

Asling Vita Level Design 기획 문서



작성일자: 2024-02-12

작성자: 박천웅

문서 이력

순번	작성자	작성일자	내용
1	박천웅	2024-02-12	목차 구성 및 1차 작업
2	박천웅	2024-02-13	세계관 이미지 작업 추가

Index

Asling Vita Level Design 기획 문서	1
문서 이력	2
Index	3
➤ 개요	5
.1 게임 소개	5
.2 주요 캐릭터 소개	6
.2.1 Asling Vita	6
.2.2 Luis Vita	6
.2.3 The Gray Man A	6
.2.4 Alex Finn Chronos	7
.2.5 Inauisi Felix	7
.2.6 Dedic Sign	8
.2.7 Stabil Imperium	9
➤ 세계관	10
.1 배경설정	10
.2 주요장소 소개	10
.2.1 집	10
.2.2 골목길	11
.2.3 회사	12
➤ 레벨 디자인	19
.1 튜토리얼 1 집	19
.2 튜토리얼 2 골목길	19
.3 회사	19
.3.1 포탈 홀 및 로비 구역	19
.3.2 연구 개발 부서 구역	19

.3.3	인사 영업 부서 구역	19
.3.4	기획 재정 부서 구역	19
.3.5	사장실 구역	19
➤	게임 플레이	19
.1	난이도 조절	19
.2	플랫폼과 장애물 설계	19
.3	아이템과 보상 시스템	19
.4	보스 전투	19
➤	스토리텔링	19
.1	주요 이야기 및 플롯 포인트	19
.2	캐릭터 간 상호작용	19
➤	미적요소	19
➤	사운드	19
➤	사용자 경험	20
➤	기타	20

➤ 개요

.1 게임 소개

- "Asling Vita"는 행복에 대한 질문을 탐구하는 여정으로, 이상한 세계에서의 모험을 통해 플레이어에게 깊은 생각을 전하는 액션 어드벤처 게임입니다.
- 게임의 배경은 이상한 나라의 엘리스와 소설 모모를 바탕으로 재구성 하였으며, 플레이어는 주인공인 Asling Vita와 함께 행복이란 무엇인가에 대한 답을 찾아 나서야 합니다.
- 이 게임은 2010년대 서브프라임 모기지 사태가 일어난 세계를 배경으로 하며, 9살인 주인공은 미국 시골에 위치한 평범한 가정에서 살고 있습니다. 그녀는 초등학교를 다니기 위해 매일 2시간 이상의 버스를 타고 도심지로 이동해야 합니다.
- 주인공의 집에서 시작하여, 도심지의 골목길을 통해 비밀스러운 포탈을 찾아낸다면, 거대한 회사로 통하는 비밀스러운 포탈로 들어갈 수 있습니다. 이 회사는 회색톤의 금속 벽으로 둘러싸인 곳으로, 다른 사람들의 시간을 훔쳐서 보관하는 곳입니다. 회사는 포탈 홀과 로비를 비롯하여 3개의 부서 구역과 사장실로 이뤄져 있습니다.
- 이 게임의 주요 장소인 회사는 시간을 훔치고 보관하는 비밀스러운 공간으로, 회사의 각 부서는 각각의 역할을 맡아 전 인류의 행복을 추구합니다.
- 회사의 연구 개발 부서는 인간이 행복을 어떤 상황에서 느끼는지를 끝없이 시뮬레이션하고 연구하여 탐구합니다.
- 인사 영업 부서는 인간과의 계약을 통해, 그 인간의 시간 일부를 결정화하여 회사로 갖고옵니다. 또한 새로운 회색인간을 만들고 부숴버리는 역할을 맡습니다.
- 그리고 기획 재정 부서는 회색인간들이 들고온 시간결정들을 모아서 회사내 자원을 재 분배하며 다른 부서의 활동을 관리 감독하는 역할을 맡습니다.
- 플레이어는 각 부서에서 퍼즐을 풀고, 중간 보스 3명을 쓰러트리기 위해 아이템을 수집하고 전투해야 합니다. 최종 보스를 상대하기 위해 플레이어는 모아둔 아이템과 발견한 힌트를 적절히 활용해야 합니다. 이 게임은 퍼즐 해결과 전투, 세계관의 수집과 이야기를 통해 흥미진진한 모험을 제공합니다.
- "Asling Vita"는 세계관의 풍부한 이야기와 다양한 퍼즐, 전투를 통해 플레이어에게 재미와 도전을 제공하는 탐험 어드벤처 게임입니다. 함께하시겠습니까?

