게임기획분석서

----Bridge Race

Contents

PART

01

PART

02

PART

03

PART

04

Bridge Race 평가

한줄평 재미 요소 성공 이유 게임 흐름도

플레이어와 적 플레이어

게임 메카닉

플레이어 적 플레이어 다리 인상 깊은 요소

시스템



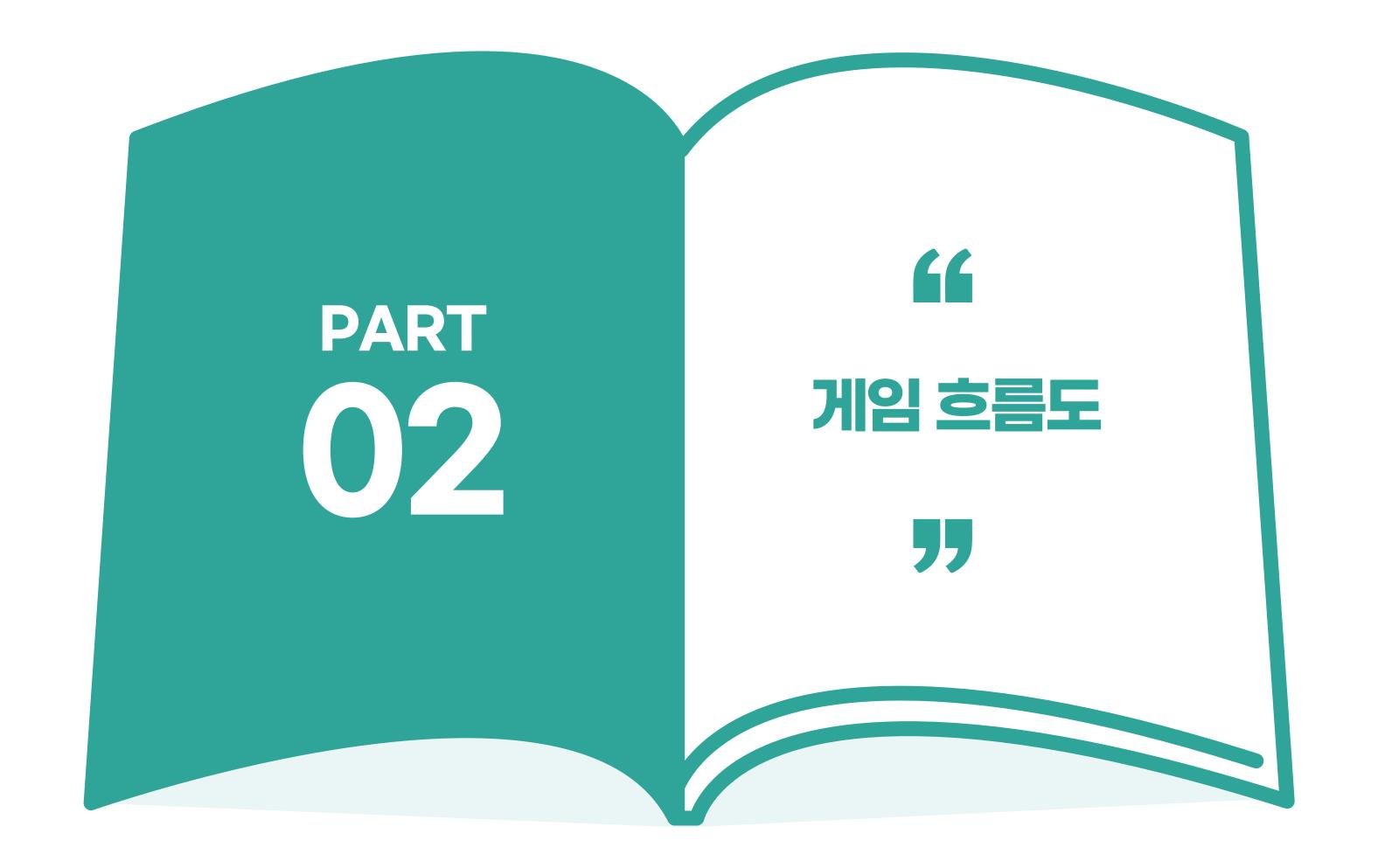
44 경쟁심리를 자극하는 쉽고 간단한 게임

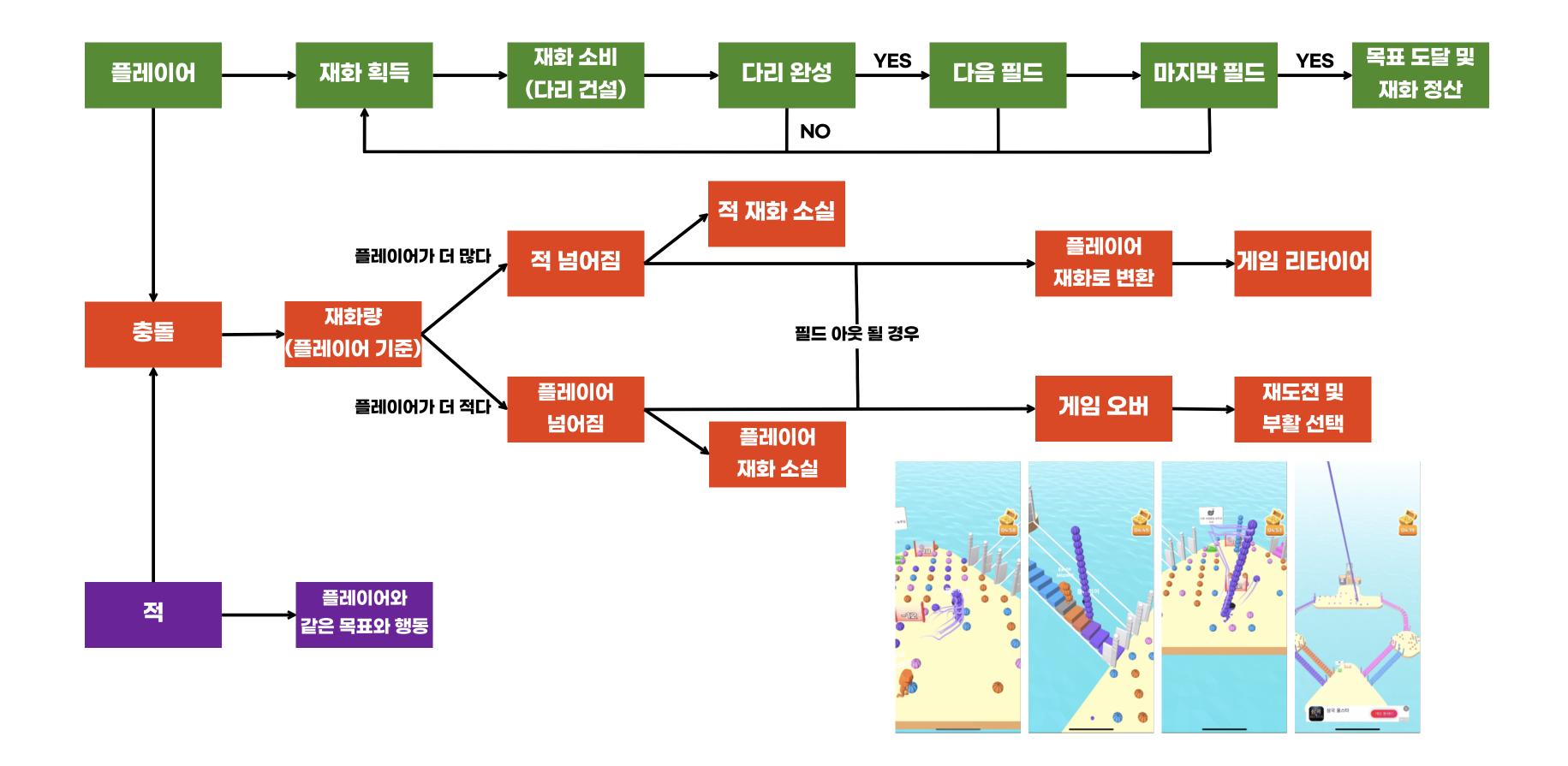
재미 요소

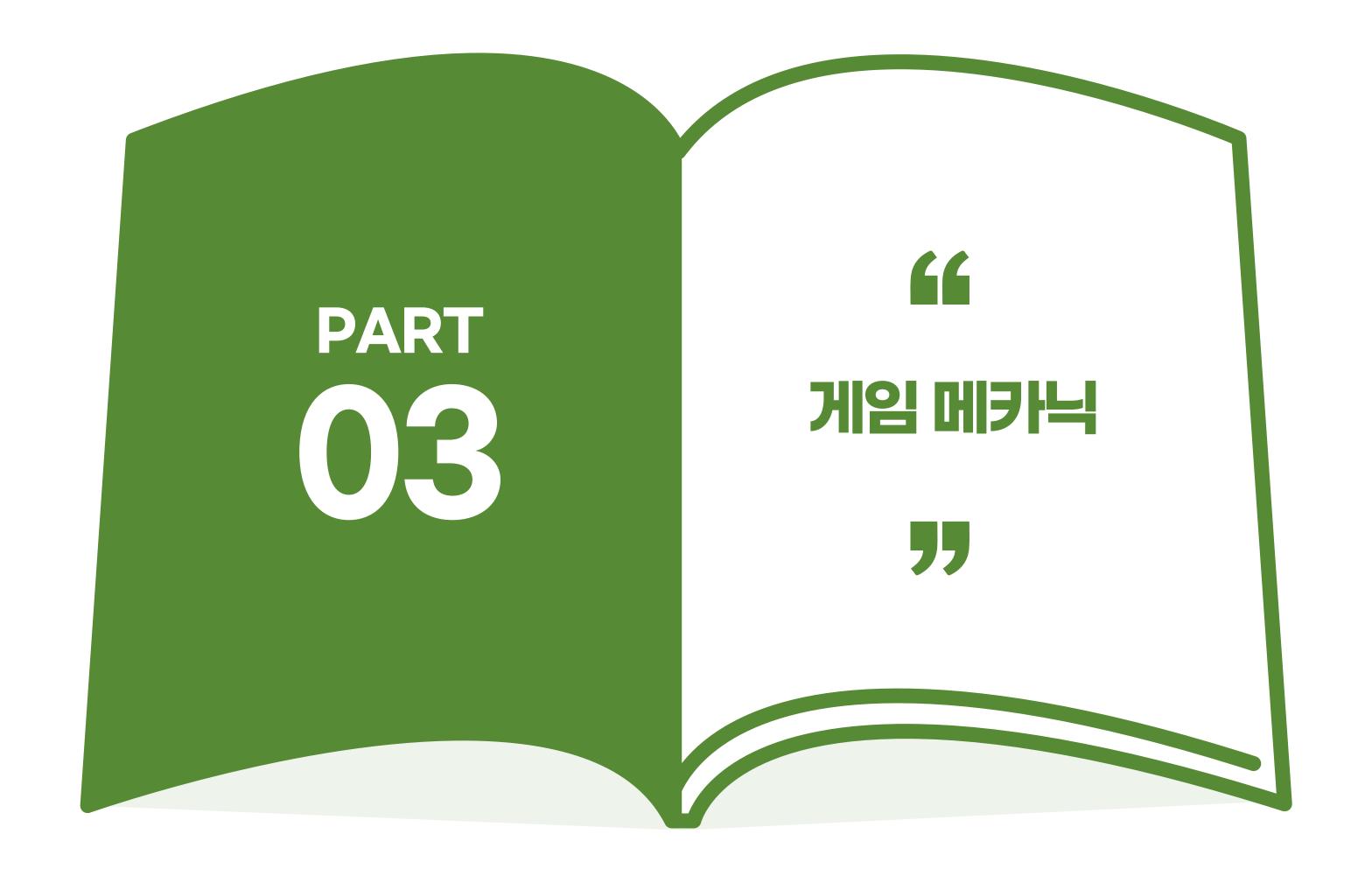
1. 경쟁: 3명의 AI 적 플레이어와 경쟁해 재화를 먹어 먼저 목표에 도달 2. PvP: 적과 부딪힐 경우 내 재화가 더 많다면 적이 넘어지며 먹었던 재화 상실, 상실된 재화는 회색으로 변하며 플레이어와 적 모두 획득 가능하다. 만약 밖으로 밀려나게 되면 리타이어된다.

