

꿈을 Dream

게임 기획서

신대섭

2024 / 06 / 22

목차

- 게임 개요
- 세계관
- 캐릭터 설정
- 게임 특징
- 1 스테이지
 - 게임플레이 방법
 - UI/UX 디자인
- 2 스테이지
 - 게임플레이 방법
 - UI/UX 디자인
- 3 스테이지
 - 게임플레이 방법
 - UI/UX 디자인
- 4 스테이지
 - 게임플레이 방법
 - UI/UX 디자인
- 시장 분석
- 경쟁 게임 분석
- 이 게임의 강점
- 차별화 전략
- BM 계획

게임 개요

타이틀: 꿈을
Dream

장르: 액션 어드벤처,
플랫폼 등

플랫폼: PC, 닌텐도
스위치, PS

타겟층: 10 - 50대
남녀노소 다양한
연령대

기획 의도

1

한 게임에서 다양한 장르와 메커니즘을 경험할 수 있도록 설계하였습니다. 플레이어는 액션 어드벤처, 퍼즐, 타워 디펜스, 플랫폼머 등의 장르를 통해 지루하지 않고 계속해서 도전과 재미를 느낄 수 있습니다. 또한, 각 스테이지는 서로 다른 테마와 스토리를 가지고 있어 몰입감을 극대화합니다.

세계관

21XX년 꿈에 대한 비밀이 드러났다. 꿈은 영혼이 다른 세계로 이동하는 것이며 잠을 깨면 원래 세계로 돌아오는 것이었다.


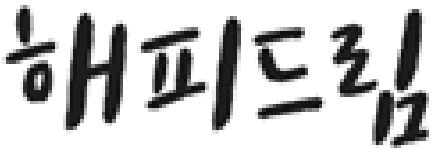
또한 죽었다가 운 좋게 살아난 사람들의 말에 따르면 죽음은 영혼이 다시 돌아올 육체가 사라져 그 세계에서 돌아오지 못하고 살아간다는 사실이 밝혀졌다.

이 사실을 알게 된 사람들은 악몽 속에서 죽게 된다면 영원히 악몽 속에서 살아가야 한다는 것에 두려움을 느끼게 되었다.


그 결과 긴 시간의 연구 끝에 꿈 속 세계로 들어가는 기계가 개발되었다. 하지만 꿈 속 세계가 다른 세계임을 인식한 다양한 국가의 정부들은 이 기술을 민간에서 사용하는 것을 금지하고 몇몇 공인된 기관에게만 사용 권한을 부여했다.

이들은 꿈 보험에 가입한 사람들에게 서비스를 제공하며 죽음 후 해당 사람의 꿈이 악몽이라면 그 원인을 찾아내고 해결하여 행복한 꿈으로 바꾸어 주는 업무를 맡았다.



주인공 캐릭터 설정

	이름 : 당신	의욕이 가득한 사회 초년생
	성별 : 선택 가능	꿈을 바꾸는 해피 드림 기관에 입사하는 것이 꿈이었던 신입.
	나이 : 20대 초반	원하는 꿈의 직장에 들어왔지만 현실은 꿈같지 않았다.
	해피 드림 기관에 막 입사한 신입	매일 피곤해보이는 선배와 파트너가 되어 일을 하게되는데 이렇게 꿈만 같은 일을 하는데 불평하는 선배를 이해하지 못한다.
	의욕이 넘치며 선한 성격	입사 후 다양한 경험을 하며 정신적으로 성장하며 나중에 어엿한 한 사람 분의 직원이 되어 업무를 행한다.
		*플레이어블 캐릭터이다.
	반듯한 머리에 정장을 입었다.	

