

기획안 최종

GDD v1.0 — <경복궁 시간의 놀이문> (가제)

1. 게임 제목 및 콘셉트 개요

▶ 게임 제목

<경복궁 시간의 놀이문>

▶ 장르

VR 인터랙티브 어드벤처 + 라운드 기반 스테이지 게임

▶ 플랫폼

Viven VR (HMD + 컨트롤러)

▶ 타겟 오디언스

- 10~30대 체험형 콘텐츠 소비자
- 전통문화·오징어게임식 라운드 구조 선호자
- 단기 플레이(2~3분) 위주 VR 체험자
- 교육/문화 체험용 VR 기기 사용자

▶ 콘셉트 한 줄 요약

"현대 경복궁에서 조선으로 타임리프되어,
도깨비가 내리는 세 가지 전통 놀이 시험을 통과해야 돌아갈 수 있는 VR 라운드 게임."

2. 핵심 게임플레이 메커니즘 및 특징

핵심 메커니즘

1. 움직임 감지 기반 생존 규칙 (무궁화꽃)
2. 확률/판단 기반 발판 선택 메커니즘 (판돌 건너기)
3. 정확도·힘 조절 기반 투척 메커니즘 (비석치기)

★ 특징 요약

- 라운드 기반 난이도 상승 구조 (ROUND 1 → 3)
 - 짧은 플레이 타임·높은 몰입도
 - 전통놀이를 현대적으로 재해석
 - 도깨비 서사를 통한 스토리 완결성 확보
 - 저비용·저리소스 구현 가능 (Viven 엔진 기준)
-

3. 세계관 및 캐릭터 설정

3.1 세계관

▶ 현대 경복궁 → 조선 경복궁 타임리프 구조

- 현대 경복궁 야간 개장은 현실적 묘사
- 빛나는 전통 보따리: '시간문(문을 여는 트리거)'
- 조선 경복궁은 살짝 판타지화: 단청이 살아 움직이고, 길·광장에 과장된 공간감
- '시간 시험'은 전통놀이를 변형한 도깨비의 시험이라는 설정

3.2 주요 캐릭터

👹 수문도깨비(Guardian Goblin)



배경

경복궁 시간을 지키는 수문장 역할을 하던 도깨비
전통이 사라져가는 것에 대한 슬픔과 경계심이 강함

성격

- 장난기 있으나 서늘한 분위기
- 플레이어를 시험하지만 파괴적이지 않음
- 마지막엔 따뜻한 진심 전달

동기

"전통이 잊히는 것을 막고, 다시 현대에 놀이를 피워내게 하려는 목적"

비주얼(컨셉 가이드)

- 사람 크기보다 약간 큰 실루엣
- 뿔·탈 형상
- 등장 시 단청 파편 조각들이 빛나며 모여 형성됨

👑 영희(조선 버전)

전통 인형 기반 디자인

- 높이 2m
- 뒤돌아 있을 땐 고요 / 돌아볼 때는 빠르게 움직여 시선 변화
- 목이 돌아갈 때 주변 공간이 순간 어두워짐

4. 전체 진행 구조 / 씬 구조

00 로딩 →
01 프롤로그(현대 경복궁) →
02 타임리프 씬 →
03 ROUND 1 무궁화꽃 →
04 ROUND 2 판돌 건너기 →
05 ROUND 3 비석치기 →
06 엔딩(도깨비의 진실 → 현대 복귀)

5. 레벨 디자인 / 씬별 상세 기획

00 로딩 씬

▶ 목적

- 로고, 컨트롤 안내, 기본 이동 튜토리얼
- 경복궁 환경 BGM 도입

▶ 연출

- 단청 패턴이 천천히 회전하며 빛남
- 아래 텍스트 표시
“경복궁의 시간이 열립니다...”

01 프롤로그 씬 – 현대 경복궁

▶ 공간 구성

- 야간 경복궁 중앙 마당 (야간이 어려우면 낮이어도 괜찮을 것 같아요)
- 붉은 조명 + 실루엣 중심
- 바닥에 '전통 보따리' 오브젝트 1개
- 보따리에 가까이 가면 반짝이는 파티클 발생

▶ 상호작용

- 보따리 앞에서: '열기(Trigger)' 팝업
- 트리거 입력 → 조선 시간문 연출 시작

▶ 나레이션

플레이어 독백

“뭐지... 왜 이런 데 보따리가 있지?”

02 타임리프 씬

▶ 연출 플로우

1. 화면 주변이 어두워지며 단청 문양이 폭발적으로 확대
2. 종소리 + 바람소리
3. 수문도깨비 실루엣 등장
4. 카메라 흔들림과 함께 조선 경복궁 재구성

▶ 도깨비 멘트

“경복궁의 시간을 지키기 위해
너에게 세 가지 시험을 내리겠다.
이를 통과해야 네 시대로 돌아갈 수 있다.”

