

게임 컨셉 기획서



OLD MANSION

오래된 저택의 비극적인 한 가족의 이야기

유기현

게임 컨셉

기획 개요

시놉시스

디자인 컨셉

주요 플레이 컨셉

주요 메커니즘

게임 레벨 디자인

층별 레벨 구조 및 컨셉

게임 진행 구성

게임 스토리 및 구성

게임 메커니즘

인벤토리

오브젝트



게임 컨셉

기획 개요

기획 의도

포트폴리오를 위해 제작된 컨셉 프로젝트로, UE5의 레벨 디자인 및 시스템 구현 등을 제작

AI 를 통해 빠르게 게임 컨셉 및 아이디어에 대해 정리하고 이를 통한 결과물을 도출

소규모 지역의 레벨을 디자인하고 수색과 퍼즐을 통해 게임의 재미를 전달

개요

장르 1인칭 퍼즐

제작 툴 Unreal Engine 5

배경 오래된 깊은 곳에 방치된 대저택

핵심 주제 인간의 탐욕, 감정이 배제된 차가운 비극

오래된 저택의 비극적인 한 가족의 이야기

깊은 숲속, 당신은 세월에 잊힌 채 홀로 선 오래된 저택에 발을 들입니다. 한때 화려했던 이곳은 이제 차가운 정적만이 감도는 거대한 무덤입니다. 당신은 저택 곳곳에 남겨진 흔적을 따라가야 합니다. 이 저택의 닫힌 문을 열고 들어온 조사관이 되어, 먼지 쌓인 복도와 버려진 방들을 탐색하고 이 가족의 수수께끼에 점점 다가갑니다.

