

2008-2 게임 프로젝트 Game Treatment

PIANO

강승철(200221801)

공민희(200621314)

작성일: 2008-10-29

아주대학교 미디어학부

Table of Contents

- Introduction 개요
- Features 특징
- Synopsis 시놉시스
- The Goal 게임의 목표 및 진행
- The Rules 게임 규칙
- Game Play 게임 플레이
- Similar Games 유사 게임과의 비교 분석
- Schedules 개발 일정

Introduction

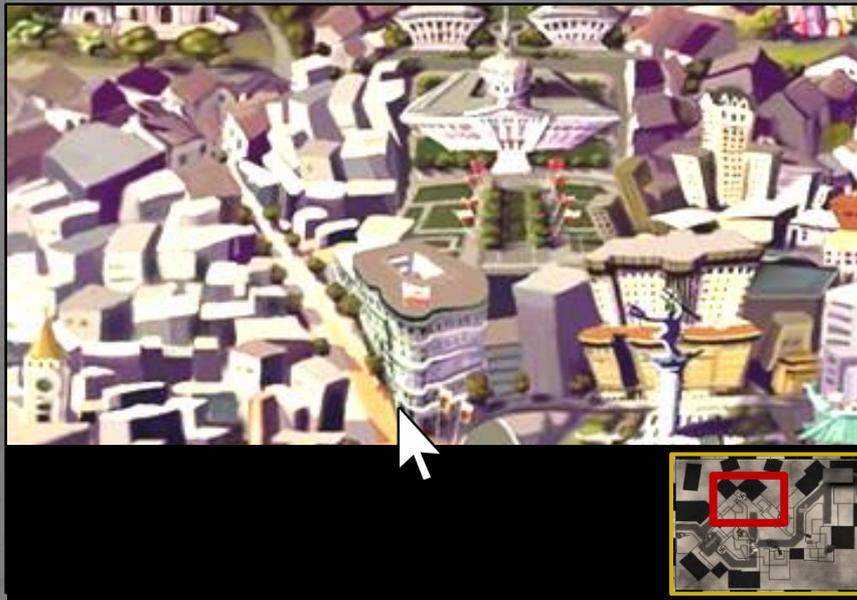
- **Title**
 - 피아노 PIANO
- **Genre**
 - Hidden Catch
- **Platform**
 - PC Windows
- **Target Audience**
 - 10 ~ 30 대의 남녀
- **Brief Introduction**
 - 플레이어는 주인공 남자가 되어 의문의 피아노 소리가 나는 음산한 느낌의 학교에서 사라진 여자친구를 찾는다.

Game Features

- **흥미를 유발하는 소재**
 - 미들코어 공포물: 학교, 의문의 피아노 소리, 실종
 - 공포의 주제로 식상하지만 그 만큼 검증된 소재.
 - 피아노를 베이스로 한 메인 테마곡을 통해 공포분위기를 조성하고 게임에 몰입감을 형성한다.
- **학교라는 공간에서의 시뮬라르크**
 - 공포의 소재로 잘 사용되는 학교. 학창시절 있을 법한 괴담을 스토리텔링 기법으로 살려내어 현실과 게임 세계의 경계를 허문다.
 - 영상과 게임의 결합으로 자연스러운 스토리텔링 유도, 애니메이션을 보는 것 같은 느낌을 준다.
 - 비주얼 노블, 그리고 반전
- **랜덤 오브젝트 배치**
 - 히든 오브젝트를 게임 플레이 화면 내에 랜덤으로 배치.

Game Features

- 랜덤&히든 (미니)맵
 - 스테이지(맵)의 배치가 랜덤으로 이루어 진다.
 - 교내 지도(미니맵)를 보고 플레이어가 원하는 곳으로 이동한다.
레벨을 클리어 할 수록 정확한 지도의 모습을 갖춰 간다.



