



프로메테우스

PROJECT:Prometheus





목차



영역

주제

요약

참조

개요 Summary

커버 페이지

(프로젝트 개요, 컨텐츠 맵)

프로젝트 개요와 슬로건(방향성) 소개

설정 Contents

등장무대

(등장무대)

등장무대 구성

등장인물&대본

(등장인물, 관계도)

등장인물 설정을 통한 플레이 대본 구성

시스템 System

게임플레이

(플레이 플로우)

게임 플레이 흐름과 시스템 간 순서 구성

핵심 시스템

(시간 조작 시스템)

핵심 시스템의 세부 요소의 정의와 플레이 흐름 구성

UI 구성

(기본, 인벤토리 UI 등)

게임플레이 플로우를 따르는 결과 화면(플레이 화면) 표현

상품성 BM

시장 내 위치 및 가치 분석

(포지셔닝 맵, SWOT 분석, 타겟층 분석)

사업 모델(BM)의 장단점 분석과 방향 정리



개발 슬로건 Slogan

탈출을 위한 실험을 시작하라!

플랫폼/장르 Format

PC, CONSOLE / 2D 액션 플랫포머

배경이야기 Synopsis

2054년, 달의 궤도 위에 대규모 과학 연구시설 프로메테우스 연구소가 완공된다.

그로부터 4년 후, 광기에 찬 연구소장의 끔찍한 테러 행위로 수많은 연구원들이 사망하고, 연구소의 기능은 마비된다.

절박해진 생존자들은 격납고에 잠들어 있던 강화 인간 X-451을 깨워, 그의 손에 탈출을 위한 마지막 희망을 맡긴다.

재미 요소 Contents

- 다양한 이동 능력을 포함, 능력(스킬)을 사용한 오브젝트 상호작용
- 친숙한 UI와 UX로 쉬운 학습이 가능
- 조작의 재미를 더해주는 게임 내 시스템

핵심 컨텐츠 Killer Contents

- 시간 조작 스킬 한정된 시간 내 섬세한 조작의 재미
- 분석 시스템 플레이어의 조작 스킬과 비례하는 플레이어 캐릭터 성장의 재미
- 챌린지 레벨 숙련된 플레이어들을 위한 추가적인 게임플레이와 경쟁의 재미

플레이어의 목적 Goal

[이야기의 목적] 플레이어는 테러 행위로 파괴된 프로메테우스 연구소 안에서 생존자들을 탈출시킬 방법을 찾아야 한다.

[플레이의 목적] 플레이어는 시간 조작 능력을 사용해 위험한 방해물과 몬스터로 가득한 각각의 스테이지를 공략하고 필요한 아이템을 획득, 탈출선을 제작해야 한다.

핵심 컨텐츠 개요

- 시간조작 프로메테우스의 주 플레이 요소인 전투와 플랫포밍의 핵심
- 분석 시스템 칩셋과 분석을 사용한 플레이 작용요소 무기와 스킬의 성장 흐름 제어
- 장애물 개성 있는 애니메이션을 통해 트랩화된 몬스터들과 보스 몬스터 구성
- 연출 NPC와의 상호작용과 사운드 디자인을 통한 게임플레이의 몰입 구성
- 챌린지 모드 기본 게임플레이의 완료 후 추가 컨텐츠와 경쟁을 유도하는 랭킹 구성