주연 캐릭터 설정

	이름 : 선배	사회에 찌들어버린 사회인
	성별 : 주인공의 반대	꿈을 바꾸는 해피 드림 기관에 입사하는 것이 꿈이었던 신입이었던 것도
	나이 : 20대 후반	오래 전 일, 지금은 사회에 찌들어 업무만을 기계적으로 수행하고 있다.
	주인공의 맞선임 이자 파트너	원래 파트너였던 맞선임이 불의의 사고로 퇴직하게 되어 주인공과 파트너를 맺게 된다.
	의욕이 없고 우중충한 성격	처음엔 쓸데없이 의욕만 넘치는 주인공을 보며 꺼려했지만, 같이 많은 업무를 수행하면서 선한 사람인 것을 깨닫고 노하우를 알려주며 서로 좋은 영향을 받고 있다.
	<p>해피드림</p> <p>정장을 입었지만 단추가 몇개 풀려있고, 눈가엔 다크써클이 있다.</p>	

악역 캐릭터 설정

	이름 : 크로우	세계의 지배자를 노리는 흑막
	성별 : 남	꿈 속 세계를 들어가는 기계 개발자의 수석 조교.
	나이 : 30대 초반	이 기계를 사용하면 수많은 세계를 자신의 손아귀 안에 넣을 수 있으며
	악몽의 원인이 되는 흑막	더 나아가 현실도 지배할 수 있을 것이라 생각하고
	야심 넘치고 잔인한 성격	개발 도중 몰래 기계 하나를 빼돌렸다.
		몰래 타인의 꿈 속에 들어가 악몽의 원인을 심음으로서 세계를 공포로 다스리려 한다.
	겉으로 보기엔 그저 잘생긴 청년이지만, 속에 음흉함을 감추고 있다.	자신의 계획을 사사건건 방해하는 해피드림 기관이 거슬린다.

게임 특징

- 총 4 스테이지로 이루어져 있으며, 각각의 스테이지마다 다른 메커니즘을 가지고 있다.
- 그에 따라 각 스테이지마다 플레이 방식이 달라 지루하지 않고 끝까지 게임을 즐길 수 있다.
- 주인공이 여러가지 경험을 하며 성장하는 매력적인 스토리를 감상할 수 있다.
- 꿈의 세계라는 소재로 판타지, 현대 등 다양한 배경으로 게임을 즐길 수 있다.

1 스테이지



- **배경:** 동화
- **장르:** 퍼즐
- **시나리오:** 한때 평화로운 숲이 나쁜 마녀의 마법에 의해 시들고, 물이 오염되었다. 플레이어는 주인공이 되어 마녀의 저주를 풀고 식물을 되살리는 퍼즐을 풀어야 한다. 각 퍼즐은 환경을 복구하고 마녀를 무찌르기 위한 열쇠를 제공한다.
- **게임 플레이 방법:** 퍼즐은 레벨마다 다르게 구성됩니다. 일부 레벨에서는 매치3 퍼즐을 통해 식물을 살리는 마력을 모으거나, 숨겨진 객체를 찾아 환경을 복구하는 과정을 거칩니다. 퍼즐을 완료하면 새로운 지역이 해금되고 마법 능력을 강화하는 아이템을 얻을 수 있습니다.

게임 플레이 방법



- **퍼즐 타입:** 각 레벨마다 다른 유형의 퍼즐을 제공합니다. 예를 들어, 매치3 퍼즐, 숨은 그림 찾기, 블록 맞추기 퍼즐 등.
- **레벨 구성:** 각 레벨은 점점 난이도가 상승하며, 새로운 퍼즐 메커니즘이 도입됩니다.
- **특수 아이템:** 퍼즐을 풀면서 얻을 수 있는 특수 아이템 (예: 시간 연장, 폭탄 아이템)을 통해 더 쉽고 빠르게 퍼즐을 해결할 수 있습니다.
- **보상 시스템:** 퍼즐을 완료하면 경험치, 코인, 마법 재료 등 다양한 보상을 얻을 수 있습니다.