Synopsis



- 배경스토리

- 주인공의 이야기

- 학교에서 돌아온 주인공, 그녀와의 추억을 되새기며 잠을 청한다. 그리고 그 날 밤, 모두가 떠난 적막한 학교 교정에서는 여지없이 구관에서 들리는 의문의 피아노 소리가 울려 퍼진다. 주인공은 아침에 일어나 학교에 간다. 여기까지는 여느 때와 다른 없는 일상.. 그러나 갑자기 연락이 두절된 여자친구와 동시에 수신된 문자 메시지. 그녀가 위험하다. 그녀를 찾아야 해!

- 피아노 괴담

- 매일 밤, 학교 구관에서는 성적을 비관해 자살한 소녀가 평소 좋아했던 피아노를 치며 자신의 한을 달랜다는 이야기. 피아노 소리가 들리는 날 밤에 구관의 음악실에 가면 구관의 소녀가 달빛에 비친 모습을 볼 수 있다는 데, 소녀의 모습을 보고 들키지 않고 돌아오면 다음 모의고사 성적이 오른다는 소문이 있다. 그러나 만약에 귀신 소녀에게 들킨다면...

Synopsis

- 캐릭터

- 주인공 - Player Character

- “대체 어디에 있는 거니...”

- 고등학생. 2학년 7반. 농구를 좋아하는 교내 인기남. 방과 후엔 곧 있을 농구시합을 위해 체육관에서 연습한다. 수진이와 사귀지 일년 조금 넘었고 겉으로 내색은 안 하지만 그녀를 위해서라면 무엇이든 하는 팔불출 그.

- (나는, 운동도 잘하고 머리도 좋은 도시남자. 그러나 내 여자에게는 따뜻하겠지...)

- 여주인공 - 김수진

- “오빠, 조금 있다가 벤치에서 봐~ +▽+”

- 고등학생. 1학년 3반. 장난을 좋아하는 발랄한 여고생. 주인공의 여자친구로 주인공과 만날 약속을 잡지만 약속장소에 나타나지 않은 채 연락이 두절된다. 그녀의 실종.

- 그 외 - 경비 아저씨

- “좋은 때구나. 하하하”

- 학교의 경비를 맡고 있는 아저씨. 우스꽝스러운 콧수염과 웃음소리가 인상적이다.

- 비중이 없어 보이지만 사건의 중요한 역할을 맡은 인물. 그를 주의하라.

Synopsis



- 게임 배경 설정

- 주인공의 집 - 튜토리얼

- 시험 준비한다고 신경을 안 썼더니 집이 지지분하다. 그녀와의 추억이 담긴 물건들도 진열되어 있다. 액자, 커플 곰 인형 등...
 - 문을 나서면서 게임의 스토리가 시작된다. 사건의 발단.

- 학교(신관)

- 2, 3학년 학생들의 교실이 있는 곳으로 대부분 2, 3학년 학생들이 사용한다.
주인공에게 익숙한 장소로 별도의 지도의 입수 없이도 돌아다니는 데에는 지장이 없다.
 - 고3 수험생을 위해 낮이나 밤이나 항상 개방되어 있다.
 - 초반 지도(미니맵)를 통한 게임 플레이를 익힐 수 있다.

- 학교(구관)

- 건물 외벽 정면에 큰 시계가 박혀있다.
 - 1학년 학생들의 교실이 있는 곳으로 대부분 1학년 학생들이 사용하여 주인공에게는 익숙하지 않은 장소이다(여자친구를 만나기 위해 자주 가긴 하지만). 어두운 밤, 괴담까지 있는 학교의 구관, 지도와 등불을 획득해야 돌아다닐 수 있다.
 - 전기 절약과 안전을 목적으로 밤이 되면 폐관한다. +홍홍한 소문 때문일지도...
 - 후반, 지도와 등불을 이용한 게임 플레이를 볼 수 있다.

