

GIGDC2023 요약기획서 (기획부문)

1. 게임 간단 소개

게임 한줄 소개

플라큐어는 치료사 로봇으로 탄생한 주인공이 다양한 병의 종류와 증상에 대해 파헤치고 수많은 사람들을 치료하며 진정한 감정을 깨닫게 되는 스토리형 퍼즐 어드벤처 게임.

게임 배경 스토리

힘든 세상 속에 몸의 병과 마음의 병이 많이 늘어나 건강한 사람이 없어진 지 오래된 세계에서 플레이어는 자신(로봇)을 개발한 사람과 함께 치료소를 열어 많은 사람들을 치료하고 한결 더 건강한 세상으로 나아가게끔 함. 플레이어는 치료사 로봇으로서 많은 사람들의 몸에 들어가 병을 치료하며 점점 다양한 병과 그들의 이야기에 대해 자세히 들여다보게 되고 자신도 사람들과 같은 마음을 가지게 됨.

개요

제목	플라큐어(Platonic Cure)
플랫폼	PC
장르	스토리형 퍼즐 어드벤처
시점	횡스크롤 / 사이드뷰
그래픽	2D
타겟층	인디게임을 즐겨하는 10 ~ 20대 게이머

게임의 목표

게임 속 모든 병들의 정보를 알아내고 치료하여 **도감을 모두 달성하는 것이 목표**. 도감을 모두 달성하지 않아도 엔딩을 볼 수 있으며, 도감 달성도와 플레이어의 선택에 따라 엔딩이 여러 갈래로 갈릴 수 있음.

2. 게임 특징

1. 각 병의 특성의 맞는 맵 구성과 몬스터들

1-1. 맵구성

각 질병마다 지니는 증상이나 특징을 고려해 질병 각각의 맵을 디자인.

현재 구상된 맵은 3가지가 있으며 각각 감기, 몽유병, 양극성장애(조울증)를 주제로 구상.

맵 구성은 아래 셀레스트나 스컬 같은 형식의 맵으로 구상하고 있음.

1-2. 퍼즐

퍼즐은 각 맵의 컨셉마다 다르지만 크게 5종류로 구성됨.

점프맵 형식의 **미로퍼즐**, 열쇠를 찾아오는 **보물찾기**, 알맞은 순서로 **스위치**를 눌러야 열리는 문,

맵 속에서 힌트를 찾아 **다이얼**을 풀거나 그림을 알맞게 맞추는 **그림퍼즐** 등. 형식은

모두 다르지만 맵 속에서 **환자의 병을 알아 힌트를 찾고 맞추는 퍼즐**이 다수 구성.

1-3. 몬스터

몬스터는 현재 일반 몬스터와 보스몬스터를 8마리 이상 기획을 한 상태.

1번 - 감기 맵 몬스터로 **원거리에서 기침**을 하며 침에 맞으면 **데미지를 입고 이동 속도가 감소함**.

2번 - 몽유병 맵 몬스터로 실제 몽유병 환자처럼 **눈을 감고 다니는 것이 가장 큰 특징**.

걸어다니기만 하는 온화한 몬스터들도 있으나, 플레이어에게 공격성을 띄는 몬스터들도 존재.

몽유병 맵에서는 몬스터에게 **데미지를 입으면 게이지가 증가하고 게이지에 비례해 몬스터들의 공격성이 증가**.

3번 - 양극성 장애 맵의 몬스터로 맵에 주제 특성상 **맵의 테마가 종종 극적으로 변화함.**

변화하는 맵의 테마에 따라 몬스터들의 공격성과 퍼즐, 맵의 외관이 변화하며 밝은 분위기의 테마에서는 몬스터가 등장하지 않고 **어두운 분위기의 테마**로 변경되면 등장하게 됨.

2. 부품 시스템

2-1. 부품

플라큐어에는 부품을 구매하고 플레이어를 강화하고 추가할 수 있는 성장 시스템이 있음.
부품은 화면 좌편 박사 NPC에게서 구매 및 업그레이드 할 수 있으며,
총 3종류로 종류에 따른 특성을 가짐.

