



DEBUG

TEAM.BALANCE

강윤비

홍인선

임예찬

이승은

이민재

조예나

팀장

기획

원화

원경

프로그래밍

사운드

UI

장애물

이펙트

중경

캐릭터

오브젝트

애니메이션

작성자	강윤비
최종 작성일	2021.11.10
버전	2.3v
목적	기획서

목차

1 게임 개요

- 1-1. 게임 소개
- 1-2. 기획 의도
- 1-3. 재미 요소
- 1-4. 핵심 플레이
- 1-5. 레퍼런스

2 스토리 구성

- 2-1. 세계관
- 2-2. 시놉시스
- 2-3. 타임라인

3 시스템

- 3-1. 조작방식
- 3-2. 게임 규칙
- 3-3. 전기 배터리
- 3-4. 플로우 차트

4 UI

- 4-1. 개요
- 4-2. 주요화면 배치
- 4-3. 상세기능

5 캐릭터

- 5-1. 개요
- 5-2. 메인 캐릭터
- 5-3. 서브 캐릭터
- 5-4. 애니메이션

6 장애물

- 6-1. 개요
- 6-2. 블록
- 6-3. 장애물
- 6-4. 퍼즐

7 스테이지

- 7-1. 개요
- 7-2. 스테이지
- 7-3. 연출
- 7-4. 플로우 차트
- 7-5. 오브젝트

8 기타

- 8-1. 추가 컨텐츠
- 8-2. 사운드
- 8-3. 이펙트

1. 게임개요

1-1

게임 소개

1-2

기획 의도

1-3

재미 요소

1-4

핵심 플레이

1-5

레퍼런스

- A. 시스템 레퍼런스
- B. 키 맞추기 레퍼런스
- C. 배경 레퍼런스

1-1. 게임소개



2D Puzzle Adventure Game

#근미래_사이버펑크

#기억제거

#숨겨진_과거

“이 로봇의 기억코드 속에 내 모습이 보여.”

완전히 잊어버린 줄 알았던 내 기억을 처음 본 로봇에게서 발견했다!
로봇의 트라우마도 제거해주고, 내 기억도 되찾아보자!

게임제목	DEBUG
해상도 / 프레임	FHD 1920 X 1080 @60Hz
장르	2D 퍼즐 어드벤처
플랫폼	PC
시점	Side View
주요타겟	진입장벽이 낮고 가볍게 즐기기 좋은 퍼즐게임을 선호하는 유저, 퍼즐 어드벤처 매니아 층
게임방식	의뢰자의 기억코드 속에 들어가 장애물을 돌파해 트라우마를 제거하고 박사의 기억조각을 찾아 스테이지를 클리어한다.

1-2. 기획의도

“로봇에 자아가 부여된다면
그들을 더 이상 로봇이라고 할 수 있을까?”

실험실 연구원 실수로 부여된 자아에 성격을 갖게 되고,
군용로봇으로 정해진 직업에 불만을 갖으며
자신의 상황을 개선하고자 군대를 탈영할 정도의 로봇이라면
이는 로봇이라는 몸에 갇힌 사람이라고 봐도 무방할 수 있지 않을까?



“기억을 마음대로
지우거나 바꿀 수 있다면 어떨까?”

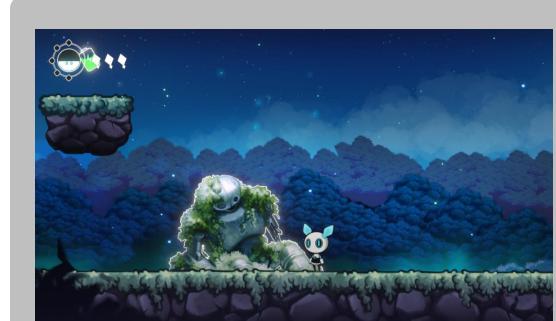
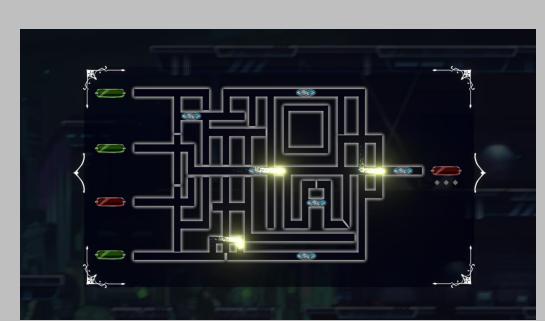
기억이라는 살아가게 하는 원동력이
누군가를 살고 싶어하지 않게 만든다면,
그리고 그 기억을 지우거나 바꿀 수 있게 된다면 마음의 병으로 인해
빛나는 삶을 포기하는 사람 또는 로봇이 줄어들지 않을까?

로봇의 트라우마를 퍼즐을 통해 경험

트라우마를 지우는 과정을 모험을 통해 경험

1-3. 재미요소

“로봇의 기억코드 속에서 박사의 사라진 기억을 찾는 과정!”



쉽진 않지만, 어느 정도의 고민을
통해 풀어낼 수 있는 퍼즐의
난이도의 밸런스

퍼즐해금과
지형지물 극복을 위한
수단의 다양화

숨겨진 이야기를,
찾아낸 이미지 조각으로 직접
스토리텔링 해보며 느끼는
이입과 해결

이야기를 스킵하는 유저들도
자연스럽게 집중 할 수 있는
**절제된
스토리진행 방식**

퍼즐과 지형지물에 관련된 재미요소

게임 스토리에 관련된 재미요소

1-4. 핵심 플레이

지형지물
및
장애물 극복

+

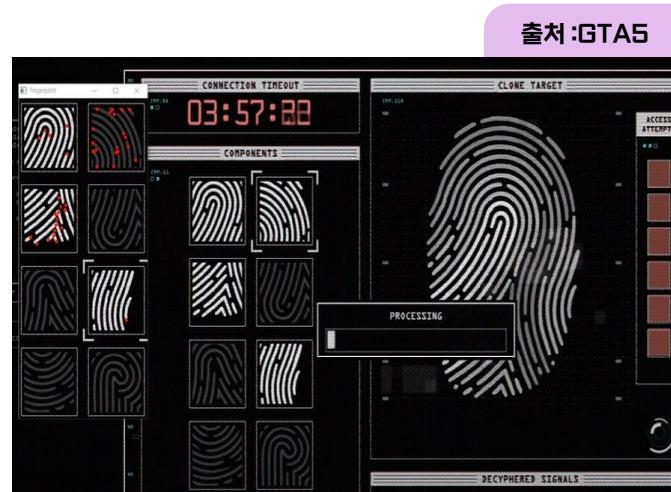
퍼즐

+

조각수집



점프와 벽 타기, 달리기, 오류 게이지 효과를 활용해 장애물을 돌파하며 스테이지를 클리어한다.



컴퓨터, 기계와 관련된 퍼즐요소를 풀고 맵에 숨겨져 있는 장치들을 해금해 다음 스테이지로 넘어간다.



모험을 통해 얻은 기억조각의 이미지들을 모두 수집해 마지막 스테이지에서 순서대로 나열해 스테이지를 클리어한다.

1-5 레퍼런스

A. 시스템 레퍼런스



오리와 눈먼 숲

장르	액션 플랫포머 게임
플랫폼	PC, Nintendo Switch
게임 소개	
주인공 Ori가 숲을 살리기 위해 고군분투하며 어둠의 적과 맞서 싸우는 3D 액션 어드벤처 게임	
참고 레퍼런스	
<ul style="list-style-type: none">● 전체 맵과 스테이지의 구성● 세이브 방식	
참고한 이유	
<ul style="list-style-type: none">● 화려한 그래픽과 한편의 그림책을 보는 듯한 게임 진행방식	



슈퍼 미트 보이

장르	아케이드 게임
플랫폼	PC, PS4, Switch, Android
게임 소개	
여자친구 밴디지걸을 구하기 위해 애쓰는 고기 소년의 이야기를 담은 2D 플랫포머 게임	
참고 레퍼런스	
<ul style="list-style-type: none">● 장애물의 구성과 종류● 플레이 방식	
참고한 이유	
<ul style="list-style-type: none">● 간단한 조작법으로 누구나 쉽게 즐길 수 있는 로그라이크 게임	



어몽어스

장르	생존게임
플랫폼	PC, Android, iOS, Switch
게임 소개	
크루원들과 협동을 하기도하고, 임포스터가 되어 크루원들을 배신하기도 하는 2D 생존 마피아 게임	
참고 레퍼런스	
<ul style="list-style-type: none">● 미션 퍼즐의 종류와 방법	
참고한 이유	
<ul style="list-style-type: none">● 30개가 넘는 다양한 퍼즐	

이미지 출처 : 네이버

1-5. 레퍼런스

B. 전체적인 키 레퍼런스

할로우 나이트	
장르	액션 어드벤처 게임
플랫폼	PC, PS4, X BOX, Switch
게임 소개	
폐허에서 무언가 깨어나 벌레들을 미치게 만들고 여행자들의 이성을 앗아가는 정체를 밝히는 어드벤처 게임	
참고 레퍼런스	
<ul style="list-style-type: none">캐릭터와 오브젝트 크기, 전체적인 키니 크기와 화면 배치	
참고한 이유	
<ul style="list-style-type: none">PC, FHD 1920 X 1080의 해상도를 갖춘 어드벤처 게임	



(Excel 할로우나이트 오브젝트, 화면, 니 크기 키 자료)



이미지 출처 : 네이버 블로그

1-5. 레퍼런스

C. 배경 레퍼런스

Burning Daylight	
장르	포스트 아포칼립스 사이버펑크
플랫폼	PC
게임 소개	
기계가 사람을 지배한 세계에서 세상을 구하는 3D 시뮬레이션 어드벤처 게임	
참고 레퍼런스	
<ul style="list-style-type: none">● 맵의 전체적인 분위기 및 색감● 오브젝트의 종류 및 배치	
참고한 이유	
<ul style="list-style-type: none">● 사이버펑크 분위기의 오브젝트와 분위기가 제작하고자 하는 게임과 유사	



이미지 출처 : 네이버 블로그

2. 스토리 구성

2-1

세계관

2-2

시놉시스

- A. 박사 시놉시스
- B. 의뢰로봇 시놉시스
- C. 캐릭터 시놉시스

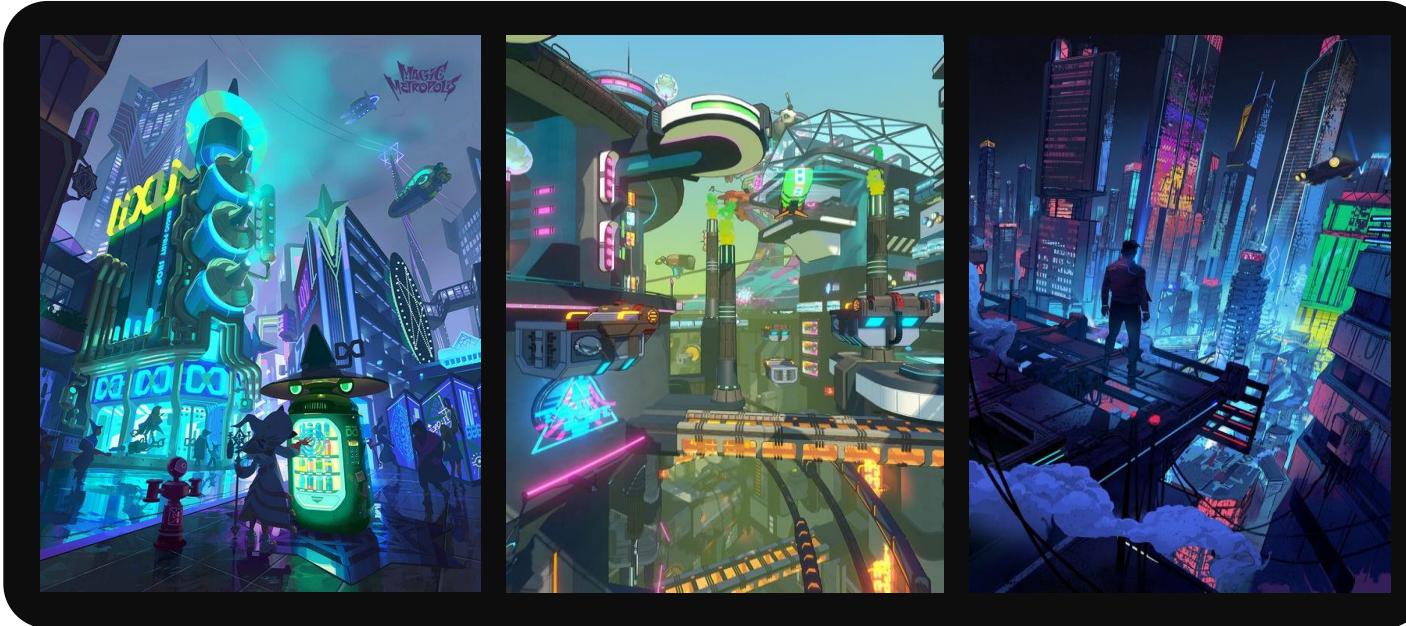
2-3

타임라인

2-1. 세계관

[세계관 참고 이미지]

이미지 출처 : 펈터레스트



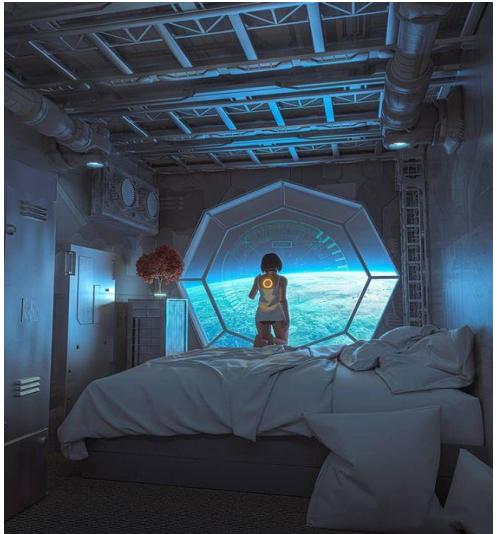
근미래 대한민국의 2111년,

들고 다니는 스마트폰을 대신해 **몸속에 SIM칩을 이식**해 들고 다녀야 하는 번거로움이 사라졌고,
몸과 기계를 이어 외장 메모리처럼 사용해 머리가 기억하지 못하는 부분은 **SIM칩 메모리에 저장**시키는 것이 보편화 되어있다.
자의식을 가진 로봇에게 인권을 부여하면 안 된다는 인권운동가들로 거리는 항상 시끄러우며,
지상 자율 주행 전기자동차가 흔하게 보이는 시대가 왔다.
또한 암 같은 물리적인 병으로 인해 죽는 사람보다 마음이 다쳐 마음의 병으로 죽는 사람의 수가 훨씬 많아졌다.

2-2. 시놉시스

A. 박사 시놉시스

이미지 출처 : 펍터레스트



세종의 한 연구소, 로봇전문 과학연구소의 부속 시설인 로봇 의료원이 운영된다.

의뢰자의 대부분은 자의식이 있는 로봇들이거나 심리치료가 필요한 로봇들, 그리고 코드수리가 필요한 로봇들이다.
26살이 되던 해, 기억을 잃은 채 자신의 연구실에 누워있던 주인공은 자신의 생활환경 내의 증거들로 이전의 삶에 대해 유추해

기억을 되찾기 시작했고 자신이 **기억을 제거하는 일을 했다는** 것을 알게 되어 이 일로 자신의 **모든 기억을 되살리고자 한다**.

추후 주인공은 자신이 국가에서 정치적인 목적으로 정부와 공모해 로봇의 무기형개조와 로봇윤리에 벗어나는 일을 했다는 것을 알아냈고,
일이 마무리되는 시점에서 정부측이 자신의 SIM 카드를 제거했으며, 자신이 만들어 둈 기억조작 프로그램으로
3년 동안의 기억이 통째로 지워지게 된 것을 알게 된다.

2-2. 시놉시스

B. 의뢰로봇 시놉시스



이미지 출처 : 펀터레스트

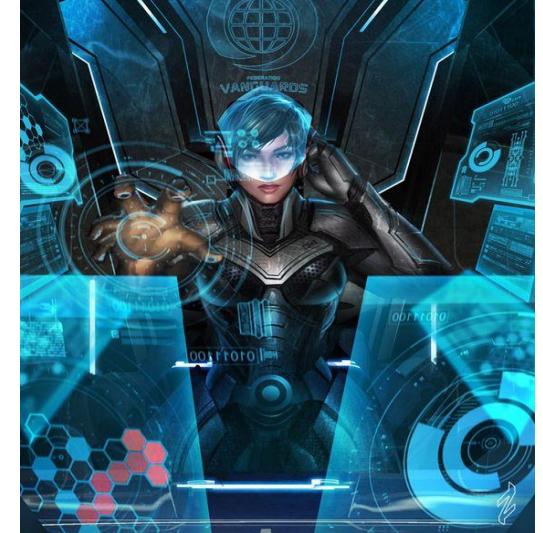
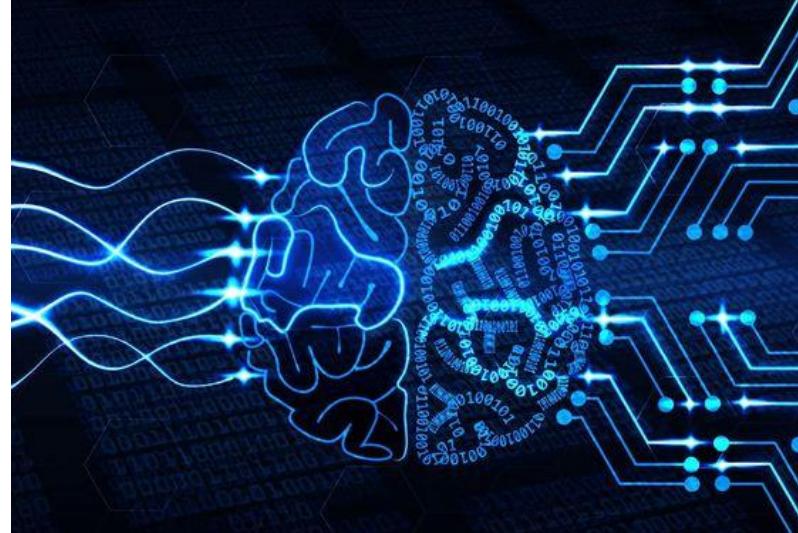
경기도 파주의 한 로봇 정예부대, 훈련 받던 로봇이 탈영해 로봇의료원을 방문한다.

정부에서 관리하는 로봇으로만 이루어진 정예부대 소속 KMR-072번 로봇이 본인의 팔다리를 수시로 고장내 국군 소속 로봇연구실로 이송 중 탈출했다는 속보가 이틀째 뉴스에 시끄럽게 나오고 있다. 군대에서 모았던 정보를 통해 주인공이 속해 있는 로봇 의료원으로 찾아갔고 본인에게 상부의 명령에 복종 할 수 밖에 없는 코드와 군대에서 보고 겪었던 트라우마와 같은 기억을 제거하고 싶다는 의견을 전달한다.

평생을 군대에서 보내야하는 로봇에게 군대에 관련된 기억을 제거하고자 하는 이유에 대한 물음에
로봇은 부대 근처에 거주하고 계신 자신의 유일한 가족이라고 생각하는 할머니의 가족들이 모두 세상을 떠나게 되어
할머니를 자신이 지켜야겠다고 생각했고 가정용 로봇이 되고 싶었다는 답변을 듣게 된다.

2-2. 시놉시스

C. 캐릭터 시놉시스



이미지 출처 : 펍터레스트

주인공의 기억을 되찾아주기 위한 인공지능 로봇이 탄생한다.

주인공이 기억에 일부분을 잃고, 자신이 가지고 있던 모든 정보들을 백업 시켜 서포터 역할을 할 AI로봇 '메모리'를 만들게 된다.

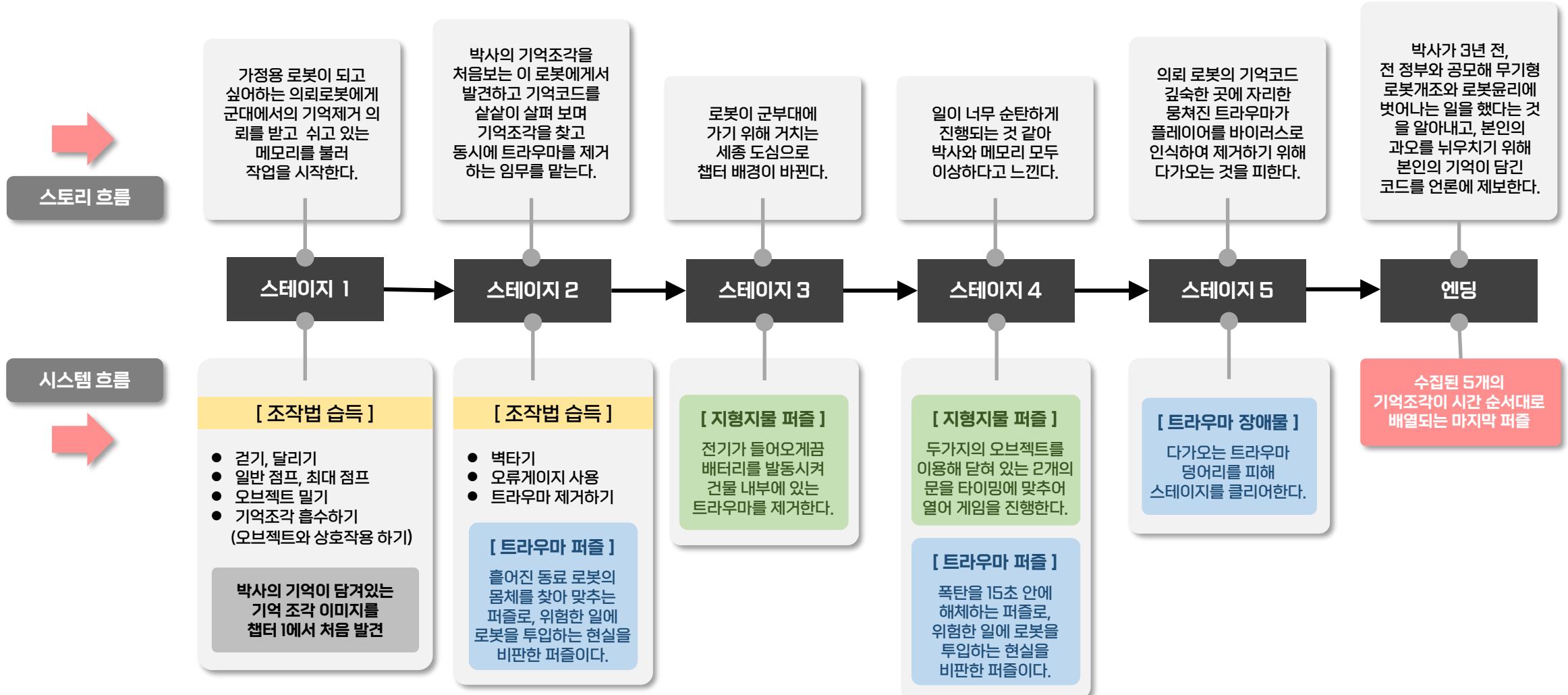
연구실에서 친구처럼 대화도 나누고 감정도 공유하며 컴퓨터 안에 또 다른 나처럼 느끼게 된다.

기억코드를 제거하는 작업을 할 때는 의뢰자의 기억코드 속에 메모리를 투입해 주인공이 직접 조작하며 의뢰자의 트라우마를 지워준다.

어느 날 우연히 로봇 MMR-07을 만나고 그자의 기억코드 속 주인공의 기억조각을 발견한다.

2-3. 타임라인

● 스토리 흐름과 시스템 흐름에 따른 타임라인



3. 시스템

3-1

조작 방식

3-2

게임 규칙

- A. 생명력
- B. 오류게이지, 기억조각

3-3

전기 배터리

- A. 개요
- B. 스테이지 내 배치

3-4

플로우 차트

- A. 화면과 버튼 플로우
- B. 전체 플로우 차트
- C. UI 플로우
- D. 캐릭터 조작 플로우
- E. 생명력 플로우
- F. 오류게이지 플로우
- G. 기억조각 플로우
- H. 클리어 조건 플로우

3-1. 조작방식

스킬/ 능력	
행동	키
트라우마 제거하기	Ctrl 키
기억조각 흡수하기	사정거리 안에 다가가기 (사정거리 : 아이템과 캐릭터사이의 거리 1.5cm)
오류게이지 사용	Z 키

조작/ 컨트롤	
행동	키
걷기, 나아가기	방향키 (<left>, <right>)</right></left>
달리기	방향키 + Shift 키
일반 점프	Space Bar
최대 점프	Space Bar 길게 누르기
오브젝트 밀기	Ctrl 키 + 방향키 (<left>, <right>)</right></left>
벽 타기	방향키 (<left>, <right>) + Space Bar</right></left>

● 플레이어 조작키



키보드 자판 이미지

3-2. 게임규칙

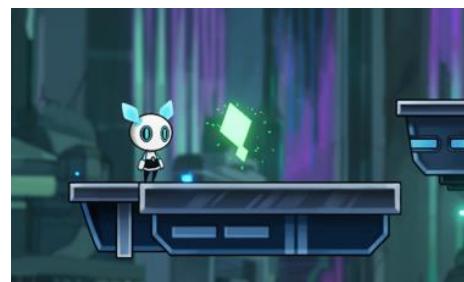
A. 생명력

● 스테이지별 할당된 생명력 갯수



스테이지 1,2,3,4에 해당

스테이지 5에 해당



인게임 내 회복아이템

● 생명력 특징 및 설명

총 5개의 스테이지 중
튜토리얼 스테이지인 1,2,3,4스테이지에서는 **3개의 생명력**이,
보스 스테이지인 5스테이지에서는 **2개의 생명력**이 주어진다.

장애물의 피격을 맞거나 캐릭터가 낙하 하면 체력이 **-1씩 차감**된다.

캐릭터는 체력이 0이 되었을 때 실패로 간주하고
해당 스테이지 **처음 지점 혹은 세이브 포인트부터 재시작** 한다.

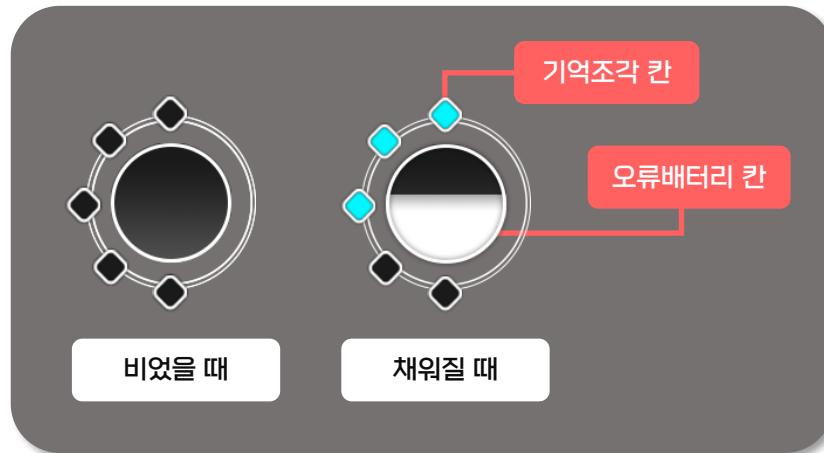
회복아이템은 1,2,3,4 스테이지에서만 등장하며
회복 아이템 획득 시 체력이 +1씩 올라가고,
최대 체력 3개까지 생명력 아이템으로 올릴 수 있다.

체력이 -1 깎이면, 깎이고 나서 **1초 동안** 데미지를 받지 않는 **무적이** 된다.