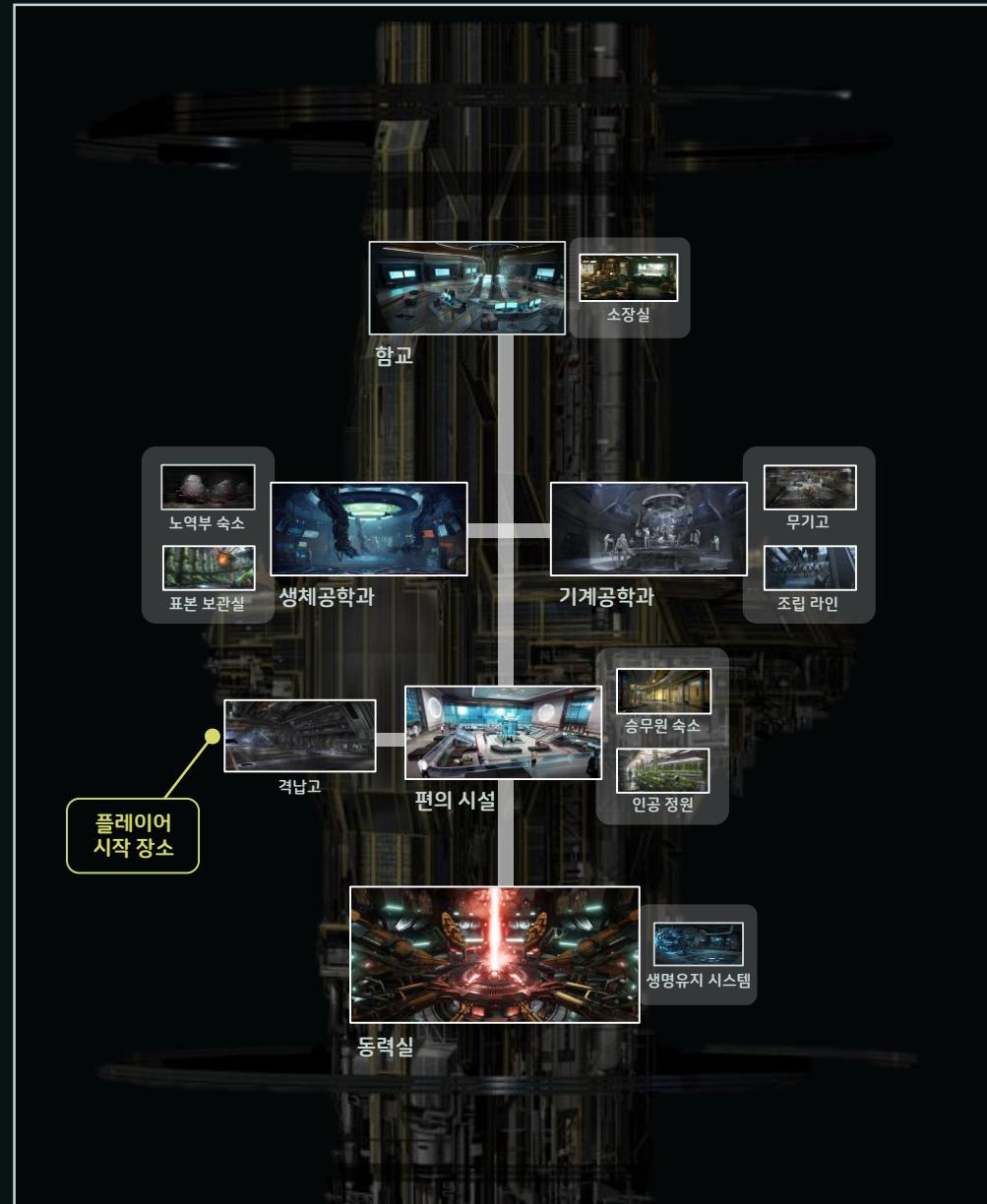
설정



**프로메테우스
연구소**



- 프로메테우스 연구소는 다국적 방위 기업 T&T의 투자를 받아 달의 궤도에 건설된 대규모 과학 연구 시설이다.
- 전 시설에 걸쳐 자행된 테러행위로 탈출선을 비롯한 모든 선박이 파괴되고 통신 시스템이 마비되어 있는 상태다.



1) 주인공

캐릭터 개요



기본 무기
플라즈마 라이플

코드명 : X-451

생체 실험을 통해 기억을 잃고 전투 병기가 된 인물.

수색망을 좁혀오는 아시모프의 위협을 우려한 생존자 무리에 의해 깨어나 연구소를 장악하고 있는 아시모프에 맞서 연구소의 탈출 경로를 확보하는 임무를 맡게 된다.

게임 내 표현



목적

X-451은 장해물이 가득한 연구소의 곳곳을 탐험하며 다양한 아이템을 모으고, 이를 방해하는 아시모프의 무리를 저지해야 한다.

2) 악당

캐릭터 개요



전투 형태

게임 내 표현



아시모프 브래드버리

프로메테우스 연구소의 소장 겸 연구 총괄 관리자.

윤리, 인권, 사회적 가치를 넘어선 과학 기술의 진보를 추구하는 인물로 프로메테우스 연구소의 철거 명령에 분개해 연구소 전역에 걸친 테러를 자행한다. 이후 생체연구실에서 자신만의 실험을 이어가며 이를 방해하는 자들을 제거하려 한다.

목적

X-451을 연구의 방해물로 여기며, 연구소 곳곳을 배회하는 주인공을 처치하기 위해 곳곳에 자신의 실험체와 경비 복들을 보낸다.