The Goal

- Goal 목표
 - 12시가 넘어가기 전에 그녀를 찾아라.
 - 최대한 빠른 시간 안에 주어진 오브젝트를 찾아라.
- Progress 진행
 - 플레이어는 남자 주인공
 - 주인공, 방에서 집 정리(게임)하면서 여자친구 떠올림
 - 늦은 밤, 조용한 교정에 울려 퍼지는 의문의 피아노소리
 - 집을 나서서 학교 도착 후 수업(신관)
 - 여자친구와의 약속
 - 밤, 문자메시지 도착.
 - 여자친구의 실종
 - 단서 포착
 - 구관 수색 작업



The Rules

- **Good Condition**

- 제한 시간 내에 최대한 빠르게 숨은 오브젝트를 찾는다.
- (레벨1) 남자가 말하는 오브젝트를 순서대로 제한 시간 내에 찾기
- (마지막 레벨) 12시를 넘기기 전에 피아노 소리가 들리는 곳을 따라 찾아 맵을 움직여가면서 음악실 찾기
 - 음악실에 가까워지면 피아노 소리가 커진다.
- 힌트는 최대한 적게 사용한다.

- **Bad Condition**

- 숨은 오브젝트를 찾지 못하고 제한 시간을 초과할 경우 동일한 레벨을 다시 플레이 한다.
- (레벨1) 제한 시간 내에 필요 오브젝트를 찾지 못한 경우, 다음 레벨에서의 영상이 달라진다.
- (마지막 레벨) 12시를 넘길 경우 배드 엔딩

- **Etc.**

- 각 레벨 별 필수 히든 오브젝트가 존재한다.
- 필수 히든 오브젝트를 찾아야 다음 레벨로의 진행이 가능하다.
- 레벨의 결과에 따라 스토리의 서브 진행이 달라질 수 있다.

Game Play – Funs

- 재미요소

- 스토리가 녹아있는 게임 진행
 - 각 레벨 별로 배치된 필수 오브젝트는 사건의 실마리를 푸는 열쇠로 진실에 가까이 다가갈 수 있도록 한다.
 - 학교의 피아노 괴담에 대한 힌트가 곳곳에 양념처럼 배치.
 - 각 레벨 사이에 영상을 (이동하는 이미지 정도로만) 만들어 마치 소설이나 애니메이션 한 편을 보는 듯한 느낌.
- 음산한 테마곡과 어울리는 게임의 분위기
 - 게임의 몰입을 높이기 위한 테마 곡을 정해 게임의 음산한 분위기와 긴장감을 유지하고 전체적인 통일감 조성
- 자연스러운 게임플레이
 - 숨은 그림 찾기를 왜 하는가에 대한 목적성을 부여.
 - 레벨0: 방 청소 레벨1: 등교준비 등
- 숨은 그림 찾기를 이용한 다양한 게임 플레이
 - 레벨1의 등교준비 버전: 주인공이 부르는 단어 별로 제한된 시간 안에 오브젝트를 찾는다.
 - 마지막 레벨: 히든 오브젝트(음악실 관련)가 있는 곳 가까이에 가면 피아노 소리가 커짐.

Game Play – Map&Mini-Map

- **맵**

- 맵에서 교실 등을 선택하면 숨은그림찾기 게임이 시작
- 맵은 전체의 윤곽을 한번에 보여주는 게 아니라 맵 전체의 일부만을 잘라 화면에 표시
- 마우스 커서를 모니터의 외곽으로 가져다 대면 그 방향으로 맵이 이동되어 건물 내의 교실 등을 찾아서 게임을 시작
- 새로운 레벨이 열릴 경우 잠깐 GUI로 새로운 레벨이 있는 곳의 방향을 표시

- **미니맵**

- 레벨을 클리어 하여 새로운 레벨이 열릴 경우, 미니맵 표시
- 미니맵 내부에 화면에 보여지는 맵의 범위를 박스로 표시해주고 박스를 클릭해서 드래그 하는 것으로도 이동 가능



Game Play – Hint

- **힌트(돋보기)**

- 돋보기를 게임 상에서 획득한다.
- 획득한 개수에 따라 힌트를 받을 수 있다.
- 최대 돋보기 개수는 5개, 최소는 0개이다.
- 돋보기는 해당 레벨 내에서만 적용되는 것이 아니라 게임 전체적으로 적용된다. 즉, 다음 레벨에 가서도 기존의 돋보기 개수가 유지된다.
- 돋보기를 클릭하면 돋보기가 해당 히든 오브젝트를 목적지로 하여 이동하고 사라진다.