3-2. 게임규칙

B. 오류게이지, 기억조각

● 오류게이지 & 기억조각 UI 디자인



인게임 내 오류게이지 UI



채워지고 있을 때



전부 채워졌을 때

● 오류게이지 & 기억조각 세부설명 및 시스템

오류게이지	기억조각
<p>오류배터리라는 아이템을 획득해 오류게이지 칸을 채운다.</p>	<p>총 5개의 기억조각 오브젝트가 맵 곳곳에 위치하고 있고 기억조각을 수집하지 않으면 해당 스테이지를 클리어 하지 못한다.</p>
<p>오류배터리는 전 스테이지에 해당하는 1, 2, 3, 4, 5 스테이지에 분포되어 있다.</p>	<p>기억조각을 획득하게 되면, 위부터 원쪽 방향으로 차례대로 칸이 채워진다.</p>
<p>15초에 1번 오류배터리 아이템을 획득해 충전해야 하며, 충전하지 못할 시 플레이 화면이 점차 어두워지고 그대로 1분이 지나면 화면이 검게 변하여 게임이 종료된다.</p>	<p>한번 획득한 기억조각은 게임을 지웠다가 다시 설치하지 않는 이상 사라지지 않으며, 수집한 기억조각 UI를 클릭하면 클릭한 조각에 해당하는 박사의 기억의 일부분이 담긴 이미지를 확인 할 수 있다.</p>
<p>오류게이지 칸을 채울 수록 해당 UI 중앙에 메모리 얼굴 형상이 아펙트 효과로 비추며, 칸을 모두 채웠을 때 전기가 흐르는 아펙트가 출력된다.</p>	<p>사정거리 1.5cm 안에 들어가게 되면 기억조각이 자동으로 빨려 들어오며 기억조각 획득 즉시 박사의 기억 이미지를 확인 할 수 있다.</p>
<p>모든 스테이지의 오류배터리를 빼놓지 않고 전부 획득했을 시 도전과제 “위험을 앞선 수집목”이 해금된다.</p>	<p>5개의 기억조각은 마지막 스테이지인 5스테이지에서 시간의 순서대로 확인 할 수 있다.</p>

3-3. 전기 배터리

A. 개요

트라우마의 에너지

“전기 배터리”

의뢰로봇이 트라우마를 떠올릴 때마다 소모되는 에너지들이 과하게 축적되어 기억코드 내에 잔류하게 되는데 이 에너지들이 응축된 배터리 형태로 나타나게 된다. 마지막 스테이지에서 로봇의 핵심기계장치에 이제까지 모았던 에너지로 충격을 주어 트라우마를 제거해준다. 각 5개의 스테이지에서 한 개도 빠짐없이 전기 배터리를 모으게 되면 도전과제 “무모한 수집”이 해금된다.

