

GIGDC2024 요약기획서 (기획부문)

1. 게임 간단 소개

1 - 1 게임 개요

A. 게임의 기본 정보

NO	항목	내용
1	제목	화이트코트
2	장르	퍼즐, 턴제 전략 시뮬레이션
3	플랫폼	PC
4	타겟층	청소년층~중년층 턴제 전략 시뮬레이션 게임을 좋아하는 유저
5	시점 및 그래픽	탑뷰 시점의 2D 픽셀 그래픽
6	게임의 목표	골드를 벌고 타임머신을 고쳐 원래의 시간대로 돌아가자.

- 화이트코트는 환자를 진단하고 병을 치료하면서 최대한 많은 골드를 벌어들이는 게임이다.

B. 게임의 핵심 재미 요소

- 환자 진단
 - 진단 도구를 활용하여 환자의 증상을 파악하고, 이를 통해 질병의 종류와 병세를 판별하는 시스템
- 환자 치료 방식
 - 환자의 상태, 골드, 제한 시간 등을 고려하여 가장 적합한 치료 방식을 결정하는 구조
- 나노 머신 시술
 - 나노 머신을 통한 치료를 컨셉으로 하는 턴제 전략 시뮬레이션 방식의 전투

1 - 2 게임 컨셉

A. 스토리 컨셉

- 화이트코트의 배경 스토리는 다음과 같다.

21XX년 타임머신 실험 도중 사고가 일어나며, 한 남자가 과거의 중세 시대로 시간 여행하게 되었다. 사고에 당황한 그는 타임머신을 다시 조작하여 기존의 시간대로 되돌아갈 것을 시도하였다. 하지만, 시제품이었던 타임머신은 불안정했고, 결국 망가지고 말았다.

남자가 절망하는 것도 잠시, 기존의 시간대로 되돌아가고자 하는 마음은 꺾이지 않았고, 고장 나버린 타임머신을 수리하고자 하였다. 그러나, 재료가 부족하였기에 재료를 구매할 돈을 벌 필요가 있었다. 이러한 문제를 해결하기 위해, 그는 돈을 많이 벌 수 있는 의사 행세를 하기로 결심하였다.

그는 병원을 세우고 환자를 치료했다. 의사와 관련된 기술에 대하여 아는 것은 많지 않았지만, 기계 공학에 일가견이 있었던 그는 나노 머신을 제작하여 치료에 사용하였다. 나노 머신 치료는 아주 훌륭했고, 점점 많은 사람들이 병원을 찾았다.

병원이 성공적으로 돈을 벌어들이자, 남자는 빠른 기간 내에 원래 시간대로 돌아갈 수 있을 것이라는 희망을 품게 되었다. 그러나 기대와는 달리, 시간여행자들을 노리는 정체불명의 사람들이 나타나 남자를 위협하게 되며 여러 가지 위험이 닥치게 되었다.

B. 배경 컨셉

- 화이트코트는 서양의 중세 시대를 배경으로 한다.



2. 게임 특징

2 - 1 특징

A. 컨셉에 충실한 퍼즐 요소

- 퍼즐 요소는 환자를 진찰하는 컨셉을 가진다.
- 환자와 대화하거나, 진찰 도구를 사용하여 환자의 증상을 파악할 수 있다.
- 체크리스트의 항목 별 증상 체크를 통해 환자의 보유 질병을 알아낼 수 있다.

B. 전략적인 플레이를 제공하는 전략 시뮬레이션 요소

- 전략 시뮬레이션 요소는 환자 치료 시 제공되는 전투 방식이다.
- 턴제 방식으로 진행된다.
- 제한 턴 이내에 특정한 목표를 달성하는 것을 목표로 한다.

C. 적절히 첨가된 두 가지 장르적 요소

- 전략 시뮬레이션 요소와 퍼즐 요소 중 한 가지 요소라도 실패할 경우, 환자 치료는 불가능하다.
- 전략 시뮬레이션 요소의 목표는 퍼즐 요소를 통해 알아낸 질병에 따라 달라진다.
- 환자의 치료 여부는 전략 시뮬레이션 요소의 결과에 따라 결정되며, 퍼즐 요소는 미미한 영향을 끼친다.

D. 효율적으로 골드를 활용하는 플레이 구조

- 화이트코트에서는 제한 시간이 존재하며, 유저는 최대한 빨리 타임머신을 수리하는 것을 목표로 한다.
- 보유 골드에 비례하여 증가하는 세금이 일차 별로 부과되며, 유저가 목표를 달성하기 위해서는 보유 중인 골드를 최소화하는 것이 유리하다.
- 환자 치료 시 재료 비용으로 골드가 소모되며, 환자를 쉽게 치료하려면 보유 중인 골드를 최대화하는 것이 유리하다.
- 퍼즐 요소와, 전략 시뮬레이션 요소의 숙련도를 통해 소모되는 골드를 최소화하는 것이 화이트 코트의 핵심 플레이 방식이다.