디자인 컨셉



1920년대 숲 속에 둘러 쌓인 오래된 서양 건축 양식의 3층 건물 저택

오래된 가구들과 고전 방식의 장식들이 가득한 부자 가족의 저택

주요 플레이 컨셉



벽 너머의 관찰

잠겨서 들어갈 수 없는 방을 벽면의 구멍을 통해 관찰

다른 인물의 행동 흔적이나 놓여 있는 물건의 위치를 보고 퍼즐을 해결



오브젝트 수집

각 층의 마지막 퍼즐을 해결할 때마다 해당 가족의 비극이 담긴

'핵심 오브제'와 그에 얽힌 '진실의 쪽지'를 획득

이 오브제들은 3층 다락의 제단에 놓여 최종 엔딩의 열쇠로 활용



쪽지를 통한 추론

가족의 이야기를 전달하는 기본적인 수단

발견한 쪽지와 문서의 내용을 연결하여 퍼즐을 해결

주요 메커니즘

캐릭터 행동



캐릭터 이동

WASD 이동 및 마우스로 시점 이동

클릭으로 액터와의 상호작용



조준점

1인칭 시점의 조준점으로 Trace 된 액터와 상호작용



인벤토리

일부 상호작용이 가능한 물체 중 캐릭터의 인벤토리를 활용

획득 후 사용 및 현재 찾은 물품에 대한 확인 용도

주요 메커니즘

상호작용 액터



문

여러 가지 방법으로 잠겨 있는 문을 열어 다음 과정으로 진행하기 위한 장치
쇠사슬, 자물쇠, 비밀번호 등으로 잠겨 있는 형태 활용



열쇠

인벤토리를 통한 획득 후 문을 여는 용도로 사용



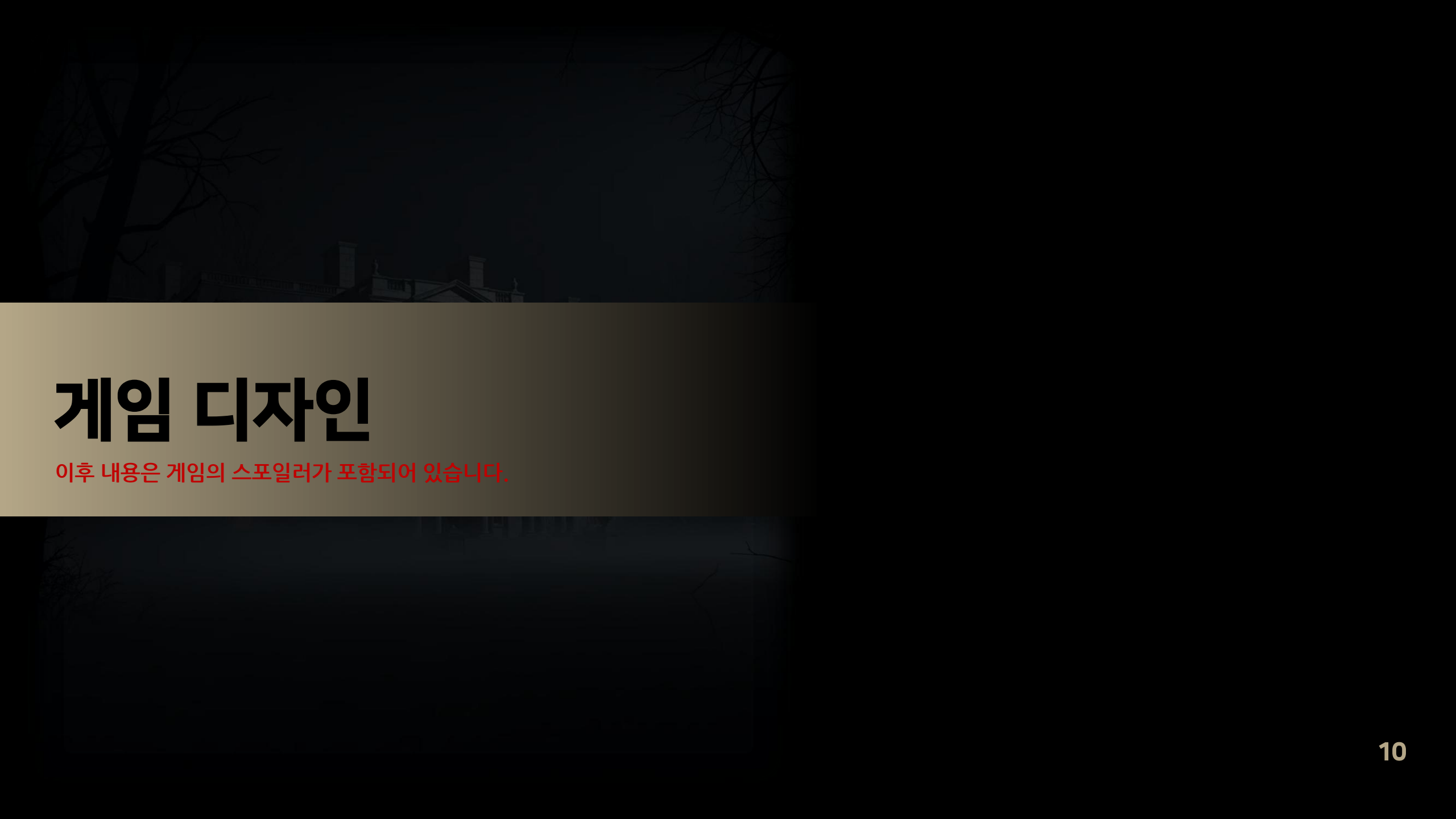
쪽지

스토리에 대한 전달용 및 게임 내 퍼즐에 대한 힌트 제공



오브제

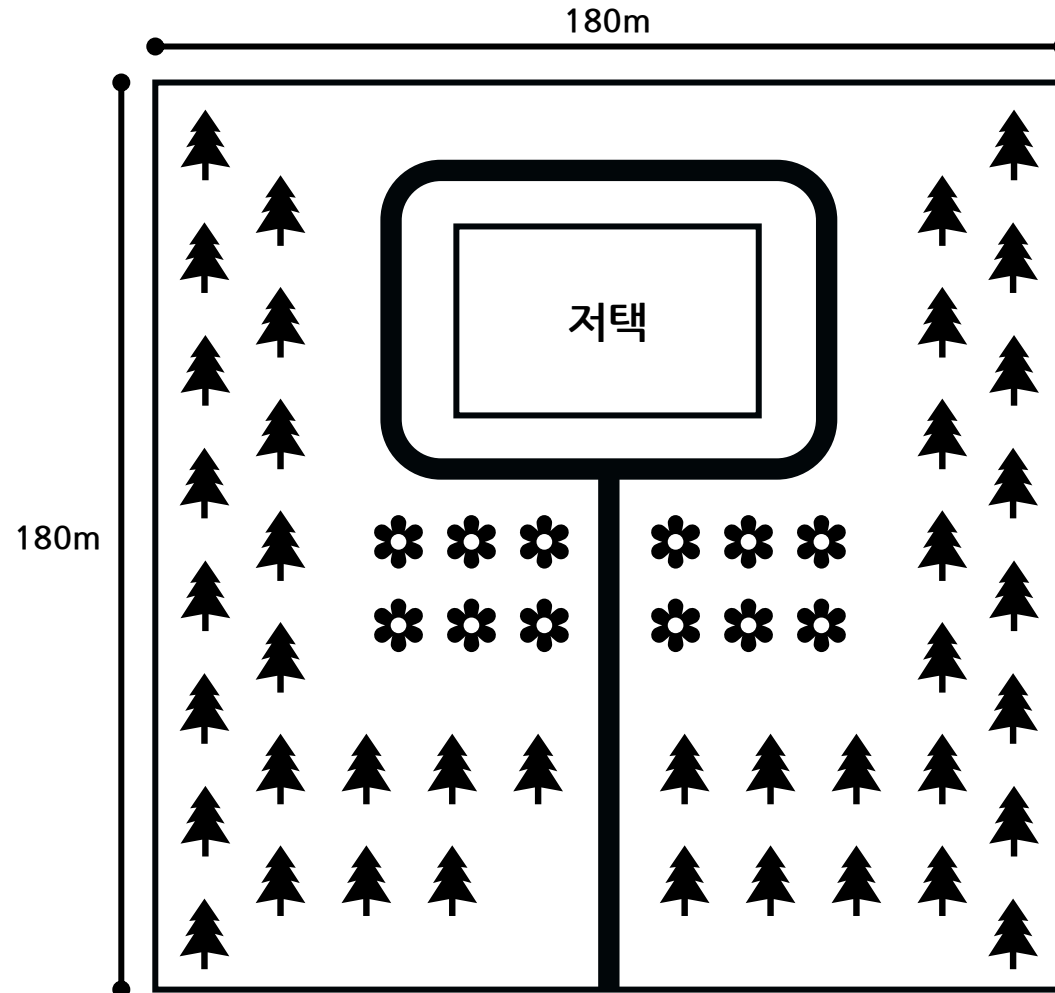
스토리와 연관된 오브제 액터로 최종 단계를 나아가기 위한 장치로 활용



게임 디자인

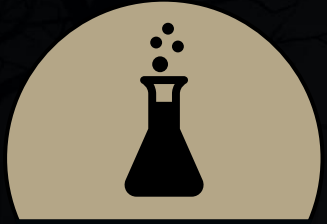
이후 내용은 게임의 스포일러가 포함되어 있습니다.