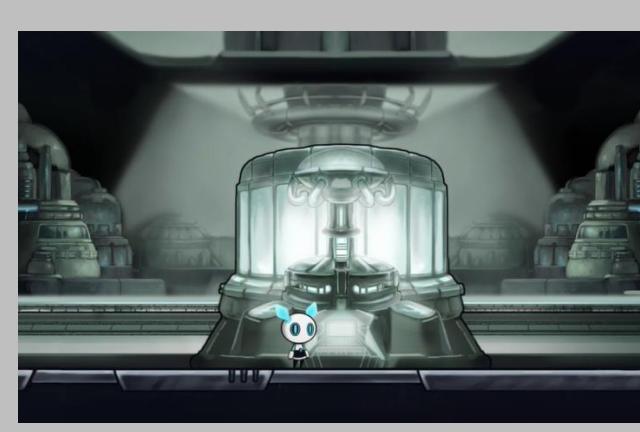
인게임 내 오류게이지 UI



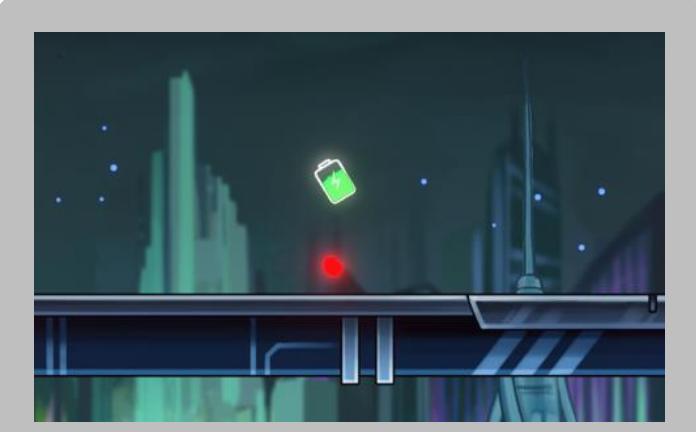
채워지고 있을 때



전부 채워졌을 때



“DEBUG - 5스테이지 中” 의뢰로봇의 핵심기계장치



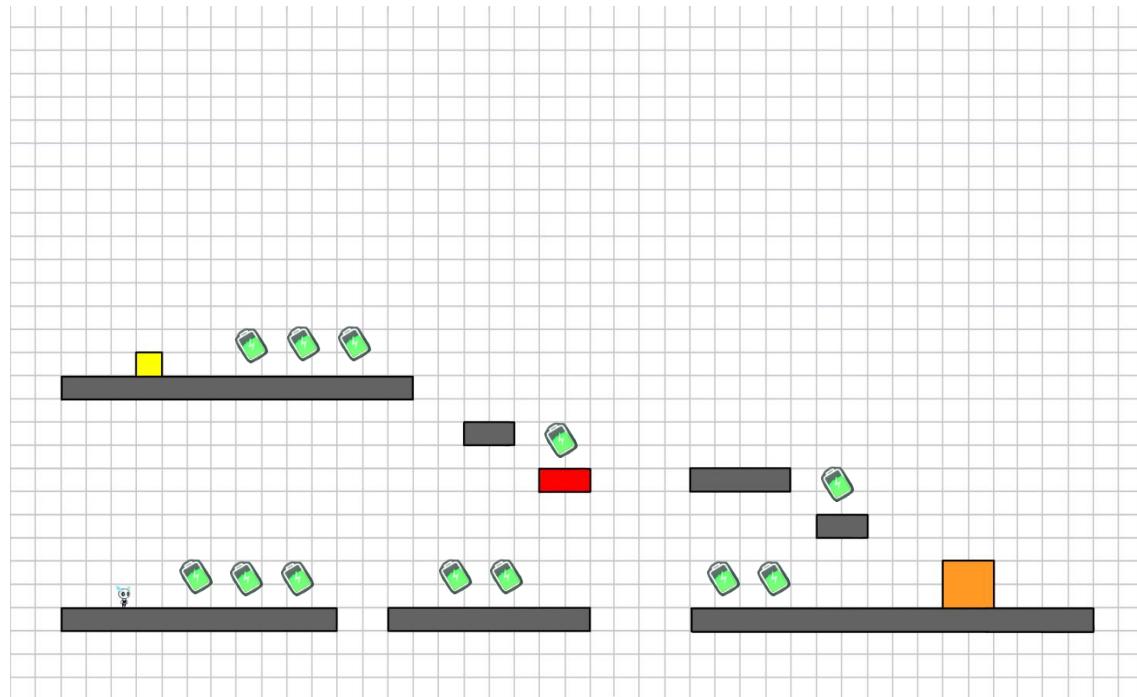
“DEBUG - 3스테이지 中” 전기 배터리

3-3. 전기 배터리

B. 스테이지 내 배치

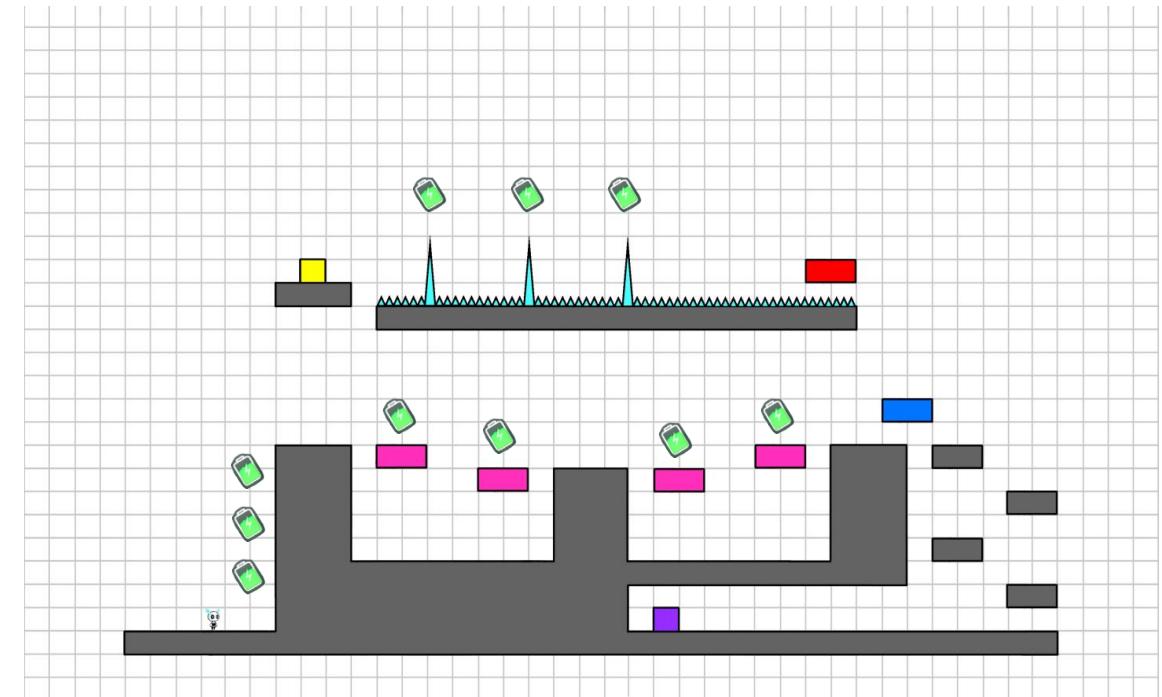
B-1. 스테이지 1,2

● 튜토리얼 스테이지 – 스테이지 1



* 가시성을 위해 배터리 크기를 크게 표현하였습니다

● 튜토리얼 스테이지 – 스테이지 2

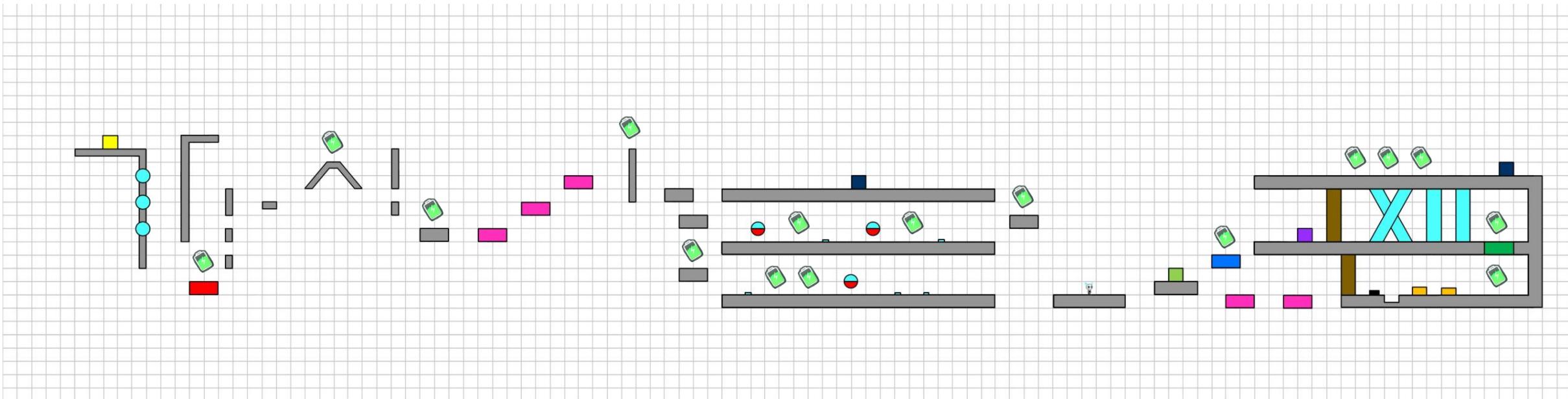


3-3. 전기 배터리

B. 스테이지 내 배치

B-2. 스테이지 3

● 메인 스테이지 – 스테이지 3



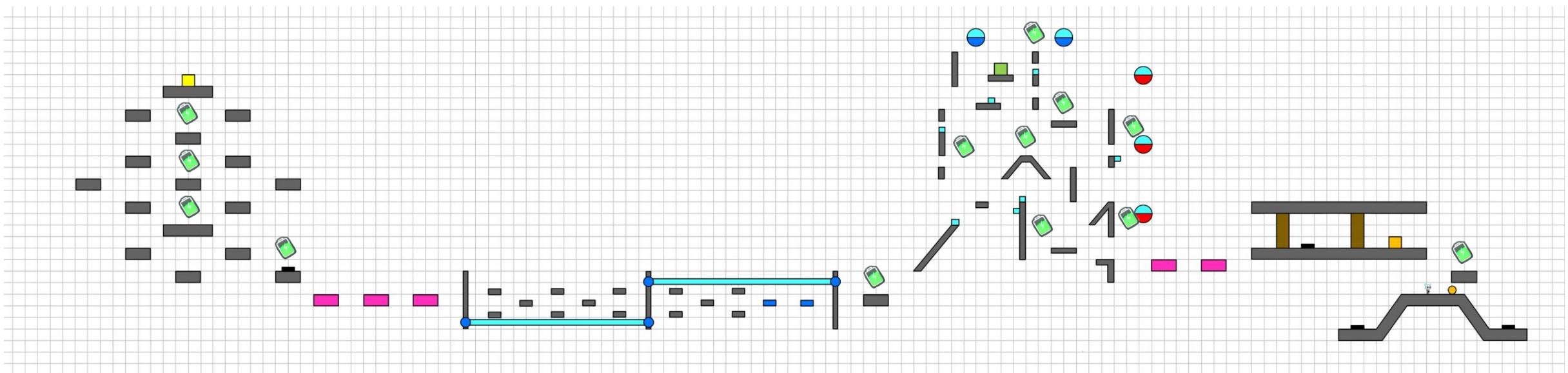
* 가시성을 위해 배터리 크기를 크게 표현하였습니다

3-3. 전기 배터리

B. 스테이지 내 배치

B-3. 스테이지 4

● 메인 스테이지 – 스테이지 4



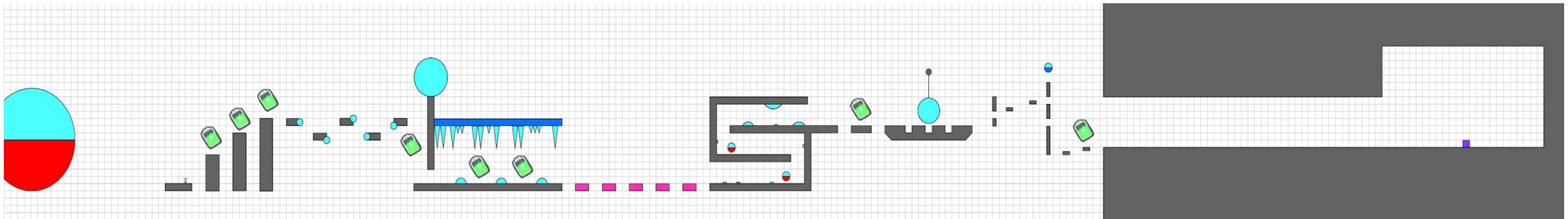
* 가시성을 위해 배터리 크기를 크게 표현하였습니다

3-3. 전기 배터리

B. 스테이지 내 배치

B-4. 스테이지 5

● 최종 스테이지 – 스테이지 5

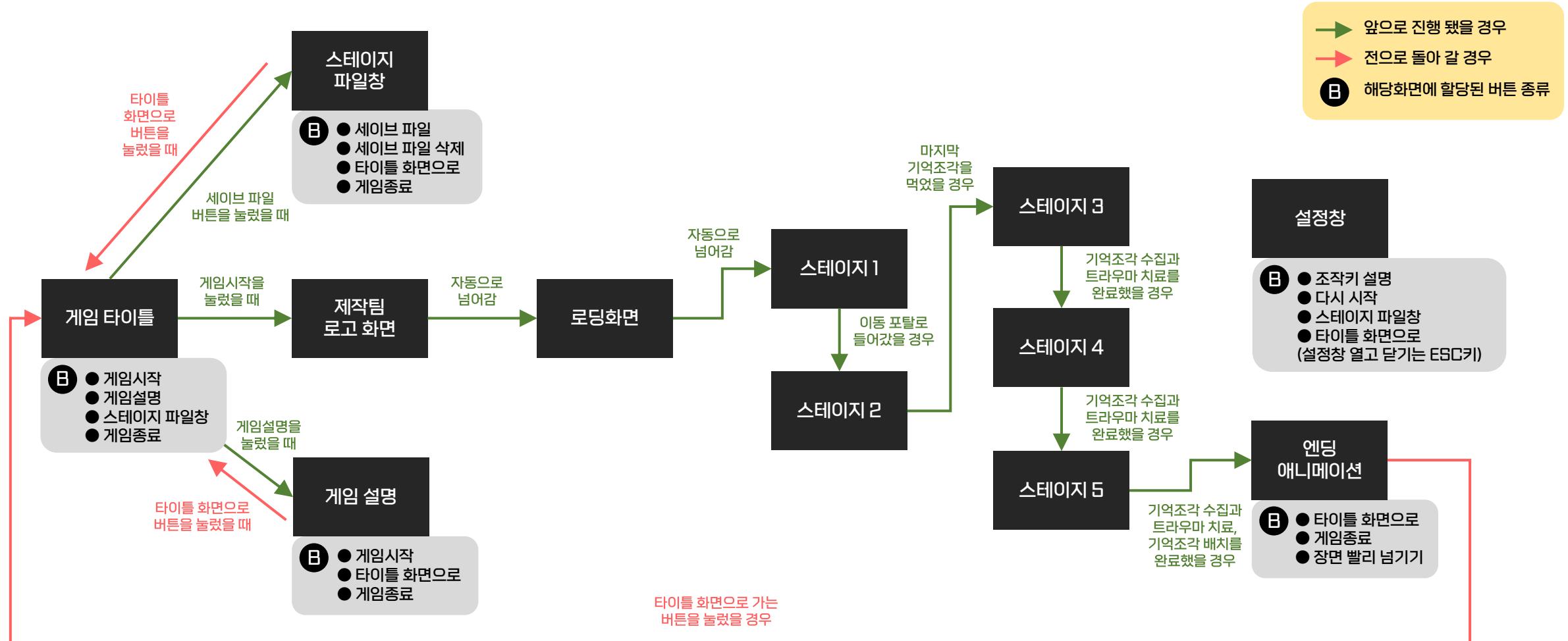


* 가시성을 위해 배터리 크기를 크게 표현하였습니다

3-4. 플로우 차트

A. 화면과 버튼 플로우

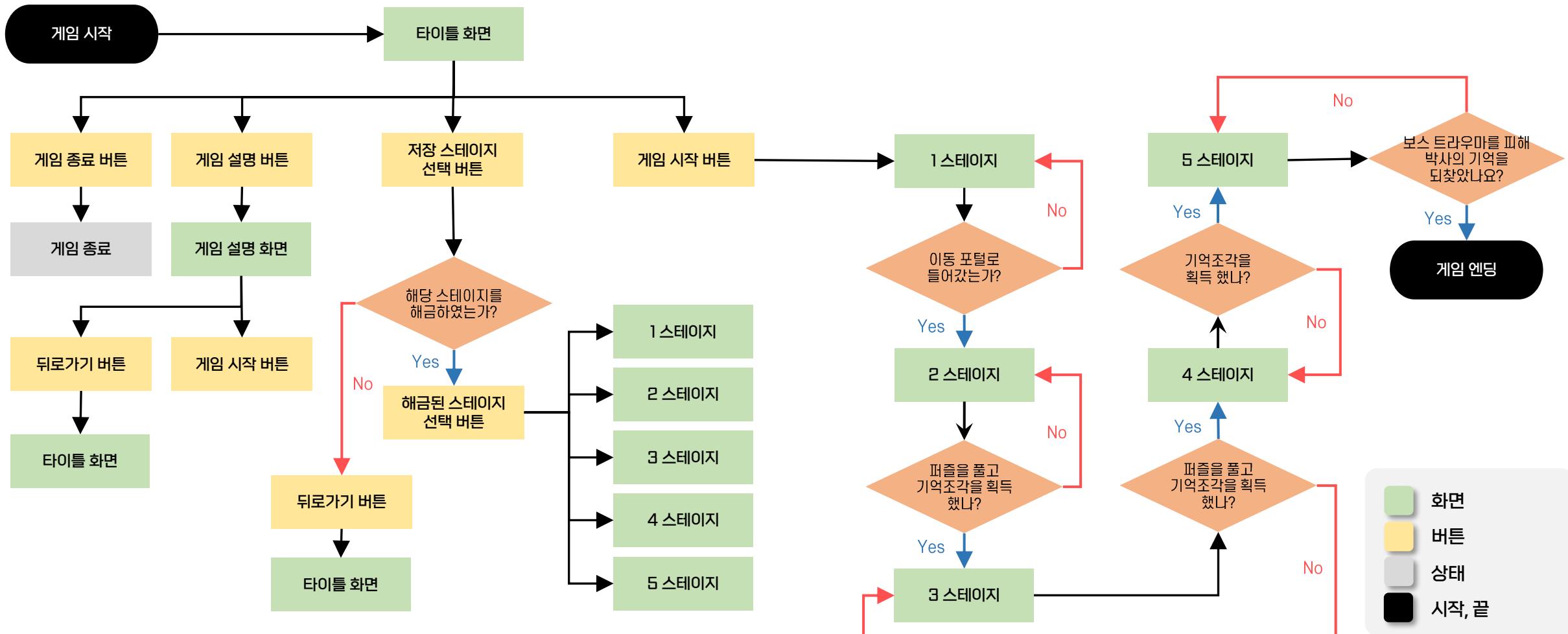
● 화면과 버튼구성 플로우 차트



3-4. 플로우 차트

B. 전체 플로우 차트

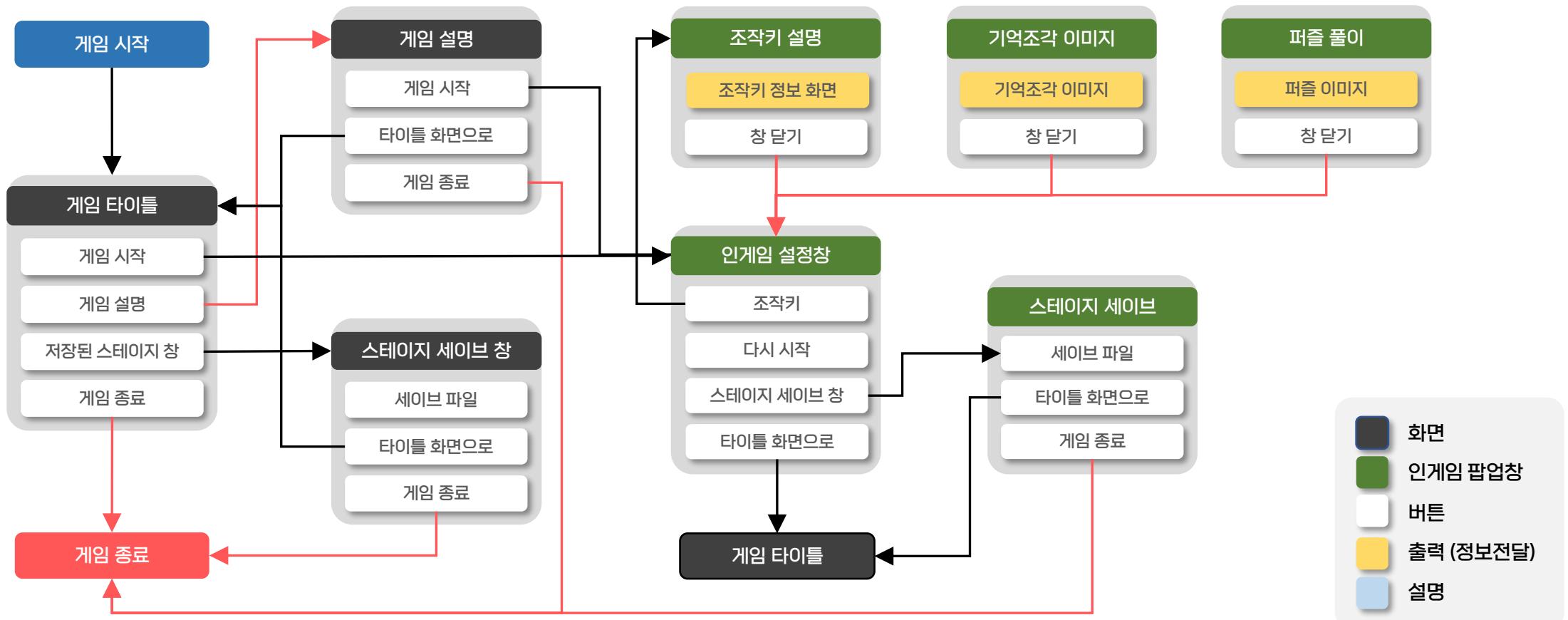
● 게임 전체 플로우 차트



3-4. 플로우 차트

C. UI 플로우

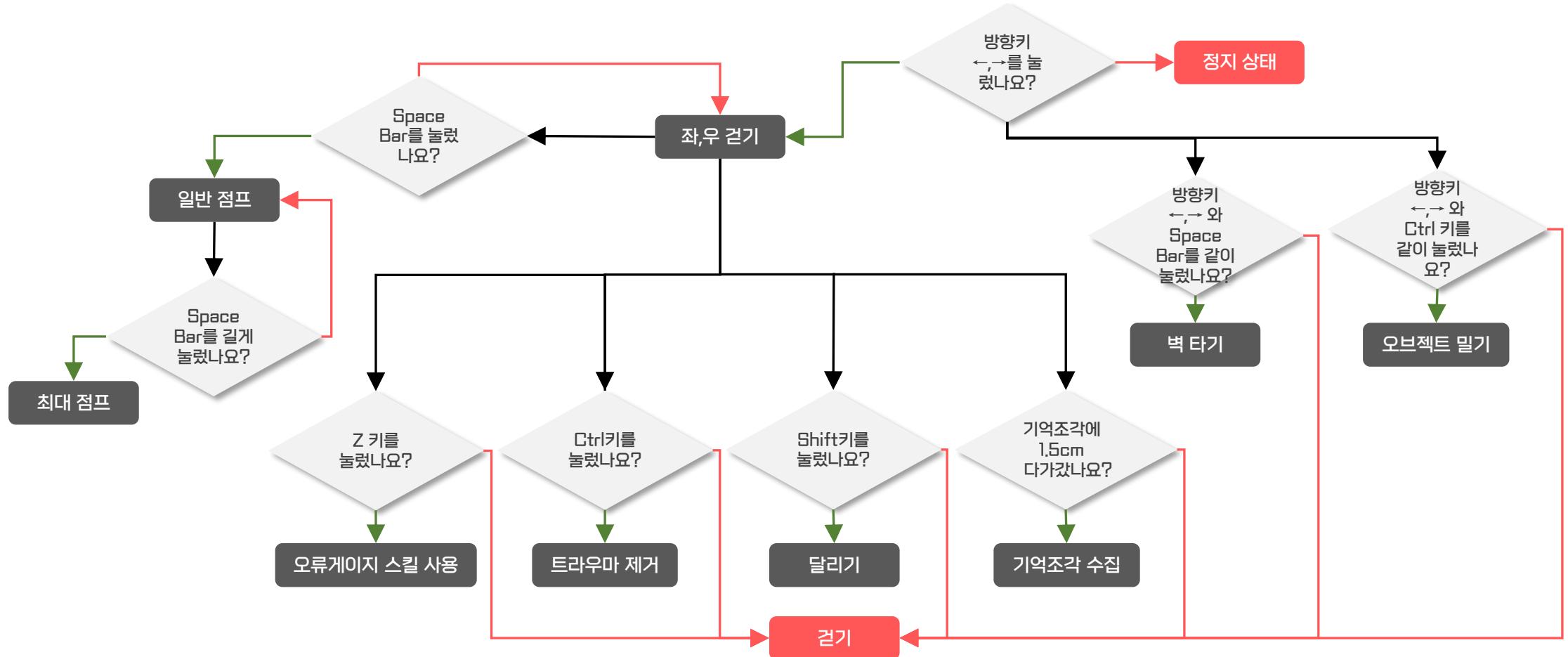
● UI 플로우 차트



3-4. 플로우 차트

D. 캐릭터 조작 플로우

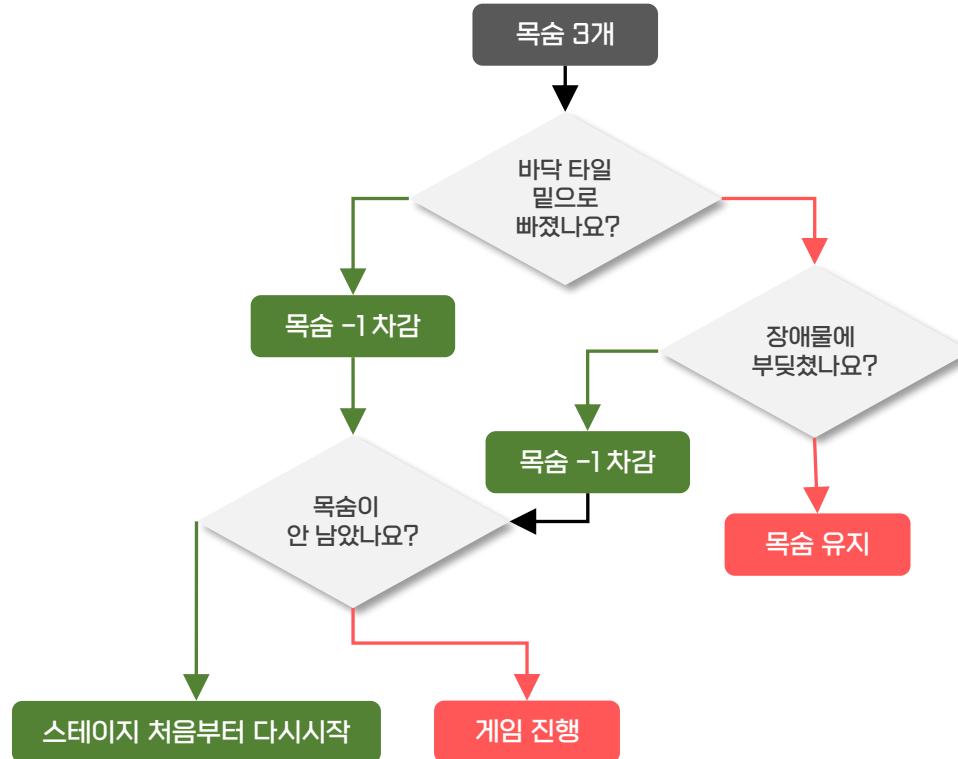
● 캐릭터 이동 조작 플로우 차트



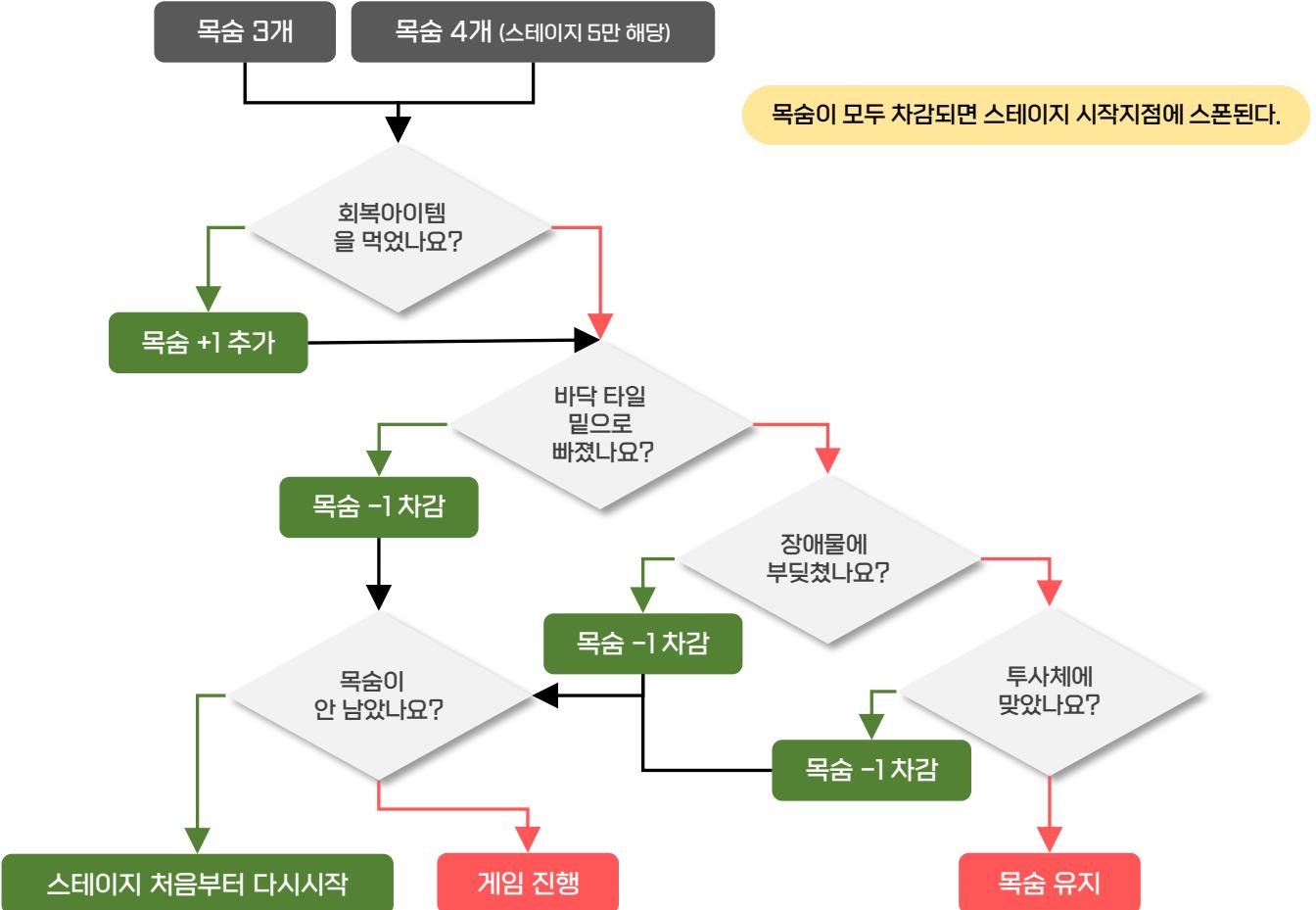
3-4. 플로우 차트

E. 생명력 플로우

● 캐릭터 생명력 플로우 차트 – (스테이지 1,2에 해당)



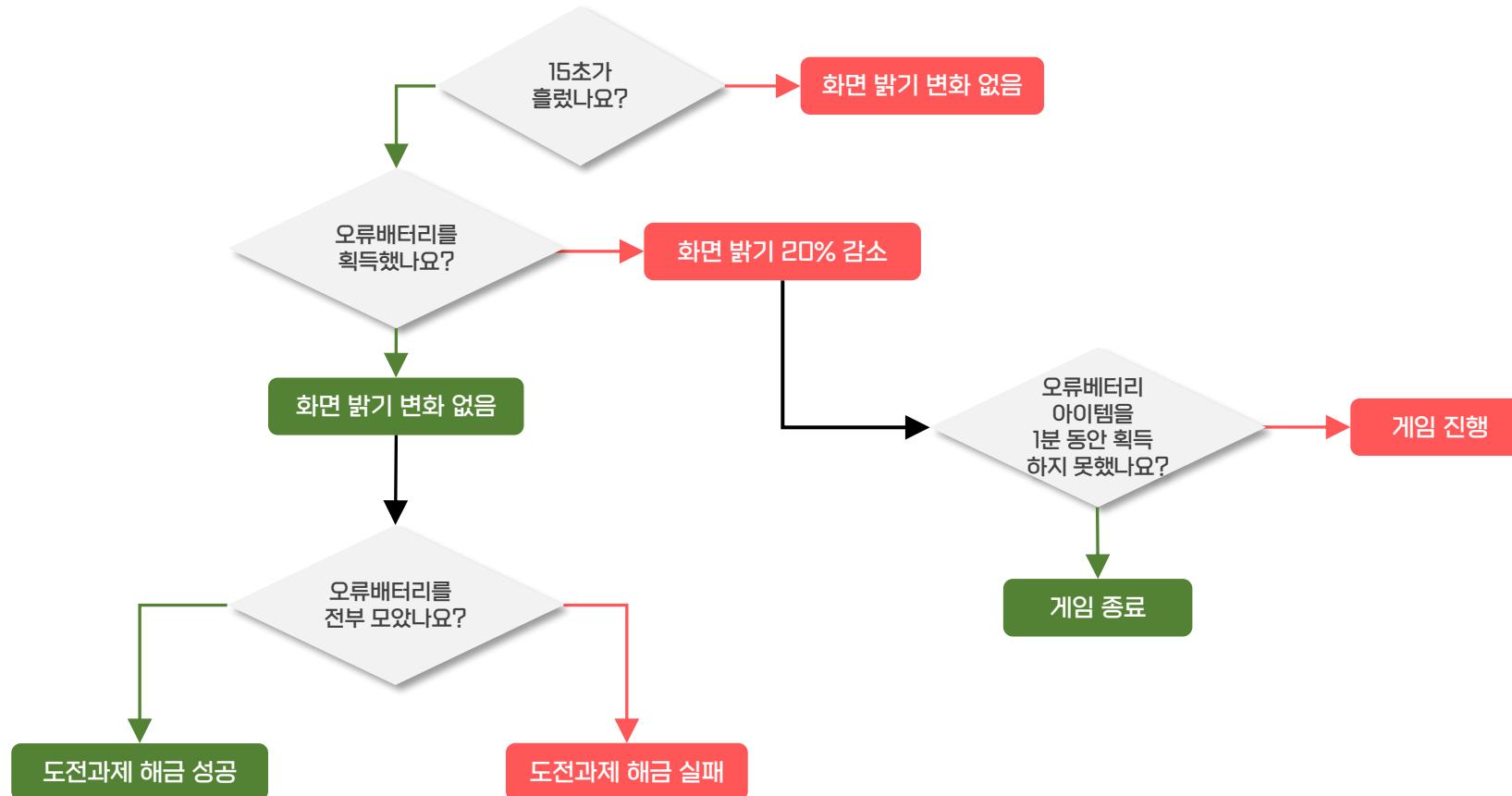
● 캐릭터 생명력 플로우 차트 – (스테이지 3,4,5에 해당)



3-4. 플로우 차트

F. 오류게이지 플로우

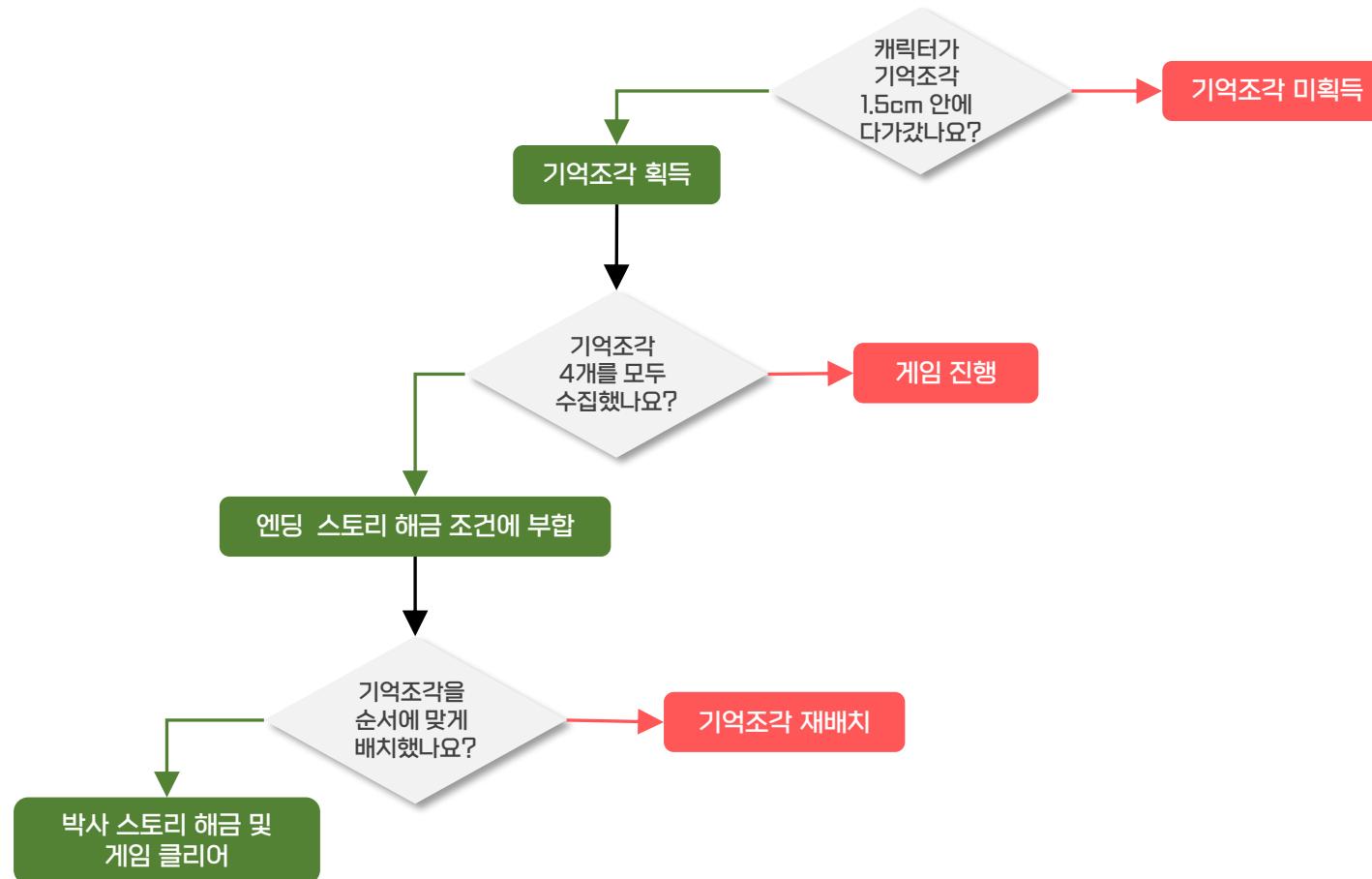
● 오류게이지 플로우 차트



3-4. 플로우 차트

G. 기억조각 플로우

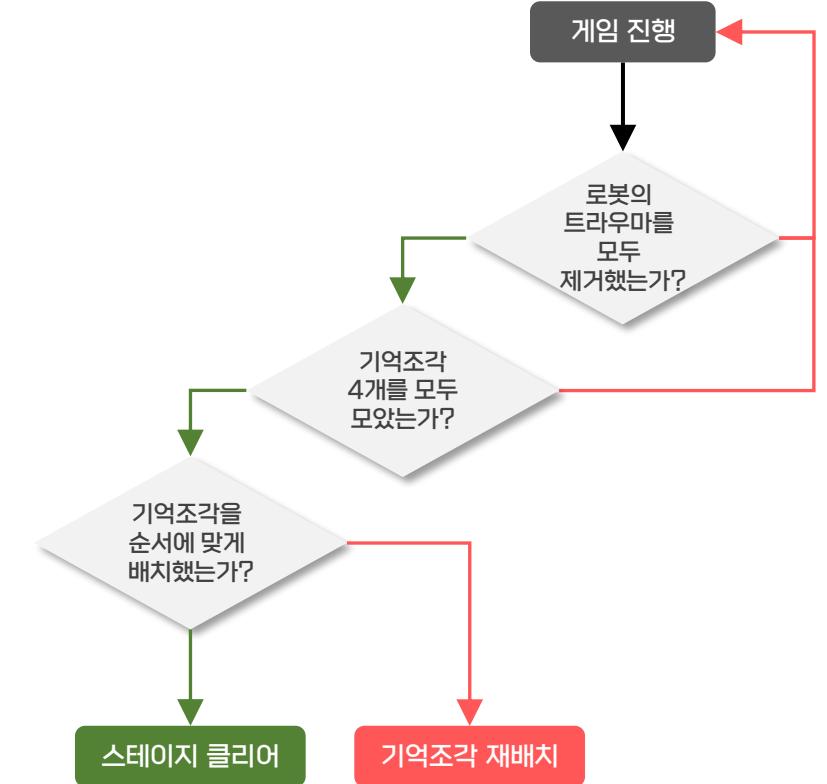
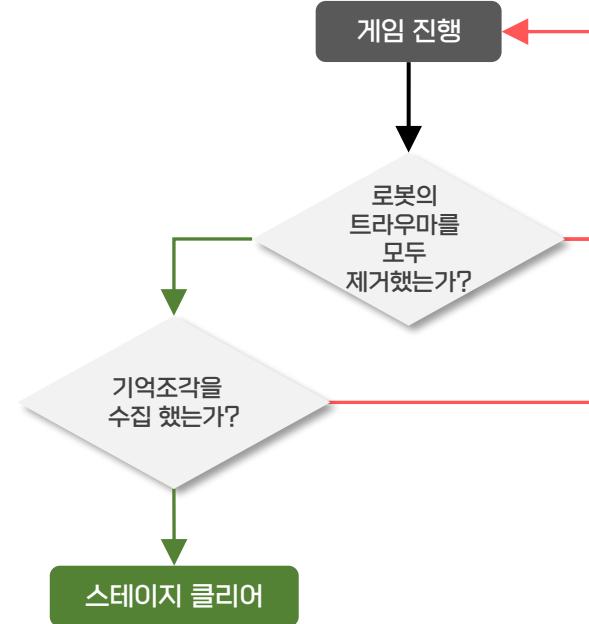
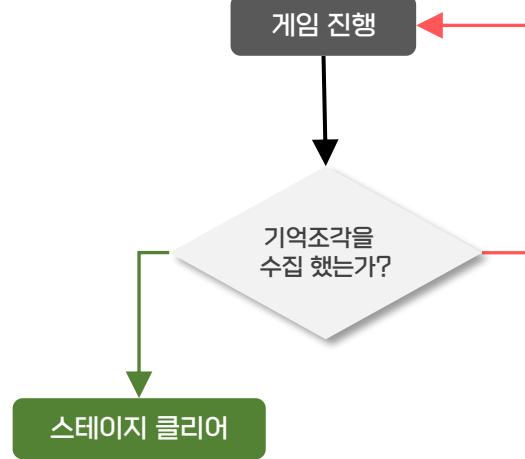
● 기억조각 플로우 차트



3-4. 플로우 차트

H. 클리어 조건 플로우

- 클리어 조건 플로우 차트 – (스테이지 1,4에 해당)
- 클리어 조건 플로우 차트 – (스테이지 2,3에 해당)
- 최종 클리어 조건 플로우 차트 – (스테이지 5에 해당)



4. UI

4-1

개요

- A. UI 컨셉
- B. UI 글꼴

4-2

주요화면 배치

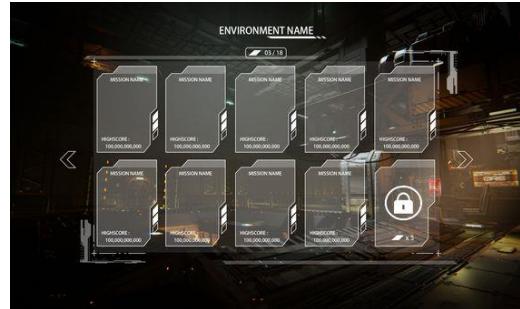
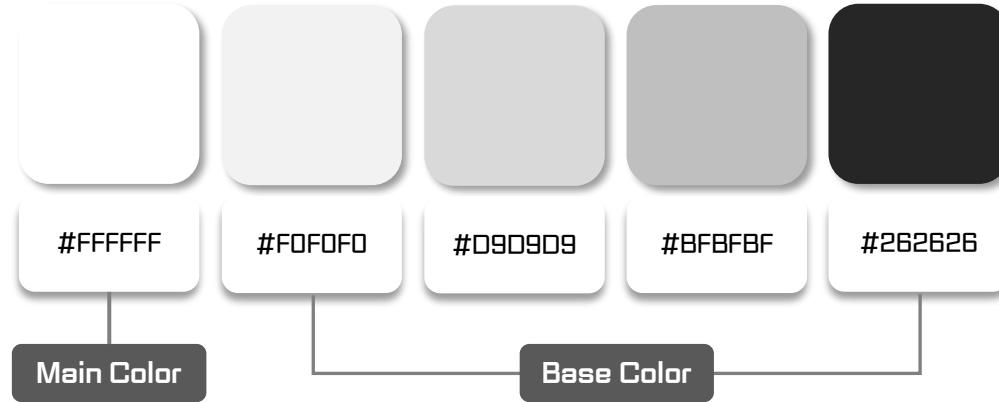
4-3

상세기능

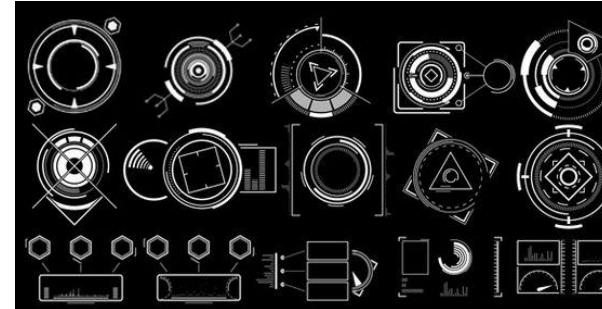
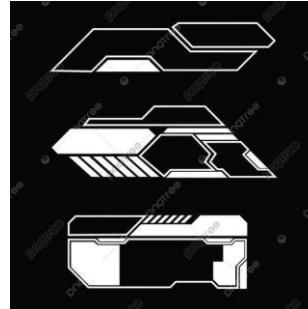
4-1. 개요

A. UI 컨셉

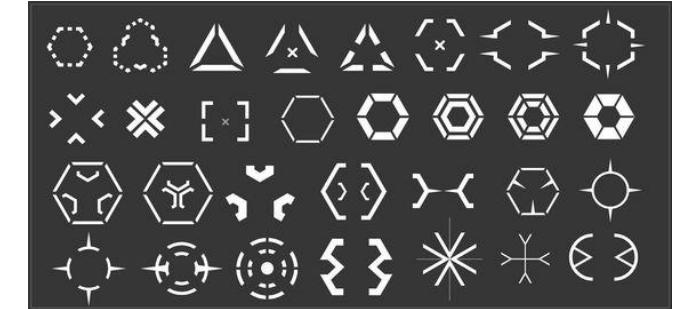
UI 디자인 컨셉/색상표



포인트를 가미한 깔끔한 베이스 디자인



사이버틱하고 복잡한 문양



4-1. 개요

B. UI 글꼴

KoPub World Batang 체

글꼴 이름: KoPubWorldBatang Medium

버전: Version 1.1.1; Build Release

OpenType 레이아웃, TrueType 윤곽선

ㄱ ㄴ ㄷ ㄹ ㅁ ㅂ ㅅ ㅇ ㅈ ㅊ ㅋ ㅌ ㅍ ㅎ ㅏ ㅑ ㅓ ㅕ ㅗ ㅘ ㅜ ㅛ ㅡ ㅣ

1234567890.:; ' " (!?) +-*/=

¹² 다람쥐 헌 챗바퀴에 타고파. 1234567890

¹⁸ 다람쥐 헌 챗바퀴에 타고파. 1234567890

²⁴ 다람쥐 헌 챗바퀴에 타고파. 1234567890

³⁶ **다람쥐 헌 챗바퀴에 타고파. 1234567890**

게임 내 모든 글씨는 위의 글꼴이 사용된다.

4-2. 주요화면 배치

▣ 해당 화면에 할당된 버튼 종류



- ▣ ● 게임시작
● 타이틀 화면으로
● 게임종료

- ▣ ● 스테이지 파일
● 뒤로가기



- ▣ ● 게임시작
● 게임 설명
● 스테이지 세이브 파일
● 게임종료



- ▣ ● 조작키
● 다시 시작
● 스테이지 세이브 파일
● 타이틀 화면으로
● 설정창 닫기

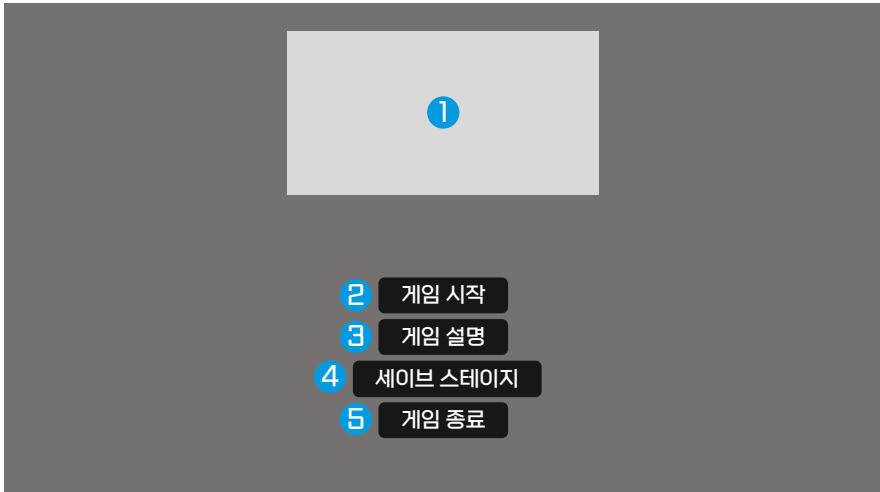
챕터 별로 분할



- ▣ ● 타이틀 화면으로
● 게임종료
● 장면 빨리 넘기기
(Space bar)

4-3. 상세기능

타이틀 화면 UI



게임 설명 UI

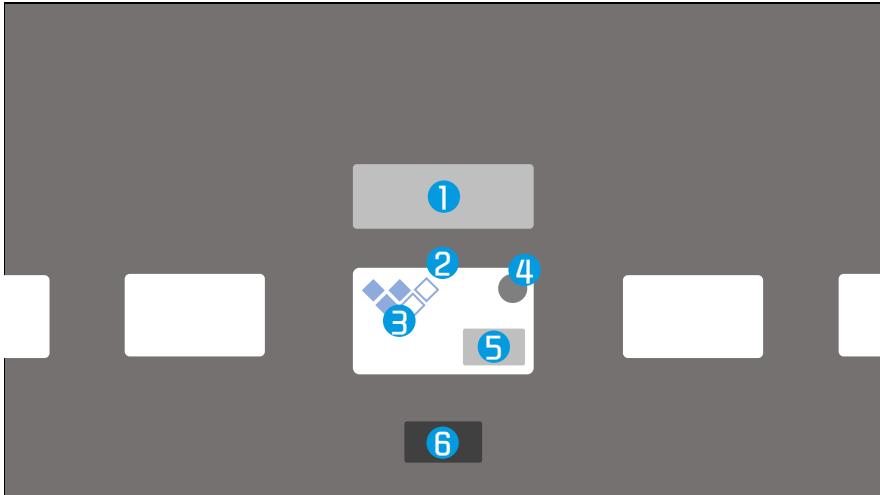


번호	구분	설명
1	타이틀 로고	FREE MEMORY 글자가 적혀 있는 타이틀 로고
2	게임 시작	게임을 시작함과 동시에 애니메이션 화면으로 넘어간다.
3	게임 설명	버튼을 누르면 조작법을 볼 수 있는 팝업화면이 등장한다.
4	세이브 스테이지 파일	게임 내에서 해당 스테이지를 해금한 경우가 있다면 스테이지 파일 버튼을 통해 해당 지점부터 게임을 시작 할 수 있다.
5	게임 종료	게임화면을 벗어나 Window로 나갈 수 있다.