E. 병원의 다양한 오브젝트를 통해 제공되는 새로운 조작법

- 병원에서는 화면이 일반 화면과 탐색 창으로 나뉘어진다.
- 일반 화면은 캐릭터와, 병원 내부의 모습을 나타낸다.
- 탐색 창은 상호작용 중인 오브젝트의 세부적인 부분을 나타낸다.
- 화이트 코트에서는 일반 화면의 키보드 조작과, 탐색 창의 마우스 조작이 동시에 이루어진다.

F. 환자와의 상호작용

- 환자와 대화를 하거나, 아이템을 제공할 수 있다.
- 특정 조건 충족 시 환자는 특수한 스토리를 제공한다.

G. 사람의 몸을 사실적으로 표현하는 맵 디자인

- 전략 시뮬레이션 요소에서 제공되는 필드는 사람의 몸 속을 컨셉으로 한다.
- 전략 시뮬레이션 요소에서 제공되는 오브젝트는 사람 몸 속의 기관을 컨셉으로 하며, 실제 기관과 비슷한 효과를 제공한다.
- 전략 시뮬레이션 요소에서 제공되는 적은 병원체를 컨셉으로 하며, 병원체 별로 종족에 따른 특징을 보유한다.

H. 다양한 이벤트

- 화이트코트에서는 특정한 보상과, 효과를 제공하는 이벤트가 제공된다.
- 일차, 골드, 명성 등 특정 수치가 일정 값에 도달하였을 경우 제공되는 특수한 이벤트가 존재한다.
- 특정 이벤트를 모두 클리어 시, 새로운 엔딩을 제공하는 특수 아이템이 제공된다.

3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

4 - 1 플레이 방식

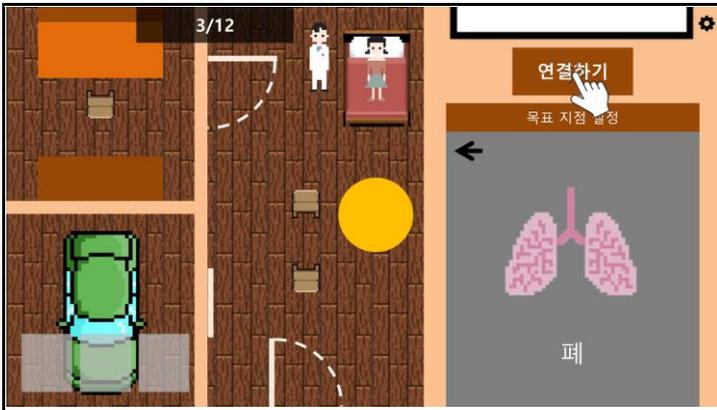
A. 기본 조작법

- 다음은 화이트코트의 기본적인 조작법이다.

NO	사용 시기	항목	기본 조작키
1	병원	캐릭터가 ↑방향으로 이동	W
2	병원	캐릭터가 ←방향으로 이동	A
3	병원	캐릭터가 ↓방향으로 이동	S
4	병원	캐릭터가 →방향으로 이동	D
5	병원	상호작용	F
6	병원	아이템 1	1
7	병원	아이템 2	2
8	병원	아이템 3	3
9	나노 머신 시술	일반 공격	Q
10	나노 머신 시술	무기 스킬	E
11	나노 머신 시술	특수 스킬	R
12	나노 머신 시술	차례 종료	T
13	항상 사용 가능	메뉴	Esc

B. 플로우 차트

- 다음은 화이트코트의 플로우 차트이다.



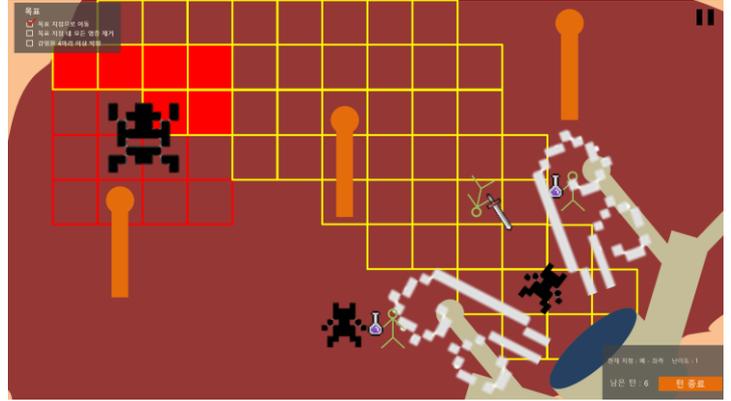
시술 필드 이미지2



시술 필드 이미지3



시술 완료 이미지



일정 완료 이미지



5. 팀원 역할 간단 기술

이수호 : 전체 기획, 예시 이미지 제작

6. 기타 추가 사항