3) 전체 등장인물



X-451



▣ 생존자들



아시모프



■ 강화병



▣ 실험체 무리



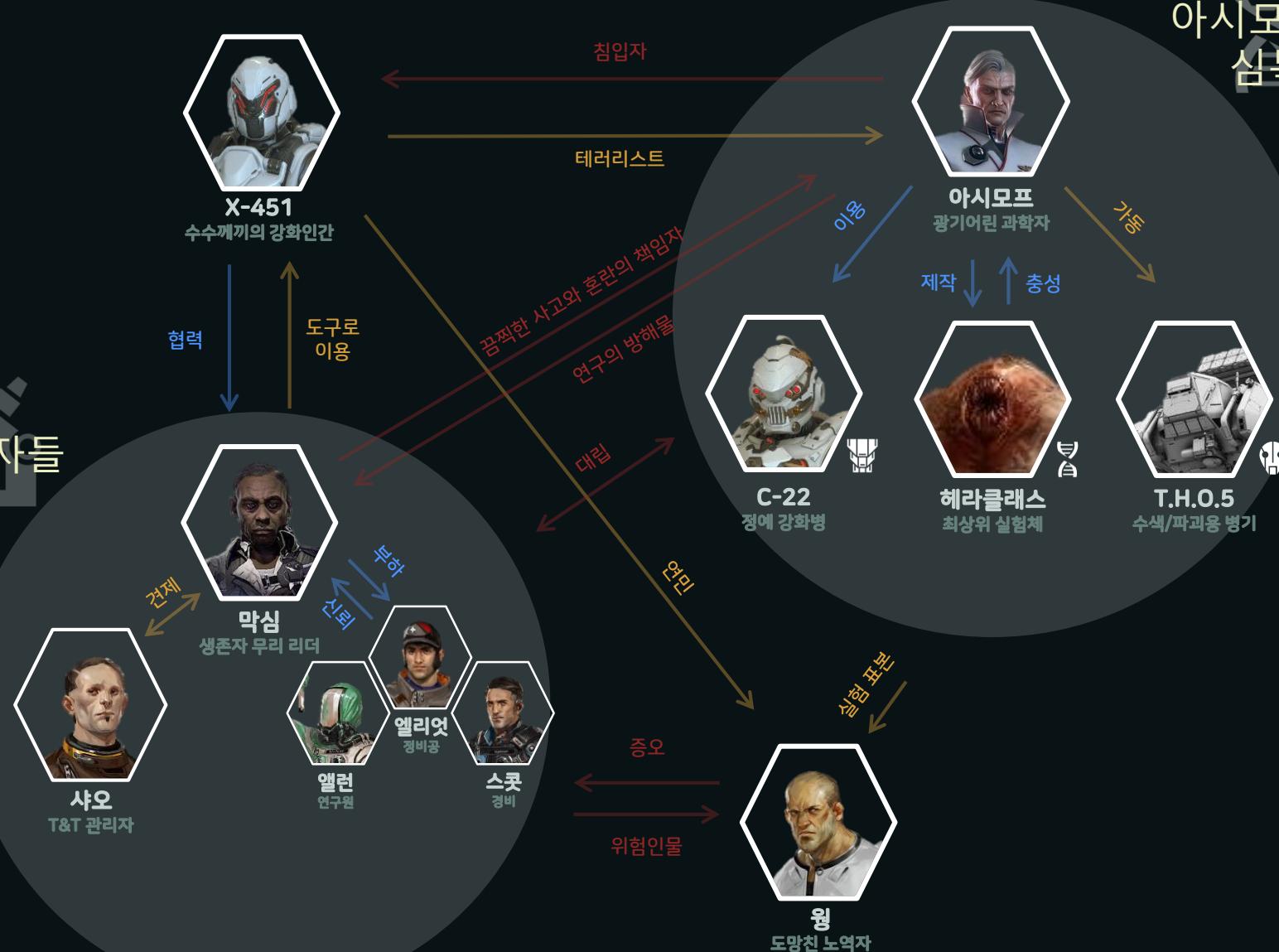
■ 경비 시스템

아시모프의 심복

주요 인물 관계도



아시모프의
심복



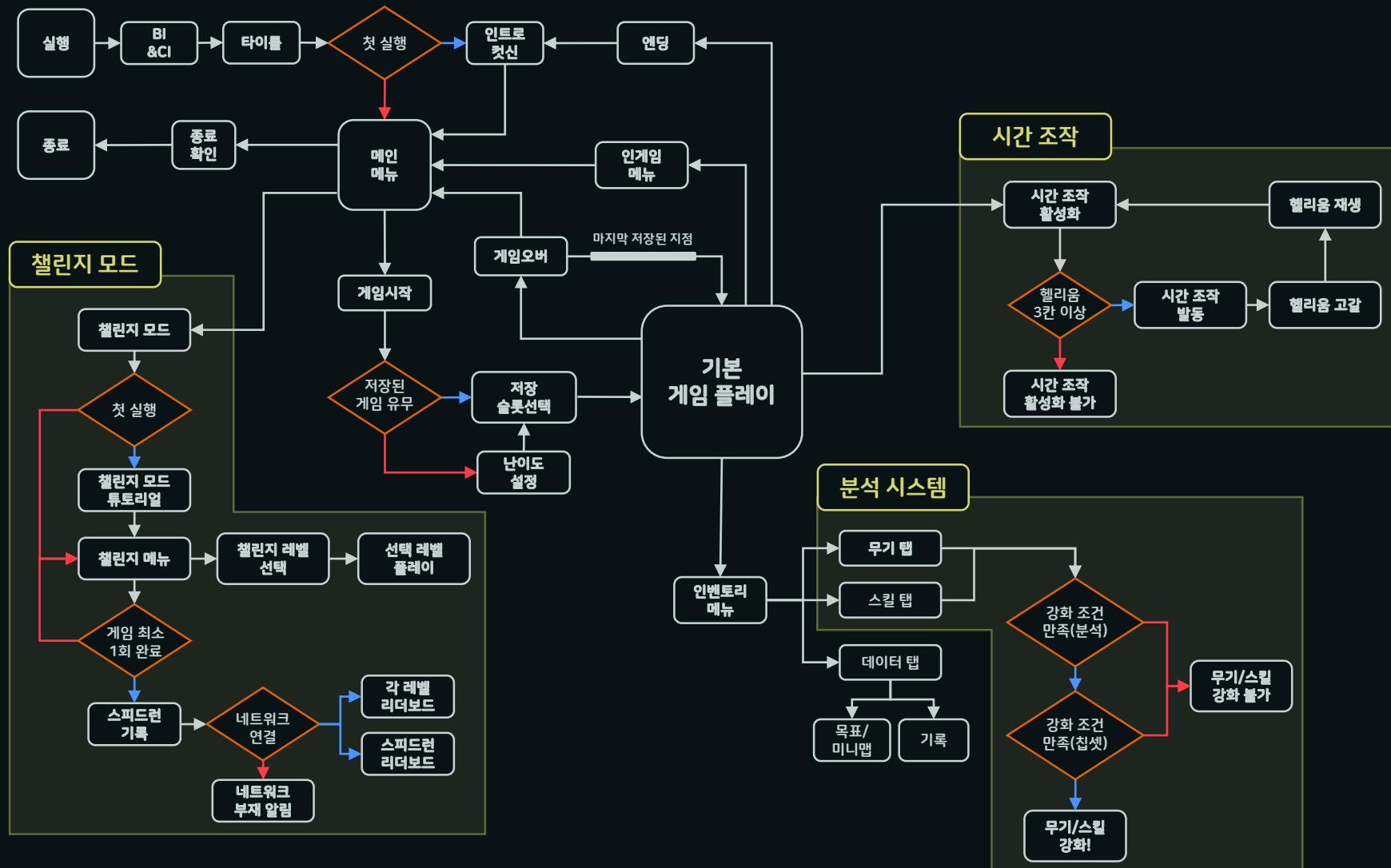


시스템



게임 플레이 순서도 Play-flow

시스템



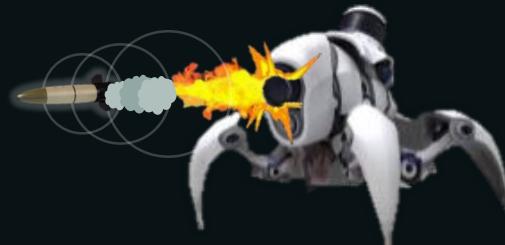
시간 조작



능력 발동



주인공 감속



장애물/몬스터 감속

- 주인공 X-451은 강화복에 설치된 시간 조작 모듈을 활성화시켜 일정 시간 동안 주인공과 주인공 주변의 속도를 줄일 수 있다.
- 플레이어는 가속 능력을 사용해 복잡한 상황 속 상황을 판단할 시간을 얻고, 적의 공격을 회피하거나 정확한 한 방을 날릴 수 있다.
- 플레이어는 시간 조작 능력을 강화해 속도 감소율을 낮추고 능력 지속 시간을 늘릴 수 있다.

1. 시스템 개요

1) 시간 조작

- 주인공은 시간 조작 능력으로 주인공과 주변의 모든 움직임을 느리게 만들 수 있다. 능력이 활성화되면 주인공의 속도는 50%, 주변 장애물과 몬스터는 80%만큼 느려 진다.
- 시간 조작은 헬리움 에너지를 소모 자원으로 사용하며 주인공의 머리 위 바의 형태로 표현된다. 1.5초당 한 칸, 총 12초(8칸)의 지속시간을 가진다.