생존형 부품	치료형 부품	공격용 부품
플레이어의 기본 스택이 증가	이동의 편의성을 제공하고 제한된 장소로 갈 수 있게 함	적을 공격하고 처치
정해진 단계까지 여러번 강화 가능	특정 환자를 50%이상 치료하기 위해서는 반드시 필요함	개수 제한이 있음 난이도에 따라 개수제한이 다름
Ex) 최대 내구도 증가 기본 공격력 증가 일정 피해 무효화	Ex) 레이저 발사 파장 진통제 투하	Ex) 클라이밍 잠수 초소형화

2-1-1. 생존용 부품

생존용 부품은 플레이어의 **방어**를 높이고 기본적인 **스텝**을 **증가**시키는 부품.

최대 내구도 증가, 기본 공격력 증가, 일정 피해 무효화 등이 있으며 타 부품과는 다르게 부품을 구매하는 형식이 아니라 현재 가지고 있는 부품을 수리하는 방식이라 일정 단계까지 **여러 번** 같은 부품을 **업그레이드** 가능.

2-1-2. 치료용 부품

치료용 부품은 플레이어가 **이동**하는 데 있어 **편의성**을 제공하고 기존에 이동이 제한되어 있던 곳으로 나아갈 수 있게 하는 부품.

벽타기, 잠수, 초소형화 등이 있으며 특정 환자를 치료하기 위해서 반드시 소지해야 하는 부품 또한 존재. **특정 부품이 있어야 치료 가능한 환자**는 환자를 받을 때 특정 부품이 없다면 **미리** 어떤 부품이 필요한지 확인이 가능.

2-1-3. 공격용 부품

공격용 부품은 치료를 할 때 만나는 **적**들을 보다 효과적으로 **처치**하기 위한 부품.

파장, 레이저 발사, 진통제투하 등이 있으며 타 부품들과는 달리 **개수 제한**이 존재.
기본적으로는 1개만 소지 가능하지만, 전투 모드에서는 3개까지 소지 가능.

2-2. 아이템

화면 우측 치료실 옆 간호사 NPC에게서 아이템 구매.

간호사 NPC는 **아이템**과 차후 엔딩에 영향을 미치는 치료소 **인테리어**를 **판매**. 아이템은 치료 도중 사용할 수 있으며 치료용 부품 대신 사용할 수 있는 아이템과 위급할 때 사용할 수 있는 자가 치료키트, 일회용 코팅 등의 아이템이 있음.

적을 처치했을 때 확정적으로 병의 치료도를 얻을 수 있고, 확률적으로 치료 중인 병의 정보와 아이템을 획득 가능.

3. 도감

치료가 시작될 때 플레이어는 환자가 현재 앓고 있는 증상들만 알고 시작하게 됨.

몬스터를 처치하거나 몸 속 종양을 찾아 파괴하거나 퍼즐을 푸는 등의 활동을 하면 치료도가 증가.

치료도가 일정 이상 올라가거나 몸 속 어딘가에 있는 단서를 찾아내면 도감에 환자의 병과 관련된

정보가 기록되며 도감이 채워짐.

4. 다양한 난이도

플라큐어의 난이도는 총 4가지로 각각의 특색을 가지고 있으며, 게임 성향이 다른 플레이어들도 각자의 성향에 맞춰 즐겁게 플레이 할 수 있도록 기획함.

난이도	노말 모드	퍼즐 모드	전투 모드	하드코어
기본 내구도	100	100	100	50
기본 공격력	20	20	15	15
부활 가능 유무	0	0	0	X
특이사항	없음	적들이 약해짐 전용 치료 부품 추가	적들이 강해짐 전용 공격 부품 추가	적들이 매우 강함 내구도 시스템 개편 일부 부품 변경

4-1. 노말모드

가장 기본적인 모드.

시작할 때 기본적인 치료용 부품이 지급되며 치료 도중 쓰러질 경우 사무소에서 수리를 받아 부활.

4-2. 퍼즐모드

전투가 어렵지만 퍼즐을 좋아하는 플레이어들을 위한 모드.

