

# 키메라 이스케이프 GDD 문서

---



분류	내용
작성 일자	2024-11-07
작성자	류승재

수정 일자	수정 내역

## 0. Index

---

### 키메라 이스케이프 목차

<b>1. 게임 소개 .....</b>	<b>3</b>
1.1 게임 개요 .....	3
1.2 원페이지 기획서 .....	3
<b>2. 게임 스토리 .....</b>	<b>4</b>
2.1 줄거리 .....	4
2.2 주요 캐릭터 개요 .....	5
2.3 오프닝 시나리오 .....	9
<b>3. 게임 메카닉스.....</b>	<b>11</b>
3.1 플레이어 조작키 .....	11
3.2 시스템 기획 의도 .....	12
3.3 핵심 기믹 및 시스템 .....	13
<b>4. 레벨 디자인 .....</b>	<b>17</b>
<b>5. UI / UX .....</b>	<b>18</b>
4.1 UI 씬 플로우 .....	18
<b>5. 기타.....</b>	<b>19</b>

## 1. 게임 소개

- ▶ 본 게임은 향아리 게임 ( Getting Over It ) 과 같이 계속해서 게임을 초기화하는 요소가 존재하는 플랫폼 게임을 만들되, 그것을 멀티 플레이로 개발한다면 서로의 우정을 실험해볼 수 있는 좋은 기회가 되지 않을까 하는 생각으로 기획되었습니다.
- ▶ 게임을 간단하게 요약하자면 "2인용으로 즐기는 스토리가 첨가된 향아리 게임"으로 요약할 수 있습니다.

### 1.1 게임 개요

분류	내용
게임 제목	키메라 이스케이프
게임 장르	2D 플랫폼
사용 엔진	유니티
그래픽	2D / 미국 카툰풍

### 1.2 원페이지 기획서

#### 키메라 이스케이프 원페이지 기획서

실험으로 키메라가 되어 버린 2명의 플레이어가 실험실을 탈출하는 이야기



스테이지 별로 달라지는 기믹



협동 퍼즐 기믹



스테이지 초기화 요소

# 향아리 게임



재미와 감동을 주는 스토리



스테이지 보스전

## 2. 게임 스토리

---

- ▶ 키메라 이스케이프의 스토리를 담고 있는 파트입니다.

### 2.1 줄거리

---

- ▶ 12 살이라는 어린 나이에 재능을 인정 받아 유명 대학에 입학하게 된 천재 과학자 “**비키 엘리노어**”는 한 가지 고민에 빠지게 된다.

- ▶ 부모님과 주변 어른들은 항상 비키에게 “**마음을 터놓을 수 있는 친구를 만들어라**”라고 조언하지만, 비키는 과학 외에는 관심이 없는 아이였기 때문에 그 방법, 혹은 그 필요성을 이해할 수 없었기 때문이다.

- ▶ 대체 친하게 지낸다는 게 뭐야? 서로가 마음을 터놓는다는 게 뭐야? 어차피 친구라는 건 이득과 손실을 따져서 이득이 되면 가까이 있고, 손해가 되면 버리는 그런 관계잖아? 대체 왜 어른들은 나에게 마음을 터놓을 수 친구를 만들라는 거지?


- ▶ 그런 어른들의 마음을 부정하고 싶은 마음 반, 진짜 “친구”란 게 무엇인지 알고 싶은 마음 반으로 비키는 한 가지 실험을 진행하기로 한다. 주변에 있는 가장 친해 보이는 사람( 플레이어 A, 플레이어 B ) 둘을 **키메라**로 만들어서 우정에 관한 실험을 해보기로 한 것이다.

- ▶ 그렇게 플레이어 A, B 는 둘이 완전히 합쳐진 상태로 연구실에서 눈을 뜨게 되고, 서로 합쳐져 복잡해진 조작과 다양한 기믹들을 뛰어넘어 연구실을 탈출하는 것을 목표로 게임을 플레이하는 것이 이 게임의 큰 줄거리.