번호	구분	설명
1	조작키 창	조작키 팝업 창
2	조작법	게임 내에서 사용가능한 조작키가 설명 되어있는 공간
3	조작키 창 닫기	현재의 조작키 창을 닫는 버튼

4-3. 상세기능

스테이지 세이브 파일 UI



번호	구분	설명
①	챕터 번호와 타이틀	데이터에 해당하는 챕터 번호와 타이틀 제목이 쓰여있다.
②	세이브 파일	방향키로 챕터를 넘길 수 있으며, 마우스 왼쪽 버튼으로 플레이하고자 하는 스테이지를 클릭해 플레이 할 수 있다. 해금하지 못한 스테이지는 자물쇠 모양으로 잠겨 선택이 불가능하다.
③	기억조각	수집했던 기억조각 개수가 나타나있다.
④	스테이지 번호	해당 스테이지의 순서를 알려주는 숫자
⑤	플레이 타임	해당 스테이지를 클리어하는데 걸리는 시간이 얼마인지 보여준다.
⑥	뒤로가기 버튼	타이틀로 돌아갈 수 있는 버튼이다.

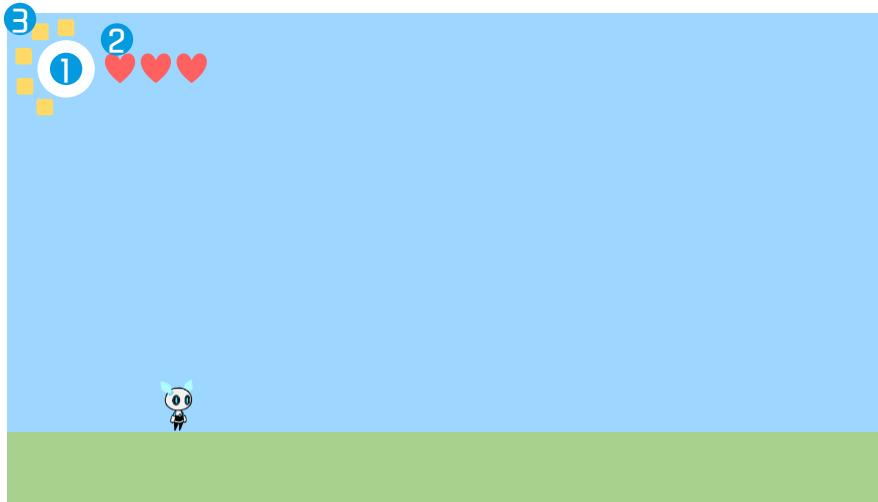
퍼즐 UI



번호	구분	설명
①	퍼즐 풀기 화면	각 다른 7개의 퍼즐이 해당 화면에 자유롭게 배치된다.
②	퍼즐	7개의 퍼즐이 배치되며, 해당 퍼즐을 풀어야 스테이지 이동이나 장애물을 돌파 할 수 있다.
③	퍼즐 창 닫기 버튼	현재의 퍼즐 창을 닫는 버튼

4-3. 상세기능

인게임 화면 UI



번호	구분	설명
①	오류 게이지	오류 배터리 아이템을 획득하면 채워지는 게이지. 스테이지마다 획득해야 하는 개수가 다르며, 1,2,3,4,5 스테이지에서 오류배터리를 하나도 빠짐없이 획득 시 도전과제 “무모한 수집”이 해금된다.
②	생명력	● 장애물에 닿을 때마다 1개씩 차감. ● 챕터 1까지 목숨이 3개이며 챕터2부터 1개로 줄어듦
③	기억조각	총 5개를 3챕터 안에 수집해야 하며, 챕터마다 수집해야 하는 조각의 개수가 정해져 있어 총족해야만 챕터를 넘어갈 수 있다.

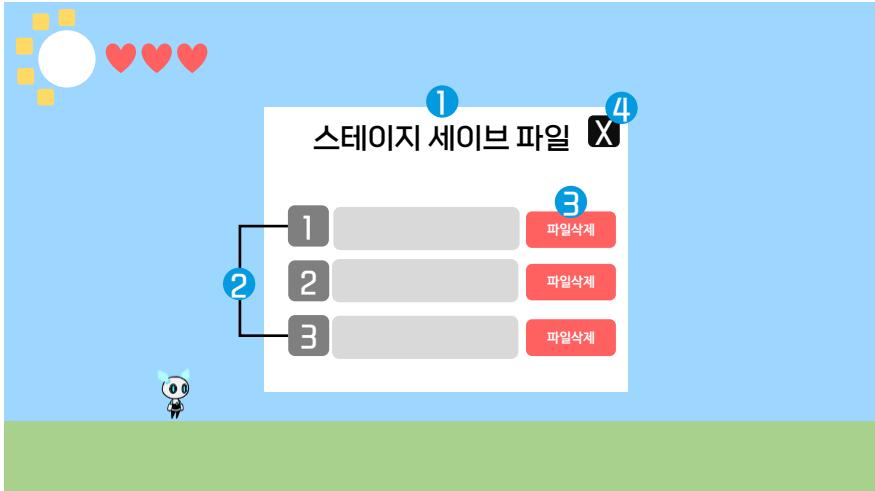
설정창 UI



번호	구분	설명
①	설정창	설정 팝업 창, 설정창 텍스트 출력
②	조작기	클릭하면 캐릭터의 조작법이 나와있는 조작기 팝업창이 뜬다.
③	다시 시작	해당 챕터를 처음부터 다시 시작할 수 있다.
④	스테이지	해금했던 스테이지들을 모아 놓은 파일 창이 나온다.
⑤	타이틀 화면으로	게임의 타이틀화면으로 가는 버튼
⑥	설정 창 닫기	현재 설정창을 닫는 버튼

4-3. 상세기능

인게임 스테이지 세이브 파일 UI



번호	구분	설명
1	세이브 파일창	세이브 파일 팝업 창, 세이브파일 텍스트 출력
2	세이브 파일	세이브 파일을 통해 해당 구간으로 이동 할 수 있다. (개수는 총 3개로 스테이지 3,4,5가 나와있다.)
3	파일 삭제 버튼	해당 세이브 파일을 삭제 할 수 있는 버튼이다. 한번 지우면 돌이킬 수 없다.
4	세이브 파일창 닫기	현재의 세이브 파일창을 닫는 버튼

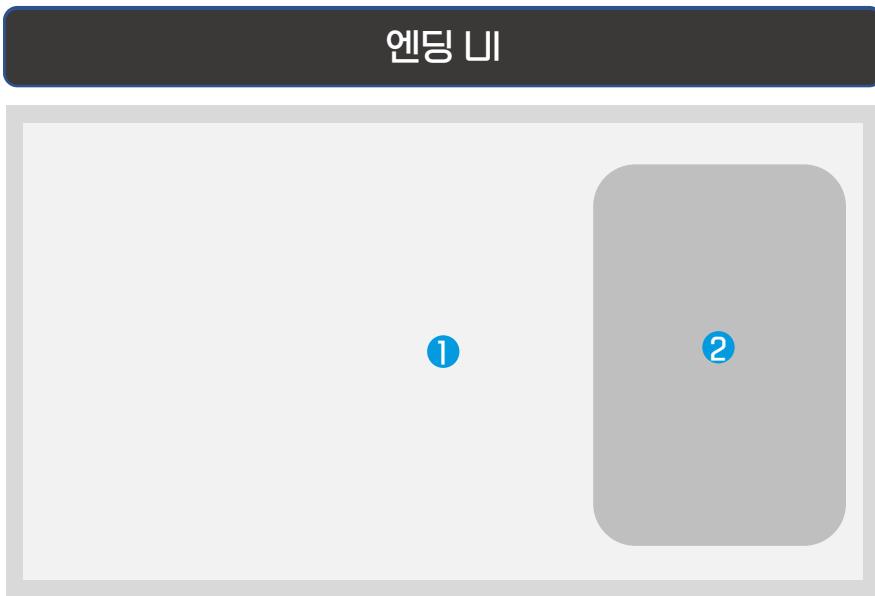
조작법 UI



번호	구분	설명
1	조작기 창	조작기 팝업 창, 조작기 텍스트 출력
2	조작법	게임 내에서 사용가능한 조작기 설명 되어있는 공간
3	조작기 창 닫기	현재의 조작기 창을 닫는 버튼

4-3. 상세기능

엔딩 UI



번호	구분	설명
1	애니메이션 상영 창	엔딩 스토리가 담겨있는 애니메이션이 상영되는 창
2	크레딧 창	게임 제작자 이름과 역할, 출처, 참고한 레퍼런스 게임이름이 텍스트로 출력되는 곳

엔딩 UI



번호	구분	설명
3	엔딩 종료 창	ESC로 열 수 있는 창, 해당 창이 열리면 애니메이션과 크레딧이 멈춘다. 타이틀화면으로 가는 버튼과 게임종료 버튼이 존재
4	타이틀 화면으로	게임의 타이틀화면으로 가는 버튼
5	게임 종료	게임화면을 벗어나 Window로 나갈 수 있다.

5. 캐릭터

5-1

개요

5-2

메인 캐릭터

- A. 인게임 비율
- B. 캐릭터 디자인 개요
- C. 캐릭터 상세정보
- D. 캐릭터 테이블

5-3

서브 캐릭터

- A. 박사
- B. 의뢰 로봇
- C. 할머니

5-4

애니메이션

- A. 애니메이션 테이블
- B. 애니메이션 이미지

플레이를 이끌어가는 메인 캐릭터 **MEMORY**와
스토리를 이끌어가는 서브 캐릭터 **PIECE** 박사로 나뉜다.



“메인 캐릭터”

플레이를 이끌어가는 인물

인게임에 등장하며, 오브젝트와 상호작용하고
지형지물 및 장애물을 컨트롤을 통해
극복하고 퍼즐을 풀며
전체적인 플레이를 이끌어간다.



“서브 캐릭터”

스토리를 이끌어가는 인물

인게임에는 플레이어나 NPC의 형태로도
등장하지 않으며, 해당 캐릭터의
대사 출력으로만 등장해 스토리를 이끌어간다.



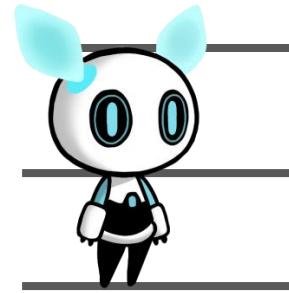
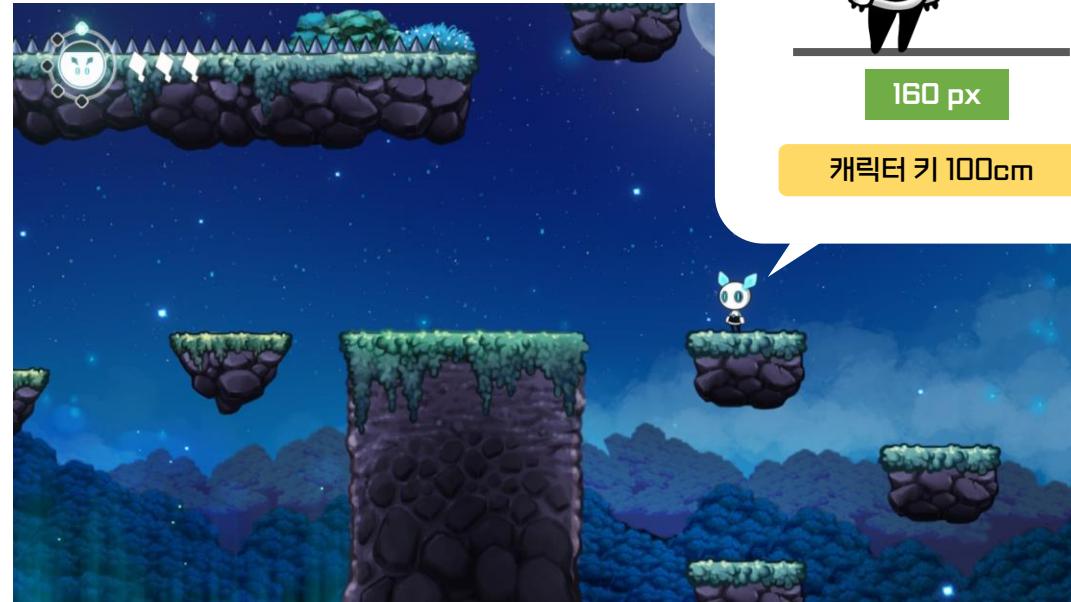
5-2. 메인 캐릭터

A. 인게임 비율

● 레퍼런스 게임 인게임 비율



● 개발 게임 인게임 비율



200 px

160 px

캐릭터 키 100cm

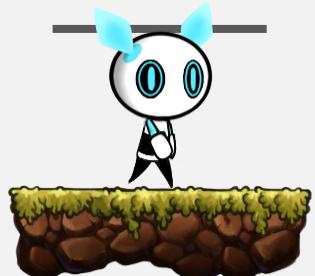
화면크기 : 1920 X 1080

5-2. 메인 캐릭터

A. 인게임 비율

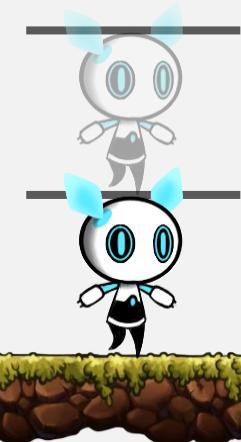
● 캐릭터 크기 기준 Height (이미지 설명)

캐릭터 2개 높이



걷기 / 달리기 높이

캐릭터 2개 높이



일반 점프 높이

캐릭터 3개 높이



최대 점프 높이

캐릭터 2.5개 높이



벽 타기 높이

캐릭터 1.5개 높이



데미지 타격 높이

캐릭터 1개 높이



상호작용 높이

5-2. 메인 캐릭터

B. 캐릭터 디자인 개요

1

2D 카툰체 캐릭터



정교하고 섬세하게 디자인된 배경에
굵은 선으로 디자인된 눈에 띠는 카툰 그림체
캐릭터로 플레이 배경이 되는 의뢰자의 기억코드
속 풍경과 그 속에 들어가 기억을 지워야 하는
캐릭터 메모리의 극명한 구분을 짓기 위해
서로 다른 그림체를 사용.

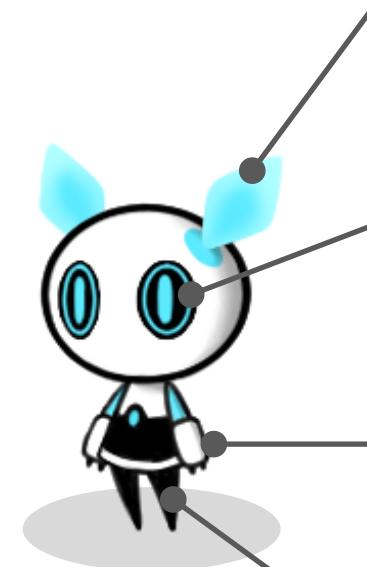
2

미래 로봇 컨셉



2111년도에 가정용 가사로봇, 또는 애완용
로봇의 디자인으로 사용될 것 같은 친숙한
외형의 2등신 미래 로봇 캐릭터이다.
좋지 않은 기억으로 인해 고통과 두려움 속에
떨고 있는 의뢰자들에게 친숙하게 다가가기
위한 디자인이기도 하다.

● 캐릭터 세부 설명



어두운 곳을 밝혀주는 홀로그램 귀
(박사와의 커뮤니케이션을 위한
통신은 귀를 통해서 한다.)

감정표현을 나타내는 눈
(유일하게 감정표현을 할 수 있는 눈이다.
메모리가 소멸하거나 상호작용 할 때 눈이
변하는 것을 볼 수 있다.)

벽타기에 유리한 날카로운 갈퀴 손
(변형된 트라우마들을 피하는데 최적화된
갈고리가 달려있는 손이다.)

재빠르게 달릴 수 있는 얇은 다리
(다리가 얇아 앞, 뒤로 빨리 움직여
장애물을 피하기 편하다.)

5-2. 메인 캐릭터

C. 캐릭터 상세정보

● 캐릭터 크기 및 디자인



플레이를 이끌어가는 인물

캐릭터의 주요 능력

트라우마
제거
(장애물 파괴)

오류 배터리
수집

기억조각
수집

이름	Memory
성별	없음
나이	1세
키	100cm (성인남성 허리까지의 키)
체형	날씬보이는 체형 (일러스트: 2.5 등신, 인게임: 2등신)
직업	Piece 박사의 서포터
흥미분야	기억코드에서 트라우마 제거하기
성격	다정하고 차분하며 불의를 못 참는 성격
특이점	<ul style="list-style-type: none">● 주인공 대신 기억코드 속에 들어가 의뢰를 수행● 주인공의 지워진 기억을 찾는데 도움을 주고 싶어함
외양적 특징	홀로그램으로 밝게 빛나며 감정표현을 할 수 있는 귀, 전기 코드 모양을 한 손
주요행동	기본(대기), 걷기, 달리기, 점프하기, 벽 타기, 트라우마 지워주기, 기억조각 흡수하기, 퍼즐 풀기

5-2. 메인 캐릭터

D. 캐릭터 테이블

C-1. 캐릭터 구성

● PC 구성 테이블

NO	Dev_name	Name	Type	Default	Min	Max	Explanation
1	아이디	PC_ID	int	1	1	999999...	해당 PC의 고유 키 값
2	이름	Name	String	NULL	-	-	해당 PC의 이름
3	체력	HP	float	3	1	3	PC가 피격을 견딜 수 있는 능력치
4	걷기 속도	Walk_Speed	float	7	-	-	PC의 걷기 이동 영향을 주는 능력치
5	달리기 속도	Run_Speed	float	7x1.5	-	-	PC의 달리기 이동 영향을 주는 능력치
6	점프력	Jump_Power	float	2	-	-	PC의 점프 이동거리에 영향을 주는 능력치
7	최대 점프력	Highjump_Power	float	2→0.2초 동안	-	-	PC의 최대 점프 이동거리에 영향을 주는 능력치
8	벽 타는 속도	Climb_Speed	float	0.9	-	-	PC의 벽타기 이동 영향을 주는 능력치
9	벽 타는 점프력	Climb_Power	float	10	-	-	PC의 벽타기 점프 이동거리에 영향을 주는 능력치
10	오브젝트 밀기	Push_Power	float	40	-	-	PC의 오브젝트 이동거리에 영향을 주는 능력치

ID 형식	분류	코드
0/00	존재 (인간형 -1, AI 형 -2)	1~2
	PC 생성번호	01~99

● PC 구성 테이블

PC_ID	Name	HP	Walk_Speed	Run_Speed	Jump_Power	Highjump_Power	Climb_Speed	Climb_Power	Push_Power
201	Memory(메모리)	3	7	7x1.5	2	2→0.2초 동안 유지	0.9	10	40

5-2. 메인 캐릭터

D. 캐릭터 테이블

C-2. 캐릭터 기술

● PC 기술 테이블

NO	Dev_name	Name	Type	Default	Min	Max	Explanation
1	기술 아이디	Skill_ID	int	1	1	999999...	해당 기술의 고유 키 값
2	기술 이름	Name	String	NULL	-	-	해당 PC의 기술 이름
3	기술 종류	Skill_Group	Int	NULL	0	3	해당 기술의 종류
4	기술 커맨드	Skill_Command	string	NULL	-	-	해당 기술의 커맨드
5	기술 발동 시간	Skill_Time	float	3	-	3	해당 기술의 발동 시간
6	기술 충전 시간	Skill_Charge	float	30	-	30	해당 기술의 재사용 대기 시간

ID 형식	분류	코드
00/0/0	PC 생성번호	01~99
	기술 종류 (오류 -1, 비 오류 -2)	1~2
	기술 생성번호	1~9

● PC 기술 테이블

Skill_ID	Name	Skill_Group	Skill_Time	Skill_Charge
0111	Error_Gg1	1	3	30

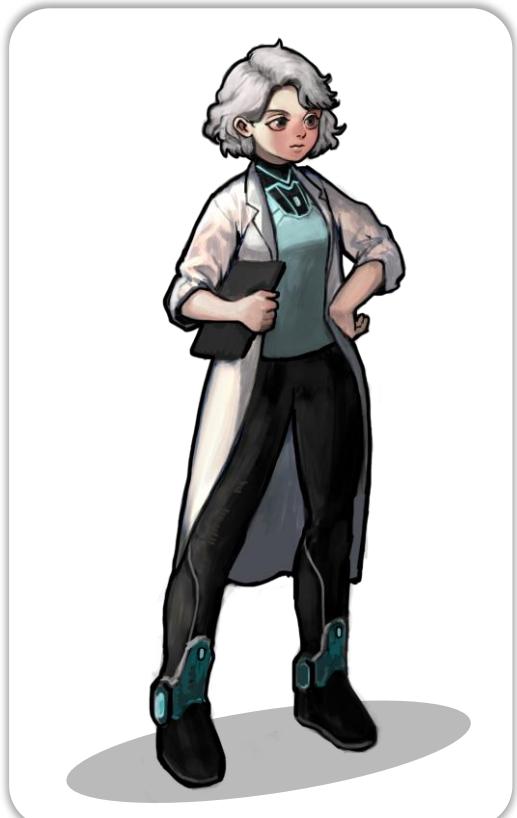
* Gg = Gauge

5-3. 서브 캐릭터

A. 박사

A-1. 박사 상세정보

● 캐릭터 디자인



스토리를 이끌어가는 인물

“내 기억이 증발한 이유를 알고 싶어.”

“이 로봇에 기억속에 내 모습이 보여. 나와 연관이 있지 않을까?”

“메모리! 저 기억 구석에 내 기억조각이 보여.”

● 캐릭터 세부사항

이름	Piece
성별	여성
나이	27세
국적	한국 국적
키	171cm
체형	마른 체형 (일러스트: 6 등신)
직업	로봇 과학연구소 소장
흥미분야	프로그래밍
성격	매사에 진중하고 밝으며 정의로운 성격
특이점	● 원쪽 손목에 SIM 칩이 훼손된 상태로 연구소 내 숙직실에서 발견 ● 23~26세 까지의 기억이 증발
외양적 특징	은빛 단발 곱슬머리, 창백한 피부, 검은 눈동자, 미래형 신소재 수트를 입고 있음

5-3. 서브 캐릭터

A. 박사

A-2. 스토리 진행방법

● 레퍼런스 게임 대화창 출력 예시



이미지 출처 : 할로우나이트

예시처럼 화면 중앙상단에 대사가 출력되며, 플레이 캐릭터와 소통 및 게임 진행방향을 안내한다.

● 디버그 인게임 대화창 출력 예시



메모리 ... 들려? 쉬고 있는데 갑자기 불러서 미안해.

출력대사 출처 : DEBUG -1 챕터 중

5-3. 서브 캐릭터

A. 박사

A-3. 대사 출력

● 대사 출력 테이블

No	등장 스테이지	등장 구간	대사 출력 시 연출	대사 출력 내용
1-1	1 스테이지	챕터 1 입성과 동시에	캐릭터는 대사가 끝날 때까지 움직이지 않으며, 대사는 챕터 타이틀이 사라짐과 동시에 출력된다.	“ 메모리 … 들려? 쉬고 있는데 갑자기 불러서 미안해.”
1-2		1-1 대사 출력 후		“ 이번 의뢰는 조금 특이해, 가정용 로봇이 되고 싶어하는 군용 로봇 의뢰야.”
1-3		1-2 대사 출력 후		“ 매번 하던 것처럼 하나도 빠짐없이 제거하자!”
1-4		기억조각 앞에서	캐릭터가 기억조각 근처 3cm에서 멈추며, 대사가 출력된다.	“ 저건 트라우마 조각이 아닌 것 같은데 … ”
1-5		기억조각 획득 후	1-4 대사가 출력된 후 대사창이 닫히고 스캔하는 효과음이 출력된 후 대화창 등장과 함께 대사가 출력된다.	“ 스캔 해봤을 때 문제되는 악성코드는 안 잡혀. 다가가보자.”
1-6		기억조각 획득 후		“ 여기서 내 기억조각을 발견하게 되다니… ”
1-7		1-6 대사 출력 후		“ 구석구석 잘 살펴보면서 진행해줘, 이 로봇 나랑 어떤 연관이 있었는지 궁금해졌어.”
2-1	4 스테이지	기억조각 획득 후	기억조각 획득 후, 이미지 창이 뜨고, 이미지 창을 닫으면 대사창이 출력되는데, 이 때 캐릭터는 움직이지 않는다.	“ 잠깐! 지금 기억 회상이나 하고 있을 때가 아닌 것 같아, 문제가 생겼어.”
2-2		2-1 대사 출력 후		“ 다음 기억코드가 읽히지 않아. 일이 … 좀 꼬이겠는데?”
3-1	5 스테이지	트라우마를 비추고 난 후	캐릭터 움직임과 동시에 대화창이 출력되며, 2초 후 자동으로 사라진다.	“ 로봇의 숨어있던 트라우마가 우리를 바이러스로 인식하고 공격하려는 것 같아.”
3-2		3-1 대사 출력 후		“ 저 트라우마… 상당히 강한 악성코드를 지니고 있어. 담으면 소멸이니까 조심해.”
3-3		통로 안에서	트라우마를 피해 좁은 통로로 지나가다 캐릭터는 멈추고 대사가 출력된다.	“ 로봇의 몸 속 프로그램들은 트라우마의 형태는 기억할 순 있어도 고통받았던 기억 자체는 떠올리지 못할 꺼야.”
3-4		통로를 지나서	대사가 출력될 때 캐릭터는 움직이지 않는다.	“ 내가 찾은 흔어져 있던 기억에 집중해볼까, 내 과거와 마주할 시간이야.”