UI/UX 디자인



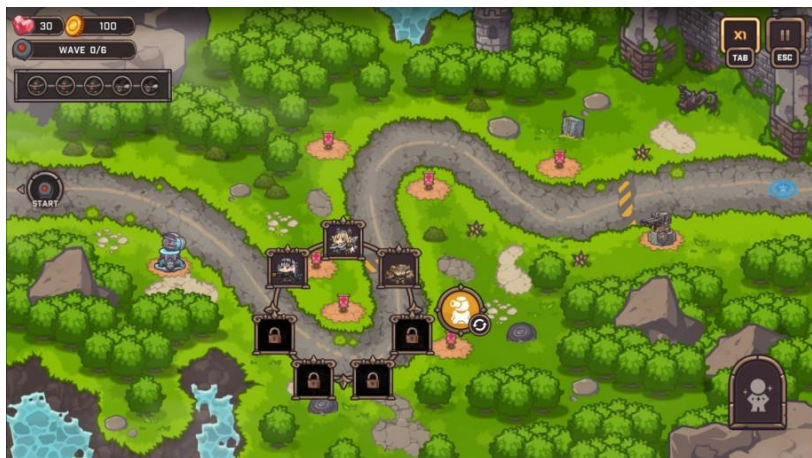
- **퍼즐 인터페이스:** 깔끔하고 직관적인 퍼즐 인터페이스입니다.
- **아이템 바:** 화면 하단에 아이템 바를 배치하여 사용 가능한 특수 아이템을 쉽게 사용할 수 있게 합니다.
- **힌트 시스템:** 힌트 버튼을 통해 어려운 퍼즐에서 도움을 받을 수 있습니다.

2 스테이지



- **배경:** 현대 아포칼립스
- **장르:** 타워 디펜스
- **시나리오:** 세상이 좀비 바이러스에 감염되었다. 플레이어는 생존 거점을 지키고, 전략적으로 타워를 배치하여 좀비들을 막아야 한다. 동시에 백신 연구를 진행하여 인류를 구하기 위한 필수적인 자원을 확보해야 한다.
- **게임 플레이 방법:** 플레이어는 거점 주위에 타워를 건설하고 각 타워에 특정 무기와 방어 시스템을 설치하여 좀비들을 막습니다. 플레이어는 자원을 수집하여 거점을 강화하고, 동시에 백신 연구를 진행하여 새로운 기술과 전략을 개발할 수 있습니다.

게임 플레이 방법



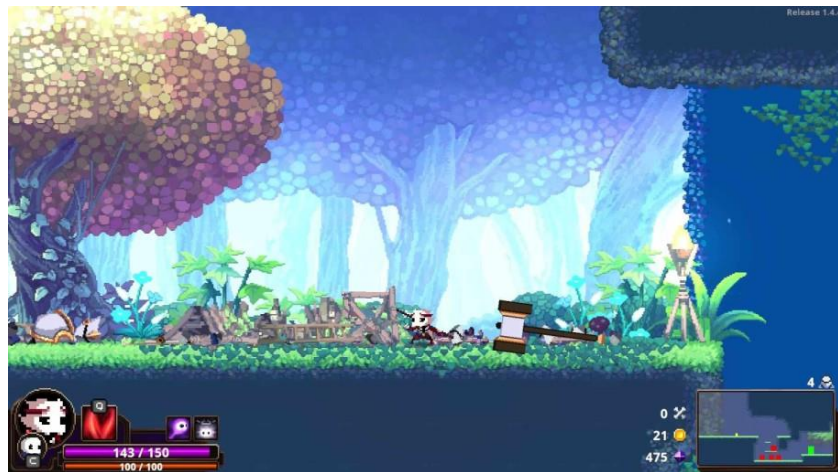
- **타워 종류:** 다양한 능력을 가진 타워(예: 화염 타워, 얼음 타워, 전기 타워)를 배치하여 적을 방어합니다.
- **자원 관리:** 타워 건설과 업그레이드를 위해 자원을 수집하고 관리합니다. 자원은 일정 시간마다 자동으로 생성되거나, 적을 처치하여 획득할 수 있습니다.
- **전략 요소:** 각 타워의 특성과 적의 약점을 고려하여 전략적으로 타워를 배치합니다.