층별 레벨 구조 및 컨셉

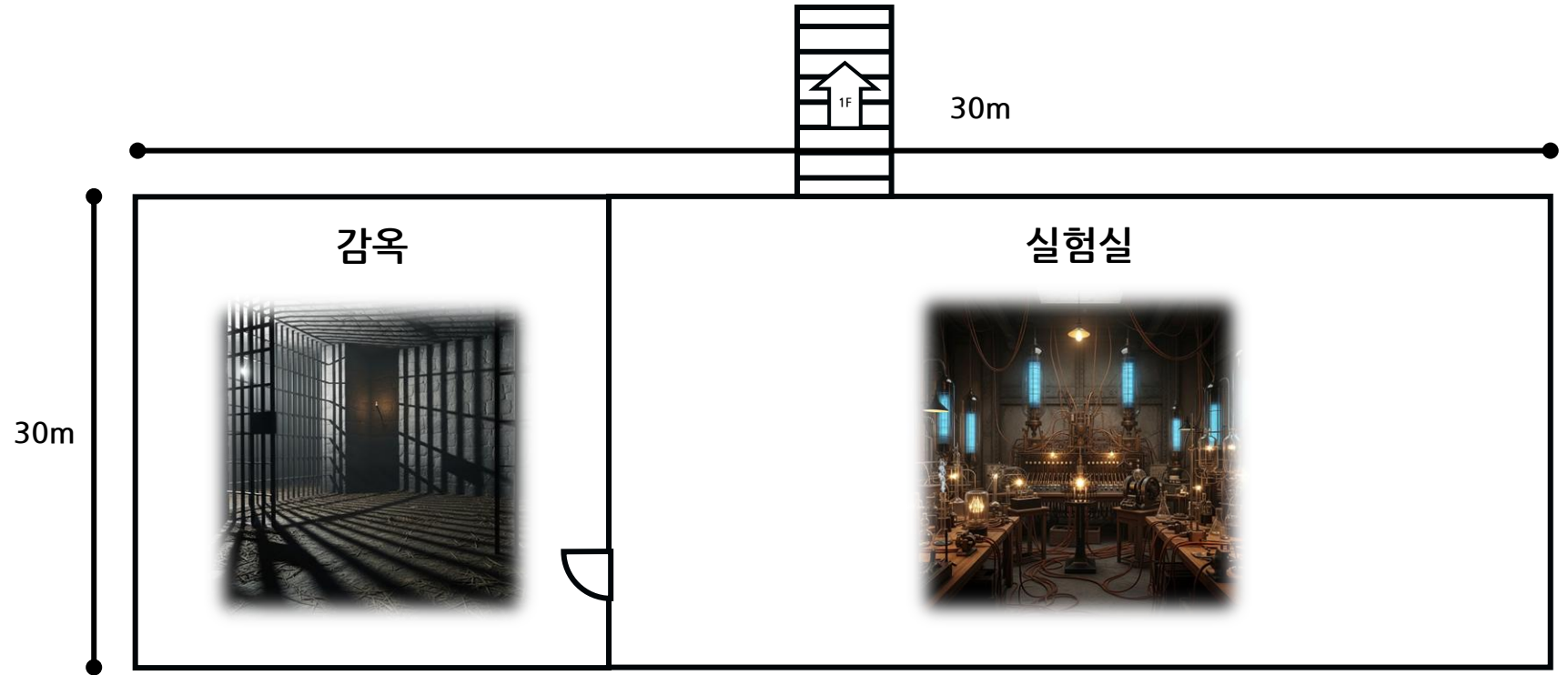


길

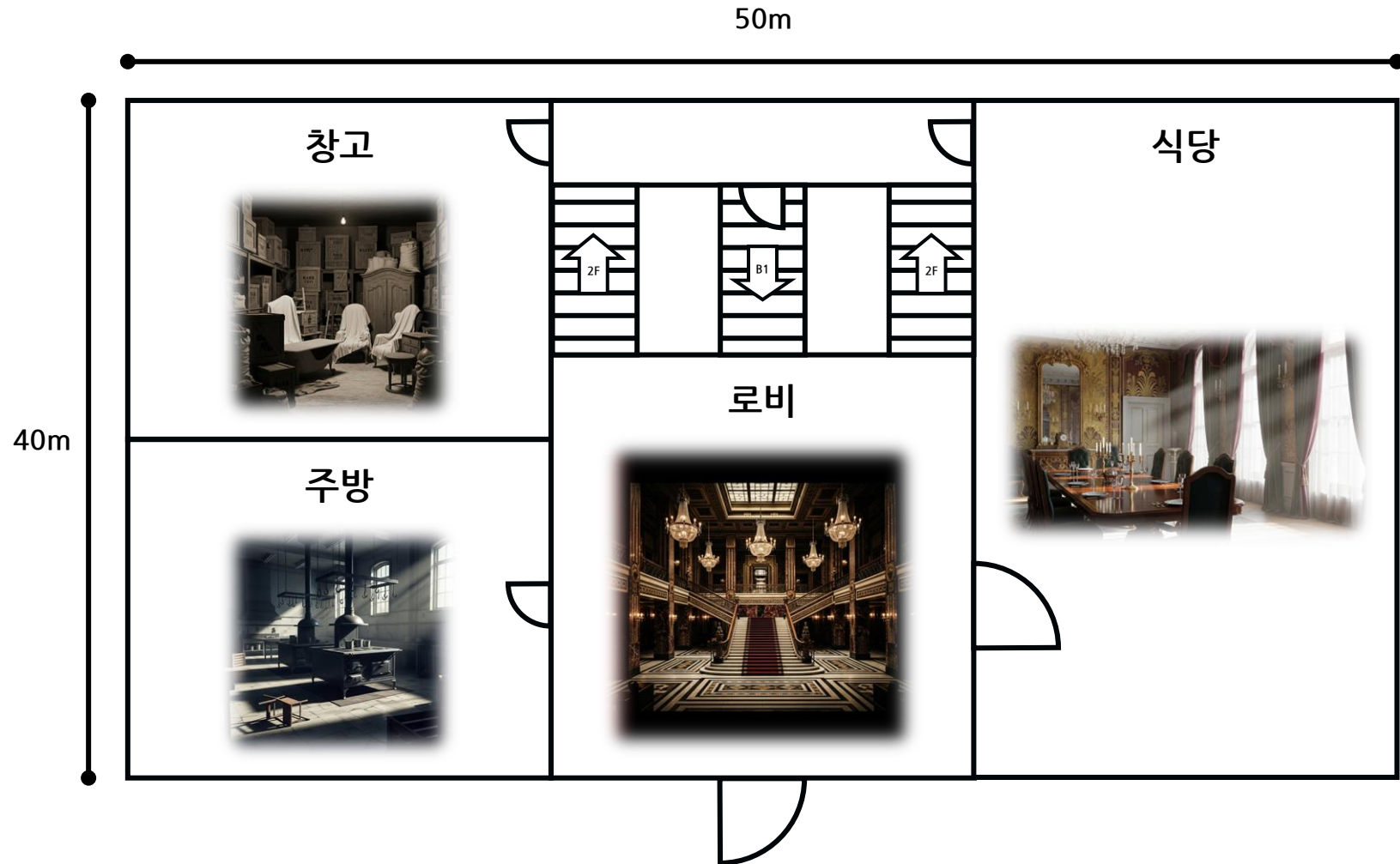
층별 레벨 구조 및 컨셉



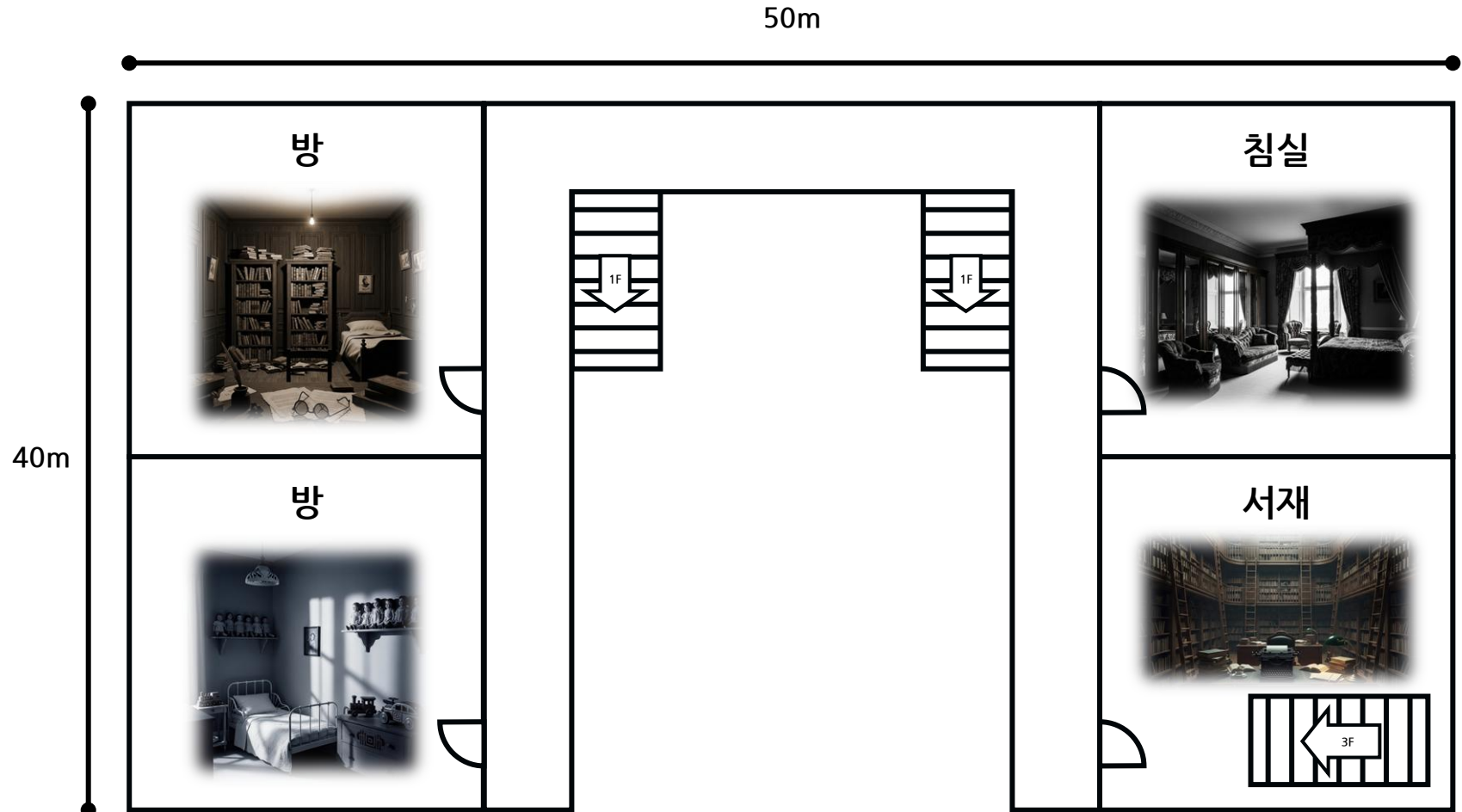
지하



층별 레벨 구조 및 컨셉



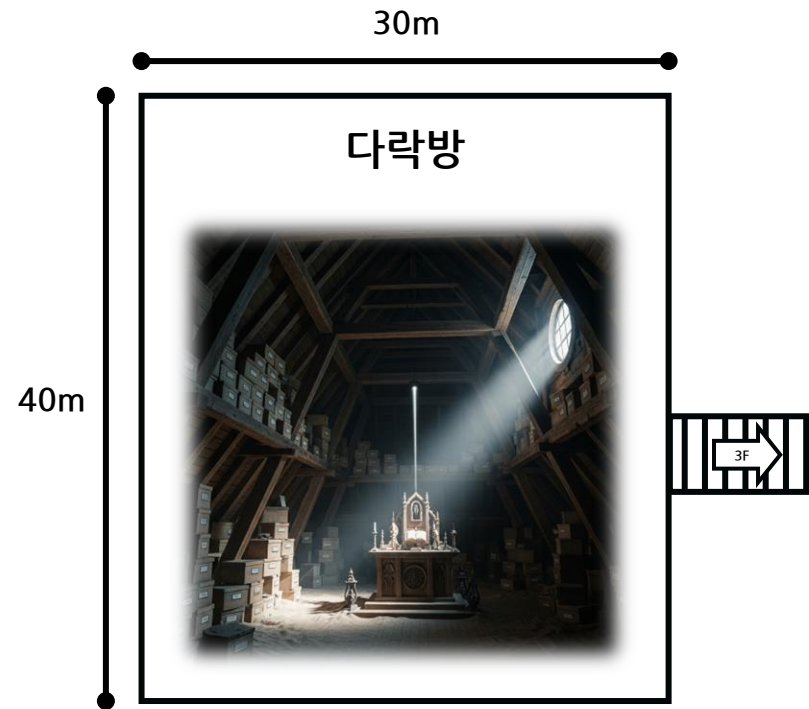
층별 레벨 구조 및 컨셉



층별 레벨 구조 및 컨셉



다락방



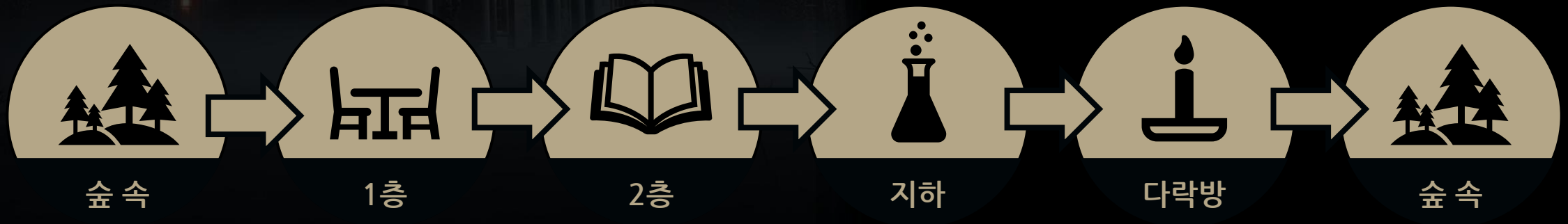
게임 진행 구성

게임 목표

총 4개의 층으로 구성된 저택에서의 한 가족의 이야기와 저택에 갇힌 주인공의 탈출

진행 순서

각 층에 오브제가 되는 물체를 찾으면 다음 순서의 층으로 넘어가는 방식으로 진행



게임 진행 구성



게임의 시작

오래된 대저택의 비밀을 밝히기 위해 숲에 도착한 주인공
대저택에 들어서자 이곳에 갇혀 주변을 돌아다닌다.



위선의 식탁

메인 로비, 식당과 주방이 있는 공간
오래 전 이곳에 살던 가족의 첫 이야기에 마주하는 공간



분열의 복도

가족 각자의 방과 서재가 있는 공간
각 방의 분위기와 이야기에 대한 내용을 마주하는 공간

게임 진행 구성



지하

차가운 파멸

아버지의 실험실이 존재하는 공간