.2 주요 캐릭터 소개

.2.1 Asling Vita

- 주인공 역할을 맡은 9살 소녀입니다.
- 성격은 조용하고 내성적인 편이지만 고집이 강하고 추진력이 좋습니다.
- 키와 몸무게는 각각 125cm, 23 kg으로 살짝 왜소한 편입니다.
- 어릴 적 어머니와 사별하고 아버지와 함께 작은 마을에 살고 있습니다.
- 아버지를 무척 사랑하지만, 요즘 정신없이 바쁜 아버지 덕분에 함께 있는 시간이 적어져서 매우 의기소침해져 있습니다.

.2.2 Luis Vita

- 주인공의 아버지입니다.
- 미국에 거주하는 40대 남성으로, 은행에서 리스크 관리자로 일하고 있습니다.
- 그는 서브프라임 모기지 사태에 의해 흔들리는 경제 상황과, 밀려드는 업무의 압박 속에서도 딸을 위한 마음으로 버텨내는 가장입니다.
- 그는 미래의 행복을 위해 시간관리 회사로부터 시간관리 계약을 맺었으며, 이로 인하여 대다수의 시간은 그들의 설계 대로 행동해야하는 인간이 되었습니다.
- 그는 무척 성실하고 근면한 성격이며, 아내와 사별한지 5년이 지났지만 재혼은 생각도 않는 순정남입니다.

.2.3 The Gray Man A

- 튜토리얼에서 처음으로 주인공에게 접근하는 시간관리 회사의 영업사원입니다.
- 정식 직위는 Time Planner로 이름 그대로 사람의 시간을 설계, 관리 감독해주는 직업입니다.
- 무척 신사적인 말투와 상대방을 존중하려는 단어를 선택하곤 하지만 근본적으로 인간을 멸시하며 하찮게 보는 선민사상을 갖고 있습니다. 또한 무척이나 급발진을 쉽게 하는 다혈질이기도 합니다.
- 그는 본인을 무척 뛰어난 영업맨으로 생각하고 있지만, 현실은 절박한 인간 몇몇들과 운 좋게 계약을 하여 간신히 할당량을 채우고 있는 사원으로. 할달량에 쫓기며 예민한 상태입니다.
- 주인공과 만나기 이전 자신과 계약한 인간 중 몇몇이 본래 예측했던 시기보다 일찍 사망하여 추가적인

계약을 위해서 이리저리 뛰어다니던 중, 주인공의 아버지로부터 생각보다 적은 양의 시간 결정만을 체취함에 이상함을 느끼고 주인공에게 접근하게 됩니다.

- 튜토리얼에서 사망하여 주인공에게 본인이 갖고 있는 스마트 워치를 제공하는 적성 개체입니다.

.2.4 Alex Finn Chronos

- 시간관리 회사 크로노스 템푸스의 창시자이자 모든 회색인간들의 창조자인 사장님입니다.
- 약 3000년의 시간을 살아온 고대 그리스 인으로, 전도 유망한 철학자였습니다.
- 인류 전체의 항구적인 행복을 추구하던 그는 행복과 불행의 조건과 비합리적인 인간성에 크게 실망하게 됩니다.
- 동시에 행복이란 진리에 도달하는데 절대적인 시간이 부족하다고 여기게된 그는 이전 자신이 은혜를 배풀었던 지인들로 하여금 조금씩 그들의 시간을 나눠 받아 이를 해결하고자 했습니다.
- 그러나 강한 반발과 함께 역으로 목숨까지 위협받게된 그는 강한 인간 불신과 함께 인간은 구조적으로 자체적인 회생이 불가능하며, 비합리적으로 시간을 낭비하여 자멸하는 저열한 종족이라는 극단적 결론에 이르게 됩니다.
- 결국 자신이 희생하여 철저한 통제로 인간 본인의 능력과 자본, 나아가 전반적인 인류의 발전을 이루는 가운데 그들이 낭비하는 시간들이 없도록 조율하며, 그 여유분을 자신에게 쏟음으로서 수명을 늘리게 됩니다.
- 그는 시간에 대한 깨달음을 통하여 3가지의 능력을 개화하였고, 해당 능력들을 기반으로 최초의 회색인간 3인을 만들고, 이들로 하여금 각 부서와 역할을 맡아 회사를 운용하게 했습니다.
- 기본적으로 본체는 회사의 지하에서 계속 잠들어 있으며, 그의 의식은 쪼개져 최초의 3인에게 깃들여 회사를 운용합니다.
- 쪼개진 의식들은 각각 그의 청년기, 중년기, 노년기에 해당하는 자아들로 인간에게 가장 우호적인 청년기는 영업부서의 장에게, 행복을 계속해서 연구하던 중년기는 연구부서의 장에게, 인간 불신과 강력한 통제의 필요성을 느낀 노년기는 기획부서의 장에게 깃들게 됩니다.