## 2.2 주요 캐릭터 개요

▶ Copilot을 활용한 AI 이미지 제작을 통해 레퍼런스 이미지를 확보했습니다.

### ▶ [ 비키 엘리노어 ]

항목	세부 내용
레퍼런스 이미지	
이름	정다은
특징	연갈색빛 웨이브가 강한 곱슬머리 자신의 체격보다 커서 질질 끌리는 연구복
소개	<p>본 작품의 <b>메인 빌런</b>이자 루미나리스 연구소의 소장이자 어린 나이에 수많은 연구 성과를 낸 천재 과학자.</p> <p>호기심이 많고, 대담한 성격이지만 어린 나이에 천재라고 불려온 탓에 살짝 남을 깔보는 경향이 있다.</p> <p>연극 무대를 무척이나 좋아해서 자신의 실험실을 연극 무대처럼 꾸며놓았다.</p> <p>연극 무대에서는 “독백”이라는 형태로 사람의 마음을 읽는 것이 가능했고, 사람의 속마음을 알고 싶다는 자신의 욕망이 반영되어서 실험실을 연극 무대처럼 꾸몄다.</p>



[ 비키의 실험실 예시 이미지 ]



▶ [ 노아 원저 ]

항목	세부 내용
레퍼런스 이미지	
이름	노아 원저
특징	회색빛 머리카락, 반달눈 무뚝뚝하고 쿨해보이지만 사실은 정이 많은 성격
소개	<p>비키의 옛날 친구.</p> <p>친구와 떨어지고 싶지 않아 대학 진학을 망설이고 있던 비키의 등을 밀어주기 위해 일부러 비키에게 차가운 태도를 취하고 있다.</p> <p>비키는 그런 노아에게 배신당했다고 생각하며 사람을 사귀는 걸 꺼려하게 되었다.</p>

▶ [ 하비 정 ]

항목	세부 내용
레퍼런스 이미지	
이름	하비 정
특징	포니테일, 안경이 잘 어울림
소개	<p>비키와 친구가 되고 싶은 신입 대학생</p> <p>극단에 소속된 여배우, 새롭고 신기한 것들에 대한 호기심이 많다. 조금 엉뚱한 면이 있지만 적극적이고, 누구와도 쉽게 친해지는 성격의 소유자.</p> <p>비키보다 나이가 많지만 먼저 대학에 입학한 비키를 선배라고 부르며 따르고 싶어한다.</p> <p>안경을 벗으면 여배우로서 각성을 하게 되는 반전 매력이 있는 캐릭터.</p>



## 2.3 오프닝 시나리오



### ▶ [ Shot 1 ] :

커튼이 닫힌 연극 무대에서 살며시 빛이 흘러나온다. 그리고 목을 가다듬는 소리와 함께 하단 부분에 대사창과 함께 대사가 자막으로 표시되고, 중앙 부분에 선택지가 등장한다. 두 플레이어의 선택에 따라 출력되는 대사가 변경된다.

[Q1] “두 분의 관계는 ‘친구’ 혹은 ‘연인’인가요?”

결과	출력 대사
모두 예	“흠흠, 잘 찾아왔군. 잘 찾아왔어.” → [ Q2로 ]
예 / 아니오	“뭐야, 이 두 사람 진짜 친구 맞나? 으음.....” → [ Q2로 ]
모두 아니오	“뭐야, 친구도 연인도 아닌데 이 실험에는 왜 참가하려는 거지? 음... 뭐 일단 진행해볼까.” → [ Q2로 ]

[Q2] 두 분은 정말 정말 친한 사이인가요?

결과	출력 대사
모두 예	“오오, 정말 죽이 척척 잘 맞는구먼.” → [ Q3로 ]
예 / 아니오	“아무리 봐도 안 친한 거 같은데.....” → [ Q3로 ]
모두 아니오	“아니 진짜 도대체 이 실험에는 왜 참가하려는 거지. 분명 두 명이서 힘을 합쳐야 하는 실험이라고 실험 공고에도 적어놨을 텐데.....” → [ Q3로 ]

[Q3] 그럼 마지막으로, 정말 이 실험을 진행하는 것에 동의하시겠습니까?”