5-3. 서브 캐릭터

B. 의뢰로봇

● 캐릭터 디자인



스토리를 이끌어가는 인물

“
나는 군용 로봇이
되고 싶지 않았어.
”

“
이건 할머니가
아끼셨던 가장 최근에
찍은 가족사진이네…
”

“
내가 증오했던
사람이란 종족을 지켜주고
싶어 질 줄은 몰랐어.
”

● 캐릭터 세부사항

이름	KMR-072 / 코라 (할머니가 지어 준 이름)
성별	없음
나이	4년 (Made 4 year)
소속	경기도 파주의 로봇 정예부대 소속
키	185cm
체형	단단한 근육질 체형 (일러스트: 7 등신)
직업	육군 보안팀 소속 로봇
흥미분야	할머니 집에서 옛날 얘기 듣기, 정원 가꾸기
성격	평화를 좋아하는 조심스럽고 소심한 성격
특이점	<ul style="list-style-type: none">만들어졌을 때부터 본인이 원하는 직업을 가질 수 없는 현실에 힘들어함상부의 명령에 복종 할 수 밖에 없는 코드가 내장되어 있음연구실에서 만들어졌으며, 무기화실험에 쓰이던 로봇이었음
외양적 특징	검은빛과 은빛의 무광 카본 소재 갑옷, 장소에 따라 변하는 갑옷 색

5-3. 서브 캐릭터

C. 할머니

● 캐릭터 디자인



스토리를 이끌어가는 인물

“ 농장운영에 차질이 생겼어요… ”

“ 나도 그렇지만.. 코라가 더 걱정돼, 많이 힘들어 할 텐데. ”

“ 코라가 탈영했다는 소식을 뉴스로 접하게 되었는데 별 일 없었으면 좋겠네… ”

● 캐릭터 세부사항

이름	유정화
성별	여성
나이	81세
국적	한국 국적
키	157cm
체형	왜소한 체형 (일러스트: 6 등신)
직업	150평 대 농장 운영
흥미분야	본인이 가꾼 농작물 나누기, 집안 물건 가지런히 정리하기
성격	온화하고 정 많은 성격
특이점	<ul style="list-style-type: none">● 최근 교통사고로 아들과 남편을 잃었으며, 가족의 부재로 인해 힘들어함● 코라와 3년 전에 만나 가족처럼 지내고, 또 하나의 가족으로 인식하고 있음● 교통사고 후유증으로 인해 걸음이 느려짐
외양적 특징	은빛 단발 곱슬머리, 잣은 웃음으로 인해 눈가에 웃는 모양으로 지어진 주름

5-4. 애니메이션

A. 애니메이션 테이블

● PC 애니메이션 테이블

No	Animation_ID	유형	대분류	소분류	출력 조건	설명	연출	프레임	이펙트 여부	
1	M_Idle	플레이어	조작	기본 자세	대기 자세	키 입력 없음	캐릭터에게 아무 입력이 없을 때 출력되는 동작	AI 인공지능인 캐릭터는 숨을 쉬지 않기 때문에 목을 위 아래로 움직이는 기본자세를 연출한다.	4	X
2	M_Walk			걷기	방향키 (←, →)	캐릭터가 오른쪽, 왼쪽으로 걸어 갈 경우 출력되는 동작	팔을 앞, 뒤로 흔들며 좁은 보폭으로 걸어가는 동작을 연출한다.	8	X	
3	M_Run			달리기	방향키 (←, →) + Shift 키	캐릭터가 오른쪽, 왼쪽으로 달릴 경우 출력되는 동작	팔을 앞, 뒤로 세차게 흔들며 넓은 보폭으로 뛰어가는 동작을 연출한다.	8	□	
4	M_Jump,			일반 점프	Space Bar	캐릭터가 일반 점프 할 경우 출력되는 동작	무릎을 가볍게 굽혀 사뿐히 뛰는 동작을 연출한다.	5	X	
5	M_Highjump			최대 점프	Space Bar 지속	캐릭터가 최대 점프 할 경우 출력되는 동작	무릎을 많이 굽혀 높게 뛰는 동작을 연출한다.	5	□	
6	M_Climb			벽타기	방향키 (←, →) + Space Bar	캐릭터가 벽을 오를 경우 출력되는 동작	벽에 불어 점프하면서 이동하듯이 연출되는데, 점프 동작이 곧 바로 이어지지 않을 시 벽에서 미끄러지며 아래로 내려오게 된다.	1	□	
7	M_Push			오브젝트 밀기	방향키 (←, →) + Ctrl 키	캐릭터가 오브젝트를 밀 경우 출력되는 동작	오브젝트에 두 손을 담고 찡그리는 표정과 함께 힘껏 미는 듯한 동작이 연출된다.	8	X	
8	M_Damage		피해	피격	장애물에 맞은 후	캐릭터가 장애물에 당거나 피격 맞을 경우 출력되는 동작	뒤로 밀리면서 캐릭터의 귀와 눈, 팔이 애리가 뜯 뜯 빨개지며 눈은 X로 깜빡이는 연출이 된다.	5	□	
9	M_Die			죽음	모든 생명력을 소진한 후	캐릭터가 생명력을 모두 소진해 죽을 경우 출력되는 동작	캐릭터가 스테이지에서 소멸되는 듯이 캐릭터 몸이 애리가 나글리치 효과가 나타나며, 캐릭터가 투명해지며 사라지는 연출이 된다.	7	□	
10	M_P_Success		퍼즐	퍼즐 풀이 성공	퍼즐 Clear UI가 출력된 후	캐릭터가 퍼즐풀이에 성공 할 경우 출력되는 동작	손을 앞으로 수직으로 올리는 동작을 취하며, 이 때 캐릭터는 살짝 뒤를 도는 연출을 한다.	5	X	
11	M_MP_Get		기억조각	기억조각 획득	사정거리 안에 다가가기 (사정거리: 캐릭터와 오브젝트 1.5cm)	캐릭터가 기억조각을 획득 했을 경우 출력되는 동작	눈을 감고 몸이 공중에 뜨며 양 팔을 좌, 우로 벌리는 연출을 한다.	5	X	
12	M_Interactua		상호작용	상호작용 하기	Ctrl 키	캐릭터가 퍼즐 풀이에 도전하거나, 트라우미를 지울 경우 출력되는 동작	눈이 느낌표로 변하며, 캐릭터의 귀가 양쪽으로 두 바퀴 도는 연출을 한다.	10	X	

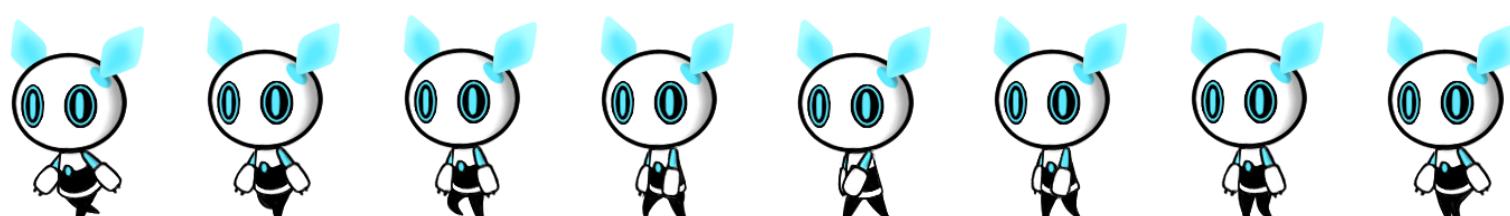
5-4. 애니메이션

B. 애니메이션 이미지

ID	Name	설명
M_Idle	기본동작	PC가 가만히 서 있을 경우 출력되는 동작

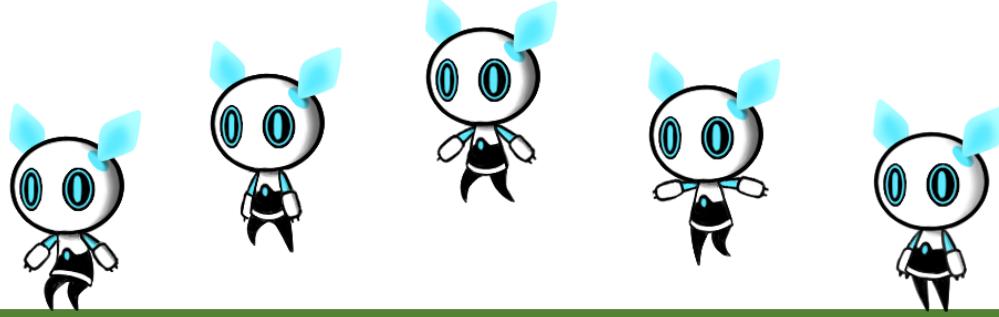


ID	Name	설명
M_Walk	걷기	PC가 앞으로 나아갈 때 출력되는 동작



5-4. 애니메이션

B. 애니메이션 이미지

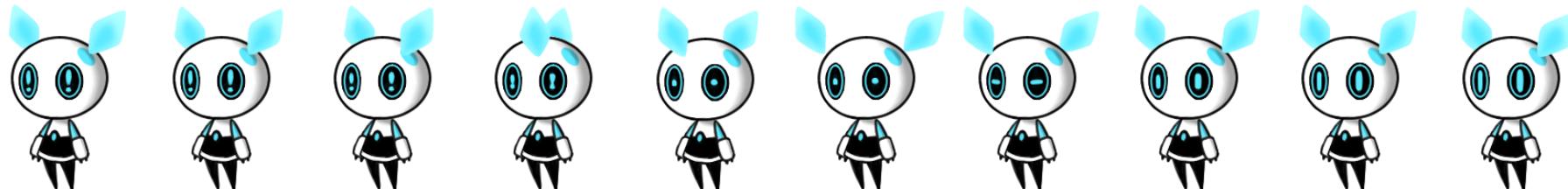
ID	Name	설명
M_Jump	점프하기	PC가 위로 뛰어올랐을 경우 출력되는 동작
		

ID	Name	설명
M_Die	피격 맞기	PC가 장애물에 피격 당했을 경우 출력되는 동작
		

5-4. 애니메이션

B. 애니메이션 이미지

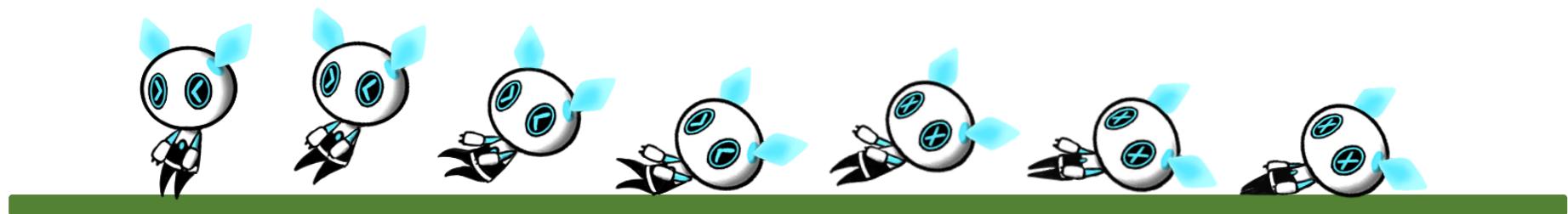
ID	Name	설명
M_Push	오브젝트 밀기	PC가 오브젝트를 밀 경우 출력되는 동작
		

ID	Name	설명
M_Interaction	상호작용하기	PC가 상호작용 했을 경우 출력되는 동작
		

5-4. 애니메이션

B. 애니메이션 이미지

ID	Name	설명
M_Die	사망	PC가 생명력이 전부 소진 될 경우 출력되는 동작



ID	Name	설명
M_Climb	벽타기	PC가 벽을 오를 경우 출력되는 동작



6. 장애물

6-1

개요

6-2

블록

- A. 블록 테이블
- B. 튜토리얼 스테이지
- C. 메인 스테이지
- D. 최종 스테이지

6-3

장애물

- A. 메인 스테이지
- B. 최종 스테이지
- C. 거대 트라우마

6-4

퍼즐

- A. 개요
- B. 기억조각
- C. 트라우마
- D. 이스터 에그



스테이지에 등장하는 모든 장애물은 의뢰 로봇의 트라우마에서 비롯된다.

군대에서의
트라우마

로봇이기에
겪었던 일

자의식이
있는 로봇의
절망

의지했던
할머니 가족의
죽음

지뢰탐지 로봇이 되었던 경험,
죽은 동료의 파편, 폭격

고장이 날 수 있다는 것,
인간보다 못한 취급 받는 것

자신이 원하는 직업을
갖지 못하는 로봇의 절망

처음으로 생긴 가족의
죽음을 통해 슬픔을 느낌

6-2. 블록

A. 블록 테이블

● 블록 리스트

No	Block_ID	색상	분류	설명
1	101		이동 블록	캐릭터가 밟을 수 있는 블록
2	201			정해진 이동범위를 좌,우로 이동하는 블록
3	202			정해진 이동범위를 상, 하로 이동하는 블록
4	203			캐릭터가 밟을 시 아래로 내려가는 블록
5	301		오브젝트	캐릭터가 밀 수 있는 오브젝트
6	302			상호작용 키를 눌러 작동시킬 수 있는 레버 오브젝트
7	303			상호작용 키를 누르거나 오브젝트로 눌러 작동시킬 수 있는 버튼 오브젝트
8	401		장애물	캐릭터가 당으면 0.5초 만에 무너지고 1초 후 재 생성되는 블록
9	402			플레이어가 풀어야하는 퍼즐
10	403			퍼즐을 풀었을 때 움직이는 블록
11	404			플레이어가 당으면 체력이 -1 깎이는 블록이나 장애물
12	501		아이템	수집해야 하는 박사의 기억조각
13	502			획득 시 캐릭터의 체력이 +1 상승되는 회복 아이템

● ID 형식 기준

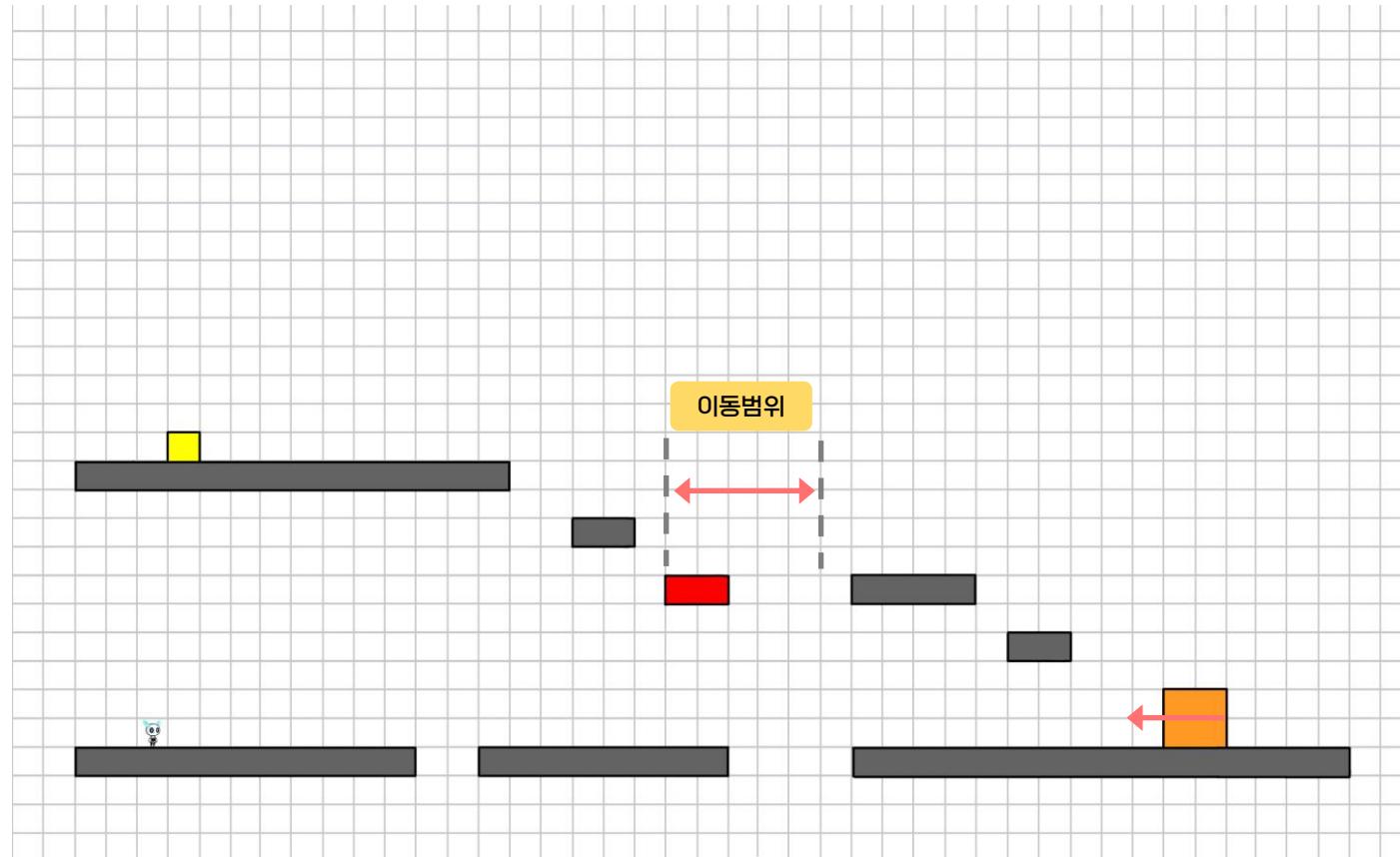
ID 형식	분류	코드
0/ 00	분류 (블록 - 1, 이동 블록 - 2, 오브젝트 - 3, 장애물 - 4, 아이템 - 5)	1~5
	블록 생성번호	01~99

6-2. 블록

B. 튜토리얼 스테이지

A-1. 스테이지 1

● 튜토리얼 스테이지 – 스테이지 1



● 스테이지 플로우 차트 – 스테이지 1

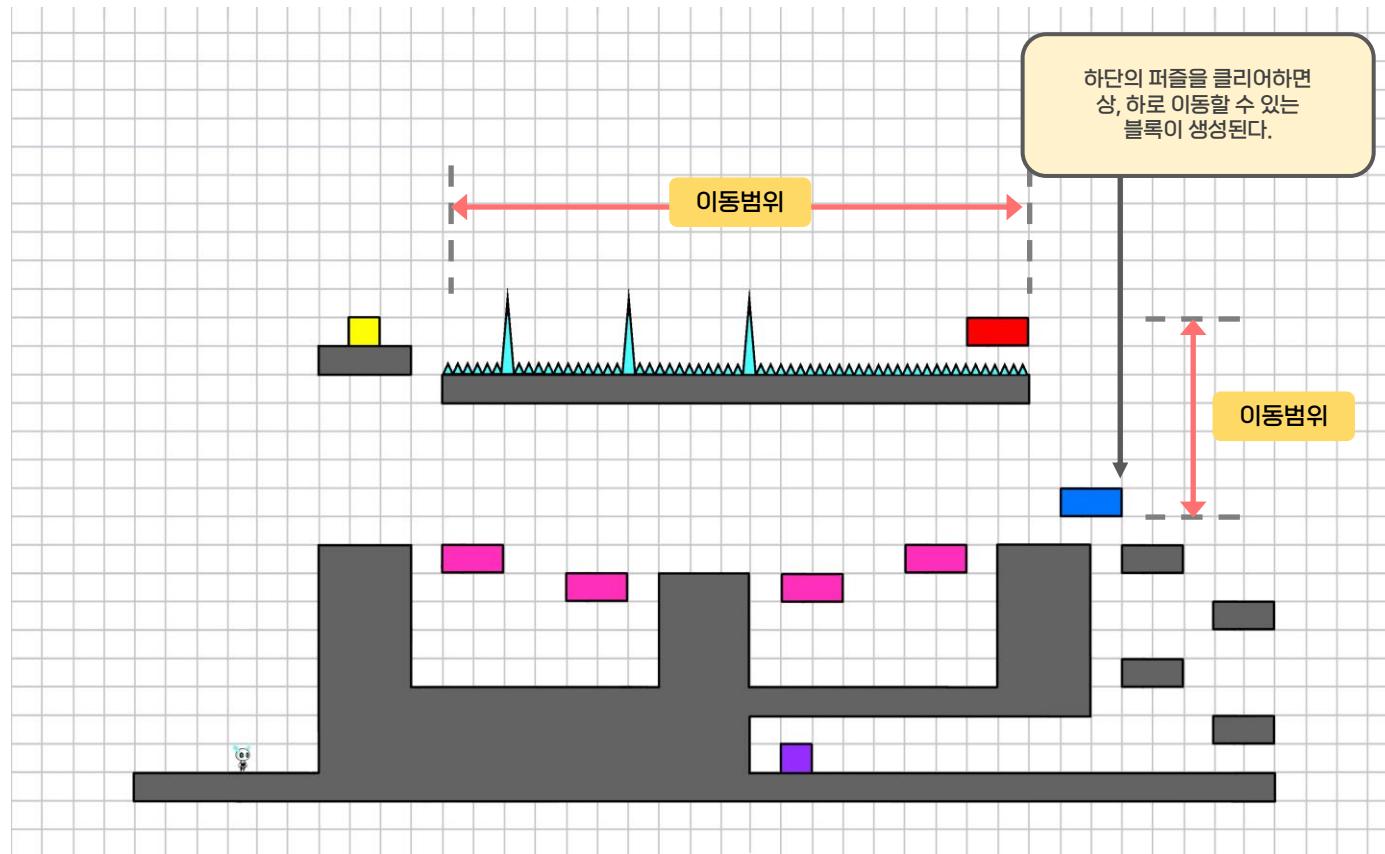
블록 색상	설명
Dark Gray	캐릭터가 밟을 수 있는 블록
Orange	캐릭터가 밀 수 있는 오브젝트
Red	이동범위를 좌,우로 이동하는 블록
Yellow	수집해야 하는 박사의 기억조각

6-2. 블록

B. 튜토리얼 스테이지

A-2. 스테이지 2

● 튜토리얼 스테이지 – 스테이지 2



● 스테이지 플로우 차트 – 스테이지 2

블록 색상	설명
■ (Pink)	캐릭터가 닿으면 0.5초 만에 무너지고 1초 후 재 생성되는 블록
■ (Purple)	플레이어가 풀어야 하는 퍼즐
■ (Blue)	정해진 이동범위를 상, 하로 이동하는 블록
■ (Red)	정해진 이동범위를 좌, 우로 이동하는 블록
■ (Cyan)	플레이어가 닿으면 체력이 -1 깎이는 블록이나 장애물
■ (Yellow)	수집해야 하는 박사의 기억조각

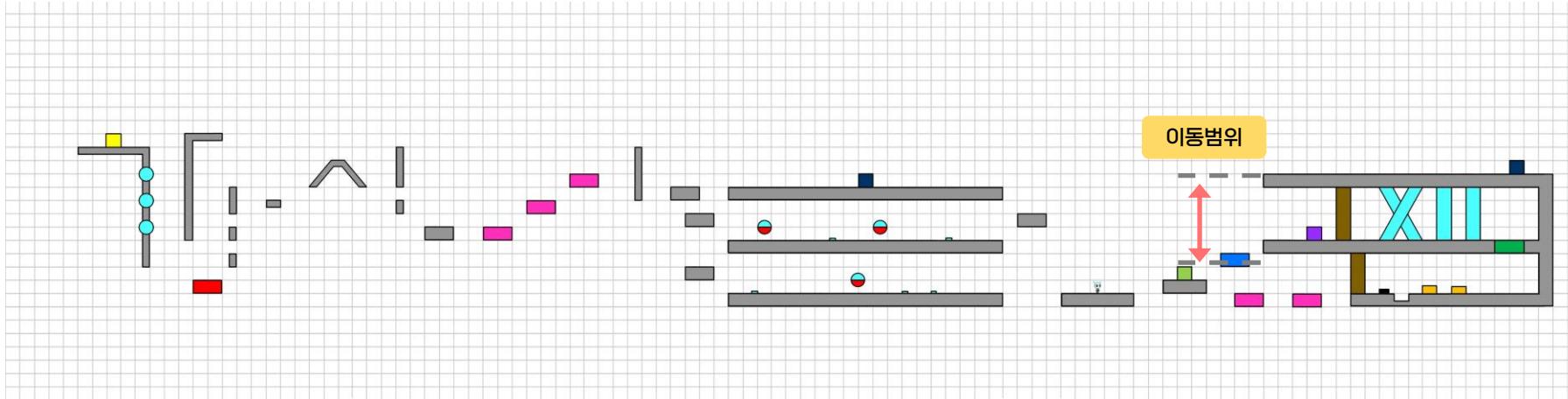
장애물 종류	설명
	가시에 닿을 시 체력 -1

6-2. 블록

C. 메인 스테이지

B-1. 스테이지 3

● 메인 스테이지 – 스테이지 3



● 스테이지 플로우 차트 – 스테이지 3

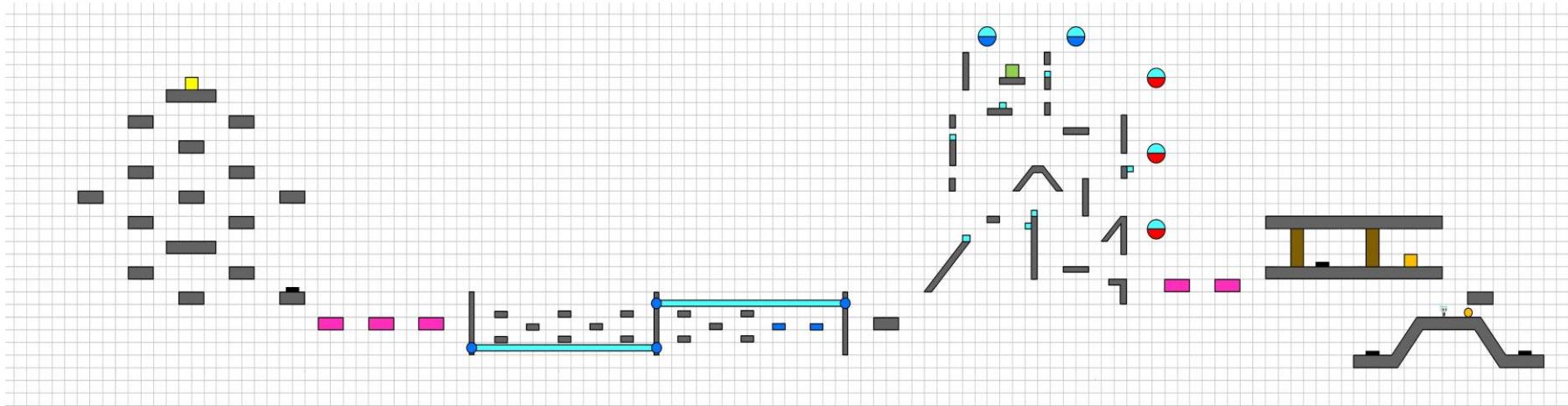
블록 색상	설명	블록 색상	설명	블록 색상	설명
	획득 시 캐릭터의 체력이 +1 상승되는 회복 아이템		퍼즐을 풀었을 때 움직이는 블록		캐릭터가 밀 수 있는 오브젝트
	정해진 이동범위를 상, 하로 이동하는 블록		플레이어가 닿으면 체력이 -1 깎이는 블록이나 장애물		캐릭터가 닿으면 0.5초 만에 무너지고 1초 후 재 생성되는 블록
	플레이어가 풀어야하는 퍼즐		캐릭터가 밟을 시 아래로 내려가는 블록		정해진 이동범위를 좌,우로 이동하는 블록
					수집해야 하는 박사의 기억조각

6-2. 블록

C. 메인 스테이지

B-2. 스테이지 4

● 메인 스테이지 – 스테이지 4



● 스테이지 플로우 차트 – 스테이지 4

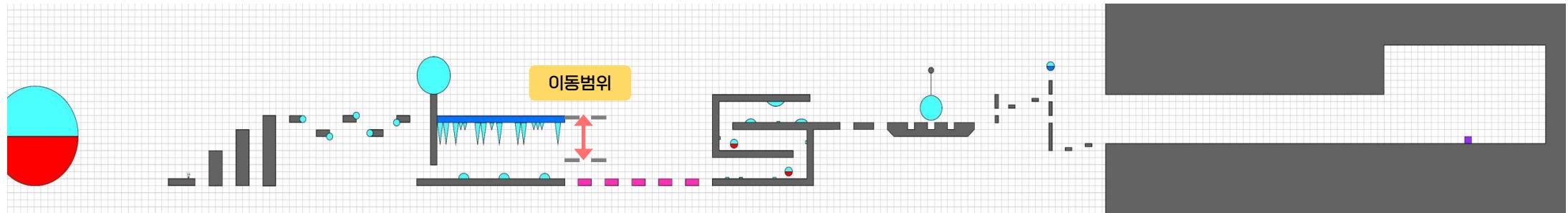
블록 색상	설명	블록 색상	설명	블록 색상	설명
Yellow	캐릭터가 밀 수 있는 오브젝트	Pink	캐릭터가 당으면 0.5초 만에 무너지고 1초 후 재 생성되는 블록	Blue	정해진 이동범위를 상, 하로 이동하는 블록
Black	상호작용 키를 누르거나 오브젝트로 눌러 작동시킬 수 있는 버튼 오브젝트	Cyan	플레이어가 당으면 체력이 -1 깎이는 블록이나 장애물	Green	획득 시 캐릭터의 체력이 +1 상승되는 회복 아이템
Brown	퍼즐을 풀었을 때 움직이는 블록	Red	정해진 이동범위를 좌,우로 이동하는 블록	Yellow	수집해야 하는 박사의 기억조각

