

# 아이데이션

## 프로젝트 계획

날짜	업데이트버전
2025. 10. 31	Ver.01

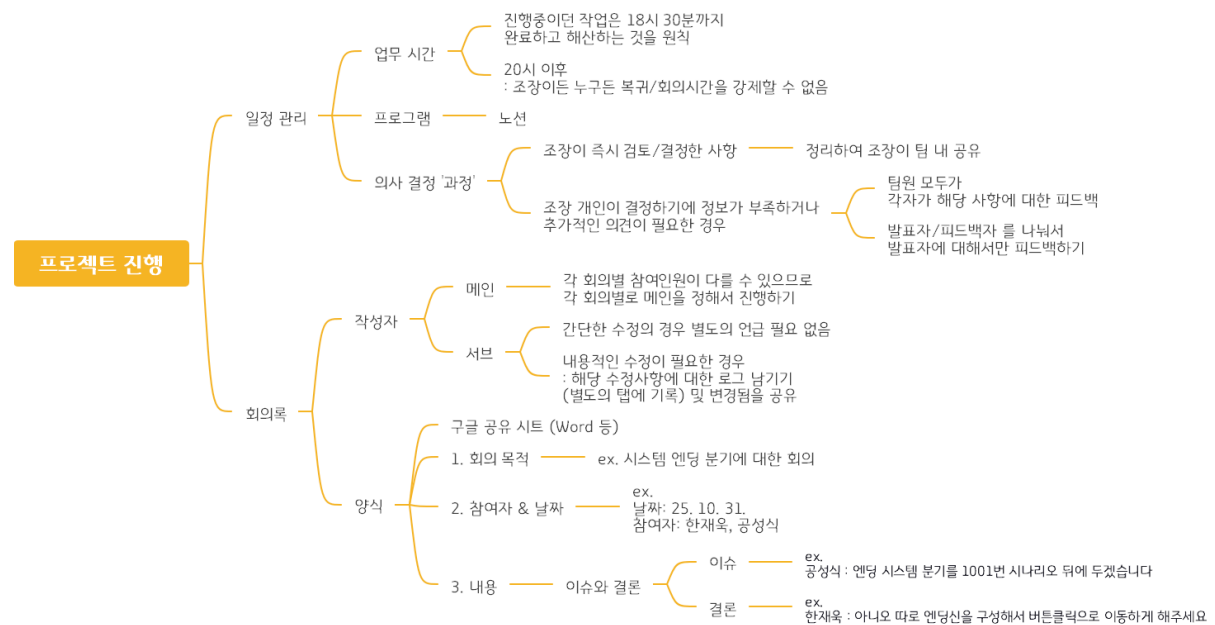
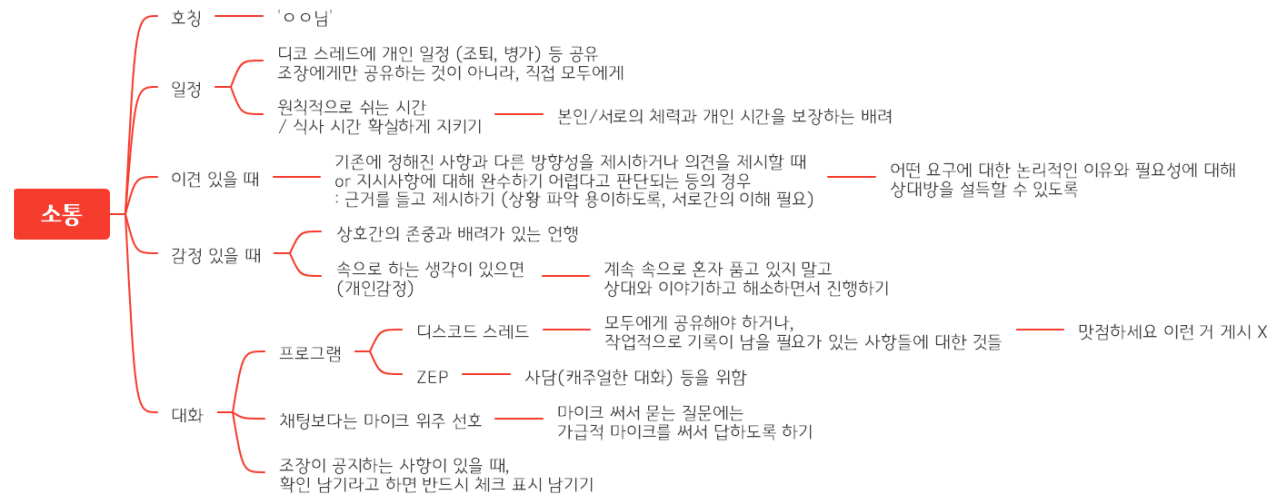
3조