결과	출력 대사
모두 예	“후후후, 훌륭해. 정말 훌륭해.” → [ Q4로 ]
예 / 아니오	“그럼 하지마! 정말이지, 나를 놀리려고 온 거야?” → 메인 화면으로
모두 아니오	“그럼 하지마! 정말이지, 나를 놀리려고 온 거야?” → 메인 화면으로

[Q4] 그럼 마지막으로, 정말 이 실험을 진행하는 것에 동의하시겠습니까?”

결과	출력 대사
모두 예	“이 실험실에 온 걸 환영해!” → 게임 화면으로
예 / 아니오	“이제 와서 도망갈 수 있을 거라고 생각했어?” → 게임 화면으로
모두 아니오	“이제 와서 도망갈 수 있을 거라고 생각했어?” → 게임 화면으로

▶ [ Shot 2 ] :

비키가 커튼을 열고 살며시 고개를 내민다.

“그럼 둘 모두 안녕! 이 비키님의 실험에 참가할 수 있는 걸 영광으로 알라구!”

이 대사와 함께 플레이어 두 사람을 연극 무대의 커튼 너머로 끌고 가버린다.

▶ [ Shot 3 ] :

커튼이 닫히고 무언가 엄청난 기계음, 광선이 떨어지는 소리 등 다양한 사운드 이펙트들이 들려오고, 화면이 흔들리며 UI 상에 표기되었던 문자들이 화면 진동에 의해 떨어지는 게임적 연출이 추가된다.

▶ [ Shot 4 ] :

“자 다 됐어! 이제 슬슬 눈 떠!” 비키의 활기찬 목소리와 함께 커튼이 걷히고, 메인 게임 화면과 함께 키메라가 된 두 플레이어의 모습이 클로즈업 된다.

### 3. 게임 메카닉스

---

- ▶ 게임을 개발하면서 필요한 시스템의 기초 설명, 가벼운 데모 버전 구현 등의 내용이 담겨 있습니다.

#### 3.1 플레이어 조작키

---

- ▶ 조작키에 관한 설명을 담고 있습니다.
- ▶ 추후 스테이지 기믹 추가 등의 이유로 수정, 추가될 수 있습니다.

##### ▶ [ Player 1 조작키 ]

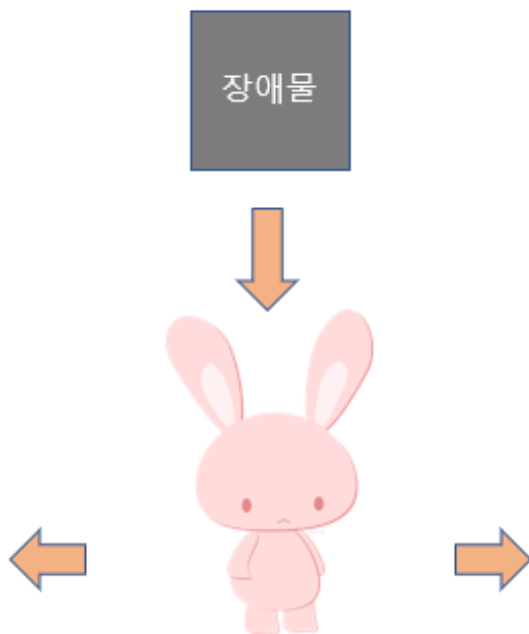
조작	Key 할당 혹은 조작 방법
이동키	W ( 상 ) / A ( 좌 )
환경설정	ESC
상호작용	E

##### ▶ [ Player 2 조작키 ]

조작	Key 할당 혹은 조작 방법
이동키	I ( 상 ) / L ( 우 )
환경설정	ESC
상호작용	E

## 3.2 시스템 기획 의도

---



◆ 만약 머리 위에 갑자기 장애물이 떨어진다면?

