일어나는 사건을 차례대로 마주하며 이야기가 진행되는데, 이 과정에서 사건의 진상을 밝히기 위해 탐색을 하게 된다.

탐색 과정에서 아이템을 획득하고 사용하는 것, 상호 작용을 통해 일어나게 되는 이벤트들을 겪으며 스토리를 진행하게 되는 것이 주 활동이 될 것이다.

3-8 재미 요소

플레이는 스토리를 기반으로 진행되며 결말에 다가갈수록 반전요소를 접하게 되는데, 스토리 상에서 세묜 졸로타료프는 약초의 효과로 인하여 모든 사람들을 본인이 살해한 줄 알고 있다. 하지만 진상은 플레이어가 죽인 것.

세묜 졸로타료프는 죄책감에 의해 플레이어와 단둘이 남아있을 때 자살을 하게 되지만, 이 역시 자살이 아닌 플레이어가 살해한 것이다.

3-9 캐릭터의 스테이터스

캐릭터는 hp, 스테미너, 추위, 허기 게이지를 가지고 있어 각 스테이터스에 따른 상태이상이 생기기도 합니다.

Hp : 사망

스테미너 : 뛰기 불가

추위 : 0이 될시 플레이어의 기본 이동속도가 감소

허기 : 0이 될시 플레이어의 hp가 점점 감소

3-10 전용 시스템

1. 원주민 경계

원주민들이 간혹 숲속의 어둠속에서 습격해 오는 상황이 있습니다.

원주민들의 습격에서 살아남으세요

때때로 원주민들이 소임무를 주는 경우도 있습니다.

1. 장비 수리

폭설로 인해 고장난 장비의 수리 및 조합,

장비를 개조하여 효과를 더욱 향상시킨다.

1. 길 개척

탐험을 하다보면 지나갈수 없는 길이 나온다.

이러한 길에 다리를 놓거나, 장애물을 치우는 등 플레이들을 좀더 탐험할수 있는 영역을

넓힐수 있다.

4)게임 로직

4-1 진행 방식

탐색

1. 탐색을 통해서 아이템들을 파밍하여 사건을 추리해나가는 방법으로 이야기가 진행될 것이며, 플레이어가 퀘스트로 받은 임무를 진행하며 새로운 지역을 발견하게 되거나 시나리오 진행을 할 수 있다.
2. 스토리가 진행되는 중간에 NPC를 만나 대화를 통해 이야기를 진행시키거나 혹은 사건에 대한 주요 단서를 얻을 수 있을 것이다.

조사

1. 주위 환경에 사용할수 있는 물건을 찾을수 있다.
2. 사건 현장의 남아있는 단서들을 조사하여 진실을 파헤쳐 나갈 수 있게 될 것이다.
3. 조사 도중에 플레이어가 건드린 트리거로 인하여 공포요소를 줄수 있을것이다.

4-2 저장 방법

오토세이브 구간에 들어가게 된다면 그 즉시 플레이 중인 슬롯에 데이터가 저장되며, 플레이어가 죽거나 재시작을 했을시 가장 최근에 저장된 세이브 장소로 이동된다.

또한 추격시 오토세이브가 진행된다.

4-3 퀘스트

플레이어는 소 지령(퀘스트)을 받아서 진행 방향을 알게 될것이며, 혹시 이해하지 못할 지라도, 직접 맵을 탐험해 보면서 스토리 진행을 위한 단서를 알아낼수 있을 것 이다.

4-4 로직

플레이어는 이야기의 진행을 위해 점차 맵을 탐험하게 될 것이며, 이러한 탐험과정에서 단서들과 아이템을 얻게 되고, 상호작용을 할 수 있는 곳을 발견하면서 이벤트를 만들어내게 될 것이다.

아이템을 획득하였을 때 그 아이템의 정보를 확인할 수 있고, 획득한 아이템 중 현재 사용할 수 있는 아이템이 있으면 플레이어에게 알려주게 되며 그 아이템을 사용하게 된다.

탐색의 과정에서 스토리가 진행 될때마다 후회 메모리 게이지가 올라가는 것을 보며 후회 시스템의 진척도를 확인 할 수 있게 된다.

후회 메모리 게이지를 다 완료하여 해당 챕터의 스토리를 완료한다면 추리 시스템이 생성되는데, 추리 시스템 마저 완료한다면 다음 챕터로 넘어가게 된다.

4-5 공포 요소

시즐리니언의 장르 자체를 미스터리 공포 추리 게임으로 설정하였기 때문에 단서를 수집하고 추리하는 것 뿐 아니라 위 과정을 행할 때 공포감을 느낄 수 있는 다양한 요소(시야의 차단, 플레이어를 공격해오는 원주민, 일종의 트리거로 삽입될 점프스케어, 공포분위기 등)를 배치한다.

위의 요소들을 통해, 플레이어는 공포로 인한 긴장감이 조성된 상황에서 단서들을 조합해 사건의 실마리를 찾아가야하는 상황에 놓이게 된다.