Twogether

학번 : 2019182027, 2019180008, 2019182002

이름 : 경태환, 이수현, 김상효

담당 교수님 : 김경철 교수님

Ⅰ. 게임 개요

1) 게임 제목 : Twogether

2) 플랫폼 : Windows

-

3) 기획 의도

게임이 완성 될 시기인 내년을 기준으로 한 STEEP 분석을 통해서 게임을 기획하였다.  
우선 STEEP 분석의 사회적 측면에서 보았을 때 2025년에 고령인구 비율이 20%가 넘어간다. 또한 기존의 인구학적 기준으로 분류된 집단의 특성을 따르지 않고, 자신의 개성과 관심에 따라 차별화된 소비 패턴을 보인다. 그래서 결론은 기존 게임을 잘 하지 않던 여성이나 고령층 비율이 늘어날 것이다.

기술적 측면에서 보았을 때 AI시장은 2025년까지 1900억 달러 규모에 이를 것으로 예상하는 만큼 AI에 관한 관심도 또한 계속해서 높아질 것이다. 환경적 측면에서는 2025년에 더욱 평균 온도가 증가할 것으로 보인다. 다양한 기후변화와 이상 현상 등을 통해서 사람들은 환경 문제에 대한 관심도가 더욱 커지고, 이상기후로 인해 봄 가을이 짧아져 야외활동이 줄어들 것으로 예상된다.

경제적 측면에서 외수 환경 변화와 정책 방향에 따라 성장경로가 달라질 가능성이 크므로 스팀에 게임을 올렸을 때 달러로 벌어들이는 것이 더 이득일 거라고 생각이 듦.

마지막으로 정치적 측면에서 이스라엘과 하마스, 우크라이나와 러시아 전쟁이 계속해서 이어지고 있다. 러시아 또한 2025년 국방비를 30% 늘리기로 하는 결정을 하고 우크라이나도 지속적인 지원을 요청해가는 상황에서 내년에도 전쟁은 계속해서 큰 이슈가 될 것이다.

그래서 우리의 게임은 자신의 난이도에 맞게 역할을 분담하여 플레이할 수 있는 2인 협동 게임으로 기획하였다. 이는 사회적 분석에서 나타난 새로운 게임 고객층이 기존 플레이들과 협동하여 쉽게 게임에 적응하고 재미를 느낄 수 있게 도와준다. 또한 게임 내 다양한 컨텐츠는 협력과 소통을 통해 해결함으로써 재미를 느낄 수 있도록 하였다. 이는 환경적 측면에서 보았을 때 줄어든 야외활동을 대체할 수 있을 것으로 예상한다. 게임의 스토리는 최근 러시아 우크라이나 전쟁에 관련한 내용들을 모티브로 계획하여 내년에도 많은 사람들의 관심을 끌 수 있도록 하였다.

4) 시점

3인칭 시점

5) 장르

협동 RPG

6) 재미 요소

 역할 분담과 상호 보완

* 각 플레이어가 전투와 탐험에서 상호 의존하게 하는 역할 분담을 설정한다. 예를 들어, 한 명은 전투에 특화된 캐릭터, 다른 한 명은 전략적 요소에 특화된 캐릭터로 설정하여 두 캐릭터의 조화가 필수적인 전략을 요구하게 할 수 있다.

 합동 스킬과 콤보 공격

* 두 플레이어가 함께 사용할 수 있는 합동 기술을 추가하면 협동의 즐거움을 높일 수 있다. 특정 상황에서 발동할 수 있는 콤보 스킬을 만들어 서로가 적절한 타이밍에 스킬을 사용할 때 강력한 공격을 할 수 있도록 하는 방식이다.

 협동 퍼즐과 도전 과제

* 던전이나 필드에 두 사람이 동시에 풀어야 하는 퍼즐을 배치하면 협력의 재미가 더해진다. 예를 들어, 한 플레이어가 스위치를 누르면 다른 플레이어가 지나갈 수 있는 문이 열리는 구조처럼 상호 협력 없이는 클리어할 수 없는 퍼즐을 포함할 것이다.

 서로의 스킬을 강화해주는 상호 버프 시스템

* 서로 근처에 있을 때 자동으로 발생하는 버프나 서로의 능력을 강화해주는 스킬이 있다면 더 끈끈한 팀워크를 요구하게 된다. 이를 통해 서로가 함께 있을 때 더 강력해지는 협동의 즐거움을 누릴 수 있다.

7) 게임 조작법

WASD : 이동

E : 상호작용

마우스 회전 : 시점 전환

좌클릭 : 기본공격

우클릭 : 조준

1,2,3,4 : 스킬

SPACE : 점프

SHIFT : 달리기

CONTROL : 구르기

8) 클리어 조건

최종보스 클리어

9) 주요 오브젝트

던전 3개, 던전별 퍼즐요소와 몬스터 존재

일반 몬스터 5, 중간보스 1, 최종보스 1

NPC 5명

Ⅱ. 게임 소개

1) 시놉시스 및 세계관

  전쟁을 일으킨 나라 A , 침략당한 나라 B 존재

플레이어들은 B 나라의 편에 서서 전쟁을 끝내기 위해 노력. 마지막 A나라의 최심부에 침입해 보스를 잡으면 게임 끝

2) 플레이 컨셉

1. 상황에 맞춘 역할 교차 컨셉
2. 상호 보완적 스킬 및 능력
3. 다층 구조의 스테이지 설계
4. 역할 전환 포인트 및 한정된 역할 전환 기회
5. 전투-퍼즐 연계 보상 시스템

3) 그래픽 컨셉

캐릭터는 직관적으로 개성 있는 모습이 돋보이도록 디자인된다. 배경은 화사한 파스텔 톤과 간결한 텍스처로 채워져 있으며, 숲, 마을, 던전 등 다양한 지역을 탐험할 수 있게 한다. UI는 직관적이며 복잡하지 않게 구성한다.

Ⅲ. 게임 컨텐츠

1) 컨텐츠

퍼즐요소 3개

중간보스 1, 최종보스 1

일반 몬스터 5종

무기 강화

맵 : 던전 3개, 중립지역 1개

Ⅳ. 마무리

1. 기획 요약

최근 러-우크라이나 전쟁, 이라크-이스라엘 전쟁으로 인해 높아진 전쟁에 대한 관심을 이용하여 두 나라간 전쟁 게임을 기획했다. 다만 무거운 주제를 가볍게 풀어내기 위해 캐쥬얼하고 아기자기한 그래픽 컨셉으로 게임을 디자인하였다.

2인용 3인칭 RPG 게임이며 역할별로 확실히 나뉘어진 플레이 컨셉으로 전투, 퍼즐요소를 각 역할에 맞게 수행하여 협동적으로 게임을 플레이 한다.

최종적으로 보스를 잡고 모든 스테이지를 클리어하면 엔딩 스토리가 나오면서 게임은 끝나게 된다.