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. 유사 게임 분석 및 차별성**

**1.It Takes Two**

1) 스토리

이혼 위기에 있는 부부의 딸이 아빠와 엄마의 사이가 좋아지기를 원하는 소원을빈다. 마법의 책이 이 소원을 듣고 부부를 인형으로 바꾼 뒤 여러 모험을 끌고 다닌다.

2) 특징

분할 화면을 이용해 두 플레이어의 화면을 동시에 출력한다.

창의적인 방법의 광범위한 퍼즐 요소를 가지고 있다.

카툰 느낌의 그래픽이지만 유치하지 않고 다양한 색감을 통해 다채롭고 섬세한그래픽.

매 스테이지마다 다양한 테마로 구성되어있다.

3) 재미요소

캐릭터별로 하는 일이 명확히 구분되지 않은 스테이지도 존재하지만, 대부분 캐릭터 역할을 확실히 구분해놓음

->2회차를 가능하게 하는 부분

매 스테이지마다 다양한 장르의 게임(퍼즐 요소, 핵앤슬래쉬, 레이싱, 대전격투 등)을 합쳐 다양한 재미를 느끼게 해준다.

->인기있는 게임 장르들을 모아놔서 다양한 게임을 하는 느낌을 준다.

전체적으로 쉬운 난이도지만 역동적인 액션과 창의적인 퍼즐로 재미를 줌

->가족끼리 하기에도 좋다

게임 중간 중간 다양한 미니게임 존재

->협력만 있는 게임에 소소한 경쟁 요소를 추가

->향수를 자극하는 미니게임들로 동심으로 돌아가게 해준다.

4) 차별성

It takes two 는 단순 스테이지로만 이루어진 게임이지만 우리 게임은 RPG 요소가 추가되어 캐릭터를 점점 성장시키고 자신에게 맞는 무기로 전투를 할 수 있다. 또한 상시 화면 분할이 아니라 특정 아이템이나 오브젝트를 이용해야만 상대방의 화면을 간접적으로 볼 수 있게 하여 게임의 난이도를 높인다.

**2. A way out**

1)스토리

1972년의 미국을 배경으로 두 명의 죄수가 협동하며 감옥을 탈출하는 이야기

2)특징

분할 화면을 이용해 두 플레이어의 화면을 동시에 출력한다.

영화를 보는 듯 한 스릴 넘치는 스토리

QTE와 컷씬 위주로 플레이되는 게임

3)재미요소

다양한 시점 변환

-> 분할 화면을 통해 서로의 화면을 참고해 퍼즐을 풀어야한다.

QTE와 컷씬위주의 플레이

-> 영화를 보는 듯 한 느낌을 주고 몰입감을 높인다.

게임 중간 중간 다양한 미니게임 존재

->협력만 있는 게임에 소소한 경쟁 요소를 추가

->향수를 자극하는 미니게임들로 동심으로 돌아가게 해준다.

4)차별성

QTE 게임의 한계로 정해진 방법으로만 게임을 할 수 밖에 없음.

우리의 게임은 자유롭게 여러 방법으로 퍼즐요소, 전투 플레이를 할 수 있고 캐릭터 성장의 재미 또한 느낄 수 있음

또한 RPG게임이기에 장르 자체에서부터 차이

**3. We Were Here**

1) 스토리

플레이어는 탐사 도중 눈보라를 만나 조난당했는데 큰 성을 발견한다.

추위를 피해서 성에 들어갔지만 습격 당해 기절하고 성을 탈출하는 게임

2) 특징

플레이어1(탐험가)는 직접 액션을 취하는 방식으로 탈출을 주도하고, 플레이어2(사서)는 탐험가가 퍼즐을 풀기 위한 정보를 제공하는 방식으로 진행되는 게임

서로가 서로의 화면을 공유할 수 없고 무전기의 컨셉을 따서 한 명이 말할 때 다른 한 명을 말할 수 없는 구조로 되어있음

3) 재미요소

서로의 화면은 공유 불가능

-> 서로 정보를 제공하는 상황에 말을 못 알아듣는 상황이 자주 일어나고 그 상황을 역이용하여 얄밉게 놀릴 수 있다.

존재하는 제한 시간

-> 제한 시간 내에 퍼즐을 풀어야 해서 시간이 지날수록 긴장감이 높아진다.

어두운 분위기와 기괴스러운 조형물

-> 어두운 분위기와 조형물 만으로 공포심을 발생시킨다.

4) 차별요소

We were here은 전투가 존재하지 않고, 플레이어 또한 서로 만날 수 없다.

우리의 게임에서는 서로 공유되지 않은 공간이 아니라 서로 공유된 공간에서 협동을 하는 느낌으로 하여서 플레이하는 두 명 모두 더 박진감 넘치게 게임을 할 수 있도록 할 것이다.

**4. ICO**

1) 스토리

머리에 뿔이 나서 성의 제물로 바쳐질 이코라는 소년과 성에 갇혀있는 요르다라는 소녀가 함께 성을 빠져나가는 스토리

2) 특징

1회차 플레이시 1인 플레이 게임으로 진행하고 요르다를 구출하고 난 2회차부터 요르다 역할로 2인 플레이 가능

인터페이스가 전혀 없고 이코가 높은곳에서 떨어지거나, 요르다가 그림자에게 끌려가면 게임오버 (이코는 전투로 죽지 않음)

3) 재미요소

조용하고 몽환적인 배경음악, 미니멀한 그래픽으로 이루어짐

->독특한 몰입감을 주고, 불필요한 요소를 최소화해, 플레이어가 게임에만 몰입할 수 있게함

4) 차별성

이 게임은 2인 플레이 게임이지만 요르다를 플레이하는 유저는 할 수 있는 역할이 별로 없어서 게임에 재미를 상대적으로 느끼지 못할 수 있다. 우리의 게임은 각자의 역할이 나뉘어 주연, 조연이 아닌 두 명의 주인공으로서 플레이 할 수 있게 하였다.

또한 다양한 전투 방식으로 단조로운 전투의 단점을 해결하고 역동감을 높였다.

**V. 기획 요약**

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.