03 ROUND 1: 무궁화 꽃이 피었습니다

1) 레벨 구조

- 직선형 코스 (길이 약 30m)
- 양 옆은 어두운 회랑 → 탈출 불가



- 끝에 '시간 깃발(결승선)' 배치
- 앞에 조선 버전 영화 인형

2) 규칙 / 시스템

- 영화의 등·앞 애니메이션 2종
- "앞을 볼 때" → 움직임 감지
 - 이동거리 > threshold 시 탈락 처리
 - hmd와 컨트롤러의 움직임을 감지하여, 일정 시간 내 threshold값 이상의 움직임이 감지될 경우 사망 처리
 - 오징어 게임의 무궁화 게임 인형이 고개 도는 것 재현
 - 탈락 시: 화면 어두워짐 + 처음 위치로 리스폰
- 도달 시: "합격" 이펙트

3) 도깨비 멘트

"첫 번째 시험, 정지의 마음을 깨달아라."

4) 플레이 목표

- 끝의 깃발 터치

04 ROUND 2: 판돌 건너기 (유리발판 전통화 버전)

1) 레벨 구조

- 공중에 길게 이어진 돌다리



- 두 줄 발판
- 한 발판은 "안전", 하나는 "깨짐(낙하)"
- 총 10~12칸

2) 규칙 / 시스템

- 각 발판 prefab 2종: 랜덤으로 단계별로 정답 발판 하나 지정
 1. 고정 발판 (Collider On)
 2. 깨지는 발판 (Collider Off + shattering effect 재생)
- 플레이어 발판 위 도착 시
 - if safe: 유지
 - if broken: 아래로 추락 → 자동 리스폰
- 떨어진 후 일정 시간 후 게임 오버 처리
- 게임 끝나는 지점 도달할 경우 성공

3) 도깨비 멘트

"눈에 보이는 길만이 정답은 아니다.
직감을 믿어 앞으로 나아가라."

4) 플레이 목표

- 마지막 플랫폼 도달

05 ROUND 3: 비석치기 결전

1) 레벨 구조

- 근정전 앞 넓은 광장
- 전면에 대형 비석 3개
- 일정 거리에서 투척 위치 고정

2) 규칙 / 시스템

- 조준 UI:
 - Reticle (중앙 조준점)
 - 힘 게이지(Hold → Increase, Release → Throw)
- 게이지에 따라 파워 차등
- 비석 HP 개념 (1회 던지기 = 약 40~60% 총돌)
- 3개 중 2개 쓰러뜨리면 클리어

3) 도깨비 멘트

“마지막은 너의 손끝에서 갈린다.
시간의 비석을 쓰러뜨려라!”

6. 엔딩 씬 – 도깨비의 진실

▶ 연출 플로우

1. 비석 쓰러짐 → 큰 빛 기둥 생성
2. ‘시간문’ 천천히 열림
3. 도깨비 등장 → 마지막 메시지
4. 주변 단청 문양이 붕괴하며 현대로 전환

▶ 도깨비 멘트

“너를 시험한 이유는
전통이 잊혀져 가는 것이 두려웠기 때문이다.
놀이에는 우리의 시간과 마음이 이어져 있다.
너의 시대에서도
이 놀이를 다시 피워내주길 바란다.”
→ 플레이어에게 전통놀이계승자 배지 지급

▶ 복귀 씬

- 현대 경복궁
- 보따리는 조용히 닫혀 있음
- 서브텍스트:
“당신의 시간, 돌아왔습니다.”

+) 7. 사운드·음향 방향성

▶ 전체 방향

- 전통 + 다크 판타지 믹스
- 장고/북 소리 → 긴장감
- 단청 패턴 움직임 시 잔잔한 종소리

씬별

- 프롤로그: 잔잔한 야간 경복궁 ambient
- 타임리프: 왜곡된 바람 + 단청 깨지는 소리
- 무궁화꽃: 영희 목 돌아가는 순간 pitch up
- 판돌: 발판 선택 시 "툑/짹"
- 비석치기: 힘 게이지 찰 때 heartbeat sound
- 엔딩: 은은한 해금

8. 기술적 요구사항 및 제약조건

▶ 필수 구현 요소

- VR 이동(워프 방식 권장)
- 움직임 감지(거리 기반 threshold)
- 낙하 + 리스폰 로직
- 투척(파워 게이지 + 물리 충돌)
- 6개 씬 로딩/전환

▶ 최적화 제약

- 오브젝트 수 최소화
- 그림자 품질 중간
- 발판 파괴는 실제 파티클 대신 Collider Off 후 shader flicker 처리
- 비석 물리 Simplicity → 단순 회전+기울기 애니메이션

최종 한 줄 요약

"경복궁에서 조선으로 끌려간 플레이어가
도깨비의 세 가지 전통 시험(무궁화꽃-판돌-비석)을 통과하고
현대로 돌아오는 VR 라운드 어드벤처."

위의 내용에서 구현시에 어려운 부분이 있다면 자유롭게 조정해주세요!