UI/UX 디자인



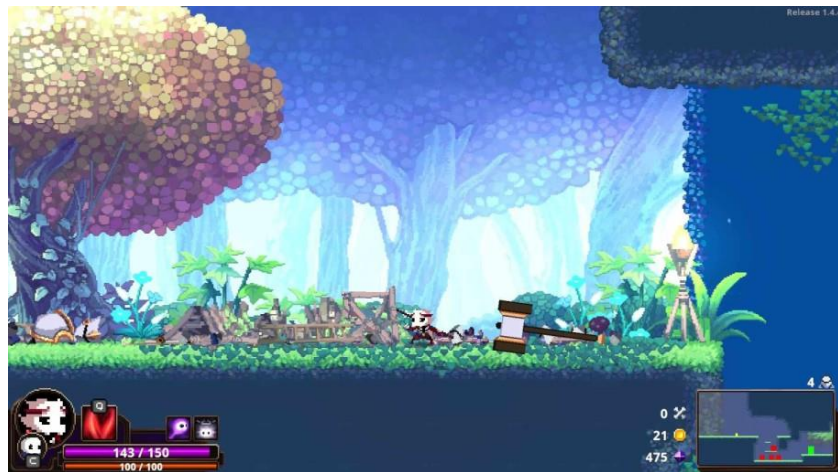
- **타워 배치 화면:** 직관적인 타워 배치 인터페이스를 제공하여 타워를 쉽게 배치하고 업그레이드할 수 있게 합니다.
- **자원 표시:** 화면 상단에 현재 자원 상태를 표시하여 자원 관리가 용이하게 합니다.
- **미니맵:** 적의 이동 경로와 타워 배치 상황을 한눈에 볼 수 있는 미니맵을 제공합니다.

3 스테이지



- **배경:** 무협
- **장르:** 액션 플랫폼머
- **시나리오:** 마교가 중원에 나타나 중원을 점령하려 한다. 플레이어는 무림의 투사가 되어 마교에 침투하여, 마교의 수장 천마를 무찔러야 한다.
- **게임 플레이 방법:** 플레이어는 중원의 무림인이 되어 게임을 진행해야 합니다. 마교에 침투하여 그를 막아서는 마인들을 처치하고, 천마궁에 도달하여 마교의 수장인 천마를 무찔러야 합니다.

게임 플레이 방법



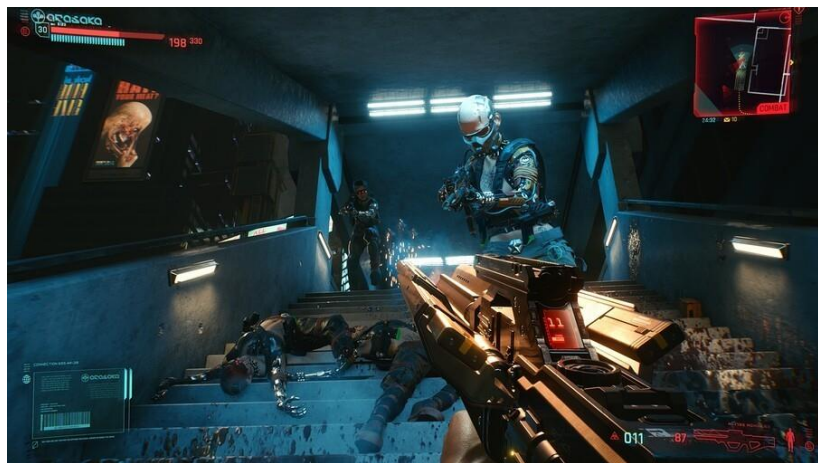
- **플랫폼 이동:** 점프, 달리기, 벽 타기 등의 다양한 이동 기술을 사용하여 장애물을 넘고 목표 지점에 도달합니다.
- **적 처치:** 다양한 무기와 스킬을 사용하여 적을 처치하고 진행합니다.
- **수집 요소:** 각 레벨에는 숨겨진 보물과 아이템이 있으며, 이를 수집하여 추가 보상을 획득할 수 있습니다.