6-2. 블록

□. 최종 스테이지

B-3. 스테이지 5

● 최종 스테이지 – 스테이지 5



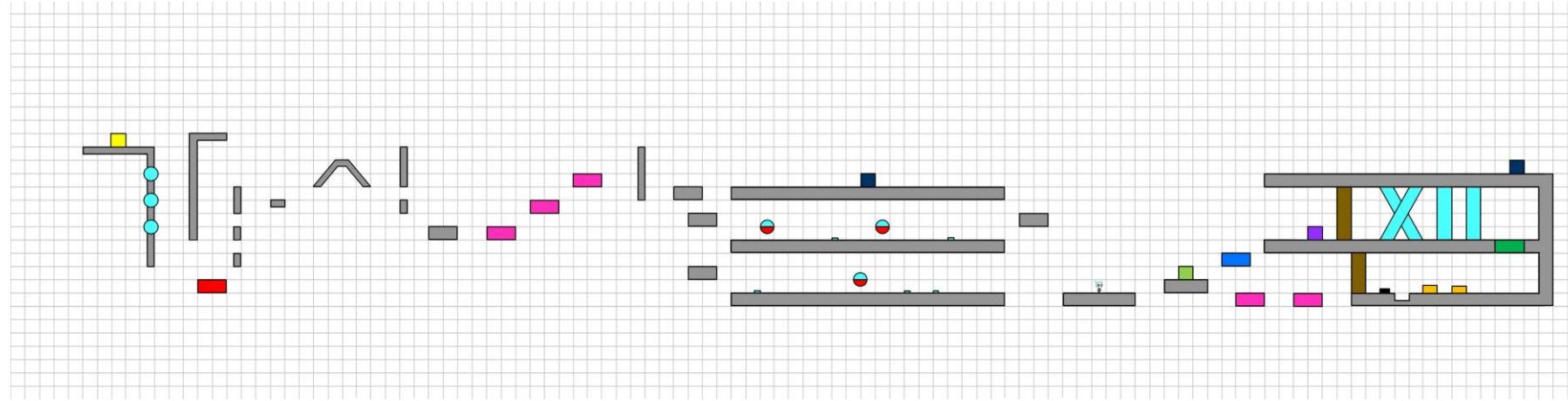
● 스테이지 플로우 차트 – 스테이지 5

블록 색상	설명	블록 색상	설명	블록 색상	설명
	정해진 이동범위를 좌,우로 이동하는 블록		플레이어가 당으면 체력이 -1 깎이는 블록이나 장애물		정해진 이동범위를 상, 하로 이동하는 블록
	캐릭터가 당으면 0.5초 만에 무너지고 1초 후 재 생성되는 블록		플레이어가 풀어야하는 퍼즐		

6-3. 장애물

A. 메인 스테이지

A-1. 스테이지 3



● 장애물 세부 설명

이미지	설명
A screenshot of the stage showing a lever on the left wall. The lever is a grey horizontal bar with a blue square at the top and a yellow square at the bottom. There are two pink squares on the ground in front of the lever.	통로 위쪽에 위치한 레버를 당겨 통로 안의 레이저 2개를 끄고 전류 퍼즐을 푼다. 레이저는 3초 작동되고 1초 딜레이가 있는데 타이밍에 맞게 오른쪽으로 지나서 초록 블록을 밟고 밑으로 내려간다. 통로 아래쪽 2개의 오브젝트를 구멍에 맞게 끼워주고 남은 1개의 오브젝트를 버튼 위에 올려 문을 열고 클리어한다.

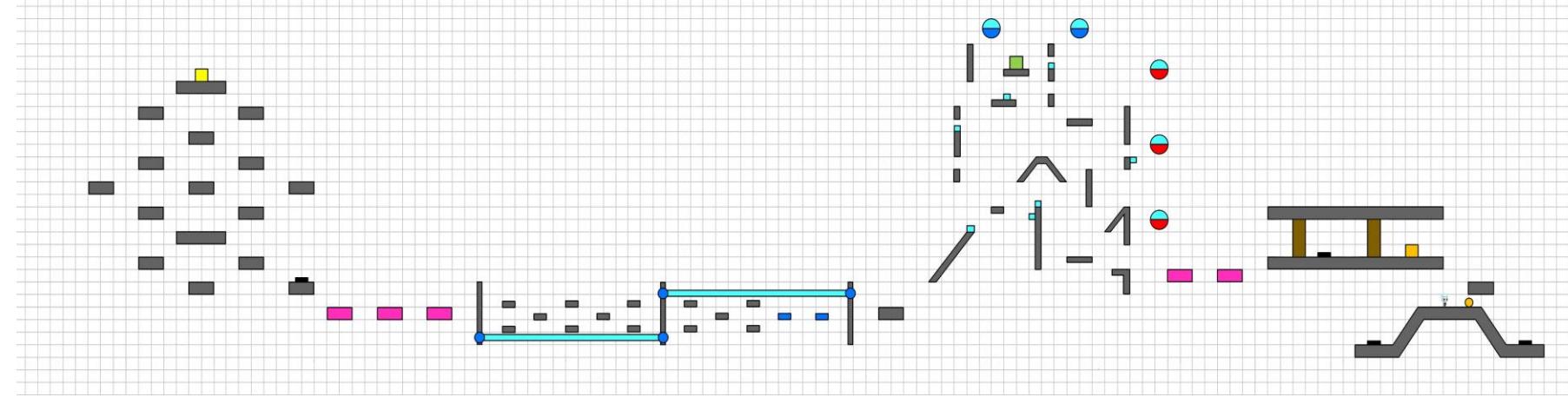
이미지	설명
A screenshot of the stage showing a lever on the right wall. The lever is a grey horizontal bar with a blue square at the top and a yellow square at the bottom. There are two pink squares on the ground in front of the lever.	바닥에 심어진 지뢰와 돌아다니는 전기볼을 피해 위층으로 올라가서 레버를 당긴다. (지뢰와 전기볼에 당을 시 생명력 -1이 차감된다.) 레버를 당기면 7초 동안 하늘에서 총알이 빠른 속도로 떨어지고, 이 총알을 맞으면 1개당 생명력이 -1씩 차감된다.

이미지	설명
A screenshot of the stage showing a lever on the left wall. The lever is a grey horizontal bar with a blue square at the top and a yellow square at the bottom. There are two pink squares on the ground in front of the lever.	1초마다 깜빡이는 블록을 지나 벽을 타고 좌, 우로 움직이는 블록을 타이밍 맞게 밟고 빠르게 제자리에서 도는 톱니바퀴 사이의 좁은 벽을 타서 클리어한다. (톱니바퀴에 당을 시 생명력이 -1 차감된다.)

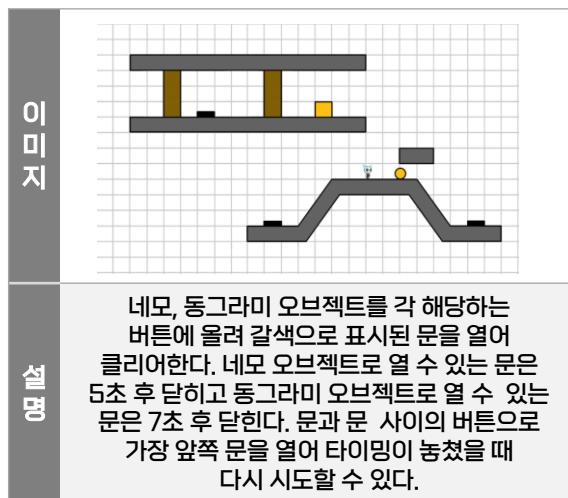
6-3. 장애물

A. 메인 스테이지

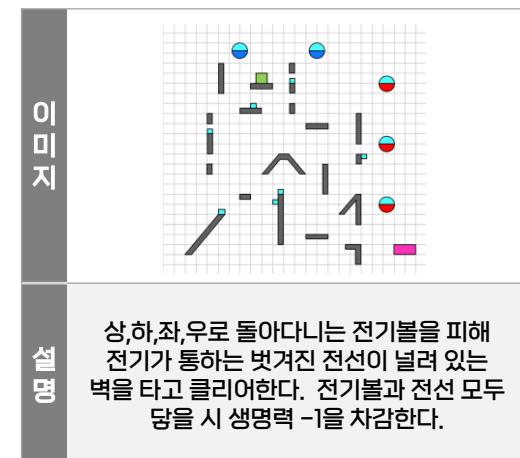
A-2. 스테이지 4



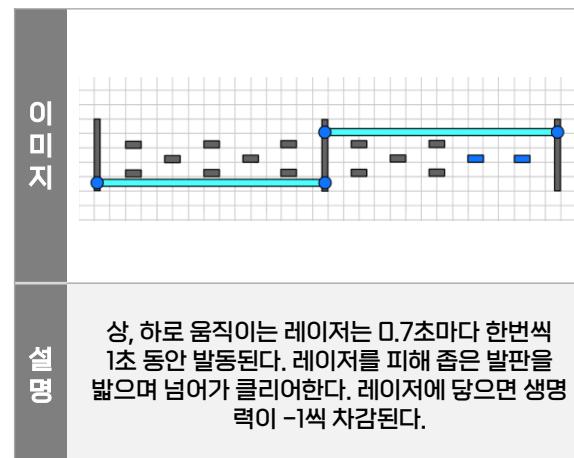
● 장애물 세부 설명



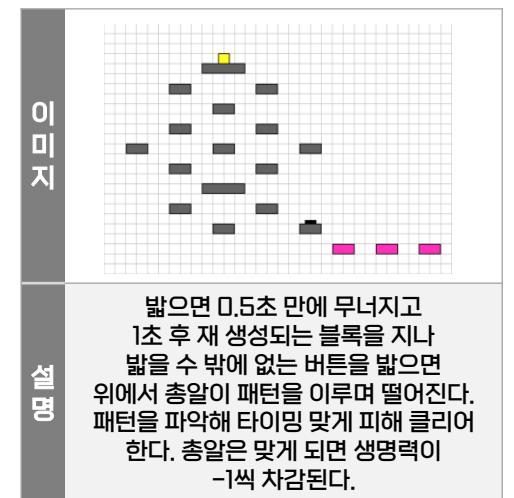
네모, 동그라미 오브젝트를 각 해당하는 버튼에 올려 갈색으로 표시된 문을 열어 클리어한다. 네모 오브젝트로 열 수 있는 문은 5초 후 닫히고 동그라미 오브젝트로 열 수 있는 문은 7초 후 닫힌다. 문과 문 사이의 버튼으로 가장 앞쪽 문을 열어 타이밍이 놓쳤을 때 다시 시도할 수 있다.



상,하,좌,우로 돌아다니는 전기볼을 피해 전기가 통하는 벗겨진 전선이 널려 있는 벽을 타고 클리어한다. 전기볼과 전선 모두 닿을 시 생명력 -1을 차감한다.



상, 하로 움직이는 레이저는 0.7초마다 한번씩 1초 동안 발동된다. 레이저를 피해 좁은 발판을 밟으며 넘어가 클리어한다. 레이저에 닿으면 생명력이 -1씩 차감된다.

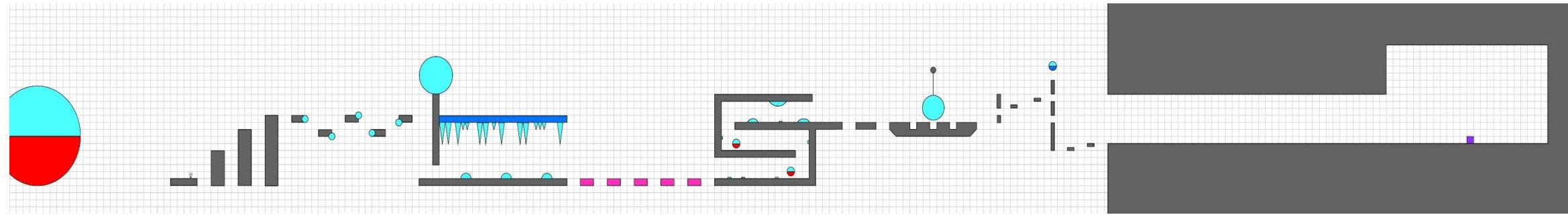


밟으면 0.5초 만에 무너지고 1초 후 재 생성되는 블록을 지나 밟을 수 밖에 없는 버튼을 밟으면 위에서 총알이 패턴을 이루며 떨어진다. 패턴을 피약해 타이밍 맞게 피해 클리어 한다. 총알은 맞게 되면 생명력이 -1씩 차감된다.

6-3. 장애물

B. 최종 스테이지

B-1. 스테이지 5



● 장애물 세부 설명

이미지	설명
	좁은 발판에 톱니바퀴가 박혀 있어 조심히 점프하며 해당 구간을 통과하고 2.5초에 한번씩 상, 하로 움직이며 가시가 달린 천장을 바닥에 박혀 있는 톱니바퀴와 함께 피해 클리어한다. 톱니바퀴와 가시장애물에 닿을 시 생명력이 -1씩 차감된다.

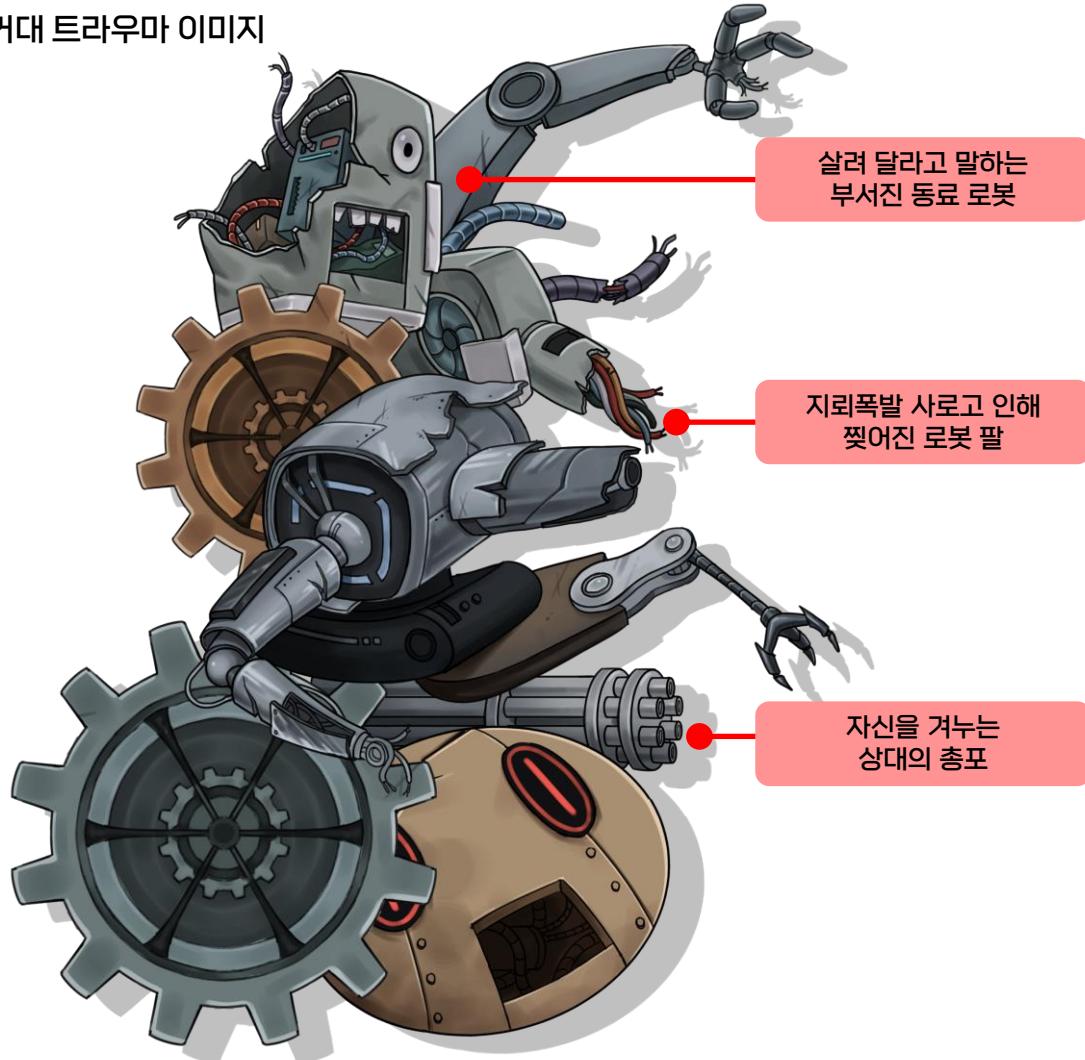
이미지	설명
	좌, 우로 움직이는 전기볼과 바닥에 박혀 있는 지뢰, 톱니바퀴를 피해 지나가 클리어한다. 전기볼, 지뢰, 톱니바퀴에 닿을 시 생명력이 -1씩 차감된다.

이미지	설명
	좌, 우 90°로 흔들리는 거대한 톱니바퀴를 파져있는 구멍으로 타이밍 맞게 피해 통과하고 상, 하로 움직이는 전기볼을 피해 벽을 타 클리어한다. 거대 톱니바퀴와 전기볼에 닿을 시 생명력이 -1씩 차감된다.

6-3. 장애물

C. 거대 트라우마

● 거대 트라우마 이미지



Boss >>

“의뢰로봇의 트라우마가 담긴 로봇”

분류	설명
등장 스테이지	5 스테이지
클리어 유형	보스 회피

● 거대 트라우마 세부 설명

의뢰로봇이 군대에서 보았던 모든 트라우마 요소들이 응집되어 나타나는 거대 트라우마이다. 같이 전쟁에 나갔던 동료 로봇들이 상대편 로봇의 총에 맞아 부서진 모습이 표현되어 있고, 지뢰나 폭탄에 맞아 피복된 전선이 드러나 있는 로봇 팔 또한 거대 트라우마 요소로 나타나 있다. 자신의 몸을 이루는 기계부품들이 바닥에 나뒹구는 모습을 보며 자신 또한 전쟁이나 불화에 이용 당하는 고철로봇에 불과하다는 생각을 하며 두려워했다.

● 부위별 레퍼런스

이미지 출처 : Pinterest

부서진 로봇	따발총	피복된 전선	톱니바퀴

6-4. 퍼즐

A. 개요

● 퍼즐의 개요 및 공통점과 차이점

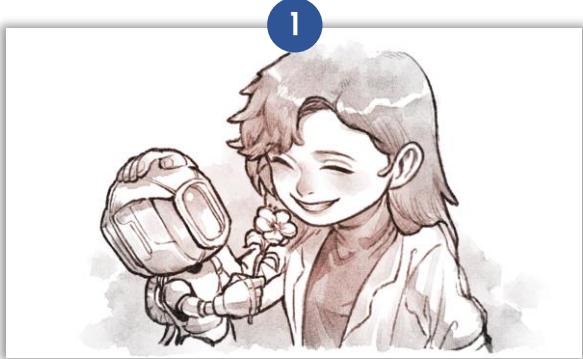


공통점	차이점		
퍼즐을 풀면 다음 스테이지 혹은 다음단계로 넘어 갈 수 있다.			
	기억조각 퍼즐	5개의 박사의 기억이 담겨있는 조각으로, 4개의 스테이지에 흩어져 있으며 마지막 조각은 5스테이지에서 기억을 회상 할 때 확인할 수 있다.	
	미션 퍼즐	의뢰로봇의 스토리가 녹아 있다.	
	지형지물 퍼즐	누군가의 스토리는 녹아 있지 않지만 로봇이 보고 겪었던 장소의 지형지를 퍼즐이 등장한다.	

6-4. 퍼즐

B. 기억조각

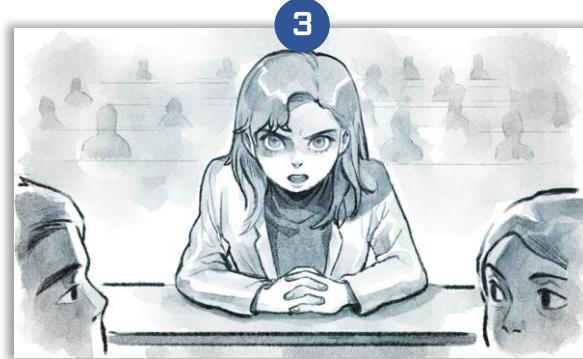
● 기억조각 오브젝트를 얻었을 때 볼 수 있는 이미지 (시간 순서대로 배열)



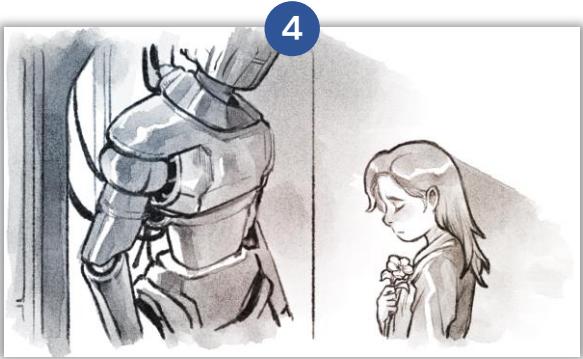
자의식을 가진 로봇과 웃고 떠드는 장면



상부명령을 거부하지 못하고 따르게 되는
장치임을 알아채지 못하고 로봇에게 삼입하는 장면



회의장에서 박사가 정부의 의견을 비판하는 장면



무기화된 로봇을 보고 비관하는 장면



본인의 상황을 고발하려다 정부측에 잡혀가는 장면

6-4. 퍼즐

B. 기억조각

● 장면에 따른 대사 출력 (스테이지 등장 순서 배열)

이미지	출력 스테이지	대사 구분	출력 대사	비고
	1 스테이지	M1-1	“이건… 내 모습이잖아?”	
		M1-2	“게다가 의뢰 로봇하고 같은 종의 로봇과 웃고 있어.”	
	2 스테이지	M2-1	“이 조각에서 죄책감이 느껴져.”	
		M2-2	“마치 내가 무언가 잘못한 것 처럼.”	
	3 스테이지	M3-1	“어렴풋이 기억나… 나는 이 때 많이 화가 나 있었어.”	
		M3-2	“내가 뚫다고 생각한 모든 게 거짓이었거든.”	
	4 스테이지	M4-1	“내가 넣고 있는 장치가 어떤 용도로 쓰이는지 알았더라면..”	
		M4-2	“죄책감을 느낄 필요가 없었을 텐데.”	
	5스테이지 기억 회상씬에서 등장	M5-1	“나는 정부의 정치적 목적으로 철저히 이용 당했어.”	대사는 1.5초 간격으로 다음 대사가 출력된다.
	M5-2	“로봇들의 핵심 엔진 깊숙한 곳에 명령 복종 장치를 넣었고”		
	M5-3	“그렇게 로봇들을 무기화 시켰던거야.”		
				통로를 지나고 과거 회상 씬 마지막에 5번째 기억조각이 등장할 때만, 대사가 출력되며 대사가 출력되는 동안 5번째 기억조각 이미지가 고정된다. 모든 대사가 출력된 후 3초 뒤 검은 화면으로 넘어가고 엔딩 대사가 출력된다.

6-4. 퍼즐

C. 트라우마

C-1. 챕터 2 퍼즐

● 인게임 상에 나타나는 퍼즐창, 퍼즐 이미지



● 퍼즐 클리어 순서

퍼즐 클리어 순서

왼쪽의 나뭇가지와 나뭇잎을 헤쳐 동료 로봇의 흩어진 몸체 조각을 찾는다.



오른쪽 상자에 동료로봇의 머리, 오른쪽 팔, 왼쪽 다리를 드래그 해 맞춰준다.



로봇의 머리, 팔, 다리가 다 맞춰진 이미지로 변환되며, 퍼즐 클리어

● 퍼즐의 의미

위험하거나 힘든 일에 자의식이 존재하는 로봇을 투입 시킨다는 현실비판

6-4. 퍼즐

C. 트라우마

C-1. 챕터 2 퍼즐

● 인게임 상에 나타나는 퍼즐창, 퍼즐 예시 이미지



● 퍼즐 세부설명

디자인	시스템
로봇 디자인은 의뢰로봇과 같은 군용로봇으로 디자인 한다.	머리, 오른팔, 왼 다리 3개가 검은 삼자 안으로 모두 드래그 되면 완전체 로봇 이미지로 변환되고 SUCCESS UI (퍼즐 성공 UI)가 화면에 출력 된 뒤 창이 자동으로 닫힌다.
 갈참나무	 팽나무

6-4. 퍼즐

C. 트라우마

C-1. 챕터 2 퍼즐

● 인게임 상에 나타나는 퍼즐창, 퍼즐 예시 이미지



● 퍼즐 클리어 순서

퍼즐 클리어 순서

왼쪽의 ON버튼을 눌러 전원을 켜준다.
(ON버튼은 절전모드로 10초 뒤 자동으로 OFF 된다.)



전선가운데 전력 전송 장치를 돌려 전기가 지나갈 수 있는 통로를 만들어준다.



오른쪽 ON밑에 작은 불 3개가 켜지면 ON큰 불이 들어오게 되고 퍼즐 클리어.

● 퍼즐의 의미

고압전력과 관련된 기계에 쉽게 노출되는 노동로봇의 현실비판

6-4. 퍼즐

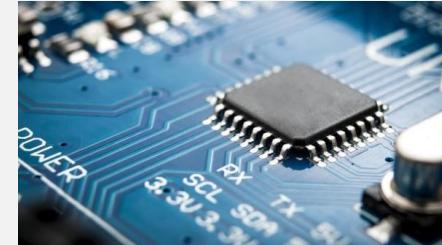
C. 트라우마

C-1. 챕터 2 퍼즐

● 인게임 상에 나타나는 퍼즐창, 퍼즐 예시 이미지



● 퍼즐 세부설명

디자인	시스템
퍼즐의 하얀 선은 전류가 흐르는 통로이기 때문에, 반도체 기판에 새겨진 선과 같이 표현한다.	왼쪽의 DΝ버튼이 켜지면 버튼의 오른쪽에 노란 불이 들어온다.
전기가 이동하는 방향대로 선에 전기가 지나간 자리가 보인다.	전기를 잇는 장치를 클릭하면 가로로 누우며 전기가 통과 할 수 있는 상태가 된다.
 반도체 기판	왼쪽 DΝ이 3개가 켜지고 전기를 잇는 장치 5개가 이어지고, 맨 오른쪽 DΝ 밑에 3개 불이 들어오면 위에 큰 DΝ 불이 켜지고 SUCCESS 나가 출력되며, 1초 뒤 자동으로 퍼즐 창이 닫힌다.

6-4. 퍼즐

D. 이스터 에그

● 이스터 에그 이미지



● 이스터 에그 이미지

발견 장소	이미지 의미	습득 방법	유저의 기대 반응
챕터 1	의뢰로봇을 가족처럼 따스하게 대해준 군부대 근처에 거주하는 노부부네 가족	사진 근처에 다가가서 Ctrl 키 누르기	이 가족은 게임에 등장하는 등장인물들 중 누구와 연관이 있으며 어떤 스토리가 담겨있을까?
발견 장소 상세 이미지			발견장소 설명
			챕터 1 시작 할 때, 캐릭터가 스팬되는 지점으로부터 왼쪽으로 이동하면 풀 숲 더미에서 사진을 발견 할 수 있다.