- 소모된 헬리움 에너지는 시간에 걸쳐 서서히 회복되며, 시간 조작을 활성화하려면 최소 3칸(4.5초)의 에너지를 보유하고 있어야 한다.



헬리움 에너지 UI

2) 시간 조작 강화

- 플레이어는 시간 조작 능력을 강화해 활성화 중 이동 속도를 높이고 지속 시간을 늘릴 수 있다.
- 시간 조작 능력의 분석 단계인 확장 배터리는 지속시간을 3초 증가시키고, 조정 장치는 시간 조작 발동 중에도 이동 속도를 100%로 증가시킨다.

강화 단계	주인공 속도	지속시간
없음	50%	12초
확장 배터리 (강화 1)	50%	15초
조정 장치 (강화 2)	100%	15초

강화 시 효과

2. 장르 내 유사 시스템 - 더블 기어 시스템



1) 더블 기어 시스템 - 스피드 기어

- 메가맨의 주인공은 로봇들의 속도를 가속시키는 [스피드 기어]를 사용해 자신의 이동속도를 가속할 수 있다. 게임 상으로는 발동 시간동안 주변의 오브젝트와 적들이 느려 지는 것으로 표현된다.
- 스피드 기어는 언제라도 조작 한 번으로 활성화/비활성화 할 수 있으며, 지속 시간은 주인공의 머리 위에 나타나는 과열 게이지로 표현된다.
- 축적된 열기는 시간이 지나며 서서히 식으며 과열 게이지가 끝까지 차 올라도 일정한 시간이 지나면 다시 스피드 기어를 사용할 수 있다.