UI/UX 디자인



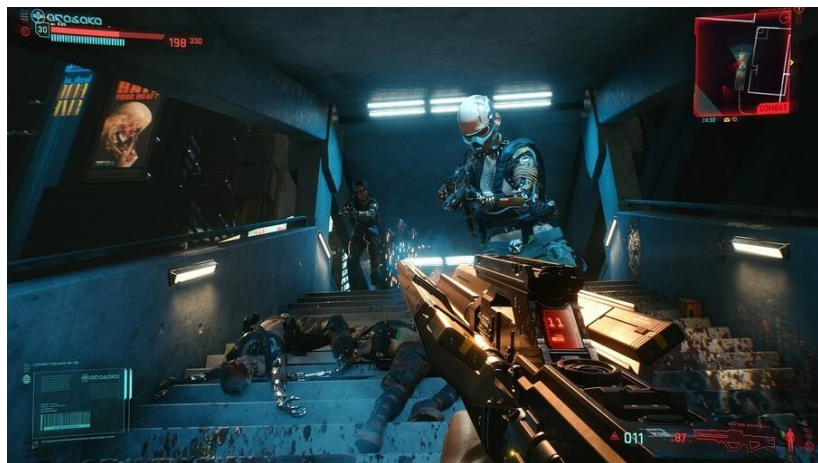
- **컨트롤러 설정:** 사용자 맞춤형 컨트롤러 설정을 제공하여 다양한 입력 장치(키보드, 게임패드 등)를 지원합니다.
- **체력 바 및 아이템 바:** 화면 상단에 체력 바와 현재 보유한 아이템을 표시하여 실시간으로 상태를 확인할 수 있습니다.
- **튜토리얼:** 첫 레벨에서는 기본적인 조작 방법과 게임 메커니즘을 설명하는 튜토리얼을 제공합니다.

4 스테이지



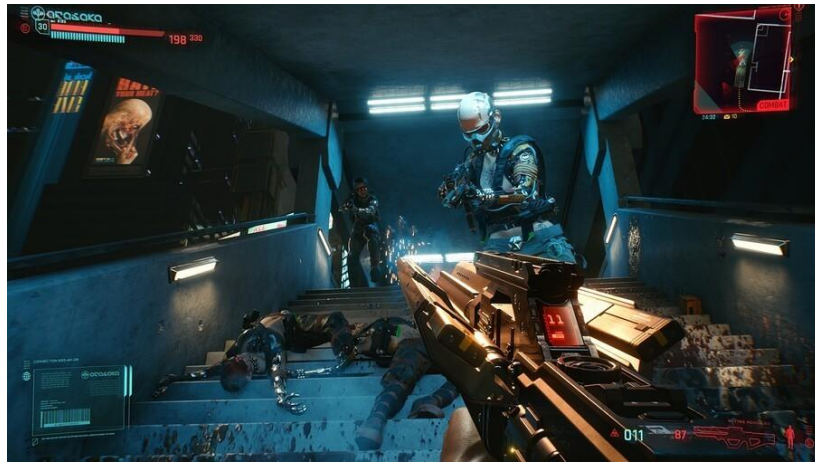
- **배경:** 사이버펑크
- **장르:** FPS
- **시나리오:** 흑막의 계획과 정체를 알아냈다. 사이버 펑크의 기술력으로 세계를 지배하려는 흑막의 계획을 저지해야 한다. 우리 앞을 막아서는 흑막의 하수인들을 무찌르며 앞으로 나아가 흑막의 계획을 저지하자.
- **게임 플레이 방법:** 플레이어는 사이버펑크 무기와 기술을 이용해 적을 처치하고, 사이버 펑크 세계를 탐험하며 비밀을 밝혀야 합니다. FPS 장르이기 때문에 다양한 총기 사용이 가능하며 하수인들을 무찌르고 흑막을 만나면 보스전을 플레이할 수 있습니다.

