

· 2024-08-17 ·

GMTK 2024 게임 제안 (Draft Plan)

Game Proposal

Suggest 1

The working Title - If I were you



크고 작은 동물들이 되어 시각들이
변화하며 규모를 체감하는 게임

-> 도시에 숨겨진 비밀을 찾는 게임

Imagine a world seen through the eyes of various animals,
where each perspective reveals a unique vision of reality.

Suggest 2

The working Title : 생명의 발자국을 따라 / 혹은 위기의 동물등등
Tracing the Footsteps of Precious



"Built to Scale" 주제에 맞게 현대 사회의 동물 구조 작업에 적용하여, 작은 행동이 큰 변화를 일으킬 수 있음을 보여줌

또한, 게임 매커니즘도 규모에 대한 내용 반영
휴머니즘 요소 추가



주요 매커니즘

1. 크기 조절 매커니즘

플레이어는 필요에 따라 물체의 크기를 조절해 동물들을 도움
예를 들어, 좁은 공간에 갇힌 동물을 구출하기 위해 물체를 작게 만들거나, 큰 물체를 작게 만들어 동물이 지나갈 수 있는 통로를 만듦

2. 중력 조절 매커니즘

중력 변환을 통해 무거운 구조물을 가볍게 만들어 동물을 구출하거나, 떨어질 위험이 있는 물체를 안전하게 유지할 수 있음
예를 들어, 높은 곳에서 떨어질 위험이 있는 고양이를 구하기 위해 중력을 조절해 안전하게 내려오도록 도움

Suggest 3

The working Title. EmoScale or / Soul's Gravity?



"As always, you can interpret this theme however you like. Use it as a jumping off point, so get creative, think outside the box, and surprise us."

위의 문구에 따라 1차원적인 크고 작아지는 부분의 설계와 같은 틀을 넘어

Scale의 의미를 다각화해보았음

"Built to Scale" 주제에 맞게 사람들의 감정과 연결하여, 작은 감정의 변화가 큰 심리적 영향을 미칠 수 있음을 탐구

플레이어는 사람들의 마음 속을 여행하며, 각기 다른 연령대의 사람들이 겪는 감정적 문제를 해결하는 역할을 맡음. 크기 조절과 중력 변환 능력을 사용해, 이들이 마음 속 깊이 가지고 있는 감정적 블록을 해결하고 내면을 치유함.

또한, 게임 매커니즘도 규모에 대한 내용 반영

"As always, you can interpret this theme however you like. Use it as a jumping off point, so get creative, think outside the box, and surprise us."

In line with the theme above, the design goes beyond the simple concept of scaling objects up and down and explores the meaning of "Scale" in a multifaceted way. The game ties the theme "Built to Scale" to people's emotions, exploring how small emotional changes can have a significant psychological big impact.

The player takes on the role of exploring the inner world of individuals, addressing emotional issues that people of different ages face. By using the abilities to adjust size and gravity, the player helps to resolve deep-seated emotional blocks within their hearts, ultimately leading to inner healing. Additionally, the game mechanics reflect the concept of scale in a meaningful way.

주요 매커니즘

1. 1인칭 시점과 감정적 상호작용

- 감정적 요소와의 상호작용

플레이어는 1인칭 시점에서 감정적 요소 조작 -> 감정의 블록을 조절하거나, 기억의 조각을 연결하여 문제를 해결할 수 있음.

Ex) 마음 속의 상처를 작게 만들어 치유하거나, 억압된 감정을 떠오르게 하는 식

2. 크기 조절과 중력 변환

- 감정의 크기 변화

플레이어는 사람의 마음 속에서 감정의 크기를 조절하여 문제를 해결할 수 있도록 들어, 과장된 두려움을 작게 만들어 현실적인 크기로 맞추거나, 잊힌 기억을 확대해 되살리는 등의 작업이 포함됨

- 중력 조절

감정의 무게를 조절하여, 억압된 감정을 떠오르게 하거나, 무거운 마음의 짐을 가볍게 만들어 주는 식으로 상호작용함. 감정적 균형을 맞추고, 심리적 치유를 돕는 데 중요한 역할을 함

3. 유저 경험 기대효과

- 감정 중심의 퍼즐 : 각 퍼즐이 나이대별 감정적 문제와 직접적으로 연결되도록 설계되어, 게임을 진행하면서 자연스럽게 감정을 느끼

- 스케일의 체감 : 플레이어가 감정적 요소를 조작할 때마다 크기와 무게의 변화를 직관적으로 느낄 수 있도록, 시각적 및 물리적 효과가 체감

스테이지 설계

1스테이지 혹은 화면1

어린이의 두려움 (어린 시절)

- 대상 : 어린이
- 배경 : 아이는 어둠과 상상 속 괴물들에 대한 두려움을 느끼고 있음. 이 두려움은 과장된 크기로 나타나고 극복해야함
- 퍼즐 요소
 - 두려움의 괴물 : 큰 괴물이 길을 막고 플레이어는 괴물의 크기를 줄여 아이가 지나갈 수 있는 길을 만들 -> 괴물이 작아질수록 아이는 두려움을 덜 느끼게 됨 (연출 가능하면 아이의 표정 변화도!)
 - 보호의 벽 : 아이는 자신의 두려움을 이겨 내기 위해 안전한 공간을 찾음. 플레이어는 안전한 장소의 크기를 확대해 보호의 벽을 만들어 아이가 그 안에서 안정감을 느낄 수 있게 함.

2스테이지

청소년의 불안함 – 추후 픽스 되면 제작

3스테이지

성인의 책임감 (어른)

- 대상 : 성인
- 배경 : 성인은 직장가 가정에서의 책임감과 압박감으로 인해 심리적 무게를 느끼고 있음. 이 무게는 큰 짐으로 표현됨
- 퍼즐 요소
 - 1) 책임의 짐 : 성인의 어깨에 무거운 책임감의 짐이 얹혀 있음. 플레이어는 이 짐의 무게를 줄여 성인이 더 쉽게 움직일 수 있도록 도와줌. (짐 안에는 여러 그림이나 표현요소가 있음) 짐이 가벼워질수록 성인의 움직임이 자유로워짐
 - 2) 시간의 모래시계 : 시간의 흐름이 빠르게 지나가면서 성인은 압박감을 느낌 모래시계의 속도나 크기를 줄여 시간을 늦추고, 성인이 여유를 찾을 수 있게 도움

4스테이지

노년의 외로움 – 추후 픽스 되면 제작