성공 이유

한국 시장에서 리그 오브 레전드, 피파 온라인, 오버워치 등이 성공한 이유는 내가 다른 사람보다 잘 해야한다는 '경쟁' 심리덕이라 생각한다. 비록 Ai지만 3명의 플레이어와 경쟁하여 먼저 목표점에 도달한다는 목표가 유저가 게임에서 원하는 경쟁 심리를 충족했다고 생각한다.









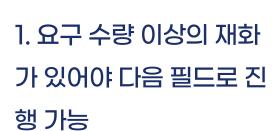
플레이어

- 1. 재화를 획득하여 다리 건설
- 2. 다리 건설이 완료되면 다음 필드로 진입
- 3. 필드에는 오브젝트가 있으며 충돌 시 여러 효과를 부여
- 4. 낙사 시 게임 종료되며 재도전 혹은 부활 가능



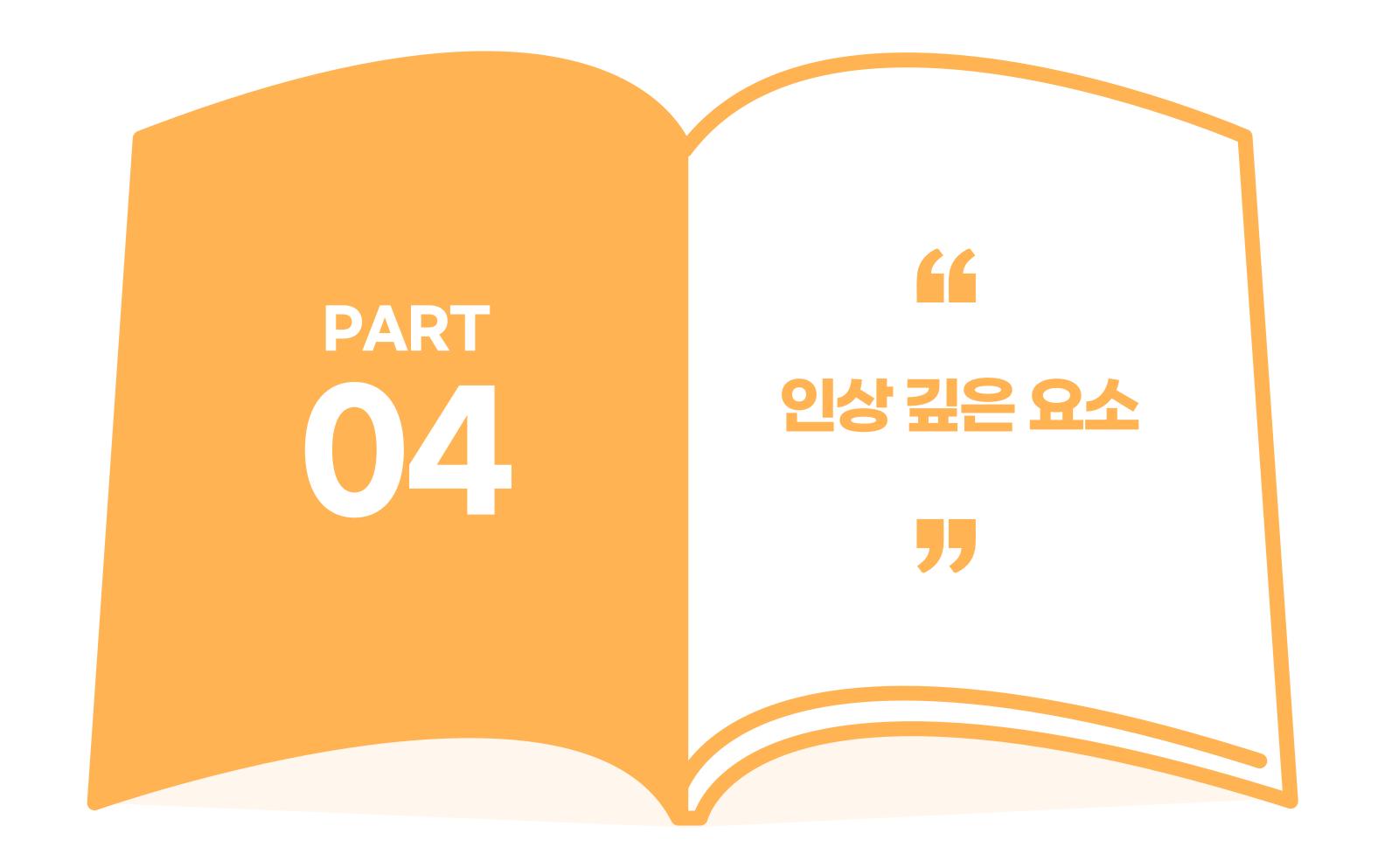
- 1. 플레이어와 같은 목표, 행동
- 2. 충돌 시 보유한 재화 수에 따라 이벤트 발생
- 3. 충돌로 인한 낙사 시 필드에 남은 재화는 모두 플레이어에게 귀속