### [ 기획 의도 ]

- ▶ 만약 플레이어의 위에 갑자기 장애물이 생성된다면, 플레이어는 어떻게 행동할까요.
- ▶ 적극적인 플레이어라면 앞을 향해 돌진하며 피하려고 할 것이고, 소극적인 플레이어라면 원래 있던 뒤를 향해 회피하며 피하려고 할 것입니다.
- ▶ 만약 두 플레이어가 한 캐릭터를 조작한다면, 서로 가려고 하는 방향이 달라지는 경우가 생길 수 있을 것입니다.
- ▶ **“서로의 의견을 충돌시킬 수 있는 요소를 만들어 조작을 어렵게 만든다.”** 이것이 본 게임이 추구하는 게임기믹 파트의 핵심입니다.

### 3.3 핵심 기믹 및 시스템

#### ▶ [1] 이동 관련 기믹

▶ 플레이어가 의견을 충돌할 수 있는 요소를 추가하기 위해, 각각의 이동 요소를 분담하는 방식을 사용했습니다.

유저 / 방향키	점프 방향키	이동 방향키
Player 1	W 키	A키 ( 왼쪽 이동 )
Player 2	I 키	L키 ( 오른쪽 이동 )

index	Field	Type	Detail
1	isJump	bool	점프 중인지를 체크하는 변수
2	canJump	bool	플레이어가 점프 가능한 상태인가?
3	isMove	bool	Player가 이동 중인가? 이동 방향키를 누르고 있는가?

▶ 이동 시스템 관련 데이터

#### ◆ [ 이동 시스템 규칙 ] ( 추후 플로우차트로 수정할 것 )

[1] Player가 이동 방향키를 누르고 있을 경우, 설정된 방향으로 이동합니다.

[2] Player 1과 Player 2가 동시에 이동 방향키를 누르고 있을 경우 플레이어는 정지합니다.

▶ If ( P1 isMove == True && P2 isMove == True ) => 정지

[3] 점프 방향키는 상대 Player가 이동 방향키를 누르고 있을 경우에만 작동합니다. 예를 들어, Player 1이 이동 방향키를 누르고 있을 때는 Player 2만이 점프 방향키를 작동시킬 수 있습니다.

▶ If ( [ Player 1의 isMove == True ] ) => ( [ Player 2의 canJump = True ] )

▶ If ( [ Player 2의 isMove == True ] ) => ( [ Player 1의 canJump = True ] )



[4] 만약 Player 1과 Player 2가 모두 이동 방향키를 누른 상태에서 두 Player 중 한 Player가 점프 방향키를 눌렀다면, 캐릭터는 조작 과다로 인해 사망하며 스테이지가 초기화됩니다.

▶ If ( [ Player 1의 isMove == True ] && [ Player 2의 isMove == True ] )

=> 두 플레이어 중 한 플레이어가 점프 방향키 입력

=> 스테이지 초기화

### ◆ [ 데모 게임 제작을 통한 조작감 확인 ]

[ 데모 게임 링크 ] : <https://rsj0908.itch.io/kimera-escape>



▶ 유니티를 활용한 가벼운 데모 게임 제작을 통해 조작감을 대략적으로 확인해보았습니다.

▶ 조작키는 위 테이블을 참조.

## ▶ [2] 기타 플레이 기믹 아이디어 정리

### [ 협동 기믹 1 – 동시에 행동하기 ]

▶ 두 플레이어의 동일한 행동을 요구하는 기믹입니다.