.2.5 Inauisi Felix

- 크로노스 템푸스 연구개발 부서의 장을 맡고 있는 최초의 3인 중 하나입니다.
- 그는 본격적으로 인간의 행복을 연구하던 사장의 중년기의 자아를 기반으로 탄생한 인격입니다.
- 한가지의 몰두하면 주변을 잘 알아차리지 못하며, 집중이 깨질 때 무척이나 예민하게 반응합니다.

- 자신의 주장에 대한 고집이 상당하고, 이를 받아드리지 못하는 대상들을 무식하다 생각하는 끈대기질이 강합니다.
- 그는 시간을 되돌리는 권능을 소유하고 있으며, 이를 통해 인간이 행복을 느끼는 시점과 불행을 느끼는 시점을 알아내기 위한 시뮬레이션을 끝없이 반복하며 돌리고 있습니다.
- 그의 주요 사상은 다음과 같습니다.
 - 행복은 식물의 성장과도 비슷하다.
 - 최소율의 법칙을 따르기 때문이다.
 - 인간은 행복을 이루기 위한 다른 모든 요소들이 충족되더라도 단 하나의 요소가 최소치를 넘지 못하면 불행하다 느낀다.
 - 가장 악질 적인건 그 행복을 구성하는 요소마저 다른 사람들과 교류할수록 계속 늘어난다는 점.
 - 행복한 모습은 비슷하지만, 불행은 저마다 다른 모습인 이유
 - 선택과 집중, 행복의 필요 요건의 최소화야말로 행복해질 수 있는 길이다.

.2.6 Dedic Sign

- 크로노스 템푸스 인사영업 부서의 장을 맡고 있는 최초의 3인 중 하나입니다.
- 가장 인간에게 우호적이었던 사장의 청년기의 자아를 기반으로 탄생한 인격입니다.
- 무척 온화한 말투와 신사다운 침착함으로 상대를 대합니다.
- 그러나 동시에 인간이 아닌 회색인간들에 대해서는 무척이나 냉정한 모습을 보입니다.
- 그는 시간을 정지시키는 권능을 소유하고 있으며, 이를 통해 인간으로부터 박리된 시간을 결정화 시켜 회사로 들여오는 역할을 하고 있습니다.
- 인간의 의식은 집중을 할 때 흘러가는 시간에 대한 인식부조화 상태에 빠집니다.
- 이때 시간정지의 권능을 통해서 인간의 의식으로부터 박리된 시간의 일부를 결정화 시키는 것입니다.
- 때문의 그는 인간과의 계약을 통해서 그들에게 철저한 집중의 시간을 설계해주며, 잦은 집중을 하도록 유도하여 그들의 성장과 발전을 돕습니다.
- 그는 본인이 인간에게 매우 도움이 되는 존재라고 생각하고 있으며 이에 큰 자부심을 느끼고 있습니다.
- 때문에 그는 주인공에게 가장 우호적인 존재이며, 유일하게 첫 대면에서 이대로 집으로 돌아간다는 선택할시 그대로 보내주는 보스가 될 것입니다. 물론 첫 탐색 구역으로 인사팀을 골랐을 때만입니다.