7. 스테이지

7-1

개요

7-2

스테이지

- A. 스테이지 컨셉
- B. 스테이지 상세정보

7-3

연출

- A. 연출 개요
- B. 튜토리얼 스테이지
- C. 메인 스테이지
- D. 최종 스테이지
- E. 엔딩 대사 출력

7-4

플로우 차트

- A. 전체 진행 플로우
- B. 스테이지 플로우

7-5

오브젝트

- A. 튜토리얼 스테이지
- B. 메인 스테이지
- C. 최종 스테이지

7-1. 개요



의뢰자의 기억코드 속에서 사건의 발단 전개 절정 결말의 흐름에 따라 배치됨

7-2. 스테이지

A. 스테이지 컨셉

A-1. 튜토리얼 스테이지

기억의 심장

튜토리얼 스테이지

“로봇이 기억을 지우려는 이유가 담긴 공간”

사람들이 아무도 모르게 녹슬고 낡은 폐기로봇을 버리는 평온한 새벽의 외진 숲 속,
자가발전으로 움직이는 로봇들 몇 개가 아직도 움직이고 있다.

서로 버려졌다는 사실을 알고 있지만, 다시 돌아가고 싶지 않아 할 만큼 자유롭고 평화로운 그들만의 숲.

이미지 출처 : 핀터레스트



7-2. 스테이지

A. 스테이지 컨셉

A-2. 메인 스테이지

기억의 온도

메인 스테이지

“숨어있던 트라우마가 드러나는 공간”

로봇과 사람이 공생한다고 할 정도로 사람 반, 로봇 반인 서울의 화려한 도시.
광고판과 자동차로 빽빽하게 차 있는 이곳은 어딘지 모르게 삭막하고 답답하다.
모든 이들의 열정이 녹아 있는 곳이지만 따뜻하진 않은 많고 많은 평범한 도시 중 하나.



이미지 출처 : 핀터레스트

7-2. 스테이지

A. 스테이지 컨셉

A-3. 최종 스테이지

기억의 민낯

최종 스테이지

“모든 기억의 민낯이 드러나는 공간”

의숙한 기계 소음과 하나의 목적아래 모인 사무적인 연구원들이 거주하는 냉랭한 공간,
미소 짓는 방법과 깊은 잠에 빠진 느낌을 언제부터 잃어버린 건지 기억이 나지 않는다.
비밀스러운 전 정부의 숨기고 싶은 과오 중 하나였던 로봇의 무기화 연구실.

이미지 출처 : 펍터레스트



7-2. 스테이지

B. 스테이지 상세정보

B-1. 튜토리얼 스테이지

● 튜토리얼 스테이지 예시 이미지 – 스테이지 2



● 튜토리얼 스테이지 세부사항

타이틀	세부사항	
스테이지 명칭	스테이지 1	추억의 발자취
	스테이지 2	동료의 파편
개요	플레이어의 조작법과 컨트롤을 안내하는 스테이지	
비주얼/특징	<ul style="list-style-type: none">반딧불이나 날아다니는 평온한 들판이다.로봇들이 방전된 채 이끼와 풀들로 둘러싸여 있다.자기발전 로봇에서 흘러나오는 미세 전류 때문에 이동이 제한된 곳이 있다.자연과 기계가 어우러져 하나의 작품이 된 듯 이질감이 느껴지지 않는다.여러 꽃들로 치장을 한 로봇과 몸에 꽃을 심은 로봇이 몇몇 보인다.	
배경	원경	파란색 큰 달과 달빛이 은은하게 비추는 배경에 뚜렷하게 존재감을 내비치는 별빛들, 그리고 간간히 떨어지는 혜성
	중경	끝이 보이지 않는 빼곡한 나무들 (팽나무, 사람주 나무, 갈참나무), 여름 풀꽃들 (아킬레스, 닭의장, 범부채), 반딧불이,
	근경	측백나무, 에메랄드 부시 나무, 회양목, 사철나무
주요 오브젝트	풀꽃, 나무, 벼려진 로봇들, 이끼 낀 바위, 파란 달, 반딧불이	
공간적 배경	의뢰로봇의 기억코드 속	시간적 배경
		초여름, 오후 11시

7-2. 스테이지

B. 스테이지 상세정보

B-2. 메인 스테이지

● 메인 스테이지 예시 이미지 – 스테이지 4



● 메인 스테이지 세부사항

타이틀	세부사항	
스테이지 명칭	스테이지 3	두통과 잔고장의 근원
	스테이지 4	코드 속 스모그
개요	장애물과 퍼즐요소가 많아 난이도가 높고 시대배경이 잘 드러나는 스테이지	
비주얼/특징	<ul style="list-style-type: none">광고판과 간판에 달린 네온사인이 눈이 아플 정도 빛을 내뿜는다.곳곳에 경비로봇과 안내로봇이 배치되어 있어 이동에 방해되기도 한다.자동차의 빵빵거리는 소음과 사람들이 웅성이는 소리가 합쳐져 정신없는 도심 한복판을 나타낸다.	
배경	원경	회색 빛의 달이 있지만 도시에 비해서 밝지 않다. 저 멀리는 안개 때문에 보이지 않아 희미한 형태로 건물이 줄 지어 나열 되어있다.
	중경	빽빽한 여러 건축양식의 건물들
	근경	경비로봇과 네온사인 간판들이 줄지어 있고 전기자동차가 주행한다.
주요 오브젝트	광고판, 네온사인간판, 훌로그램으로 된 표지판, 전기자동차, 각종 로봇들	
공간적 배경	의뢰로봇의 기억코드 속	시간적 배경
		초여름, 오전 12시

7-2. 스테이지

B. 스테이지 상세정보

B-3. 최종 스테이지

● 최종 스테이지 예시 이미지 – 스테이지 5



● 메인 스테이지 세부사항

타이틀	세부사항	
스테이지 명칭	스테이지 5	기억과 맞바꾼 고통
개요	5개의 수집한 기억조각을 시간순서에 맞게 배열하는 스테이지	
비주얼/특징	<ul style="list-style-type: none">시간의 틀에 맞춰 경비로봇과 연구원들이 기계부품의 일부인 것처럼 움직인다.연구소 한 가운데에 거대한 회의장이 자리하고 있으며 회의장 기준으로 오른쪽엔 연구실, 왼쪽엔 실험실이 펼쳐져 있다.무기화가 진행된 로봇들의 전원을 종료해 참고에 나열해 두고 로봇이 상부 명령을 거부 할 수 없는 프로그램이 내장되어 있는 사실을 알 수 없게 해 두었다.	
배경	원경	끌을 알 수 없는 높은 연구소 천장, 연구원 회의장
	중경	실험실 통로, 무기화 된 로봇, 큰 기계들, 연구실 문, 연구자료 더미
	근경	쓰임을 알 수 없는 기계, 경비로봇
주요 오브젝트	큰 기계들, 무기화된 로봇, 실험대상 로봇, 경비로봇, 연구자료 더미, 연구실 문	
공간적 배경	의뢰로봇의 기억코드 속	시간적 배경
	초여름, 오전 2시	

7-3. 연출

A. 연출 개요

● 카메라 연출 – 사이즈 비교

Mathf.Lerp 함수를 이용해 카메라 이동을 부드럽게 하고,
Z축으로 3이동, Speed는 0.5f로 설정한다.

(카메라 연출 적용 스테이지 : 1, 2, 3, 5 스테이지)



Default Size

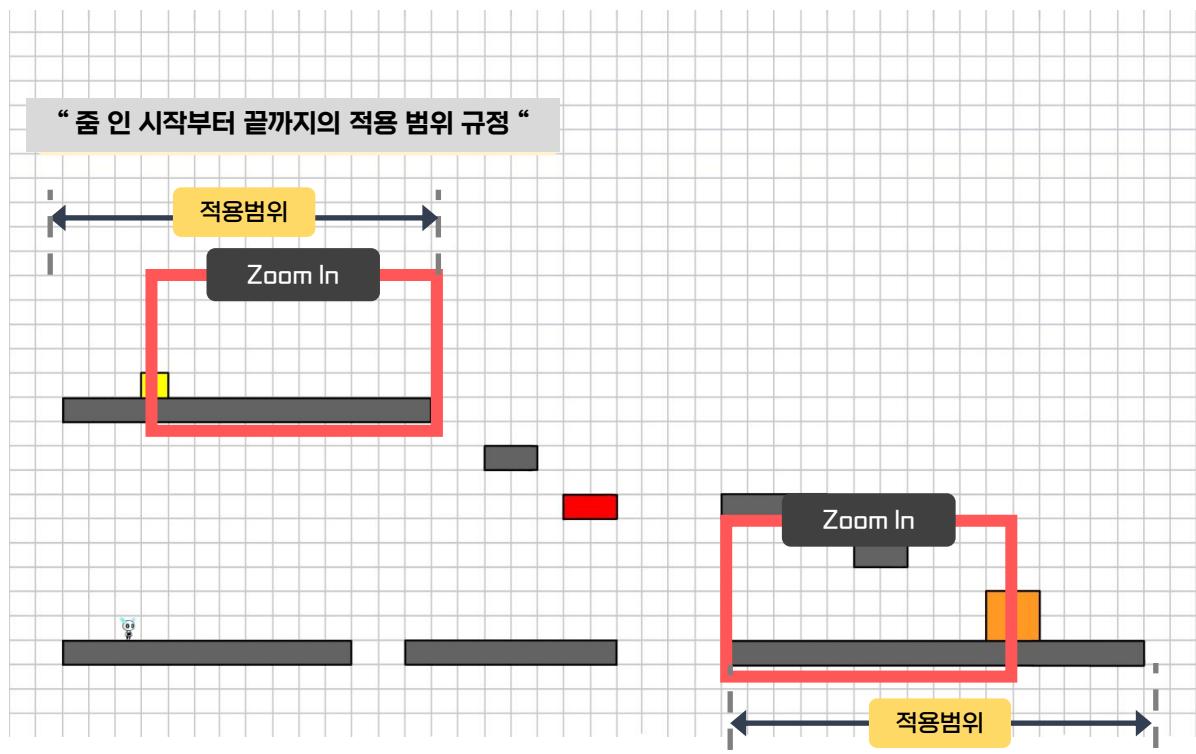


Zoom In Size

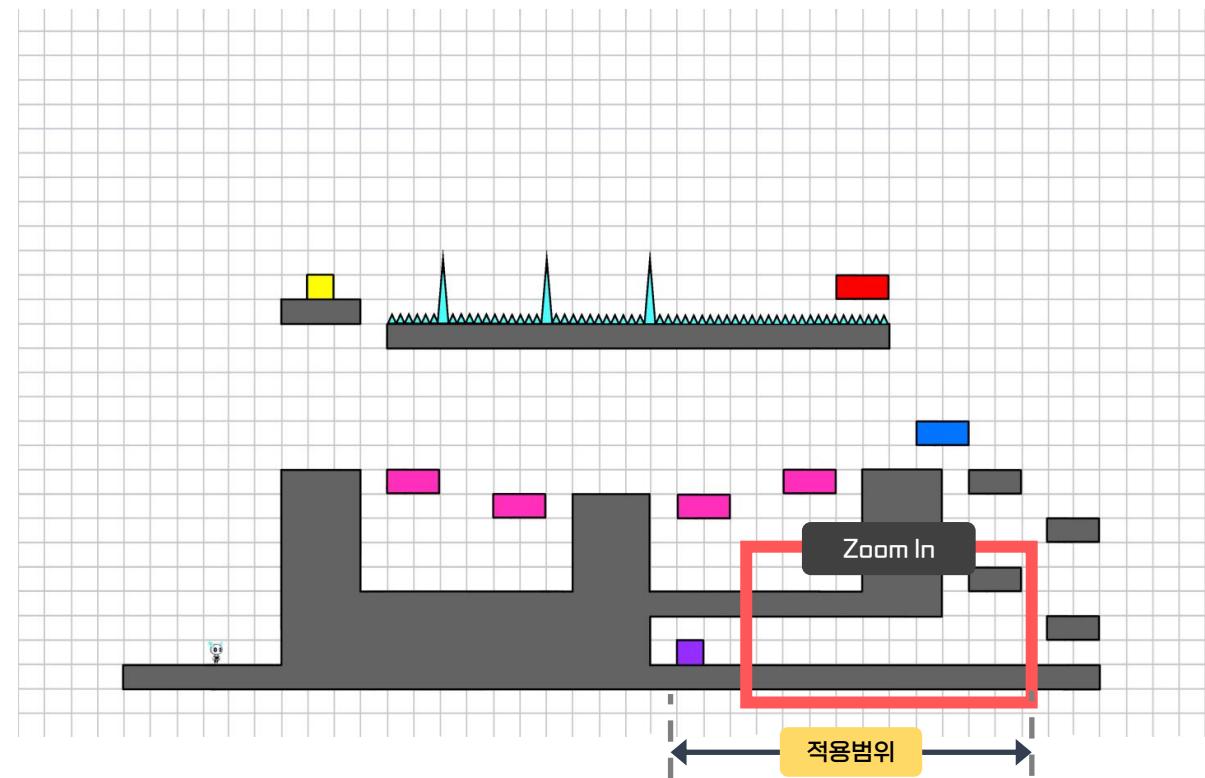
7-3. 연출

B. 튜토리얼 스테이지

● 카메라 연출 – 스테이지 1



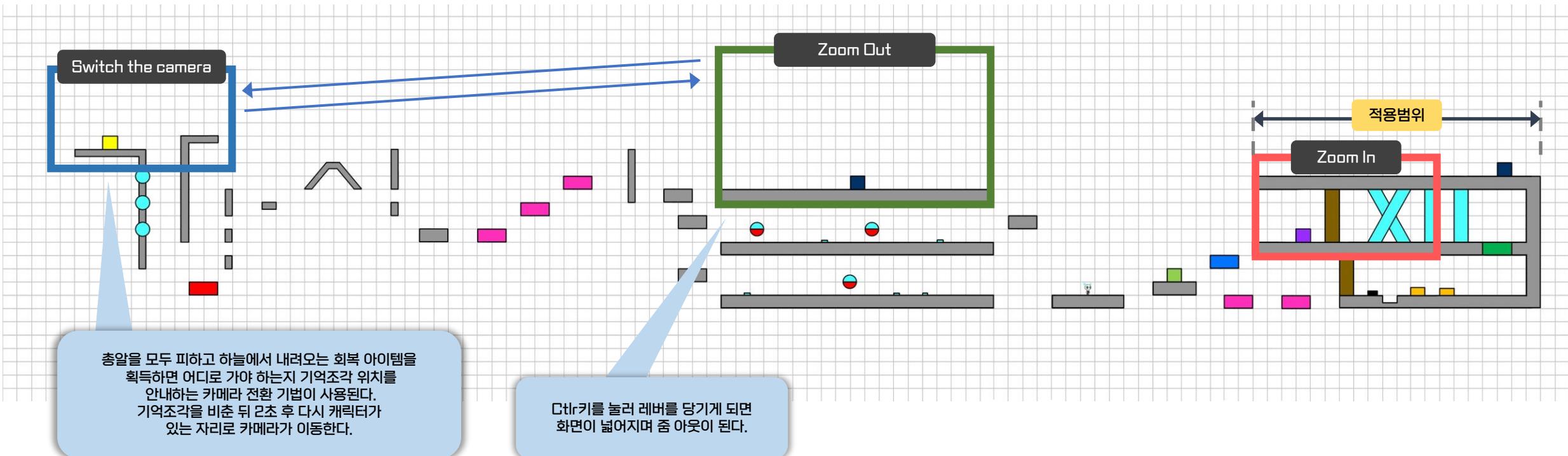
● 카메라 연출 – 스테이지 2



7-3. 연출

C. 메인 스테이지

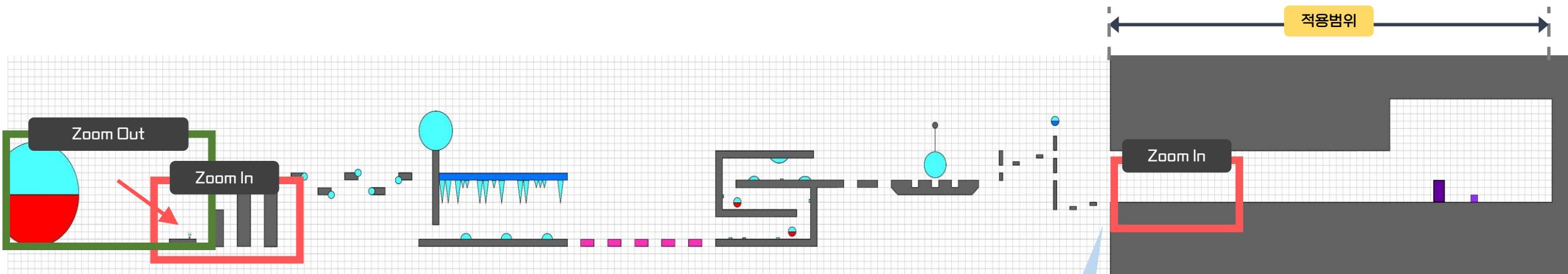
● 카메라 연출 – 스테이지 3



7-3. 연출

□. 최종 스테이지

● 카메라 연출 – 스테이지 5

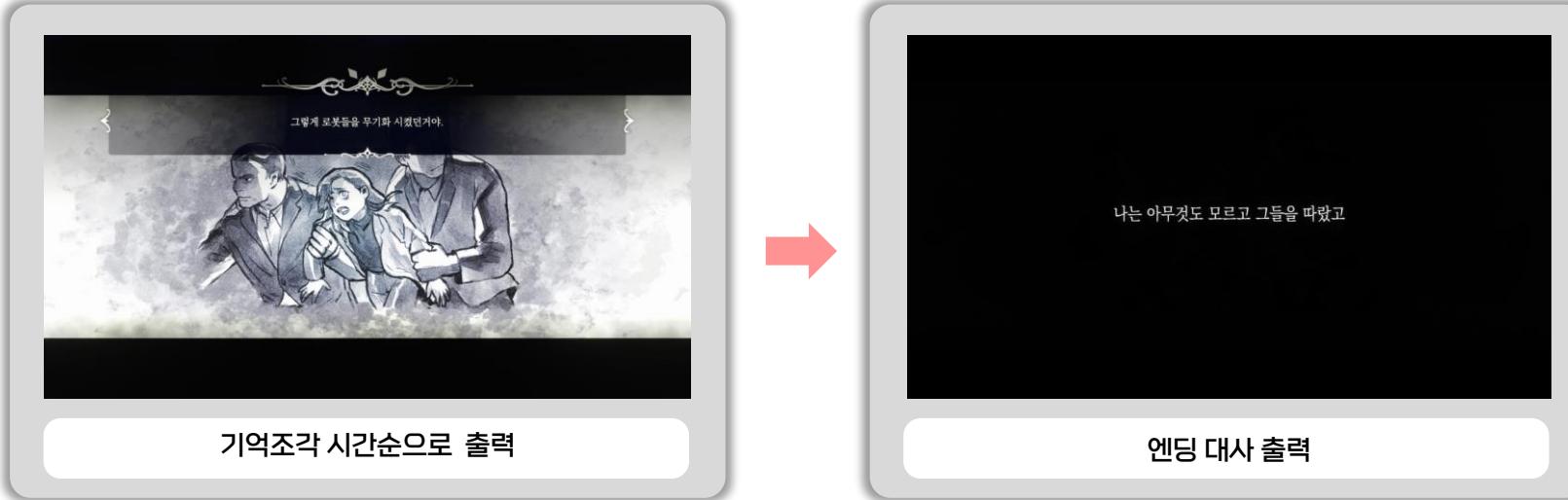


챕터 입성 후 캐릭터를 비춘던 카메라가 Zoom Out으로
거대한 트라우마를 2.5초간 비추고, 대사가 출력된다.
(이 때 거대 트라우마는 움직이는 애니메이션 연출)
그 후 다시 Zoom In으로 캐릭터를 비추며 게임이 진행된다.
(캐릭터를 비춘 후 부터 트라우마가 쫓아온다.)

통로에 입성하면서 카메라가
캐릭터를 확대해 비추며 Zoom In되고,
캐릭터가 통로를 걸어가는 동안 대사가 출력된다.

7-3. 연출

E. 엔딩 대사 출력



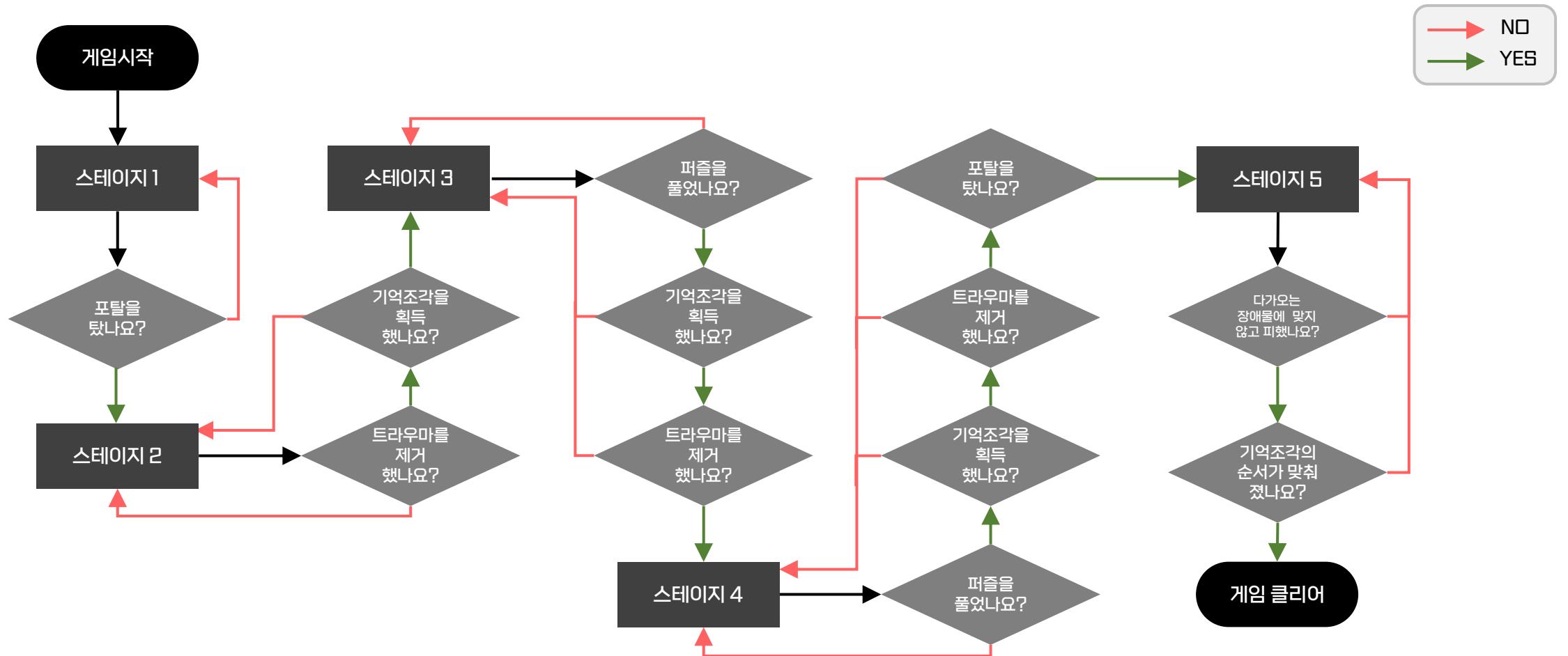
● 엔딩 대사 테이블

No	등장 스테이지	등장 구간	대사 출력 시 연출	대사 출력 내용
4-1	5 스테이지	기억조각을 시간순서대로 보여주고 난 후 곧 바로	기억조각이 시간 순서대로 출력된 다음 엔딩 대사가 출력된다. 검은 바탕 배경 가운데 하얀색상의 폰트로 대사가 출력되며 대사 하나당 3초 동안 화면에 비춘다.	“나는 아무것도 모르고 그들을 따랐고”
4-2		4-1 대사 출력 후		“그들에게 로봇은 그저 무기에 불과했지.”
4-3		4-2 대사 출력 후		“나는 이에 반대하는 위험한 내부 고발자였고”
4-4		4-3 대사 출력 후		“입을 막기 위해 내 기억의 일부를 제거했던 거야.”
4-5		4-4 대사 출력 후		“메모리, 되찾은 기억 전부 복사해서 세상에 알릴 준비 되어있지?”