한 가족의 어두운 과거에 대해 깊이 알 수 있는 공간



다락방

종말의 기록

은신처로 사용된 흔적이 있는 다락방 공간

비극적인 가족들의 최종적인 기록을 알 수 있는 공간



숲 속

게임의 탈출

마지막 기록과 마주하고 주인공은 대저택을 빠져 나간다.



1층

위선의 식탁

나는 조사관이다. 어느 버려진 대저택의 조사를 의뢰 받고 길을 나섰다.

1층 대문은 열려 있어 어렵지 않게 대저택에 들어설 수 있었다.

다른 잠겨 있는 방을 지나 주방에 들어가서 조사를 진행 했다.

[쪽지와 절단기를 찾는다.]

나는 아이들의 아버지로서 우리 아들과 딸에게 식사 예절에 대해 가르칠 때가 온 것 같다.

아이들을 위해 함께 생활하던 가정부도 내쫓고 통제를 위해 철창도 달았다.

특별한 음식을 대접해서 더 올바르고 건강하게 커 나갈 수 있도록 노력하겠다.

이것은 중요한 의식이 될 것이다.

절단기를 사용하여 식당에 들어왔다.

[쪽지와 라이터를 찾는다.]

너희 모두에게 특별한 음식을 준비했단다.

식당은 아주 밝고 신성한 의식이 치뤄지는 장소란다.

너희도 특별한 음식으로 먹고 더 건강하고 활기찬 아이가 될 수 있단다.

식당의 초를 모두 켜자 주방에서 무언가 떨어지는 소리가 들렸다.

떨어진 액자 뒤편으로 작은 구멍이 보였고 이를 들여다 보자 창고가 보였다.