2. 일부만 건설 됐을 경우 다른 플레이어가 자신의 재화로 덮어서 건설 가능 3. 덮어져 사라진 재화는 필드에 재생성됨

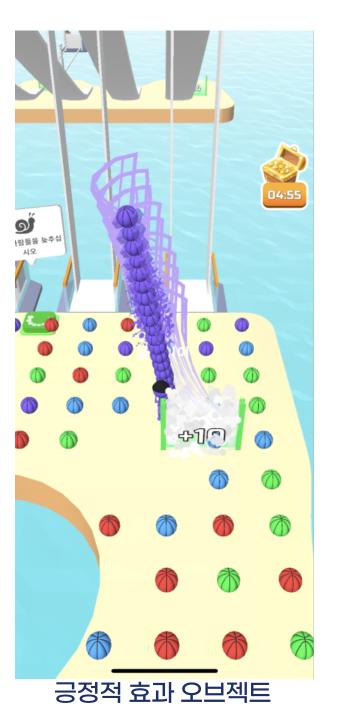








부정적 효과 오브젝트





낙사 가능한 필드 (적은 모두 낙사시킴)

시스템

간단한 컨텐츠와 시스템, 구성 속에서 게임의 난이도를 조절하고 유저의 텐션을 유지하는 방법은 특별 시스템뿐인데 필드에 배치되어 있는 특수 효과 아이템와 필드 낙사 같은 특수한 시스템을 통해 난이도 조절을 하고 적과 부딪혀 모두 낙사시킬 경우 추가 재화를 얻을 수 있어 플레이어가 재화를 획득하여 길을 만든다란 간단한 목표에 더해 적을 모두 낙사시킨다란 추가 목표를 제공함으로 텐션을 유지시킨다는 점에서 인상 깊게 생각했습니다.



게임 기획 입사 희망자 정찬일