A.w.w – Animals with wolf

Design by Choiym

For Android OS, Unity5 3D engine

장르 : SRPG

# 스토리

어느날 인간이 멸종하고 동물들만이 살아남은 지구의 한 초원에서 늑대부족이 살아가고있엇다. 리더쉽과 용맹함을 겸비한 족장은 늑대부족을 빠르게 성장시켰고 강하게 만들었다. 그런 족장에게는 자식이 없었지만 말년에 자식을 하나 얻게 된다.

통상 20년을 살아가는 늑대의 수명상 곧 족장은 아주 늦은 나이에 어린 자식을 얻은것에 큰 걱정이 있었다. 그러던중 족장은 평소 자신의 가장 충실한 심복이었던 부족장에게 암살당하게 되고, 부족장은 족장의 자리를 꿰차고 전 족장의 자식과 그의 아내를 마을 한구석의 좁은 굴로 내쫒아버린다. 늑대 부족의 가장 구석 햇빛도 잘 들지 않는 구석에 주인공과 어머니는 살아가고 있었다. 주인공의 어머니는 항상 족장를 원망하지 말라 하셨지만 주인공은 그럴수록 더 족장에 대한 원망이 커져가고 있었다.

주인공은 청년기가 될 때까지 굴 밖으로 나가지 않았다. 이따금 들리는 목소리의 주인공이 정령이라는 사실을 알아챈것은 굴에서 산지 1년쯤 되었을때 부터 였다. 그 후 좁았던 그의 세상이 넓어지기 시작했다. 바람,땅,물,불의 존재를 정령으로부터 알게되었다. 그렇게 매일을 정령과 소통하던 주인공은 청년이되고, 오랜기간 꿈꿔왔던 K에 대한 다시금 복수를 꿈꾸기 시작한다. 그러나 자신의 무력함을 깨닫고 어느날 밤 정령으로 통해서만 알 수 있었던 세상을 향해 모험을 떠나게된다.

모험중 늑대는 각 지역별로 서로 대립중인 두 종족의 사건에 휘말리게 되고 두 종족간의 대립을 해결한뒤 두 종족중 한종족의 유닛을 자신의 동료로 영입하여 여행을 계속하게 된다. 모든 챕터를 완료한뒤 다시 늑대마을로 돌아온 주인공은 최종보스인 족장과의 전투를 성공적으로 마치고, 족장을 죽이려하지만, 어머니가 등장해 족장은 아버지 살해에 대한 진실을 말해준다.

자신의 노쇠함을 걱정한 족장은 평소 가장 믿고 지낸 부족장에게 자신의 자리를 물려주고 자신의 어린 자식을 지켜주길 요청했다. 족장은 사냥을 나가서 부족장이 왕위계승의 명분을 가지게 하기위해 부족장의 손에 사망한것처럼 자살을 선택했던 것이다.

이에 진실을 알게된 주인공은 족장에대한 원망을 끝내고 자신이 족장에 올라 다시 한번 늑대부족의 황금기를 이끌어 내야한다.

# 게임플레이

플레이어인 늑대는 각 지역을 차례로 클리어해야한다. 3인칭 쿼터뷰 방식의 카메라를 사용하여 내려다 보는 시점에서 플레이한다. 각 지역은 하나의 챕터이며 여러개의 스테이지로 이루어져 있다. 각각의 스테이지는 하나의 에피소드들을 말하며 , 각 에피소드의 끝에는 보스가 등장한다. 해당 보스스테이지를 클리어한다면, 플레이어는 현재 지역에서 진행해 온 두 종족의 스킬과 능력치등을 비교하여 자신의 조합에 맞는 종족의 유닛을 선택해서 다음 지역으로 넘어가게 된다. 여기서 주는 선택은 되돌릴 수 없으며, 이는 플레이어에게 선택의 신중함을 요구하게된다.