[1] 상호 작용 버튼을 동시에 눌러 트리거를 만족시키기

( 예 : 특정한 신호 이후 두 플레이어의 버튼 입력 간격이 0.5초를 넘지 않게 만들기 )

index	Field	Type	Detail
1	lastBtnClickTime	time	플레이어가 마지막으로 버튼을 입력한 시간을 받는 변수  특정 트리거 이후 처음으로 입력된 두 플레이어의 lastBtnClickTime의 차를 계산해서 트리거 설정

[2] 질문에 서로 같은 답을 내기

( 예 : 특정 파트의 선택지를 고르는 부분에서 같은 선택지를 고르기 )

( 예 : 시간제한이 있는 파트에서 루트를 고르기 )

### [ 협동 기믹 2 – 번갈아 누르기 ]

▶ 두 플레이어의 동일한 행동을 요구하는 기믹입니다.

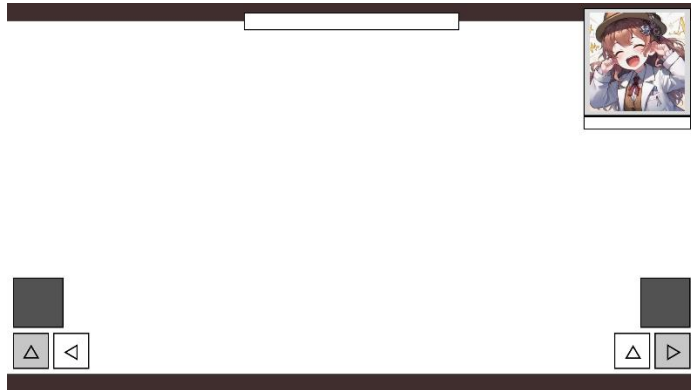
[1] 일정 시간 내에 번갈아 가면서 상호작용 버튼을 누르기

( 예 : 특정 트리거 이후 지정된 패턴으로 상호작용 버튼 누르기 P1 – P2 – P2 – P1 – P2 – P1 )

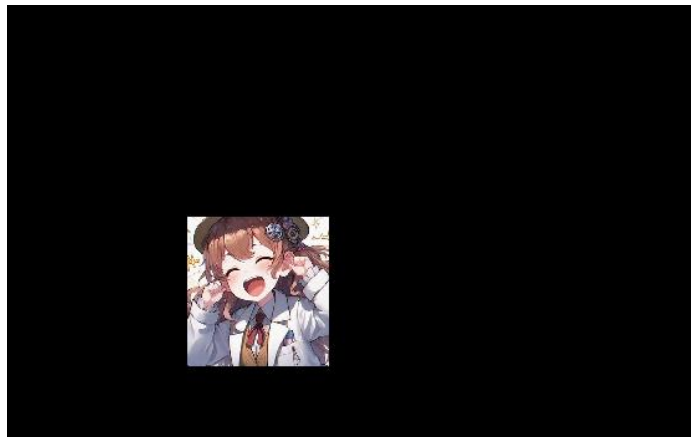
### [ 협동 기믹 3 – 한 쪽만 화면이 보인다면 ]

▶ 두 플레이어 중 한 플레이어의 화면만 보이고, 화면이 보이는 사람은 지시를, 화면이 보이지 않는 사람은 컨트롤을 통해서 특정 맵을 탈출해야 하는 파트

[ 지시를 하는 플레이어의 화면(예시 화면) – 조작 불가 ]



[ 지시를 받는 플레이어의 화면 – 조작 가능 ]



▶ 단순히 검은 화면이 보이는 것이 아니라, 메인 빌런 비키가 끊임없이 대화를 하면서 플레이어의 조작을 방해한다.

▶ 중간 중간 불이 깜빡이는 연출을 통해서 지시를 받는 플레이어도 어느 정도 자신의 위치를 파악할 수 있도록 설계한다.