[비밀번호 : 창고에 4줄로 쌓인 각 열의 상자 개수]

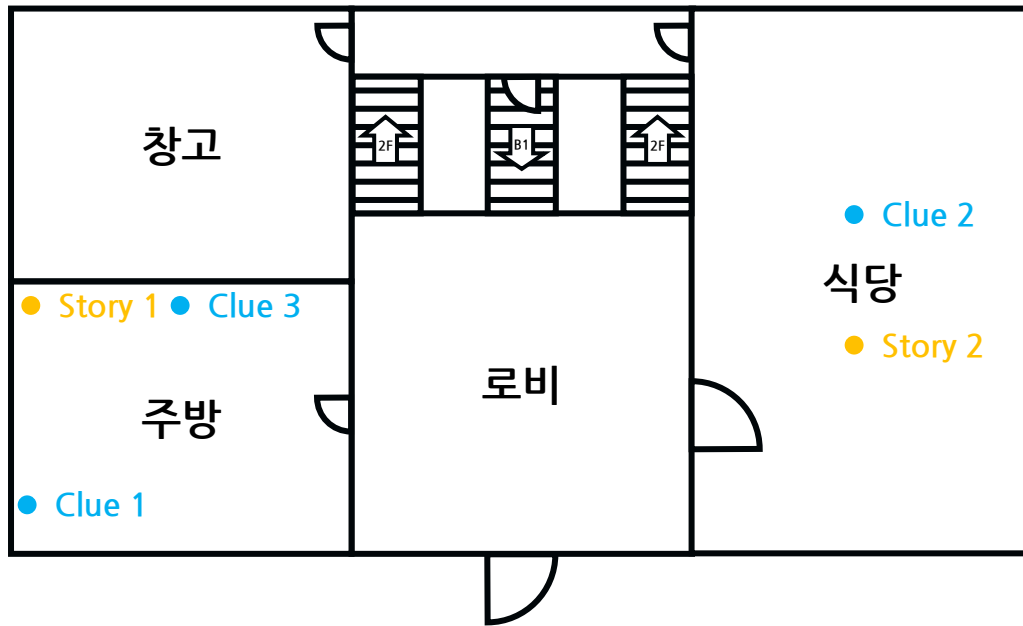
[2층으로 올라가는 비밀번호를 얻는다.]

2층의 봉인을 풀고 올라갔다.

게임 스토리 및 동선

HTA

1층



단서 및 이야기

Clue 1 절단기

주방 서랍 안에 있는 절단기를 찾는다.
식당 문에 걸려 있는 쇠사슬을 자른다.

Clue 2 촛대

식당 내 모든 촛대에 불을 켜다.
Clue 3의 볼 수 있는 구멍이 드러난다.

Clue 3 번호

구멍을 통해 창고에 쌓여 있는 물건을 확인한다.
2층으로 올라가는 철문의 비밀번호 자물쇠를 해제한다.

Story 1 쪽지

이야기만 담겨 있는 쪽지.
아빠가 아이들에게 한 행동에 대해 작성된 쪽지.

Story 2 쪽지

식당에서 일어난 가족 일에 대한 이야기가 적힌 쪽지.
다음 진행을 위한 행동에 대한 힌트가 적혀 있다.



2층

분열의 복도

2층에 들어서자 4개의 방이 보였고 이 중 유일하게 열려 있는 방으로 입장한다.

[안경과 쪽지, 드라이버를 찾는다.]

아빠가 오늘 특별한 음식을 해 주셨다.

나는 항상 다정한 아빠가 좋다.

언제나 그래왔듯 @#%\$%#\$\$^#\$

오늘 아빠가 하신 말씀처럼 항상 올바르게 말 잘 듣는 아들이 될 것이다.

벽면의 액자를 뜯어내자 구멍이 보였고 건너편 방을 바라봤다.

수많은 귀여운 인형이 눈에 들어왔다.

[비밀번호 : 4종류의 동물 인형의 놓인 순서와 떨어진 인형 포함의 각 인형 개수]

[침실로 들어가는 비밀번호를 얻는다.]

침실에 들어서서 이곳을 조사하기 시작했다.

[쪽지와 반지, 열쇠를 얻는다.]

그이를 점점 믿지 못하겠다.

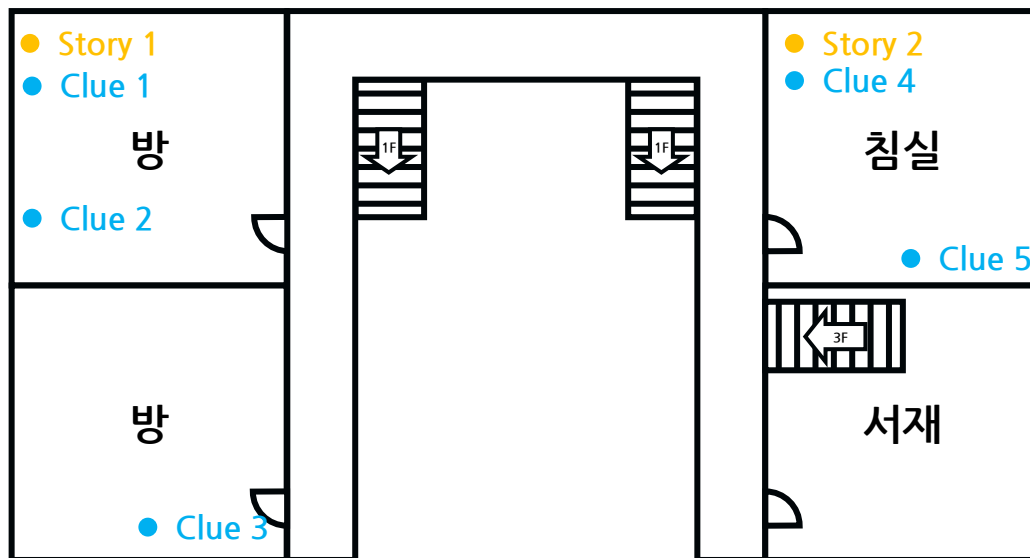
지하에는 왜 들어가지 못하게 하는 거지?

찾은 열쇠는 들고 지하로 향했다.

게임 스토리 및 동선



2층



단서

Clue 1 안경

아들의 죽음을 암시하는 오브제.
최종 제단에서 사용한다.

Clue 2 드라이버

드라이버로 벽면의 액자를 떼어낸다.
Clue 3의 볼 수 있는 구멍이 드러난다.

Clue 3 인형

구멍을 통해 확인한 수많은 인형.
침실로 들어가는 비밀번호를 알아낸다.

Clue 4 반지

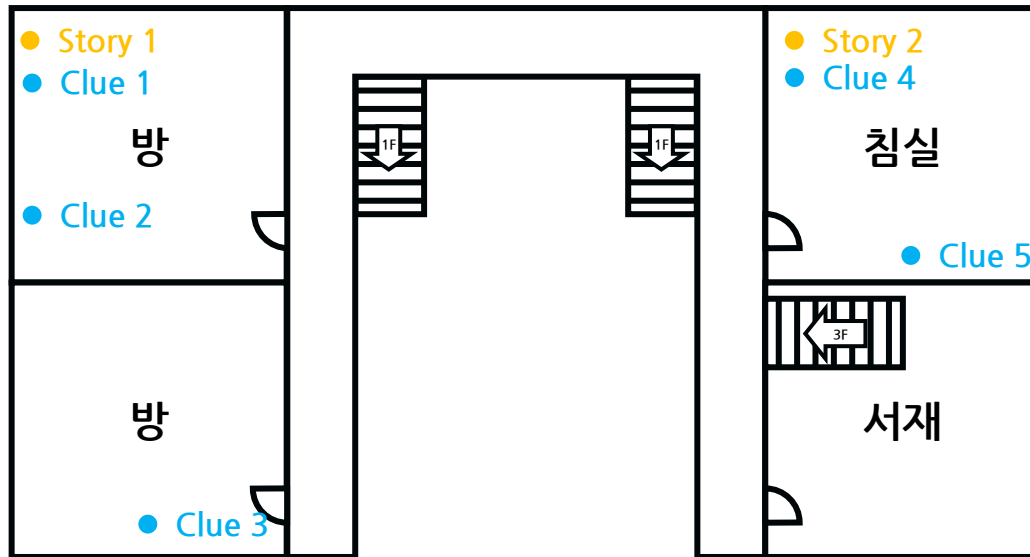
엄마의 죽음을 암시하는 오브제.
최종 제단에서 사용한다.