.2.7 Stabil Imperium

- 크로노스 템푸스 기획재정 부서의 장을 맡고 있는 최초의 3인 중 하나입니다.
- 인간 불신과 강한 통제의 효과를 맹신하던 사장의 노년기의 자아를 기반으로 탄생한 인격입니다.
- 인간으로서의 감정은 거의 매말라 있으며, 기계적인 성격을 갖추고 있습니다.
- 효율성과 최적화를 중시하며, 권위적이고 광기어린 카리스마가 공존합니다.
- 기획재정 부서에서는 회사내 모든 회색인간들의 실적 관리와 이에 대한 평가를 인사영업 부서에 내려 주는 역할을 하고 있습니다.
- 동시에 인사영업 부서로부터 들어온 시간 결정들을 필요한 부서로 전달하며, 그 일부를 사장실로 전달 하는 역할을 하고 있습니다.
- 그는 시간의 속도를 조절하는 권능을 통해, 가속과 감속의 현상을 일으킬 수 있습니다.
- 이를 통해서 모든 일들이 원활하게 돌아갈 수 있도록 모든 복잡한 자원 분배의 현장들의 속도를 일일이 체크하며 변수를 넣어 운용합니다.
- 그의 부서는 철저한 상명 하복으로 돌아가며, 그의 계획에서 벗어나는 자는 가차 없이 폐기합니다.

➤ 세계관

.1 배경설정

- 시대적 배경은 2010년 서브프라임 모기지 사태가 벌어진 미국입니다.
- 주인공의 집은 도심지에서 차량으로 2시간 정도 떨어진 소규모 마을입니다.
- 단독 주택으로 그리 좁지 않지만 낡은 2층형 자택에서 생활하고 있습니다.
- 고대로부터 시간관리 회사가 존재해 왔으며, 그들은 시대에 따라서 다른 이름, 다른 방식으로 세상의 인간들의 시간을 훔쳐가면서 그 세력을 넓히고 있습니다.
- 물론 이 모든 일들은 그저 9살 소녀의 한 여름밤의 꿈일지도 모를 일입니다.

.2 주요장소 소개

.2.1 집



- 미국의 평범한 목조 저택입니다.

- 2층으로 구성되어 있으며 1층은 주방과 식탁, 거실, 2층으로 향하는 계단, 복도로 구성되어있습니다.
- 2층은 실질적인 방들이 위치하며 총 3개의 방을 갖고 있습니다.
- 주인공의 방은 작고 아기자기한 여자아이의 방으로 구성합니다.
- 아버지의 방은 아내의 빈자리가 느껴지는 단출한 방과 서재방으로 구성합니다.
- 서재방은 은행의 리스크 관리에 관한 서적과 경제관련 잡지, 여러 그래프가 그려진 서류들이 이리저리 흩어진 상태입니다.
- 이곳에서 튜토리얼을 통해 회색인간과의 타임어택 술래잡기가 실시됩니다.
- 이를 통한 간단한 조작 방법과 주인공에 대한 정보를 얻는 장소입니다.

.2.2 골목길



- 회사로 들어가기 위해서 도심지로 들어선 주인공이 근처를 지나다 발견한 또다른 회색인간을 미행하는 맵입니다.

- 2번째 튜토리얼이라고 볼 수 있으며, 최초의 튜토리얼에서 얻은 스마트 워치의 기능들과 Third Eye(가제) 스킬을 사용하는 방법을 알게됩니다.
- 도심지로서 몇몇 고층 빌딩들이 늘어서 있지만, 골목길로 들어서는 곳은 상대적으로 낡고 인적이 드문 슬럼가 느낌으로 디자인합니다.

.2.3 회사

.2.3.1 포탈 홀



- 골목길에서 무사히 미행을 마쳤을 때 마주할 수 있는 포탈을 통해서 이동되는 첫 장소입니다.
- 주인공이 접근했던 골목길 이외에도 비슷한 느낌의 골목 포탈들로부터 이동한 회색인간들이 모이는 공간입니다.
- 이곳은 전체적으로 잿빛과 금속질로 이뤄진 벽으로 형성되어있습니다.
- 얼핏 보면 거대한 군 부대의 격납고와 같기도 느껴집니다.
- 여러 사람들의 발자국 소리가 쉽게 울려퍼지는 밀폐된 공간입니다. 그 어디에도 창문은 존재하지 않습니다.
- 포탈 홀 중앙에는 주식시장에서 불법한 8면 디스플레이가 장착된 거대한 데스크가 존재합니다.
- 해당 중앙으로 가는 통로 좌우 상단에는 여러대의 모니터가 부착되어 해당 통로와 연결된 골

목길들의 주변 경관, 주요 도시의 경관등을 출력합니다.

