

세계관&시나리오

• 사실 알고보니 진짜 아주아주 잘 짜여진 **방탈출**이었던 거임
: 근데 '사정상' 본인도 왜 거기 들어갔는지 모르고..

• 드라이브(저장소)에서 갤러리 사진 발견
: 학교 가정통신문-리아가 아픈 애?
: 학교 애들이 리아 취향 맞춘 이벤트? - 개연성과 현실성
.. 리아를 어떤 캐릭터로 해야하는가

➔ 마틴 스코세이지 - 셔터 아일랜드

: 이렇게 하면 '외부 개입 요소'가 그럴 듯해진다

“사이코 드라마”

• 심각한 피해망상+게임중독의 리아

• 특찰물
(셔터아일랜드, 방탈출 개념 .. 충격치료 혹은 사람을 대상으로 한 야만적인 실험
: 게임의 위험성에 대해 연구하고 입증하려고 하는 과학자 세력/정부/반게임시민단체 등)
* 특찰물: **안노 히데아키 - 신세기 에반게리온** (이건 무비팬더 해설을 보지 않았다면 전혀 이해하기 어려울지도..)

• '나'는 누구고, 왜 리아를 '돕는'가?

: 트루먼 쇼

.. 플레이어가 빌런의 역할을 하고 있다는 것이 서서히 드러나는 재미도 있을 수 있음

• 그녀가 자신의 정체같은 걸 알아가는 과정에서도 '관찰자' 혹은 '실험자'들이 이를 방치하는 이유도 셔터 아일랜드처럼 설명될 수 있음

• 오히려 그녀가 그러한 정보들을 찾아내도록 유도하고 권장하는 장치들을 일부러 숨겨두기도 하고, 상호작용을 통해 암시하기도 한다
-> 플레이어의 조력 및 리아가 그런 정보들에 접근하게 되는 걸 설명

• 엔딩 분기

: 실험자들의 가설을 입증하는 셈이 되는가?

/ 이에 반하는 결과(게임이 문제가 아니다?)를 내는가?

.. 이걸 좀 고민이 필요할 듯. 개발 볼륨도, 그 완성도도 아직 너무 얇다.

• 진엔딩의 가능성 (즉, '가설' 입증/반증 이외의)

: 리아가 이들의 반인륜적 행위 일체에 관한 정보들 등을 수집하여
그들에 대한 처벌/복수 및 스스로의 환골탈태

• 미니게임들의 독립적인 플레이의 당위성?

: 리아의 반응성(신체적,감정적)을 검사하고 기록하는 일련의 연구 과정들 중 하나

• 리아는 왜 조현병? 피해망상? 해리성 기억상실증? 트라우마?

: 이게 게임 때문이 아님을 말해줘야 할 필요성이 있을 것이다.

-> 이 과정이 엔딩으로 가는 하나의 여정이 되도록 (유저 체험 입장에서)

.. 리아의 배경 스토리로,

아동학대 혹은 따돌림 등, 뭔가 외부로부터의 사건이 있었다고 묘사되도록 하고
그에 대한 단서를 볼 수 있게 하면 어떨까?

(이에 대한 걸 외전/이스터에그로 넣어 따로 처리하는 것도 현명한 방법일 수 있음)

• 너무 맹목적으로 '게임은 죄 없어!' 식의 선전 이미지가 되지 않도록 각별히 유의하여
자연스러움과 합리성을 따져야 할 듯

문제의식 / 게임명 고민

리아가 정말 '컴퓨터 내'로 들어간 것인가?

어떻게, 마우스로 리아에게 상호작용을 하거나 게임(컴퓨터 환경) 내에 원격으로 물리적 영향력을 행사할 수 있는가?

어디부터 어디까지 현실적이어야 하고 게임으로 이해받을 수 있어야 하는가?
스토리가 저런 식으로 간다면, 현실성이 더 중시되어 가는 방향일 것인데..

- ➔ '폴더'에 '글리터 효과'를 주는 기믹 작용을 함으로써 (like 무대 연출 장치)
리아가 호기심을 가지고 그쪽으로 오도록 유인하는 등,
'간접적인' 리아 조작 방식을 채용할 수 있을 듯

'픽셀 아트'라는 포인트를 유지할 수 있는가?

: 많은 게임들에서 '실제'를 그리는 것으로 표방하면서도 SD 형식으로 그리기도 하고,
도트로 그리기도 하는데.. 산나비만 봐도 그렇다.

저작권의 문제?

그리고 지금까지의 내용 전부를 사용하면 전반적으로 **스토리 및 개발 볼륨이 너무 크다.**
인터랙티브 무비 - **분량**이 소화 불가능할지도 모른다?

• **RIA: Rest In Anonymity**

: 이건 리아의 트라우마의 원인을 무엇으로 설정하느냐에 달린 듯..

현실도피를 위한 게임을 시작했다는 서사를 부여한다면 적절한 이름이 되긴 하겠지
(역설적, 반전요소)

배경/타겟

- 90년대: (대부분의) 우리가 너무 어리거나 태어나지 않았던 때 – 컴퓨터 환경 잘 모름

→ **타겟: 2-30대로** 한다면.. **2000년 중반**의 인터넷 모습이 더 적절할 듯하다.
(싸이월드 갬성 등)

- 신선하거나 창의성 있는, 새로운 구별되는 **이 게임만의 특징**은 무엇인가?
스토리? 단지 추억팔이나 비슷한 컨셉의 게임 아류에 그치지 않아야 할 것

- 2000년대 (인터넷상의) 말투 모음집?

- 그때의 대표적인 사이트/프로그램들 등 총망라한 페이지같은 게 있으면 좋겠군

콘텐츠

- 버디버디 신발 아이콘을 신을 수 있게

- 네이트온 싸이월드 조르기: 누르면 활성화돼서 '조르는' 액션을 취할 수 있게 된다든지

- 리듬게임 요소: 리듬스타.. 근데 언제적 배경이지? -> 2008년.

근데 이런 건 저작권의 문제도 있을 거라 걱정.