Game Play – Special Level

- **Level 1(집)**

- 지각의 위험에 닥친 주인공, 서둘러 등교준비를 하자!
- 주인공이 알려주는 오브젝트를 해당 제한 시간 내에 찾아낸다.
- 주인공은 말풍선에 오브젝트 그림자와 텍스트를 섞어서 제안하고 말풍선에 해당 오브젝트 문제가 나온 동안에만 찾을 수 있다. 개별 제한 시간이 지나면 다음 문제로 패스.
- PASS기능 존재. 문제가 끝까지 왔는데 시간이 남았다면 못 찾은 문제를 다시 풀 수 있다.
- 전체 제한 시간 내에 찾은 문제 개수를 기준으로 다음의 스토리 영상 진행이 약간 달라진다(메인스트림에는 영향을 주지 않음).

- **Last Level (구관 복도)**

- 맵 자체가 숨은그림찾기게임으로 변한다.
- 마지막 레벨에서 나오는 피아노 소리가 크게 들리는 방향으로 커서를 움직이다 보면 레벨 클리어.
- 플레이어를 직접 스프라이트로 움직여서 장애물을 제거하면서 움직일지, 퍼즐형식으로 풀지, 어떻게 할지 이 레벨에 대한 게임플레이는 좀 더 고민할 예정.

Similar Games

- The Nightshift Code
 - 제작: PlayFirst
 - 발매일: 2007
- 게임특징
 - 다양한 게임플레이
 - Search Screens: 일반적인 숨은그림찾기
 - Logo-scope Puzzle: 메시지 분석
 - Cryptogram Puzzle: 알파벳 연결
- 오브젝트 to 스토리(공통)
 - 시나리오 진행을 위한 단서를 찾기 위해 숨은그림찾기 이용
- PIANO: 맵의 개념 존재



Similar Games

- 화이트데이: 학교라는 이름의 미궁
 - 제작/발매: 손노리
 - 장르: 호러 어드벤처
 - 발매일: 2001
- 게임특징
 - 액션보다 강조되는 퍼즐과 스토리
 - 제한시간에 의한 분기 발생- 멀티 엔딩
- 학교 괴담이라는 소재(공통)
 - 분위기나 진행방식이 비슷
- 스토리와 퍼즐이 강조됨(공통)
- 피아노: 퍼즐의 대부분 숨은그림찾기를 응용



Schedules

일정	기획	프로그래밍	그래픽
9주차		트리트먼트 문서 작성	
10주차	게임플레이확립(특히레벨5) 레벨 별 게임이미지리스트	숨은그림찾기 구현 - 각 레벨에 따른 게임 플레이 구현	(레벨0-튜토리얼, 레벨1) 사진 촬영/편집 게임 사이에 들어갈 이미지 제작 (오프닝)
11주차	UI 디자인 영상 연출 레벨0, 1, 2 디자인	스크립트 구현 - 텍스트 및 플레 이 제어	(레벨 2, 5) 배경 사진 촬영/편집 히든오브젝트 촬영/편집 UI 디자인(메인메뉴제외)
12주차	스크립트 세부 작성 사운드 리스트 작성/적용 신관 맵 디자인	랜덤 맵 구현	(레벨3-2) 사진 촬영/편집 맵 이미지 제작 UI 제작
13주차		튜토리얼, 레벨1, 레벨2 (알파버전)	
14주차	스크립트 세부 작성 레벨3, 4, 5 디자인 구관 맵 디자인	숨은그림찾기 에디터 구현 - 숨그찾 데이터작성틀	(레벨3-1, 4) 사진 촬영/편집 스토리이미지 제작
15주차	이펙트 사운드 추가 적용	메뉴 및 이펙트 구현	메뉴 화면 제작 이펙트 제작
16주차		~레벨5 (마무리)	