노말모드에 있는 모든 기능을 가지고 있으며 퍼즐에 대한 기능이 추가. 퍼즐의 난이도와 수가 증가하고 적들의 기본 체력과 공격력이 감소. 또한 퍼즐모드 전용 **치료용 부품**이 추가되어 다양한 방식으로 퍼즐을 풀 수 있음.

4-3. 전투모드

퍼즐보다 전투와 액션을 선호하는 플레이어들을 위한 모드.

노말모드에 있는 모든 기능을 가지고 있으며 화려한 액션과 전투가 추가.

퍼즐의 난이도와 수가 감소하고 적들의 기본 체력 및 공격력, 수와 종류도 증가.

전투모드 전용 **공격용 부품**이 추가되고 공격용 부품의 **최대 소지 개수**가 1개에서 3개로 증가해 더욱 화려한 플레이를 즐길 수 있음.

4-4. 하드코어

위 모드들 중 1개 이상의 엔딩을 달성할 시 해금되는 콘텐츠.

위 3가지 모드들이 가지고 있는 기능을 모두 가지고 있음. **부품 중 일부가 변경**되며 플레이어의 체력인 **내구도 시스템**이 개편.

내구도가 치료 중 서서히 줄어든다 치료도가 증가할수록 내구도가 감소하며 수리는 치료소에 있는 박사에게 받을 수 있음.

치료 도중 내구도가 모두 소모되면 다른 모드들과는 다르게 수리를 하여 부활할 수 없고 게임 오버됨.

5. 귀여운 2D 그래픽

플라큐어는 모든 리소스를 전부 팀 내에서 자체 제작하여 그래픽이 특색 있고 귀여움.

6. 플레이어의 선택으로 결정되는 엔딩

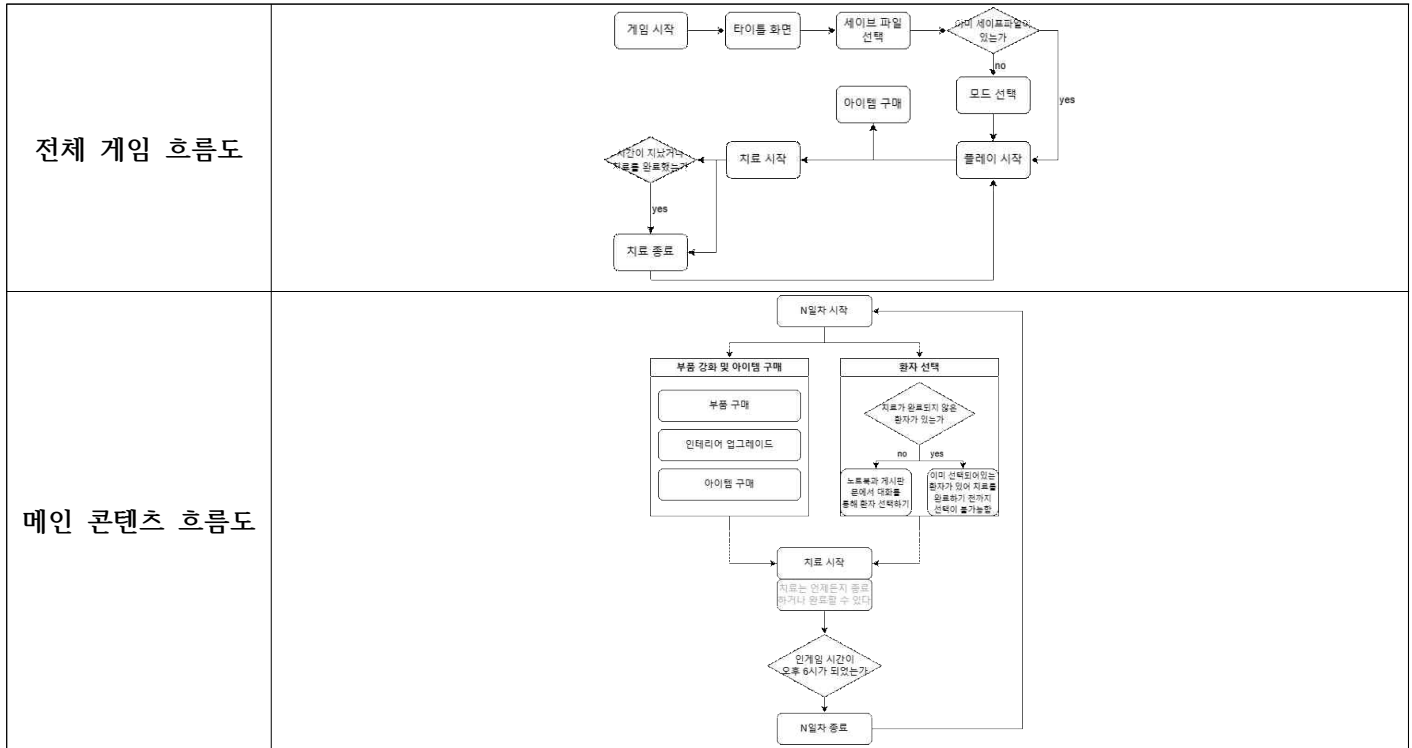
플라큐어는 치료가 주 콘텐츠이지만 스토리를 통해서도 엔딩을 볼 수 있음.