더블 기어 시스템 - 스피드 기어



더블 기어 시스템 UI

2) 두 시스템 간의 차이점 - 추가 소모값

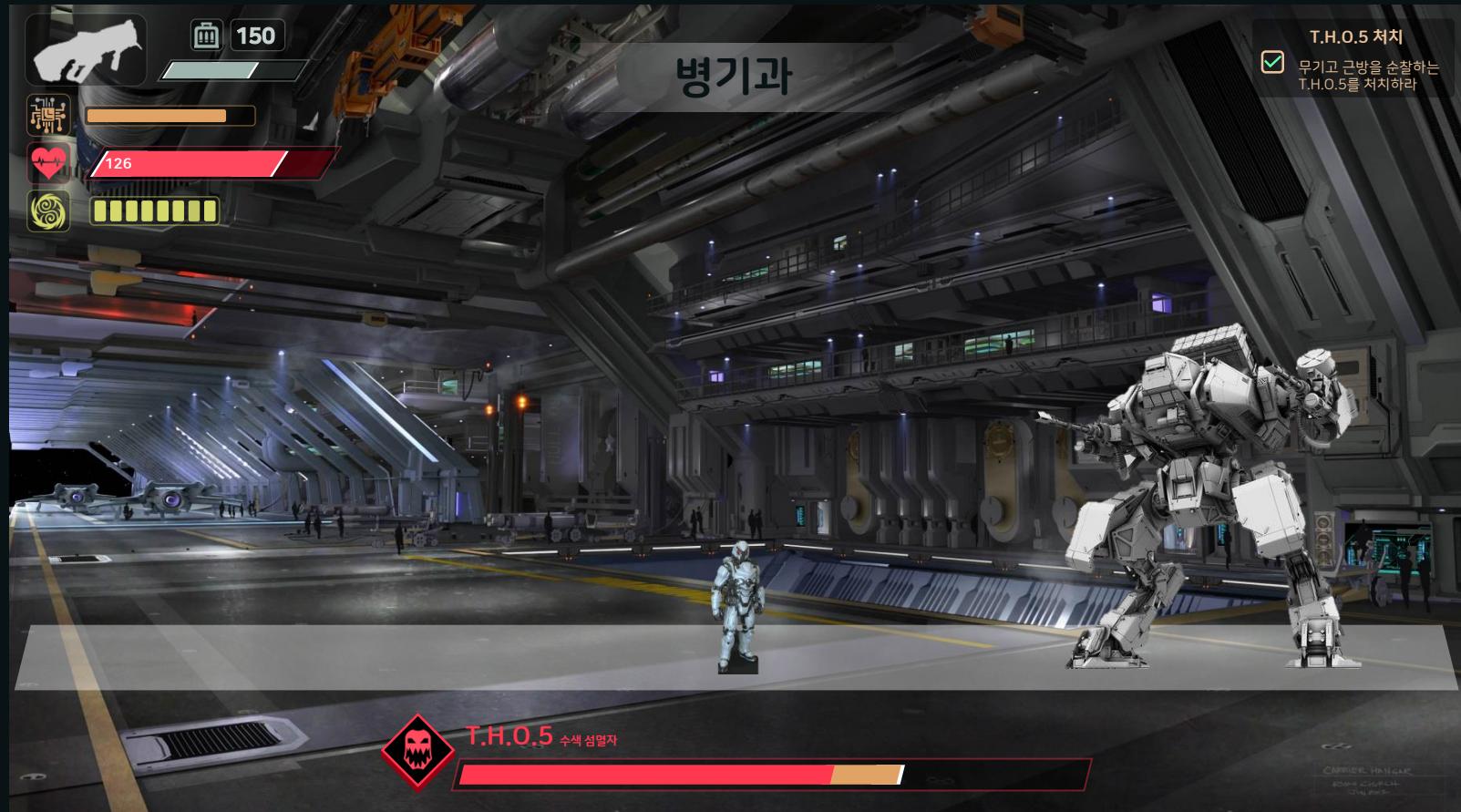
- 스피드 기어의 자원 **과열 게이지**는 능력 발동시간 동안만 소모되며, 발동 중 조작에 따른 추가적인 소모 값이 없다.
- 시간 조작의 자원 헬리움 에너지는 능력의 발동 시간 동안은 물론 무기 발사나 이동 스킬 조작 시 추가로 일정 시간의 에너지를 소모한다.
- 조작에 추가적인 자원 소모 값을 부여해 능력 발동 중 섬세한 조작으로 퍼즐