- 통로에서 중앙 홀로 이동하는 곳에서는 통과하는 이로부터 입장료로 일정 이상의 시간을 차감하여 가져갑니다. 만약 시간을 지불하지 않는다면 해당 공간의 모든 개체가 적대할 것입니다.
- 중앙 홀의 좌 우로부터도 동일한 통로들이 존재하여 여러 회색 인간들이 오고 갑니다.

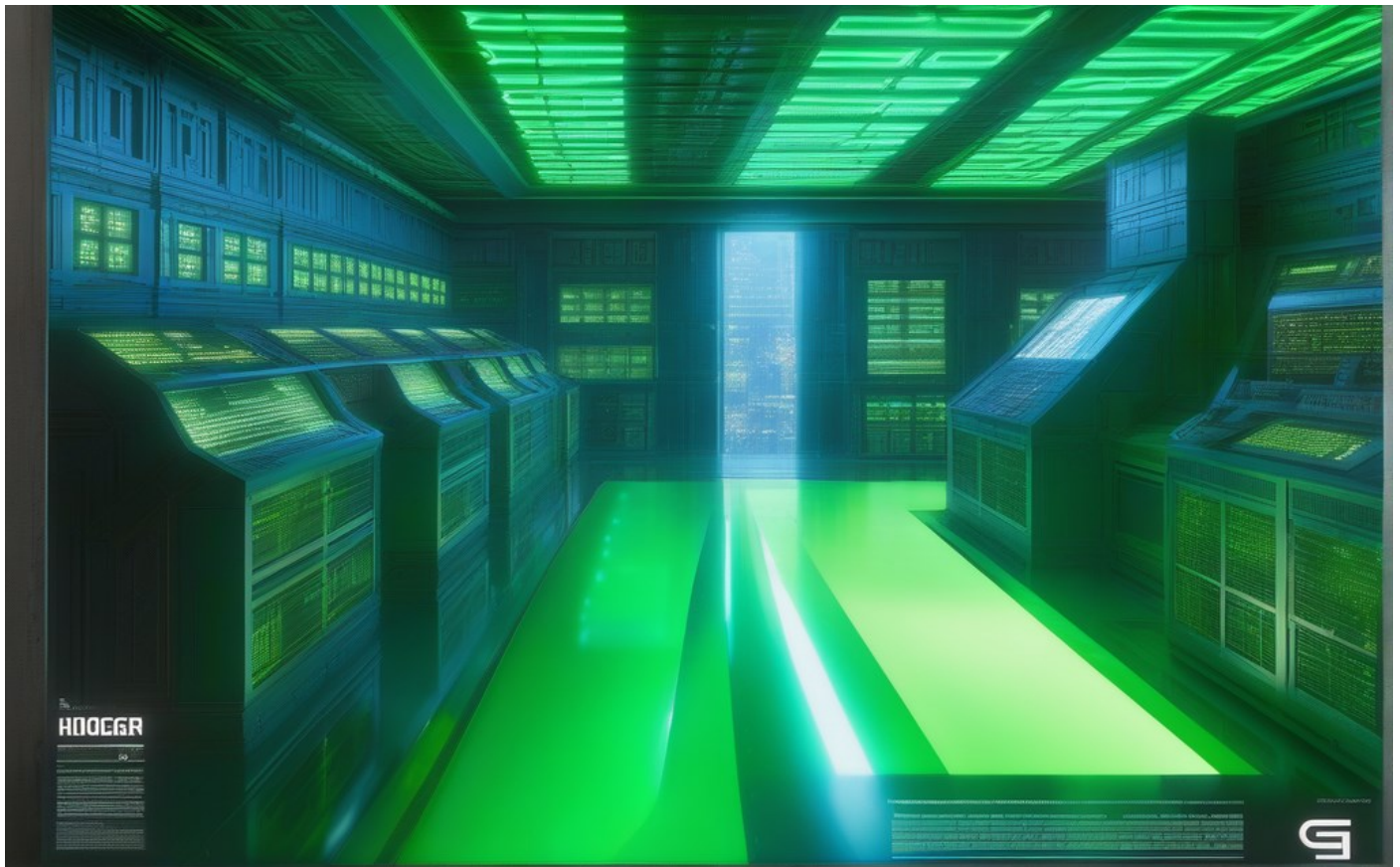
.2.3.2 로비



- 포탈 홀에서 중잉을 지나 계속 직진하게 된다면 회사 로비로 들어오게 됩니다.
- 로비 또한 포탈 홀과 마찬가지로 4방에 통로가 존재합니다.
- 북쪽 통로는 기획재정부서로, 서쪽 통로는 연구개발부서로, 동쪽 통로는 인사영업부서로 이동할 수 있습니다.
- 중앙에는 거대한 원판이 존재하며, 해당 원판의 중심지에는 의미를 알 수 없는 3개의 그림이 그려져 있습니다. 해당 그림은 각 부서의 장들을 쓰러트릴 때마다 완성되며, 모든 장들을 쓰러뜨리게 된다면 해당 원판이 움직이며 지하로 향하는 거대한 승강기가 됩니다.
- 로비는 전체적으로 천장으로부터 햇빛이 들어오는 느낌입니다.

- 포탈 홀과 달리 금빛이 섞여있는 이곳은 거대한 자본이 모이는 공간과 같습니다.
- 시간은 금이라는 표어가 저절로 떠오르는 광경입니다.
- 하지만 이곳에도 창문은 존재하지 않습니다.

.2.3.3 연구개발부