한재욱 공성식 남인우 박신형 박준우

# 목차

1. 팀규칙 선정 .....	2p
2. 요구사항 정의서 .....	3p
3. 아이디어 회의록 .....	4p
4. 자료 조사 노트 .....	7p
5. 프로토타입 결과 요약서 .....	8p

# 1. 팀규칙 선정



## 2. 요구사항 정의서

구분	내용
프로젝트명	- 가제: 'PC에 갇힌 주인공 탈출'(추리/심리/방탈출 게임)
개발 기간	- 5일
예산/인력 규모	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인력 규모: 5명(아트, 개발의 전문인력 전무. 기획자 지망생 5명)</li> <li>- 예산 선정 기준: 최저시급 기준 5인 하루 근무 8시간</li> <li>- 예산규모: 2,064,000원(예산예산규모: 실질적 예산없음)</li> </ul>
제한 조건	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 엔진(툴): 메이플월드(LUA)</li> <li>- 심의 고려 요소(선정성, 폭력성, 공포, 언어, 약물, 범죄, 사행성)</li> <li>- 개발기간 5일(짧은 개발기간)</li> <li>- 2D 그래픽(전문인력부족으로 구현역량의 제한)</li> <li>- 팀원 역량 및 장단점(하단 '아이디어 정리' 회의록 참조)</li> </ul>
프로젝트 목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 짧은 플레이타임</li> <li>- 원활한 분업/협업을 통한 프로젝트 일정 관리</li> <li>- 리소스보다는 시스템 중심의 장르</li> </ul>
주요 타겟층	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 퍼즐/어드벤처/추리물 형태를 즐기는 캐주얼 유저층.</li> <li>- 호기심으로 적은 금액의 짧은 플레이타임을 즐기기 위한 10~20대(성별무관)</li> </ul>

### 3. 아이디어 회의록

- **팀원 역량 및 장단점:** 팀원별 직접 작성
  - **공성식**
    - 장점: 개발 지식 약간 있음.(객체 간 관계), 인사이트적으로 많은 이야기가 있음, 데이터 관리(지표와 논리까지)
    - 단점: 미적 감각 부족(아트적인 감각이 모자람)
  - **남인우**
    - 장점: 구조화/문서화, AI에 대한 관심
    - 단점: 타임컨트롤이 안된다.
  - **박신행**
    - 장점: 문서화, 타임컨트롤, 심미성, 디자인 분야 가능, 아트도 시간 있으면 가능
    - 단점: 게임 인사이트 부족, 시스템 이해 부족, 뒷심부족
  - **박준우**
    - 장점: AI에 대한 관심, 디테일적 요소 및 버그 잘 찾음
    - 단점: 디자인 역량, 문서화
  - **한재욱**
    - 장점: 논리적 사고, 데이터 역량: 통계 분석, 지표 해석, (글로 된) 문서 작성 및 퇴고, 아주 세세한 부분에 대한 발견 및 관찰
    - 단점: 디자인-시각화(심미성), 빠른 시간 내에 뭔가를 시작하거나 완성하는 것
- **팀역량 제한 사항 정리**
  - 구조화 / 문서화 중심의 논리적 사고 역량위주의 팀원 구성
- **팀역량 기반 중요도/우선순위 기준 정의**
  - 시스템 요소 > 밸런스/레벨디자인 요소 > 리소스 요소 > 프로그래밍 요소

## ● 의견 제시 및 결정

- **공성식:** 키보드 입력없이 마우스 클릭으로 단서 아이템을 모아서 엔딩을 보는 방식.  
투표: 00
- **남인우:** 아오오니 + 공포요소(직접적이기 보다는 암시적/은유적)를 포함한 방탈출:  
어둠을 소재로 하는 방식. 시각적 제한을 두어 긴장감 강화.  
AI와 대화해서 해결하는 방식도 재밌을듯하네요. AI에게 부탁했는데 날카롭다면서 헛소리하는 AI.  
투표: 00
- **박신행:** 마우스 조작게임, 레트로 픽셀 아트  
정체불명의 누군가에 의해 PC 속에 갇힌 주인공.  
플레이어는 현실 세계에서 마우스 커서로만 개입 가능.  
화면 속 세계는 OS, 아이콘, 폴더, 팝업창 등으로 이루어진 컴퓨터 내부 공간.  
투표: 0000 (결정)
- **박준우:** 공포의 대상을 다른 우리 주변의 존재(선생, 부장등)로 공포보단 성공했다는  
성취감을 목표로 둔 탈출 게임, 일상적인 장소  
키보드로 플레이  
e.g 학교에서 밖으로 점심을 먹으러 가기  
투표: 00
- **한재욱:** 아오오니와 비슷한 찌꾸르 플레이 방식을 채택하되, '괴물'같은 게 등장하는  
것보다는 좀 더 심리적인 방식(분위기, 시나리오 등)으로 몰입감과 긴장감을 유발하면서  
'퍼즐 요소'들을 통해 추리하는 등으로 유저의 적극적인 개입을 요구하는 어드벤처 게임  
ex. 되게 추상적으로 써버렸네요.  
투표: -