		무기 발사		이동 스킬
시간 조작		1/3칸 (0.5초)		1칸 (1.5초)
더블 기어		소모값 없음		

더블 기어 시스템 UI

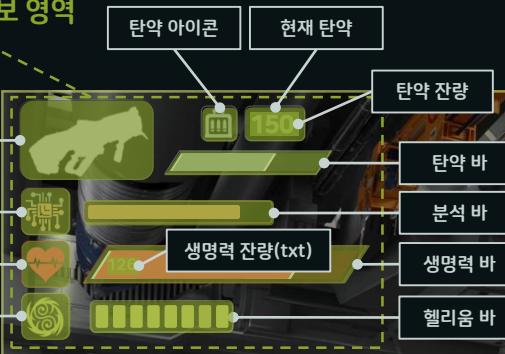
기본 게임플레이 UI

1) 기본 게임플레이 화면



2) UI 영역 설정

PC 상태정보 영역



병기과

목표 진행상태 표현

- 진행중
- 완수
- 실패 또는 포기

목표(퀘스트) 영역



보스 상태정보 영역

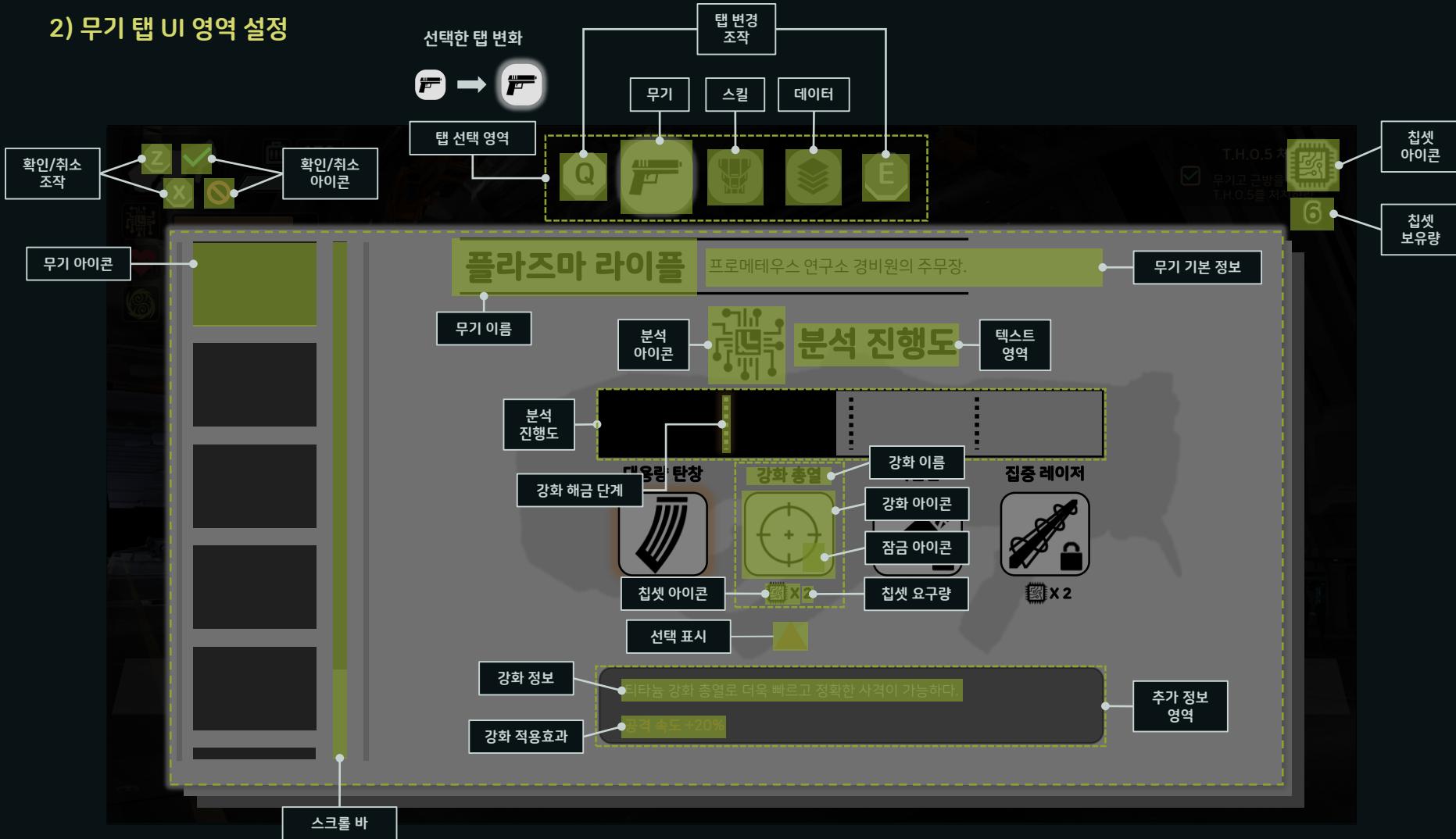


보스 생체력
보스 몬스터의 생체력은 숫자가 없는 막대 형태로 나타나며 회복되는 생체력은 주황색 막대로 표현됨

1) 인벤토리 - 무기 탭 화면



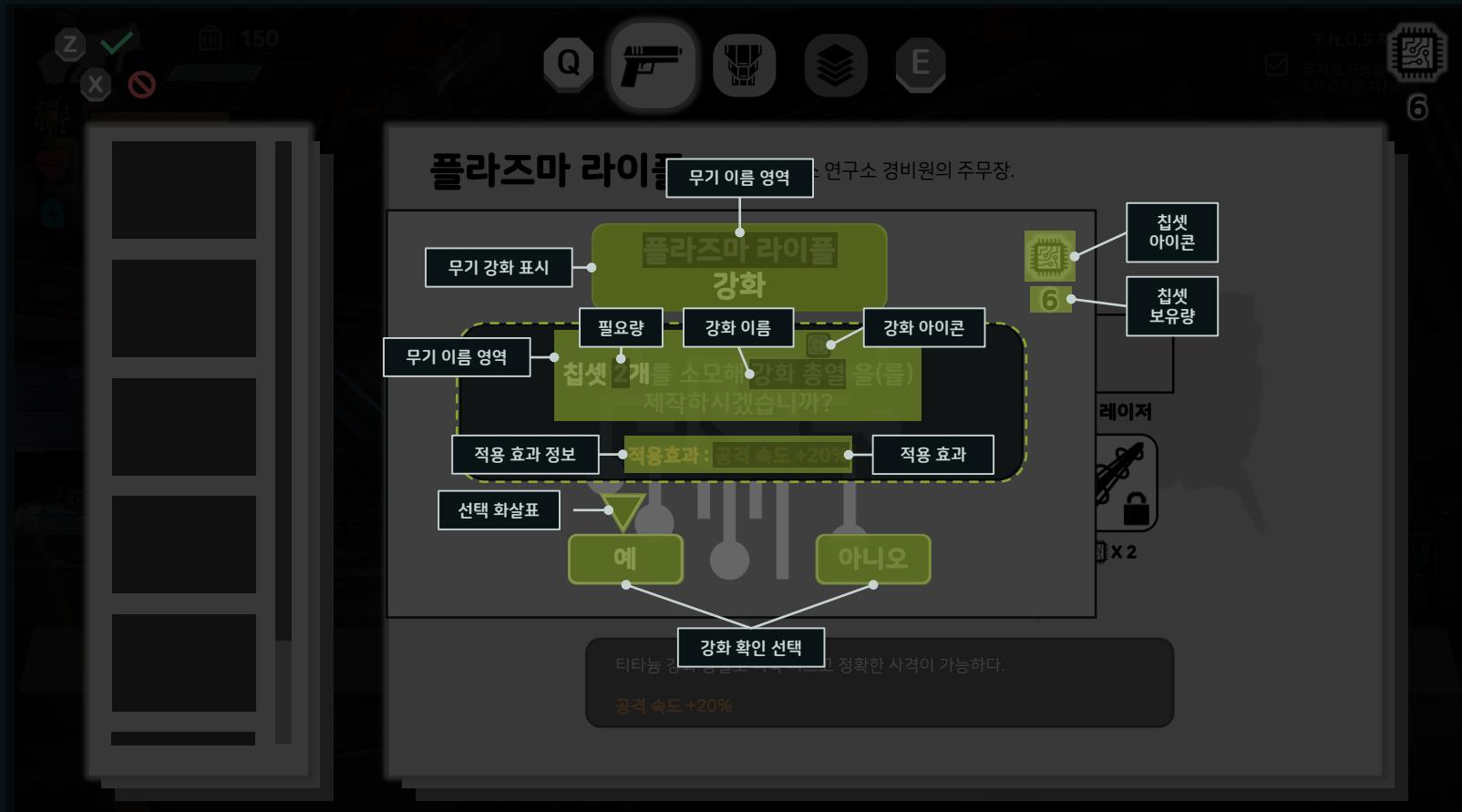
2) 무기 탭 UI 영역 설정



3) 무기 탭 - 강화 화면



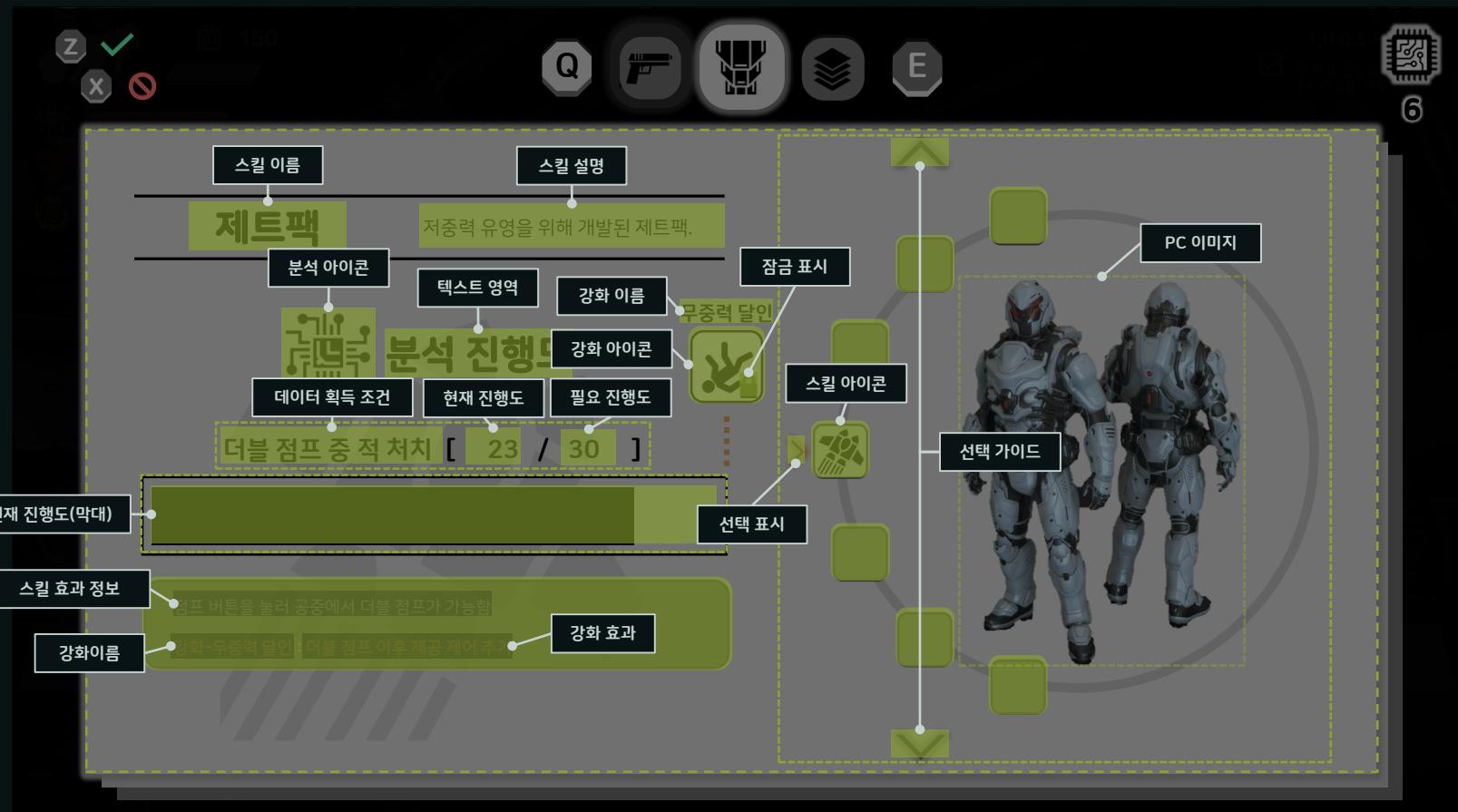
4) 강화 UI 영역 설정