게임 플레이 방법



- **무기 시스템:** 다양한 무기(예: 권총, 소총, 저격총)를 사용하여 적과 전투합니다. 각 무기는 고유한 특성과 사용감을 제공합니다.
- **장비 시스템:** 무기 외에도 방어구, 수류탄, 회복 아이템 등의 다양한 장비를 활용할 수 있습니다.
- **미션 목표:** 각 레벨마다 특정 미션 목표(예: 특정 지역 점령, 시설 방어, 보스 처치)가 주어지며, 이를 완료하여 다음 레벨로 진행합니다.

UI/UX 디자인




- **HUD:** 실시간으로 체력, 탄약, 미션 목표 등을 확인할 수 있는 HUD(Head-Up Display)를 제공합니다.
- **미니맵 및 레이더:** 적의 위치와 목표 지점을 확인할 수 있는 미니맵과 레이더를 제공합니다.

역대 TGA 선정 올해의 게임 수상작			
2020	→	2021	→
더 라스트 오브 어스 파트 2		It Takes Two	엘든 링

역대 AIAS 선정 올해의 게임 수상작			
2020	→	2021	→
Hades		It Takes Two	

metacritic		
플랫폼	메타스코어	유저 평점
PSS	88	9.2
XSX	89	8.6
PC	89	8.8
PS4	89	8.9
XBO	리뷰 부족	7.6

OpenCritic		기준일: 20XX-XX-XX
	평론가 평점 89 / 100	평론가 추천도 95%

시장 분석

- 기획에 영감을 준 It Takes Two는 누적 판매량이 1600만 장을 넘겼습니다.
- 이 게임은 여러 게임 장르를 한 게임에 혼합한 점이 높은 평가를 받았습니다.
- 제가 기획한 게임 또한 여러 게임 장르를 한 게임에 혼합 하였기 때문에 많은 수요가 있을 것이라고 예상 됩니다.



경쟁 게임 분석 (It Takes Two)

- It Takes Two는 다양한 게임 장르를 한 게임에 혼합하여 큰 성공을 거둔 대표적인 게임입니다.
- 강점: 다양한 장르의 게임 플레이를 혼합하여 독특하고 재미있는 경험을 제공합니다. 두 명의 플레이어가 협력하여 문제를 해결하는 방식이 신선하고, 스토리라인과 그래픽 또한 높은 평가를 받았습니다.
- 약점: 무조건 두 명이 함께 플레이해야만 게임을 즐길 수 있는 점에서, 혼자 게임을 하는 사람들에게는 접근성이 떨어집니다.

이 게임의 강점

- 꿈을 Dream은 It Takes Two의 강점을 유지하면서도, 혼자서도 충분히 즐길 수 있는 게임 플레이를 제공합니다.
- 1. 솔로 플레이 기반 : 혼자서도 다양한 장르의 게임 플레이를 즐길 수 있도록 설계되었습니다. 이는 요즘 혼자 게임하는 플레이어들에게 큰 강점이 됩니다.
- 2. 다양한 장르의 혼합: 퍼즐, 타워 디펜스, 액션 플랫폼어, FPS 등 다양한 장르를 한 게임에 혼합하여 플레이어들에게 끊임없는 재미와 도전을 제공합니다.
- 3. 스토리 중심의 게임: 각 스테이지마다 고유의 스토리를 가지고 있어 플레이어가 몰입할 수 있도록 합니다.

차별화 전략

- 꿈을 Dream은 한 게임에서 다양한 장르의 게임 플레이를 경험할 수 있는 독특한 구조를 가지고 있습니다.
- 각각의 스테이지는 고유한 테마와 스토리를 가지고 있어 플레이어에게 지속적인 신선함과 도전 과제를 제공합니다.
- 또한, 고퀄리티의 그래픽과 몰입감 있는 사운드를 통해 플레이어가 꿈속 세계에 완전히 몰입할 수 있도록 합니다.



BM 계획

- 패키지를 판매하는 수익
 - 캐릭터 굿즈 온라인 판매
 - 새로운 꿈의 세계 DLC를 개발하여 추가적인 판매
-