- 로비의 서쪽에 위치한 연구개발 부서입니다.
- 대다수가 실험실로 이뤄져 있습니다.
- 실험실에서는 인간의 인생 시뮬레이션이 돌아가고 있습니다.
- 시뮬레이션은 계속해서 되돌아가는 시시포스의 형벌을 보는 것 같습니다.
- 이곳에 배치된 회색 인간들은 그동안 봐왔던 영업맨들과 다르게 흰 가운을 입고 있습니다.
- 그들의 등은 살짝 굽어있으며 거북목 형상을 띄고 있습니다.
- 이들은 자신의 맡은 시뮬레이션 기기들에 모든 시선을 돌리고 있으며, 쉽게 주변을 살피지 않

습니다.

- 그러나 동시에 모든 실험실에는 특수한 퍼즐형 트릭이 장치되어 고도의 보안을 자랑합니다.
- 다른 곳과 다르게 한 순간의 실수만으로도 경계등급이 상승하는 공간입니다.
- 이곳의 복도에는 무장한 경비들이 돌아다니고 있습니다.
- 그들은 평범한 회색인간들에 비해서 더 긴 추격시간과 시야를 갖고 있으니 주의해야합니다.
- 다행히 최초에는 그 숫자가 많지 않습니다.
- 그러나 이곳을 마지막에 들어온다면 당신은 많은 수의 경비들을 뚫어야 할지도 모릅니다.
- 이들의 주요 테마는 rewind, 되돌아가기입니다.

.2.3.4 인사영업부



- 로비의 동쪽에 위치한 인사영업 부서입니다.
- 이곳에서는 회사의 대다수를 차지하고 있는 영업맨 회색인간들이 가장 많은 곳입니다.