Clue 5 열쇠

낱아 보이는 열쇠.
식당 뒤편에 있는 지하실 입구의 자물쇠를 해제한다.



2층



이야기

Story 1 쪽지

이야기만 담겨 있는 쪽지.

아들이 아버지를 향한 마음을 담은 쪽지.

Story 2 쪽지

엄마가 아빠에게 의심을 품기 시작하는 쪽지.

침실에서 찾은 열쇠의 사용처를 암시한다.



지하

차가운 파멸

지하 문을 열고 들어서자 실험실과 감옥과 같은 쇠창살이 눈에 들어왔다.

실험실로 보이는 이곳에서는 알 수 없는 화학물이 가득했다.

그리고 잠겨 있는 감옥 너머로 인형들과 책들이 쌓여 있었다.

[쪽지와 열쇠를 얻는다.]

아들과 딸에게 같은 음식을 대접했다.

아들은 점차 나아지는 모습을 보이고 있다.

하지만 딸은 도저히 나아질 기미가 보이지 않는다.

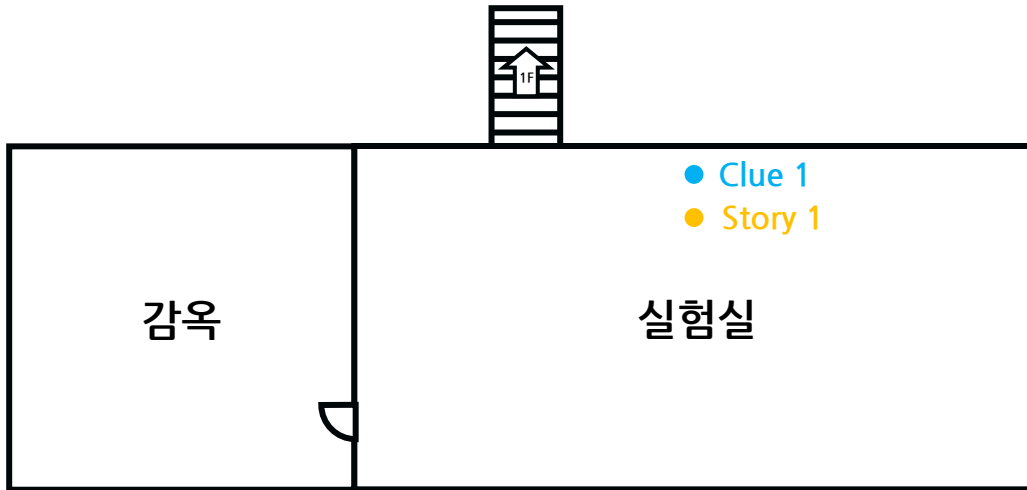
무슨 문제일까? 정말 안타까운 일이다.

무슨 일이 있어도 딸에게도 나은 삶을 살 수 있는 기회가 오면 좋겠다.

책 사이에 끼져 있던 열쇠를 들고 서재로 향했다.



지하



단서 및 이야기

Clue 1 열쇠

책 위에 놓여 있던 낡아 보이는 열쇠.
서재의 자물쇠를 해제한다.

Story 1 쪽지

이야기만 담겨 있는 쪽지.
아빠가 아이들에게 한 행동에 대해 작성된 쪽지.



2층

차가운 파멸

2층에 있는 서재의 잠긴 문을 열고 들어섰다.

서재에는 수많은 책상과 책장이 있었고 마치 누군가 싸운듯한 책들이 널브러져 있었다.

[쪽지와 중절모를 얻는다.]

당신은 미쳤어!

어떻게 그런 짓을 할 수 있는거지!

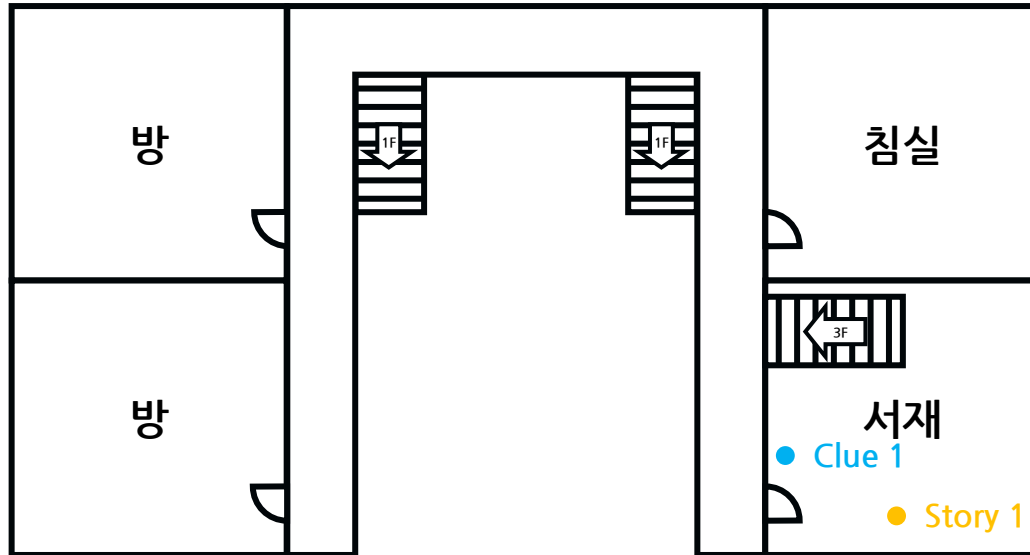
내 딸아이 만큼은 털 끝만큼도 건드리지 못할꺼야!

수많은 책을 하나씩 꺼내 보았다.

그러자 다락방으로 올라가는 계단이 열렸고 나는 안경, 반지, 중절모를 들고 다락방으로 향했다.



2층



단서 및 이야기

Clue 1 중절모

아빠의 죽음을 암시하는 오브제.
최종 제단에서 사용한다.

Story 1 쪽지

이야기만 담겨 있는 쪽지.
엄마가 아빠에게 보내는 쪽지.



다락방

종말의 기록

2층에 있는 서재의 잠긴 문을 열고 들어섰다.

서재에는 수많은 책상과 책장이 있었고 마치 누군가 싸운듯한 책들이 널브러져 있었다.

[제단에 안경, 반지, 중절모를 순서대로 놓는다.]

제단 위에 있던 상자가 열리고 1층의 대문이 열리는 소리가 들렸다.

[쪽지를 읽는다.]

내가 항상 사랑하는 우리 딸.

너 만큼은 내가 지켜내서 다행이구나.

어쩔 수 없는 선택이지만 너는 어디서든 잘 살 수 있을꺼야.

그러니 엄마 걱정은 하지 말고 어서 이 흉측한 집을 떠나 행복하게 살렴.

결국 한 가족은 이렇게 파멸의 길을 걸었다.

나 또한 조사를 마치고 이 저택을 떠날 수 있었다.