그러나 플레이어가 정령술을 강화하여 얻을 수 있는 마법의 종류를 마음대로 초기화 할 수 있게 만들어 잘못된 선택을 하더라도 충분히 게임을 진행 할 수 있다.

전투는 나의 턴과 AI의 턴을 번갈아가며 이루어지며, 자신의 턴에 할당된 자원을 사용하여 플레이어는 해당 스테이지에서 요구하는 조건을 만족 시켜야한다.

# 플레이어 캐릭터

늑대인 플레이어는 정령을 통해 마법을 사용하는 특수한 늑대이다. 플레이어가 게임을 진행하면서 얻게되는 정령포인트로 각 속성을 강화하여 얻을 수 있는 마법카드와 챕터별 이야기를 진행하면서 얻을 수 있는 동료카드를 수집하여 성장하게된다. 플레이어는 초기에는 혼자서 전투와 이야기를 진행하지만 영입한 동료들을 카드를 사용해 소환하는 방식으로 전투 스테이지에서 함께 전투 할 수 있다. 마법카드의 종류도 다양해지며, 그에 따른 적의 능력치도 강해지며 따라서 전투시간도 길어지게 된다.

# 플레이어 컨트롤법(모바일디바이스)

플레이어는 크게 두가지(TAP , Drag & Drop)의 움직임을 보여준다.

Tap – 화면상의 오브젝트들을 선택하는 행동이다.

Drag & Drop – 전투중 마법이나 동료소환 카드를 사용하기위해 끌어다 놓거나 맵을 스크롤링 하기위해 하는 행동이다.

# 핵심게임플레이

플레이어는 스테이지를 한번 플레이하는동안 마법카드선택, 퀘스트선택, 퀘스트진행, 퀘스트클리어의 순회를 가지며 게임을 플레이한다.

**마법카드선택** – 플레이어는 전투전 자신이 투자한 정령포인트를 확인하고, 다음 전투에 사용할 마법들을 선택하게된다. 정령포인트는 특정한 스테이지 퀘스트를 클리어하면 얻을 수 있으며, 이야기를 많이 진행할 수록 한 스테이지에서 사용할 수 있은 마법의 가지수가 늘어나게된다. 모든 속성의 마법은 4가지이며, 각 속성의 첫마법의 카드는 기본적으로 제공한다. 최종적으로 6개의 추가 정령포인트를 획득 할 수 있으며, 마법은 단계가 있으며 이전 단계의 마법을 획득하지 않는다면 다음단계의 마법을 바로 획득 할 수는 없다.

**퀘스트선택** – 플레이어가 현재 진행중인 스테이지의 이야기를 선택한다. 월드맵을 보며 진행 할 수 있으며, 현재 퀘스트를 클리어하지 않는다면 다음 스테이지의 퀘스트를 선택할 수 없다. 스테이지에 진입하기전 마지막으로 퀘스트를 상기시켜주기위한 컷씬이 삽입되고, 자신이 소유한 카드의 상황이 팝업된후 스테이지로 진입한다.

**퀘스트진행** - 플레이어는 한챕터의 하나의 스테이지에서 턴제 방식의 게임를 진행하게 된다. 자신이 소유한 동료카드와 마법카드를 자신의 턴에 할당된 코스트안에서 사용하여 전략을 수립하고 수행하게된다. 턴제 방식의 전투방식에서 전형적인 SRPG라고 볼 수 있지만, TCG의 카드사용과 코스트라는 점이 추가됨으로써 플레이어는 색다른 전략의 수립을 경험 할 수 있다. 플레이어는 각 챕터에 해당하는 스테이지를 클리어 함으로써 이야기를 진행하게 되고, 그에 따른 보상과 성장을 획득하게 된다. 또한 몇몇 스테이지에서는 아래와 같은 전투가아닌 다른행동을 할 것을 요구한다.

옮기기 – 어떠한 오브젝트를 할당된 제한된 턴 수 안에 특정한 장소로 옮길것을 요구한다.

