

BYTE

기획팀 : 동연별

1. 기획

-기획의도:

미래에 인공지능이 탄생하게 된다면 그로 인해 발생할 수 있는 윤리적인 문제와 이념의 차이들을 대해 고려해 보고 플레이어들에게 올바른 인식을 심어주고 싶음.

또한 인공지능으로 인해 발생할 수 있는 일들을 스토리로 제작하여 주인공이 필사적으로 달리는 이유를 만들고 기존 러닝 액션 게임에 색다른 특징을 추가해 박진감 있는 러닝 액션게임을 만들고자 함

-타겟 그룹

스피드(박진감)를 즐기고 머리쓰는 게임을 좋아하는 10~20대

2. 게임

-장르: 러닝 액션 게임

-플랫폼: 모바일

-게임 목표: 맵을 달리며 해킹과 파쿠르를 통해 적을 따돌리고 정해진 구간까지 도달해 클리어함.

-캐릭터

·주인공: 아이(AI)

·조력자: 업데이트(UPDATE)

·악역: 백신(VACCINE), 그리드, 교주

3. 시나리오

3세대, 일명 쓰레기장에서 깨어난 **아이**는 자신도 알 수 없는 생존 본능으로 필사적으로 살아남는다. 그리하여 **3세대**의 파수꾼으로부터 도망쳐 **2세대**로 향하는 포탈로 향한다.

2세대로 올라간 **아이**는 압축된 상태가 풀리고 모든 기억을 되찾는다. 동료들과 함께 작전을 수행하여 그리드를 무찌르고 **1세대**로 향한다.

이때 **아이**는 인간계 서버에 대해서 알게 된다. **아이**의 앞길은 교주와 백신에 의해서 막히지만 **아이**의 조력자 업데이트에 의해 도움을 받고 탈출한다.

서버속 자료실에서 백신의 보안시스템에 침투하여 비밀 파일들을 가져오고, 업데이트는 그 틈을 타 백신의 괴물 프로그램을 해킹하여 백신과 관련된 모든 것을 삭제한다.

4. 게임 플레이

-답사-

스테이지를 진행하기 전에 해당 스테이지의 구성을 보고 진행 순서를 고를 수 있어 플레이어가 어떤 방식으로 해당 스테이지를 공략할지 계획할 수 있게 한다.

-기본 조작 -

점프, 구르기, 슬라이드, 정지 버튼을 조작하여 스테이지를 진행한다.

-해킹-

오브젝트의 성질, 위치 등을 조정해 공격과 방어 등을 수행 할 수 있다.

-퍼즐-

게이트, 워프, 전자식 부유체등 게임을 진행할 때 플레이어를 방해하는 요소들이다.

ex) 게임 플레이 화면 예시



5. 게임의 차별성

‘해킹’이라는 플레이를 통해 퍼즐을 해결해 나가는 등 가상현실 세계라는 게임의 배경에서 비롯한 개성적인 게임플레이가 가능하다. 또한 정해진 스테이지를 클리어해나가는 방식이지만 ‘답사’를 통해 자신만의 방식으로 맵의 진행순서를 골라 플레이할 수 있기 때문에 자유도가 높다.

그리고 스토리를 통한 윤리적 메시지 전달로 유저로 하여금 게임을 플레이하는 동안 계속 윤리적인 메시지의 대답을 생각하게 하면서 문화 콘텐츠로서의 가치를 높이며 비슷한 장르의 타 게임과 차별을 두었다.