게임 기획 2020 하반기

기획 김동훈

I Still Remember when things were Broken
But put together, the cracks were closing
Hurry up, hurry up There's no more waiting
We're still worth saving

· 장르

: 2D 액션 어드벤처

● 시점

: 탑뷰 (쿼터뷰-2.5D도 고려중)

● 플랫폼

: PC or 모바일

● 스토리 간단 소개:

초 신성 폭발로 별 빛과 생명력이 사라진 세상.

폐허에 홀로 깨어난 주인공은 무사히 살아남아서,

정체모를 목소리가 이야기하는 '코어'를 손에 넣을 수 있을까?

그에게는 오직 하늘에 떠 있는 달과

검과 방패만이 있을 뿐이다. (스토리에 반전을 짜 놨음.)



✔ 게임 메커니즘 :

10살 정도의 용사 캐릭터가 칼과 방패를 들고 싸움. 그런데, 대다수의 필드가 지붕이 있는 던전이고, 던전의 중간 중간이 파괴되어 있음. 그 파괴된 곳에 빛이 들어오고, 그 외의 곳은 암흑 천지이다. 그 빛에서 에너지 + 공격할 수 있는 원동력을 받는다. 빛을 흡수하거나, 반사하는 기믹을 이용해서 적과 던전을 헤쳐 나간다.

곳곳에 지형 지물이 많아서 던전을 지나갈 수 밖에 없으며. 최종 목표물인 '코어'로 가려면, 각 지역에 숨겨진 던전의 '아이템'이 필요하므로 빛이 있는 곳 만을 갈 수도 없는 상황이다.

게임의 조작은 이동, 공격, 빛 반사, 흡수 등이 주이다. 주로 전투와 던전 퍼즐이 컨텐츠가 된다. (볼륨에 따라 조절할 수 있음.) 어두운 필드와 틈틈이 있는 빛을 이용해서 죽지 않고, 목적지에 도달하면 승리한다.



(그림 1. 시점과 분위기 참고 이미지 게임 - ONE SHOT)



(그림 2. 시점과 환경 참고 이미지 쿼터뷰 게임 - 트랜지스터)



(그림 3. 조명과 플레이 참고 이미지 게임 - INSIDE)



(그림 4. 주인공 캐릭터 참고 이미지 메이드인 어비스 - 레그)

I Still Remember when things were Broken
But put together, the cracks were closing
Hurry up, hurry up There's no more waiting
We're still worth saving

장르 : 2D RPG 퍼즐

● 시점 : 탑뷰

● 플랫폼 : PC

● 스토리 간단 소개:

몽환적 분위기의 버려진 섬. 쓰다 만 기계부품과 부서진 철골이 드러난 건물들이 가득한 섬에 나이 어린 아이들이 있다.

아이들은 '꿈'과 '현실'을 오가며 섬에 복잡하게 얽힌 퍼즐을 풀어 섬을 탈출하려고 한다.



✔ 게임 메커니즘 :

아이들은 꿈에 즉시 빠질 수 있는 신기한 기계와 현실을 오가며, 장해물과 퍼즐을 풀며 나아간다. 현실에서는 도저히 풀 수 없을 것 같은 것도. 꿈에서 상상한 것들의 도움으로 풀어나간다 던가, 꿈에서는 상상할 수 없는 것들을, 현실에서 다시 보고 형상을 떠올려 해결해 나갈 수 있다.

이처럼 '꿈'과 '현실'을 오간다는 컨셉이며. 각각의 세계에 특징이 있으므로 이를 잘 활용하고, 협력을 잘 해야 앞으로 나아갈 수 있다.

아이들이 왜 이 섬에 있는지, 그리고 이들을 가두려는 목적이 무엇인지. 그리고 그들은 어떻게 꿈을 현실화 할 수 있는지는 게임을 진행해가며 서서히 알 수 있다.



(그림 1. 컨셉과 시점 참고 이미지 게임 – 유메 닛키)



(그림 2. 컨셉과 플레이 스타일 참고 이미지 게임 - 젤다의 전설 신들의 트라이포스)



(그림 3. 컨셉과 플레이 참고 이미지 게임 - 마리오 USA)



(그림 4. 같은 세계관으로 제작중이었던 유즈맵 게임 – Nighmare Netherworld 이건 AOS 임.)



감사합니다!!