줄맞추기 – 흐트러진 오브젝트를 특정한 모양대로 순서맞추기를 요구한다.

길찾기 – HUD 화면으로 주어지는 정보를 통해 플레이어는 여러갈래중 자신이 가야할 길을 선택하기를 요구한다.

치료하기 – 특정한 오브젝트에게 지정된 마법을 남용과 오용을 피해 사용하기를 요구한다.

**퀘스트클리어** – 퀘스트를 클리어하게되면 간단한 컷씬을 통해 이야기를 진행하게된다. 정령포인트의 추가보상이 있을경우 플레이어에게 알려주게되고, 완료창이 뜨면서 스테이지를 클리어하게된다.

**승리조건** – 모든 챕터를 클리어한 뒤 마지막 족장과의 결투를 승리로 이끌면 엔딩 컷씬이 나온다.

**패배조건** – 스테이지전투에서 전멸 또는 미니게임의 실패

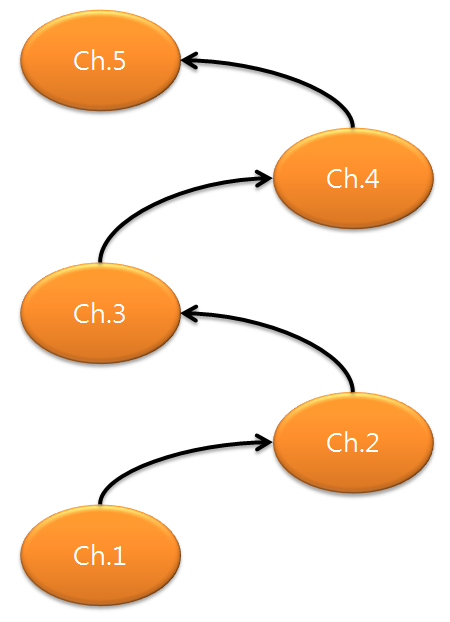
# 게임세계

게임세계는 포스트아포칼립스적 세계관을 가지고 인간이 없는 동물들 만의 지구에서 시작한다.

모험을 떠난 플레이어는 초원,숲,강가,설원,화산 을 방문하면서 이야기를 진행하게 된다. 각각의 세계는 기본적으로 VOXEL그래픽이므로 귀여운 느낌을 가지고 있지만, 지역별 특징을 나타낼 수 있는 오브젝트들을 배치할 것이다.

예시)

|  |  |
| --- | --- |
| 지역 | 오브젝트 |
| 초원 | 풀밭 |
| 숲 | 울창한나무 |
| 강가 | 징검다리 |
| 설원 | 눈사람 |
| 화산 | 불타는나무 |



각 챕터의 마지막 퀘스트컷씬에서 다음 지역에 대한 힌트가 등장하고, 다음 지역으로 넘어가게 된다.

# 게임장치

플레이어는 타일 위에서 전투하게된다. 타일은 각각의 속성을 가지고 있으며, 플레이어에게 이익이 될 수도 있고 해가 될 수도 있다. 타일은 4가지 속성에 아무속성이 없는 일반 타일로 구성되어 있다. 타일은 스킬의 사용을 통해 자신이 원하는 속성으로 변경하여 전투를 진행 할 수 있게한다. 플레이어는 자신의 유닛컨트롤 뿐만 아니라 전장의 타일 또한 전략적요소로 관심을 가지고 컨트롤해야할 것이다. 예를들어 자신이 물속성 마법을 사용했지만 불속성을 가진 유닛이 접근할때 데미지를 입게 되는 상황을 계속해서 생각해줘야 할것이다.