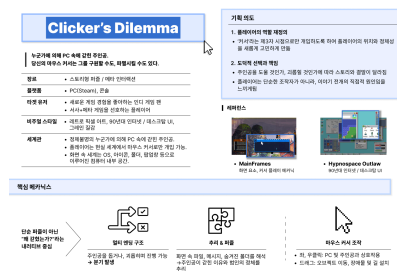
## ● 아이디어 디벨롭 과정

- 클릭 게임
  - 마우스를 객체 위에 대면 툴팁같은 게 등장하면서 (or 커서 이미지의 변경 등) 상호작용 가능 여부 등을 확인할 수 있도록
  - 직접적으로 캐릭터(가칭 리아)를 조작하는 것이 아니라, 다른 오브젝트들을 통해서 간접적이니 방식으로 '이동시키는' 형태로 게임 진행
- 분기가 있는 엔딩? <- 개발 볼륨 고려 필요
  - 후 스토리 담당자 담당
- 상호작용에 높은 자유도
  - 클릭, 옮기기 등 여러가지 기초적인 상호작용에 작은 이펙트 및 행동 추가
- 배경
  - 윈도우 11이나 ios 컴퓨터가 아닌 태블릿이나 스마트폰으로 변경 가능
- 스토리파트와 플레이파트를 구분
  - (스토리1) 시작할 때 리아가 당황하며 두리번거림
  - -> (플레이1-1) 폴더를 탐색하기 시작함
  - -> (플레이1-2) 목표 지점 도달
  - -> 스토리(2) 다음 폴더에 대한 스토리가 시작
  - -> (플레이2-1) ...
  - -> ...
  - -> 플레이(n- )
  - -> 스토리(엔딩)
- 메카닉스
  - 포인트앤클릭 어드벤처
  - 스토리파트와 플레이파트를 구분
  - 간단한 퍼즐(미니게임 형식)로 스토리 파트 간의 연결 및 상호작용
- 재미요소
  - 리아의 정체 / 리아의 배경 (왜 여기 갇혔지?) 추리 : **매력적인 스토리**
  - 각 플레이파트 내에서의 퍼즐 요소 (목표 지점에 도달하는 방법)
  - 리아와의 상호작용 (캐릭터에 대한 애정 요소 혹은 '리아'를 활용한 자유도로서의 놀이)
  - 폴더와 창을 조작한다는 신선한 게임 플레이 방식
  - 요약) 스토리 요소: 리아에 대한 호기심 자극 및 해소 + 퍼즐 요소
- 개발 볼륨
  - 플레이타임 20분 내외 고려, 엔딩(분기까지는 현실적으로 어려울 듯)
- 심의 고려 요소 - 선정성, 폭력성, 공포, 언어, 약물, 범죄, 사행성
  - 시각적 요소에만 의존하지 않고 다른 요소들(사운드 등)등의 암시적 은유적 표현으로 우회

## 4. 자료 조사 노트

### ● 메인 레퍼런스 게임

- Lia.exe 컴퓨터 속 갇힌 리아 구출 작전 (박신행 팀원 Gem)  
[https://gemini.google.com/gem/1ziTKkbZCedd5C0Mqq5L0eM\\_z7GQUcq04?usp=sharing](https://gemini.google.com/gem/1ziTKkbZCedd5C0Mqq5L0eM_z7GQUcq04?usp=sharing)
- 아이탈출  
<https://youtu.be/FEVlaBdmkUI?si=Rd4is-W6p2TPKDCG>
- 목표 타겟
  - 장르적으로 퍼즐/어드벤처/추리물 형태를 즐기는 캐주얼 유저층.
  - 호기심으로 적은 금액의 짧은 플레이타임을 즐기기 위한 10~20대 (성별무관)



### ● 서브 레퍼런스 게임

- MainFrames  
<https://store.steampowered.com/app/1521360/MainFrames/>  
플레이방식 참고
- Hypnospace Outlaw  
[https://store.steampowered.com/app/844590/Hypnospace\\_Outlaw/](https://store.steampowered.com/app/844590/Hypnospace_Outlaw/)  
컴퓨터 배경 게임
- 화면 부수기 플래시게임 (상호작용하는 시스템)