다락방

- Clue 1
- Story 1

다락방



단서 및 이야기

Clue 1 제단

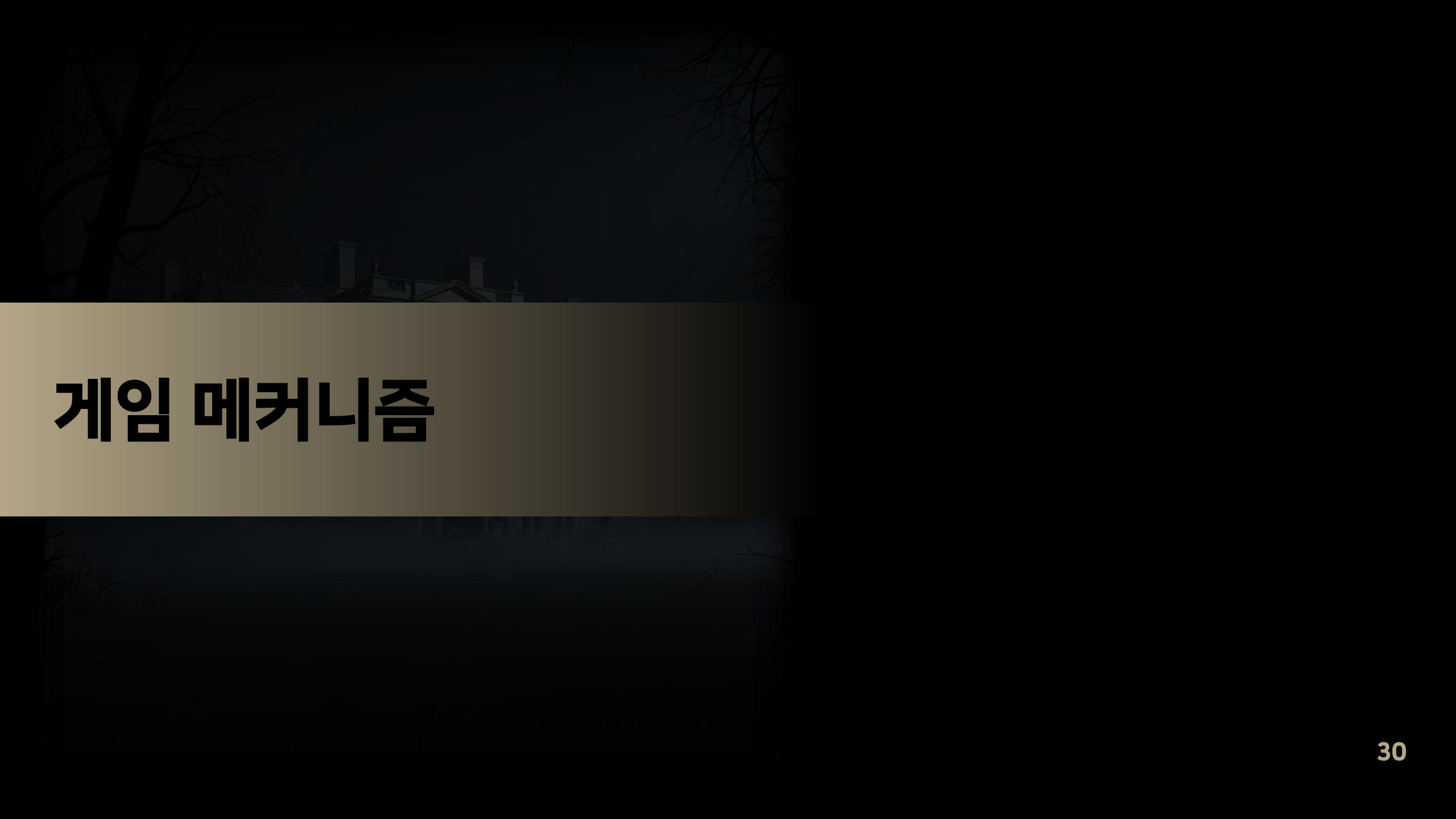
오브제 놓는 곳을 암시하는 제단.

제단 위에는 오르골 상자가 놓여 있다.

Story 1 쪽지

이야기만 담겨 있는 쪽지.

엄마가 딸에게 보내는 쪽지.