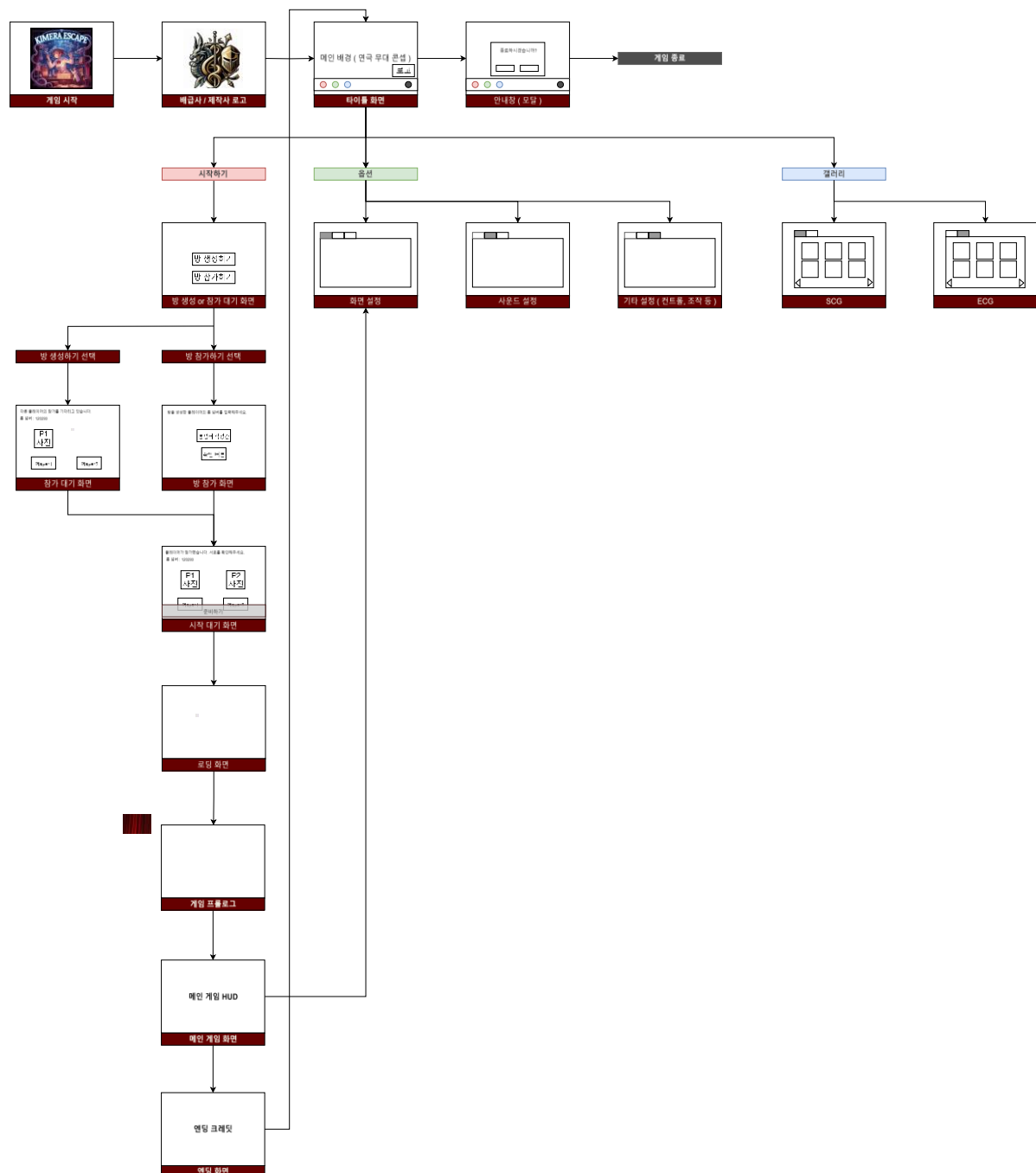
## 4. 레벨 디자인

---

- ▶ 추후 스테이지 설계를 하며 추가 예정

▶ 본 게임의 UI / UX를 다루는 파트입니다.

## 4.1 UI 씬 플로우



▶ 자세한 내용은 UI 씬 플로우 외부 문서를 참조.



## 5. 기타

---

▶ 추후 추가 예정