플레이어는 통합코스트를 사용한다. 일반 SRPG에서는 각자의 턴에서 유닛당 하나의 행동을 기본으로 한다면, 우리의 게임은 통합적 코스트라는 요소를 도입해 하나의 행동에 코스트값을 할당해 각 유닛의 움직임을 하나의 전체적인 코스트를 할당하는것까지 전략의 요소로 삽입하였다. 이는 기존의 SRPG에 신선한 변화를 줄것이다. 예를들어 현재 턴의 코스트가 100일때 본체가 50의 마법을 사용하고 30의 일반공격을 사용한다면, 나머지 동물은 20의 코스트가 필요한 움직임만을 할 수 있다.

플레이어는 직접 동료를 선택한다. 각 챕터에 등장하는 두 종족간의 갈등을 해결하고 두 종족중 하나의 유닛을 영입해 데려갈 수 있지만, 그 선택을 바꿀수 없기때문에 자신이 최종적으로 조합하고 싶은 구성에 대한 책임감을 느끼게 된다. 이는 플레이어에게 선택의 책임을 강하게 느끼게 하고, 신중한 결정을 하려 할것이다.

플레이어는 정령포인트를 할당한다. 정령포인트는 플레이어가 자신의 조합에 지속적이고 반복적인 변화를 가져다 줄 수있는 요소이며, 이에 따른 다양한 조합이 등장하여 전투를 이끌어 나갈것이라 생각한다. 동료영입이 조합선택에 있어 강력한 제한적인 요소라 본다면 정령포인트는 그러한 강력한 제한을 어느정도 밸런싱 할 수 있는 요소가 된다. 각 마법은 4가지의 마법이 있으면 포인트를 할당 할 수록 높은 단계의 마법을 획득 할 수 있다.

# 동물

튜토리얼 챕터인 Ch.1 을 제외한 모든 챕터에는 기본적으로 두 종족의 동물들이 등장하게 되며, 기타 동물들은 조연으로 등장하게 된다. 이번 항목을 ‘적’이 아닌 동물로 적은 이유는 챕터에서 적일지라도 그 이후에는 동료로 영입하여 함께 전투를 이어나갈수 있기 때문이다.

다음은 동물에 대한 간단한 예시이다. 자세한 능력은 추후 기획서에 기술한다.

두더지

* 지상에 오브젝트에 막히지 않고 이동할 수 있다.

토끼

* 점프를 뛰어 두칸씩 이동한다.

고릴라

* 1타일의 바위나 나무등을 부술수 있다.

호랑이

* 전좌우 3타일의 넓은 공격범위를 가진다

악어

* 공격시 일정확률로 강하게 깨물어 기절시킨다.

메기

* 원거리에 촉수를 소환한다. 소환된 촉수는 2턴이후 소멸하며 필드에 나와있는 촉수는 AI 턴에 한번의 공격을 한다.

예티

* 눈타일의 지형을 패널티없이 움직이며, 주변 오브젝트를 먹어 체력을 채울 수 있다.

불사조

* 다시 한번 살아난다. 2번 사망하게되면 알로 변한다.

용암슬라임

* 공격이 특정 대상이 아닌 자기 자신의 8방향으로 공격한다.

드래곤

* 강력한 브레스를 내뿜는다. 드래곤계의 맹약으로 인해 동료 영입시 능력의 1/10밖에 사용하지 못한다.

# 컷씬

이야기의 진행을 위한 스테이지 사이사이에 삽입하는 꼭두각시 쇼이다. 컷씬을 통해 이야기를 전달하고 플레이어에게 하나의 장편소설 내부에 들어와있는듯한 느낌을 줄 것이다.

# 기타보너스요소

게임의 반복적인 수행을 위한 게임 전체의 단계를 추가할 것이다.

업적시스템을 추가하여 같은 스테이지라 하더라도 특수한 행동을 요구하여 플레이에 새로움을 줄것이다.

업적시스템의 연계로 코스튬시스템을 도입하여, 동물들의 등장애니메이션과 등장대사등을 변경하여 유저의 수집욕을 증가시킬 것이다.

플레이어와의 대전시스템을 추가하여, 자신이 열심히 구성한 조합을 타인과 겨룰 수 있을 것 이다.