엔딩을 결정하는 요소는 도감의 완성도, 치료소의 최종 인테리어 단계, 스토리 선택으로 크게 3가지가 존재.

가끔 방문하는 특별한 손님과의 대화와 치료소 직원들과의 대화를 통해 엔딩과 관련된 여러 선택지를 선택 가능.

3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

1. 플로어 차트 (draw.io를 사용하여 제작하였습니다 링크 : <https://app.diagrams.net/>)



2. 조작법



3. 진행 방식

진행 방식은 치료소와 치료 2가지로 나뉨.

3-1. 치료소

사무소에서는 여러 상호작용이 가능.

사람들과 대화를 통해 스토리를 진행할 수 있으며 치료소를 찾아온 사람들과의 대화나 게시판, 또는 노트북을 클릭하여 메일을 통해 치료할 환자를 수락.

한 번에 한 사람만 치료 가능.

치료를 하게 되면 일정 이상의 치료도로 치료를 마쳤을 때 돈을 획득하며

받은 돈으로 **내구도를 수리하거나 치료에 도움을 주는 부품들, 치료소 인테리어 구매 가능.**

3-2. 치료

치료는 인게임 시간으로 8시에서 6시까지 진행되며

인게임시간 30분당 현실시간 1분으로, 총 치료 시간 20분.

시점은 **사이드뷰**로 진행되며 맵에 있는 **퍼즐**을 풀고, **적들**을 **처치**하면 **치료도**가 **상승**.

치료는 **언제든지 완료**할 수 있고 치료가 완료되면 치료도에 따라 돈을 획득.

현재 치료 중인 병의 치료도는 플레이어가 알 수 없고 치료를 완료하면 확인 가능.

치료도의 수치가 일정 이하일 때 치료를 완료한 경우가 일정 이상 연속으로 진행된다면

게임 오버됨.

치료가 종료 또는 완료되면 시간이 남았더라도 하루가 종료되고 다음 일차로 이동.

4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)

플레이어 캐릭터	
간호사 (인테리어 및 아이템 구매)	
박사 (부품 강화 및 구매, 내구도 수리)	
치료소 UI	
치료실 UI	

5. 팀원 역할 간단 기술

안성경 : 팀장 및 전반적인 기획, 시스템 기획, 일정관리, 서류 작성

안희경 : 아트 담당(일러스트 및 UI 디자인)

천지민 : 맵 구상 및 스토리 기획

최해진 : 맵 구상 및 스토리 기획

6. 기타 추가 사항

올해 2023년 7월 말부터 게임의 제작을 시작해 개발을 완료하면 출시할 예정.

폰트 출처

Y 유니버스(설정창 UI), Y너만을비춤(캐릭터 대사) - <https://www.yspotlight.co.kr/brand/font?tabNo=2>

KCC손기정(부품 업그레이드 필기체) -

<https://gongu.copyright.or.kr/gongu/wrt/wrt/view.do?wrtSn=13305046&menuNo=200023>

스웨거(설정, 치료소화면, 부품 업그레이드, ect...) - <http://www.swagger.kr/>

둘기마요고딕(Press Anykey To Start) - https://blog.naver.com/dovemayo_/223003707589