7-4. 플로우 차트

A. 전체 진행 플로우

● 스테이지(챕터 별) 플로우 차트

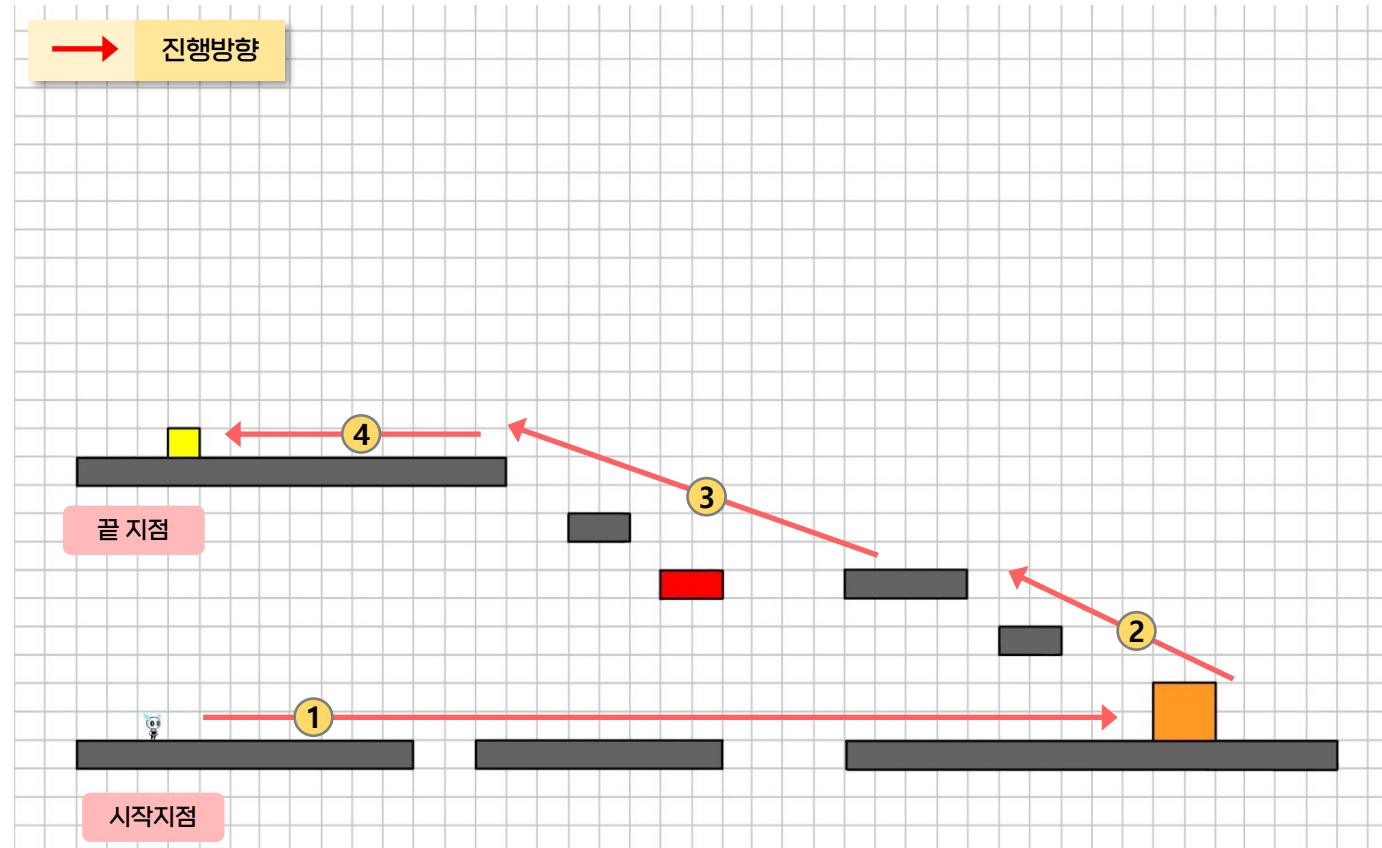


7-4. 플로우 차트

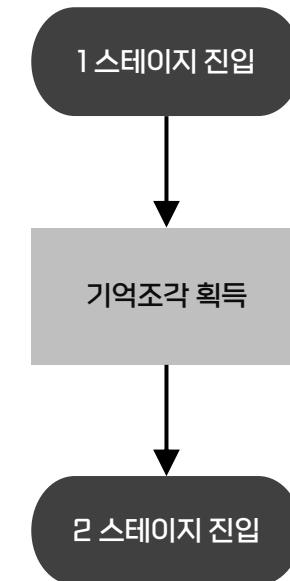
B. 스테이지 플로우

B-1. 스테이지 1

● 튜토리얼 스테이지 – 스테이지 1



● 스테이지 플로우 차트 – 스테이지 1

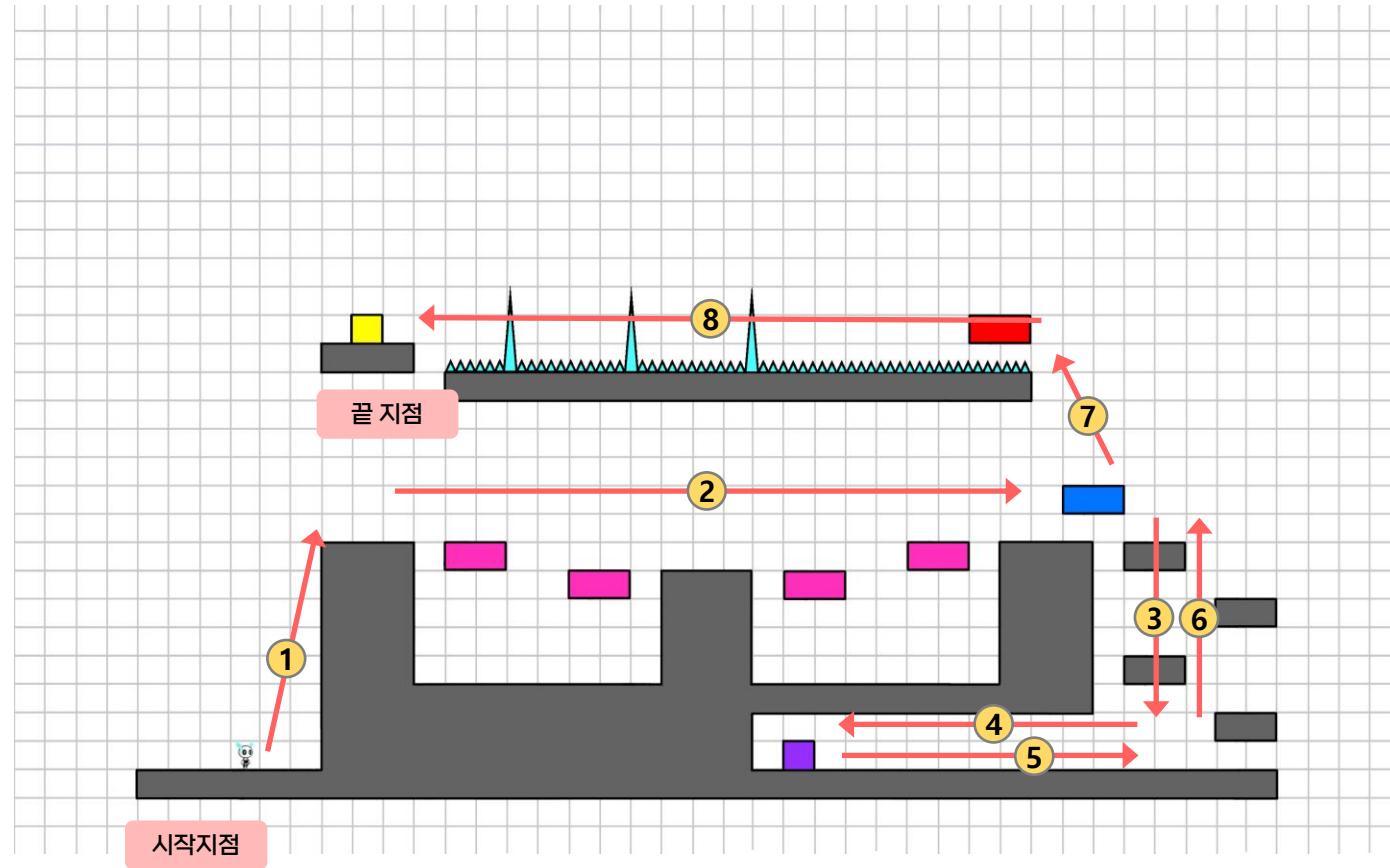


7-4. 플로우 차트

B. 스테이지 플로우

B-2. 스테이지 2

● 튜토리얼 스테이지 -스테이지 2



● 스테이지 플로우 차트 – 스테이지 2

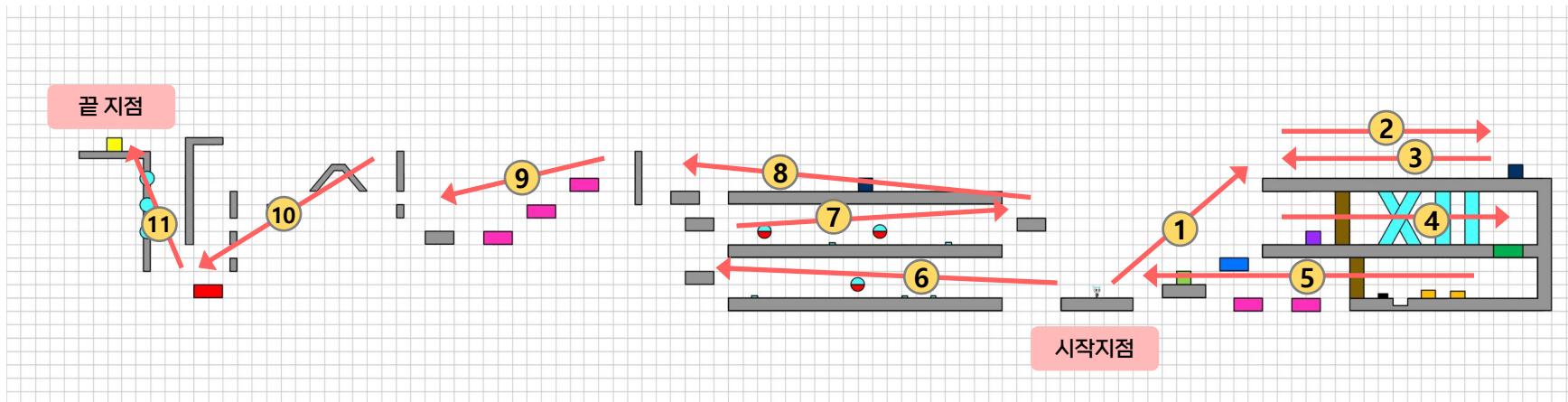


7-4. 플로우 차트

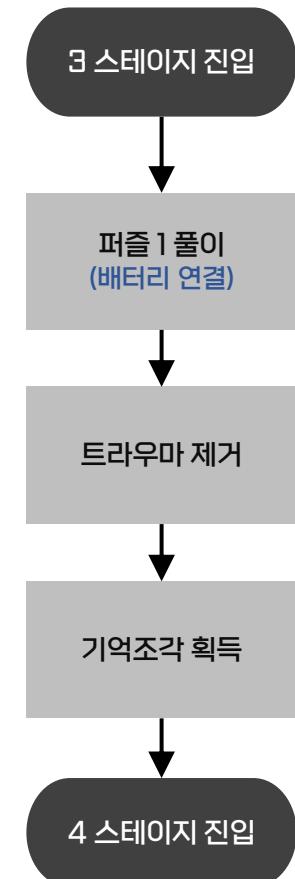
B. 스테이지 플로우

B-3. 스테이지 3

● 메인 스테이지 – 스테이지 3



● 스테이지 플로우 차트 – 스테이지 3

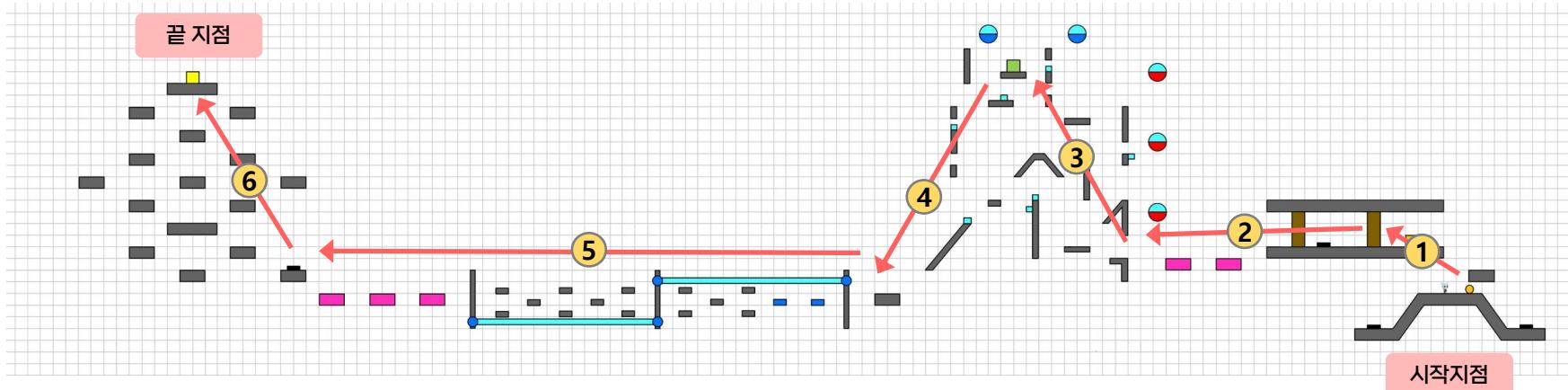


7-4. 플로우 차트

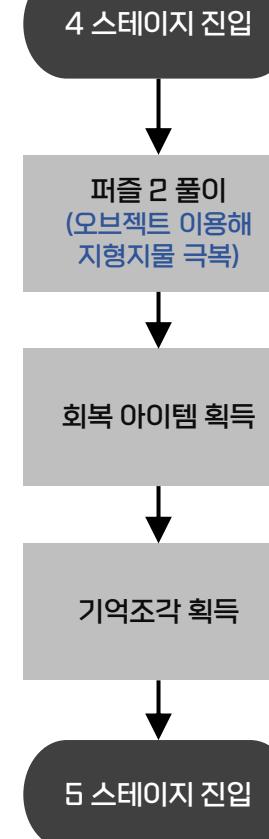
B. 스테이지 플로우

B-4. 스테이지 4

● 메인 스테이지 – 스테이지 4



● 스테이지 플로우 차트 – 스테이지 4

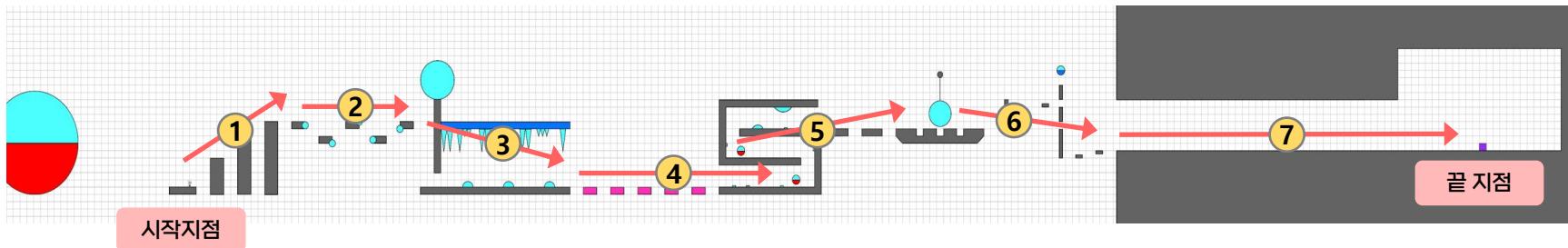


7-4. 플로우 차트

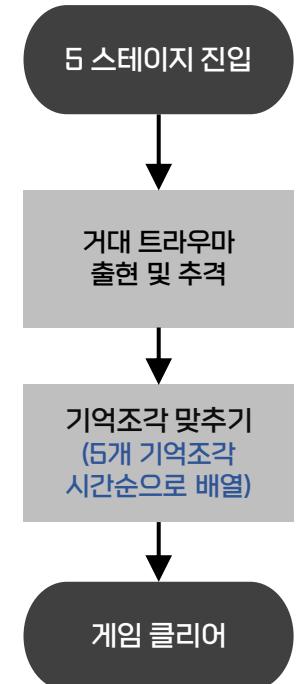
B. 스테이지 플로우

B-5. 스테이지 5

● 최종 스테이지 – 스테이지 5



● 스테이지 플로우 차트 – 스테이지 5



7-5. 오브젝트

A. 튜토리얼 스테이지

튜토리얼 스테이지

“자연과 기계들이 한 공간에서 공생하듯 어우러지는 오브젝트”



에메랄드 부시



회암록



측백나무



사철나무



사람주 나무



갈참나무



팽나무



별



녹슨 로봇



이끼 낀 바위



반딧불이



오로라



푸른 달

근경

중경

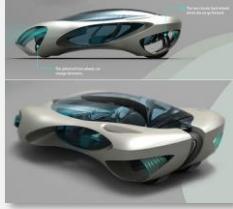
원경

7-5. 오브젝트

B. 메인 스테이지

메인 스테이지

“도시의 화려함에 대비되는 딱딱하고 정형화된 오브젝트”



바퀴 없는 자동차



고속 트램



반대편 건물들

근경



네온사인 간판



미래형 오토바이



경비용 로봇

중경



고공비행 자동차



치안용 로봇

원경



자가용 비행기



경호용 드론

7-5. 오브젝트

C. 최종 스테이지

최종 스테이지

“거대한 기계속에 하나의 부품과 같은 일정한 색감과 형태의 오브젝트”



연구 도구 및 책상 의자

근경



전자 조형물



소독 및 보안 자동문



피로회복 기계



전자 사무용품



연구 기록용 기계

중경



개인 연구실



소 회의실

원경

8. 기타

8-1

추가 컨텐츠

- A. 의뢰인 확장
- B. 도전과제

8-2

사운드

- A. 사운드 컨셉
- B. 사운드 목록

8-3

이펙트

- A. 이펙트 목록

8-1. 추가 컨텐츠

A. 의뢰인 확장

● 추가될 의뢰인 분류

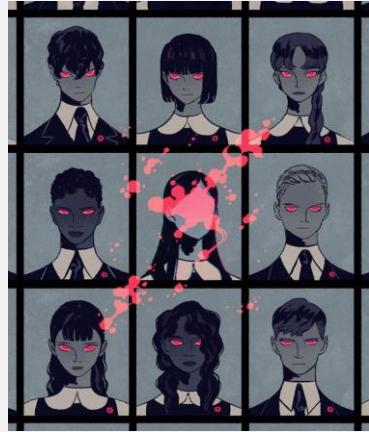
“살인 가해자”



살인으로 인한 심리적인 고통과 불안, 그리고 죄책감 때문에 본인의 살인죄를 숨긴 피의자 의뢰인.

추후 박사가 이를 눈치채며 기억코드를 복사해 고발함.

“학교폭력”



학교폭력으로 인해 소심해지고 불안에 떠는 본인의 성격과 마음을 개선하고자 학교폭력을 당했던 끔찍한 기억을 지우는 의뢰인.

“펫 로스 증후군”



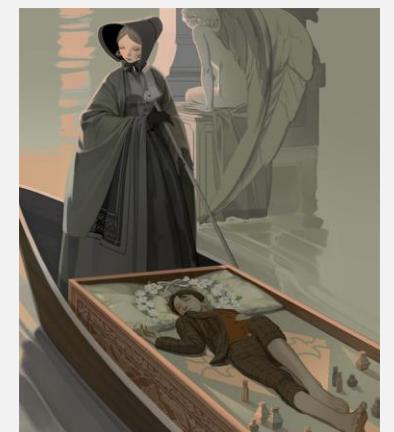
가족과 다름없던 반려동물을 불의의사고로 떠나보내고 사고 낫던 당시의 기억을 좋은 기억으로 바꾸어 고통을 덜어내려는 의뢰인.

“자살 기도”



가정폭력과 여러 문제들로 자살을 기도했지만 실패로 돌아가고 시간이 흘러 어엿한 사회인이 되어 과거의 아픈 기억들을 지우려는 의뢰인.

“사랑하는 연인의 죽음”



사랑했던 연인을 잃고 같이 세상을 떠나고 싶어 하며, 추억과 기억을 안고 살아 차라리 만났던 기억조차 지워버리고자 하는 의뢰인.

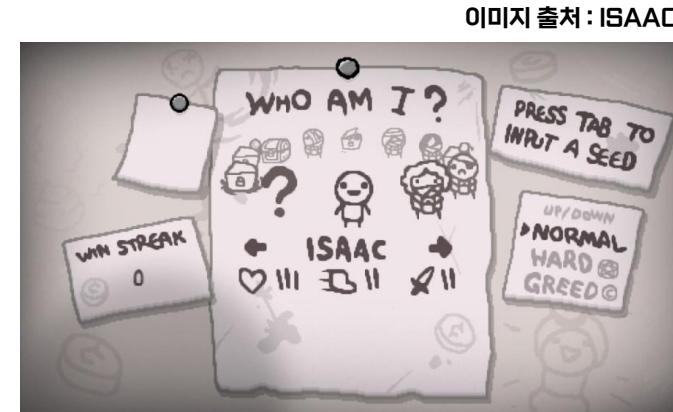
8-1. 추가 컨텐츠

B. 도전과제

● 도전과제 내용

1. 장애물 한번도 맞지 않고 모든 스테이지 클리어하기
2. 퍼즐 틀리지 않고 모두 한번에 클리어하기
3. 해당 캐릭터의 능력을 쓰지 않고 스테이지 클리어하기
4. 제한시간 안에 스테이지 클리어하기
5. 모든 의뢰인의 의뢰를 해결해주기

● 도전과제 달성 시 보상



이미지 출처 : ISAAC



이미지 출처 : 검은사막 모바일

주어진 도전과제 달성 시 현재 캐릭터의 오류게이지와 같은 다른 능력을 보유한 AI 플레이 캐릭터 해금해
플레이어의 수집욕구를 불러 일으킨다.

수집욕구

주어진 도전과제 달성 시 업적이나 칭호를 부여해
플레이어의 성취욕구를 불러 일으킨다.

성취욕구

8-2. 사운드

A. 사운드 컨셉

● 챕터 별 BGM 컨셉 및 설명



평온한 새벽 숲속



네온사인 가득한 도시



비밀스러운 연구실

튜토리얼 스테이지

챕터 1,2

베이스

잔잔한 피아노 선율

효과음

밤 부엉이, 귀뚜라미, 시냇물

군 부대 휴가 때
할머니네 가족들과 모닥불에 앉아 도란도란
얘기하고, 산책했던 행복한 기억이 떠오르는
듯한 잔잔한 피아노 선율

메인 스테이지

챕터 3,4

베이스

어두운 느낌의 피아노 선율

효과음

차 경적, 로봇 비행, 발 소리

지치고 돌아가기 싫은 군부대로 가는
도심의 답답하고 심란한 기분을 표현한
어둡고 괴로운 느낌의 피아노 리듬

최종 스테이지

챕터 5

베이스

혼란스러움의 피아노 선율

효과음

기계작동 소리, 스팀 소리

박사의 조각난 떠오를 듯한 기분 나쁜
기억으로 인해 혼란스럽고 답답한
느낌의 피아노 선율

8-2. 사운드

B. 사운드 목록

대분류	종분류	소분류	설명	파일명 / 확장자
UI	SFX	버튼 터치	뒤로가기, 게임시작 버튼을 제외한 모든 버튼을 클릭 했을 때 출력되는 버튼 효과음	UI_Button_T / wav
		뒤로 가기	뒤로가기 버튼을 클릭 했을 때 출력되는 버튼 효과음	UI_Button_Back / wav
		게임 시작 버튼	게임 시작을 눌렀을 때 출력되는 버튼 효과음	UI_Button_Start / wav
In Game	BGM	타이틀	타이틀 화면에서 출력되는 배경음	BGM_Title / wav
		조작키 설명창	조작키 설명 화면에서 출력되는 배경음	BGM_Explain / wav
		스테이지 선택창	스테이지 선택 화면에서 출력되는 배경음	BGM.Choice / wav
		설정창	설정 화면에서 출력되는 배경음	BGM_SetUp / wav
		챕터 1,2	챕터 1,2에서 출력되는 배경음	BGM_CT12 / wav
		챕터 3,4	챕터 3,4에서 출력되는 배경음	BGM_CT34 / wav
		챕터 5	챕터 5에서 출력되는 배경음	BGM_CT5 / wav
		챕터 6	챕터 6에서 출력되는 배경음	BGM_CT6 / wav
	SFX	걸기	캐릭터가 걸어갈 때 출력되는 효과음	CH_Walk / wav
		달리기	캐릭터가 달릴 때 출력되는 효과음	CH_Run / wav
		점프	캐릭터가 점프할 때 출력되는 효과음	CH_Jump / wav
		벽타기	캐릭터가 벽을 탈 때 출력되는 효과음	CH_Climb / wav
		피격	캐릭터가 피격 당할 때 출력되는 효과음	CH_Damage / wav
		사망	캐릭터가 사망했을 때 출력되는 효과음	CH_Die / wav
		오류게이지 풀 충전	오류게이지가 30초 후 풀 충전됐을 때 출력되는 효과음	OG_Fill_Up / wav
		오류게이지 사용	오류게이지를 사용했을 때 출력되는 효과음	OG_Use / wav
		기억조각 수집	캐릭터가 기억조각을 수집했을 때 출력되는 효과음	CH_Collect / wav
		트라우마 제거	캐릭터가 트라우마를 제거할 때 출력되는 효과음	CH_Remove / wav
		퍼즐 풀이 도전	캐릭터가 퍼즐 풀이를 시작할 때 출력되는 효과음	CH_P_Start / wav
		퍼즐 풀이 성공	캐릭터가 퍼즐 풀이를 성공했을 때 출력되는 효과음	CH_P_success / wav
		포탈 이동	캐릭터가 포탈로 이동 할 때 출력되는 효과음	CH_Portal_Move / wav
		지뢰 장애물	캐릭터가 지뢰장애물을 밟았을 때 출력되는 효과음	GM_Mine / wav
		전기 볼 장애물	전기볼 장애물에서 출력되는 효과음	GM_E_Ball / wav
		레이저	레이저 장애물에서 출력되는 효과음	GM_R / wav
		경비 로봇	경비로봇 장애물에서 출력되는 효과음	GM_Robot / wav

● 사운드 정책

- BGM 기본 베이스는 피아노로 한다.
- BGM 사운드가 75라면, SFX(특수효과음)은 100으로 사운드를 조절한다.

● 사운드 파일명 분류

파일명 분류		관련	
UI	UI	버튼	
In Game	BGM	BGM	배경음
		CT	챕터 배경음
		CH	캐릭터 효과음
	SFX	OG	오류게이지
		GM	장애물

8-3. 이펙트

A. 이펙트 목록

● 챕터 별 BGM 컨셉 및 설명

대분류	소분류	설명	연출
캐릭터	달리기	캐릭터가 달릴 때 출력되는 이펙트	캐릭터 발 뒤품침에서 먼지가 일어나는 듯 연출
	점프	캐릭터가 점프할 때 출력되는 이펙트	캐릭터 발 밑에서 먼지가 일어나며 바닥을 박차고 일어나는 듯 연출
	데미지 (피격)	캐릭터가 장애물이나 투사체에 피격될 때 출력되는 이펙트	장애물이나 투사체에 부딪힌 곳에서 발생되며, 캐릭터의 몸에 스파크가 튀듯 연출
아이템	기억 조각	기억 조각 아이템과, 기억조각을 획득했을 경우 출력되는 이펙트	기억 조각 주변이 노란 빛으로 빛나며 타원으로 된 선이 조각 주변을 둘 듯이 연출
	회복 조각	회복 조각 아이템과, 회복 조각을 획득했을 경우 출력되는 이펙트	회복 조각 주변이 연두색으로 빛나며 조각 주변이 빛나듯 연출
퍼즐	트라우마 조각	트라우마 조각 퍼즐과, 의뢰 로봇의 트라우마를 제거 했을 경우 출력되는 이펙트	트라우마 조각이 검은빛으로 빛나며, 검은 오오라가 나오듯 연출
	퍼즐	캐릭터가 풀어야하는 퍼즐 주변에 출력되는 이펙트	퍼즐 주변이 하얀 빛으로 빛나게 연출
오브젝트	물체 외곽	넓고 지나가거나 움직일 수 있는 물체 주변에 캐릭터가 다가갔을 때 출력되는 이펙트	물체 주변이 하얗게 빛나는 연출
배경	반딧불이	챕터 1,2 배경에 출력되는 반딧불이 이펙트	반딧불이가 뭉쳐 있기도 하고 흩어져 날아 다니기도 하며 플레이어에게 길을 안내해주는 연출
	별	챕터 1,2 배경에 출력되는 별 이펙트	밤 하늘에 반짝반짝 은은하게 빛나듯 연출
	절벽 아래	챕터 1,2 배경에 출력되는 절벽 오로라 이펙트	절벽 아래 부분에 하늘의 오로라가 비춰 은은한 연둣빛을 띠며 연출
	비행 블록	챕터 3,4 배경에 출력되는 캐릭터가 넓고 지나갈 수 있는 블록 이펙트	블록 밑이 날 수 있게 불을 내뿜는 연출
장애물	블랙 홀	캐릭터를 빨아들이는 블랙홀 장애물 이펙트	검은색과 보라색이 섞인 빨려 들어가는 듯한 연출
	지뢰	캐릭터가 밟았을 시 터지는 지뢰 장애물 이펙트	지뢰를 밟아 터지게 되면 폭탄이 폭발 한 것 같이 넓게 터지며 연출
	전기 볼	해당 구간을 지나다니는 전기 볼 장애물 이펙트	캐릭터의 2배 크기의 전기 볼이 동그란 모양으로 스파크를 일으키는 연출
	레이저	해당 구간을 쏘는 레이저 장애물 이펙트	쿨타임 2초 후 레이저가 발사되며, 캐릭터 굵기의 레이저가 발사되는 연출
	경비 로봇	해당 구간을 돌아다니는 경비로봇 이펙트	레이저를 머리에 단 경비로봇이 날아다니는 연출
	톱니바퀴	해당 구간을 캐릭터가 지나가지 못하게 막는 톱니바퀴 장애물 이펙트	큰 톱니바퀴가 해당 구간을 지나가지 못하게 빠르게 돌아가는 연출



TEAM.BALANCE_강윤비