게임 메커니즘

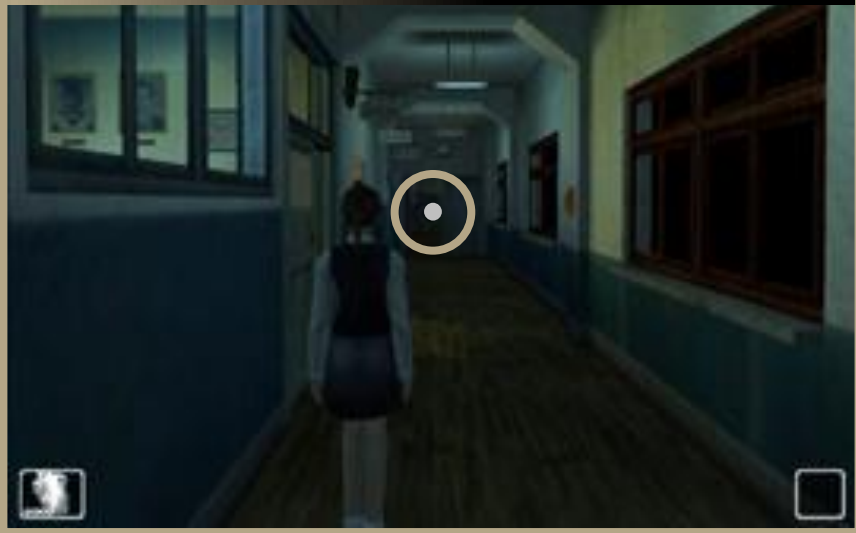
메커니즘 - 캐릭터

기획 의도

캐릭터가 바라보는 지점에 대해 안내하고 인터랙션이 가능한 수단을 제공

1인칭으로 진행되는 만큼 지점에 안내와 더불어 상호작용이 가능한 오브젝트에 대한 안내를 제공

'화이트 데이' 참조



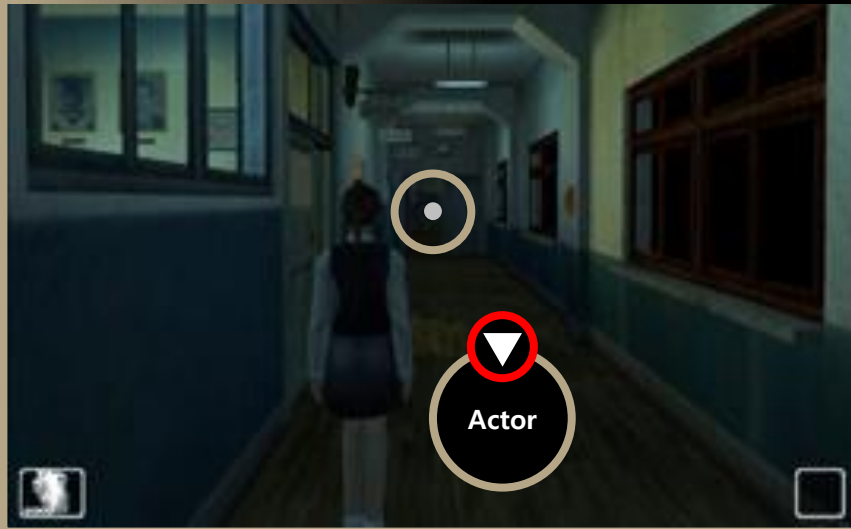
조준점 동작 사항

캐릭터 시점에 따라 가운데 조준점을 제공하여 인터랙션 하고자 하는 오브젝트에 대한 방향성 제공

Trace 기능을 활용하여 캐릭터 조준점에 걸린 액터인 경우 인터랙션 안내 표시

메커니즘 - 캐릭터

상호작용 가능 액터

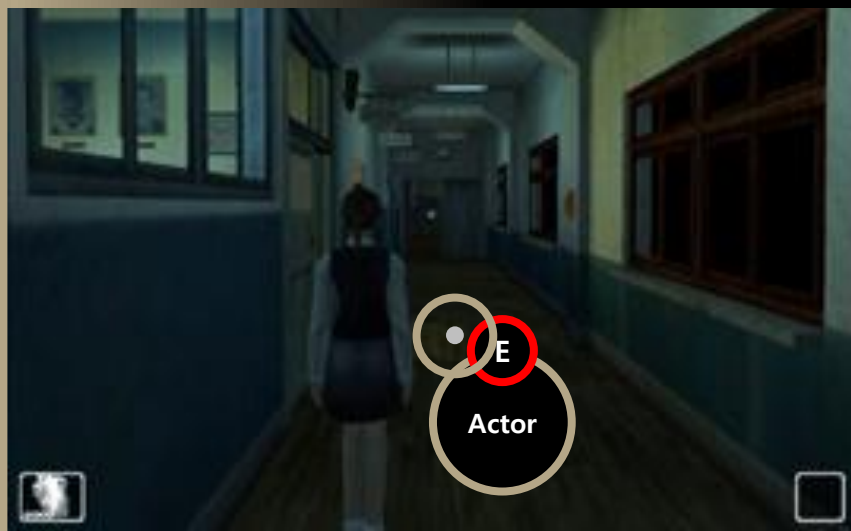


상호작용 액터 반응

캐릭터의 일정 거리 내 상호작용이 가능한 액터가 있는 경우 해당 액터의 중앙에 마크 표시

해당 마크는 캐릭터의 Collision 에 반응하여 작동

상호작용 가능 액터



상호작용 액터 동작

발견된 마크 표시로 조준점을 가져다 놓는 경우 인터렉션에 필요한 버튼을 안내

해당 마크는 Trace 를 통해 반응하며, 버튼을 누르면 지정된 행동 진행

메커니즘 - 인벤토리

기획 의도

게임 내 플레이어가 게임을 진행한 척도를 확인하고 보유한 오브젝트에 대한 확인 용도

게임 내에서 플레이어의 시선과 몰입에 방해하지 않고 사용에 있어 직관적인 형태로 제작

인벤토리 접음

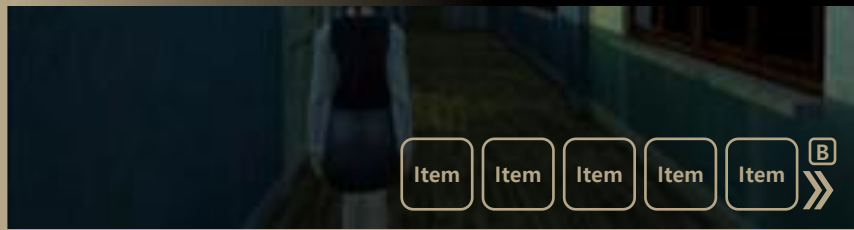


인벤토리 표시/숨김

인벤토리는 평소에는 숨김 처리 되어 게임 몰입에 방해되지 않도록 제작

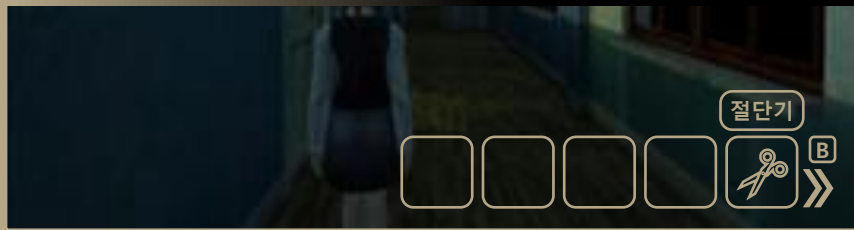
화살표와 단축키 안내를 통해 인벤토리에 접근에 대한 안내

인벤토리 오픈



메커니즘 - 인벤토리

인벤토리 획득

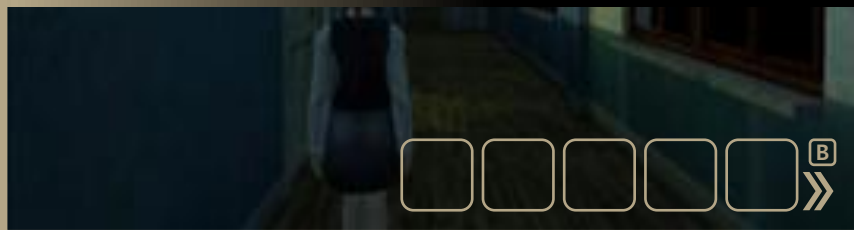


아이템 획득

인벤토리에 획득되는 아이템은 인터랙션 즉시 보관

보관된 아이템 클릭 시 아이템 이름을 확인

인벤토리 사용



아이템 사용

인벤토리에서 직접적으로 사용하는 형태의 아이템은 없다.

액터와 인터랙션 시 아이템 조건을 확인하여 자동으로 없어진다.

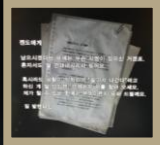
메커니즘 - 오브젝트

기획 의도

게임의 진행에 필요한 퍼즐 요소로써 또는 스토리를 전달하는 역할을 한다.

게임의 진척도 확인을 위해 족지를 제외한 대부분의 오브젝트는 인벤토리를 사용하여 획득 및 사용을 한다.

오브젝트의 종류

	역할	인벤토리 사용 여부
족지	 스토리를 전달하는 역할로 인터랙션 시 족지가 화면 가득 채워지며, 내용을 확인할 수 있다.	X
자물쇠	 올바른 열쇠를 인벤토리에 가친 채 인터랙션 시 해제된다.	X
비밀번호 자물쇠	 올바른 비밀번호 입력 시 해제된다.	X

메커니즘 - 오브젝트

오브젝트의 종류

오브제
(안경, 반지, 종절모)



역할

최종 관문의 열쇠 역할을 하며,
각 오브제 주인의 죽음을 암시하기 위해 배치.

인벤토리 사용 여부

O

해제 장치
(열쇠, 절단기, 드라이버)



문의 자물쇠, 액자 등 진행에 필요한 문제를 해결하기 위한 장치
연결된 열쇠와 자물쇠 같이 절단기, 드라이버 또한 유사한 용도로 사용

O

라이터



식당의 퍼즐을 풀기 위한 역할로
라이터가 있는 상태에서 촛대와 인터랙션 시 불이 켜지게 된다.

O

서랍



오브젝트를 숨겨 탐색을 하기 위한 액터
열림과 닫힘의 동작 이외에는 없다.

X



감사합니다

유기현