- 여러 회의실로부터 다양한 영업방식 연구와 실적 발표가 진행되고 있습니다.
- 이들의 시선은 분주하게 주변 눈치를 보고 있어 돌아다니기 쉽지 않아 보입니다.
- 그러나 동시에 적발되더라도 생각보다 짧은 추격 시간과 시야를 갖고 있어 쉽게 도망 칠 수 있어 보입니다.
- 가장 많은 사람들이 돌아다니는 공간임에도 가장 정리가 되어있지 않은 곳입니다.
- 곳곳에 서류가 가득 담긴 상자들이 쌓여 있습니다.
- 회색인간들은 모두 바쁘게 움직입니다. 누군가 수상한 사람을 발견하더라도 자신의 짧은 시야에 들어오지 않으면 관심이 없는 것 같습니다.
- 이곳은 어쩌면 주인공이 가장 갖고 싶은 아버지의 계약서가 있을지도 모릅니다. 하지만 그것을 찾기 위해서는 여기에 존재하는 모든 회색인간들을 사라지게 만들어야 할 것입니다. 모든 공간을 찾아야 하기 때문이니까요. 물론 존재할지는 모릅니다.
- 이곳에는 회색인간들이 탄생하는 공간과 소멸시켜 다시 시간 결정으로 되돌리는 시설이 존재합니다.
- 실적 발표를 통해 무능하다 판단된 직원들은 그들의 모든 기기를 압수당하고 강제로 시간 결정화 되어 죽음을 맞이하게 됩니다.
- 이것을 이 회사에서는 '해고'라고 칭하고 있습니다.
- 그리고 다시 결정을 통해서 회색인간이 생성됩니다.
- 그 외의 결정들은 특정한 통로를 통해서 기획재정부로 옮겨집니다. 이 통로는 9살의 어린 아이 몸으로도 통과하기엔 좁아 보입니다. 특별한 퍼즐을 풀어낸다면 가능 할 지도 모르겠습니다.
- 이곳의 주요 테마는 Pause, 일시정지입니다.

.2.3.5 기획재정부



- 로비의 북쪽에 위치한 기획재정 부서입니다.
- 이곳은 회사전체의 자원 재분배를 하는 공간입니다. 따라서 이 공간에서는 연구개발 부서와 인사영업 부서로 자원이 이동하는 통로가 동시에 존재합니다.
- 모든 시간 결정은 이곳으로 이동되어 재배치됩니다.
- 이것은 각종 컨베이어 벨트와 이를 관리 감독하는 회색인간들로 이뤄져 있습니다.
- 모든 시간 결정은 시간의 순도, 양, 출처된 인간의 나이, 성별 등이 라벨링 됩니다.
- 해당 라벨에 따라서 분류하고 재정렬하여 저장하는 것이 이곳의 주요 업무입니다.
- 이곳에서는 모든 회색인간들의 실적을 정리하여 분석하고 평가합니다.
- 일정 이상의 기간동안 실적 요구를 충족하지 못한 회색인간들은 해고예정 사원으로 분류되어 인사영업부서로 이관됩니다.
- 이곳은 모든 것이 동시 다발적으로 이뤄지기 위해서 특정 구역들의 움직임이 유난히 빠르거나 느리게 진행되고 있습니다.

- 해당 상태는 시시때때로 변경되어 거대한 미로처럼 여겨집니다.
- 이곳의 테마는 Arrangement, 감가속을 통한 조율입니다.

.2.3.6 사장실



- 이곳은 회사의 지하에 위치한 공간입니다.
- 모든 부서의 장이 소멸할 경우 사장이 잠에서 깨어나게 됩니다.
- 이곳의 배경은 그리스 신전을 보는 것 같습니다.
- 거대한 회색빛 대리석들로 이뤄진 바닥과 천장이 주인공을 압도할 것입니다.
- 음울하게 빛나는 잿빛이 주변 풍경을 어둡지 않게 밝혀줍니다.
- 이곳은 희망을 위해 절망을 빚어 만든 공간.
- 이 모험의 종착역이자, 부서의 장들과의 대화 끝에 나온 주인공의 답을 사장님께 보고하는 자리가 될 것입니다.

➤ 레벨 디자인

- .1 튜토리얼 1 집
- .2 튜토리얼 2 골목길
- .3 회사
 - .3.1 포탈 홀 및 로비 구역
 - .3.2 연구 개발 부서 구역
 - .3.3 인사 영업 부서 구역
 - .3.4 기획 재정 부서 구역
 - .3.5 사장실 구역

➤ 게임 플레이

- .1 난이도 조절
- .2 플랫폼과 장애물 설계
- .3 아이템과 보상 시스템
- .4 보스 전투

➤ 스토리텔링

- .1 주요 이야기 및 플롯 포인트
- .2 캐릭터 간 상호작용

➤ 미적요소

➤ 사운드

➤ 사용자 경험

➤ 기타