### ● 비주얼 컨셉 정의

- 스토리파트와 플레이파트의 비주얼 컨셉 분리 (참고: 전자오락수호대)
- 스토리파트: 도트 2.5D 상황에 따른 비주얼
- 비주얼파트: 매끄러운 디자인
- 리아: 17세 여성



## 5. 프로토타입 결과 요약서

### ● 프로토타입 진행 개요

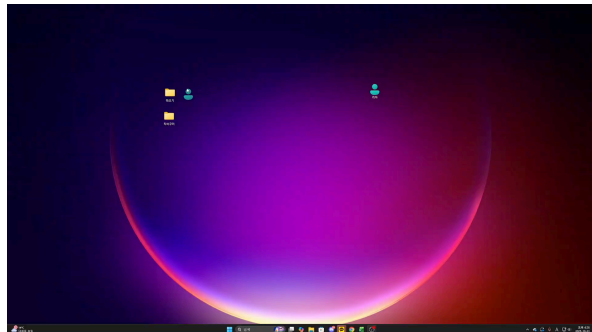
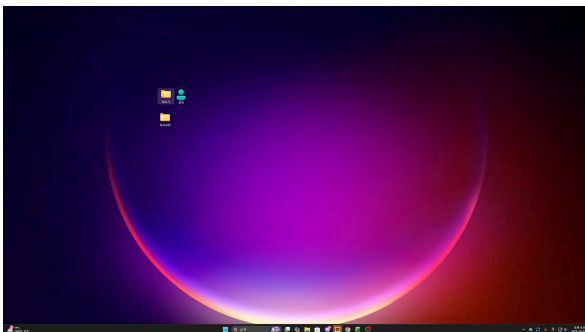
- 팀 내에서 개발 목표 게임의 ‘핵심적인 진행 방식 및 코어 루프에 대한 이미지’에 대하여 팀 내에서 동일한 이미지를 갖고 있는 것인지에 대한 검토
- 발전시켜야 하는 요소들에 대해 일차적으로 파악하고, 이에 대한 피드백을 통해 게임 컨셉의 구체화에 대한 방향성과 개선 방향 확립

### ● 진행 방식

- 컴퓨터 내 UI를 모방한 환경에서 플레이되는 게임 컨셉에 맞추어, 게임 비주얼 컨셉에 부합하고 당장에 다루기 쉬운 실제 컴퓨터 바탕화면 환경 내에서 직접 폴더/아이콘 등을 간이로 조작해보며 리아의 이동 및 리아와 폴더, 파일 등과의 상호작용 방식에 대해 시연해보며 개발 방향 논의

### ● 테스트 결과물

- <https://www.youtube.com/watch?v=DiBYV5nisaI>



● 테스트 결과물 분석

요소	발생 이슈	피드백 (개발 방향)
이동 방식	리아의 이동방식에 대한 구체화 부족	한 칸씩 이동 (컴퓨터 바탕화면 디스플레이 상 기본 그리드를 기준)
-	리아를 이동시키는 매커니즘 및 미니게임으로서의 최소한의 레벨 디자인 요구	- 레퍼런스 게임들을 다양하게 참고 - Lua 언어에 대한 추가 학습 후 시스템적으로 개발 가능한 범위를 추후 확인
상호작용 및 연출	폴더로의 출/입 시점이 밋밋	효과음 및 시각적 연출 추가
-	리아의 자유도에 따르는 유저가 즐길 수 있는 '놀 거리'가 부족하여 플레이 동기를 지속적으로 부여하기 어려움	스토리의 흐름을 벗어나서 다른 폴더로 접근하거나 했을 때 등 이스터에그 (+ 도전과제) 요소 추가
비주얼	스토리 파트에 대한 비주얼 및 연출 방식에 대해 구현해보지 못하였음	게임의 비주얼 컨셉에 맞는 리소스 / 에셋을 MSW상에서 리서치해서 적용하기 (픽셀 아트)
-	프로토타입(Windows 환경에서 시연) - 캐주얼 유저를 타겟으로 한 게임으로서, 넓은 범위의 유저들에 대해 '친숙한 컴퓨터 UI'일 수 있는가?	개발 여건(특히 아트)이 허락되는 선에서 Mac 또는 Windows로 게임이 플레이되는 인게임 컴퓨터 환경에 대한 옵션 추가 여부 고민
스토리	단순히 '메모장'에서 고정된 '입력된 내용'을 열람하는 방식 - 인터랙션 결핍	- 리아가 파일에 액세스하는 연출 보강 - '메모장' 이외의 다양한 형식으로 유저에게 정보를 전달하고 리아가 상호작용 할 수 있는 확장자들 고안 - 리아에 대한 호기심을 충분히 불러일으킬 수 있는 흥미로운 텍스트 - 게임의 톤앤매너에 맞는 폰트/사이즈