1) 인벤토리 - 스킬 탭



2) 스킬 탭 UI 영역 설정





BM

포지셔닝 맵

2D 사이드뷰 게임 41종 (PC / CONSOLE)

하위 장르 구분 Subgenres

플랫포머

오픈월드
(메트로베니아)

로그라이크

액션 어드벤처

퍼즐

플랫포밍
&퍼즐

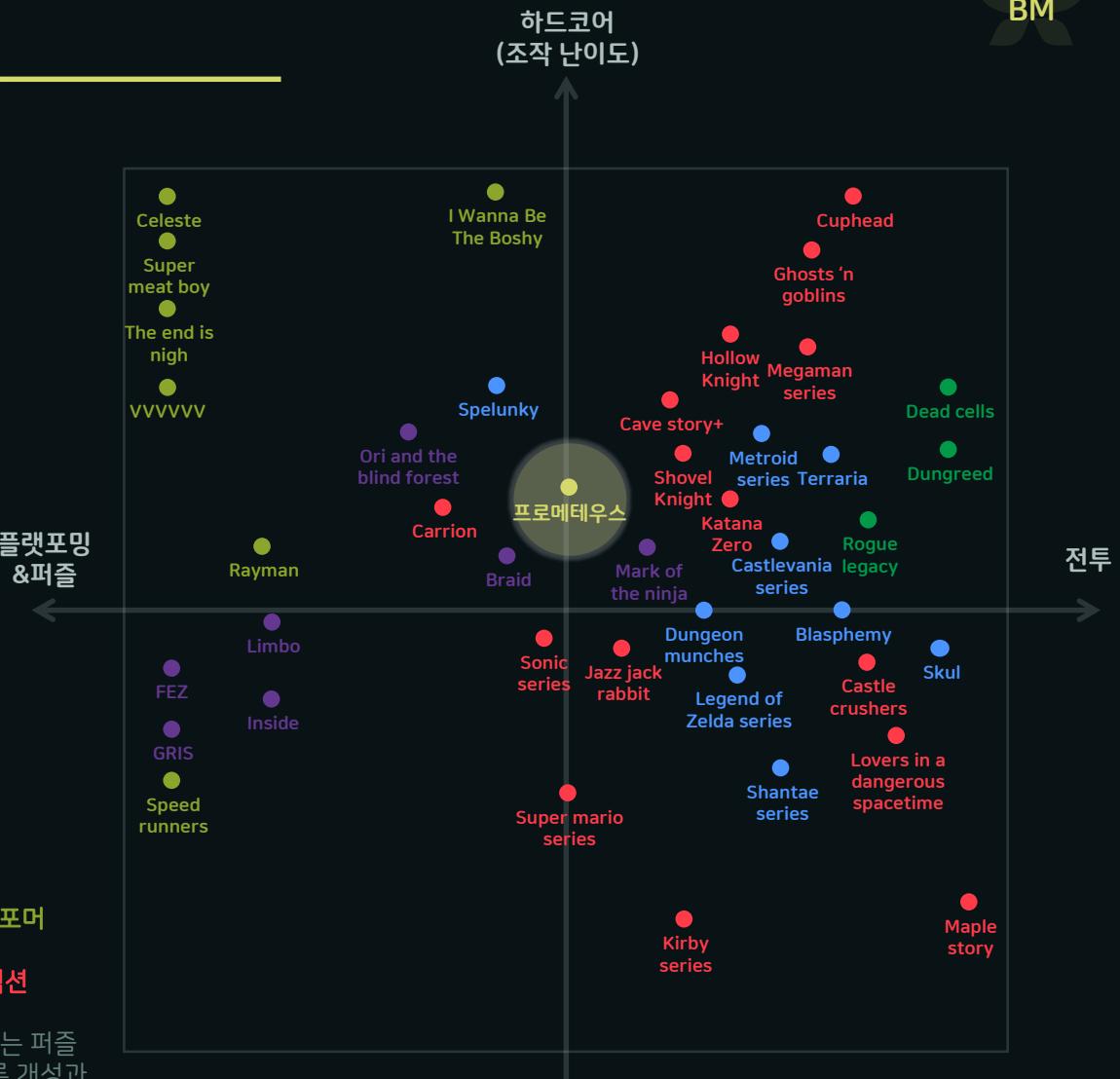
포지셔닝 맵 해설 Perceptual mapping

이동 조작을 중심으로, 세밀한 레벨 디자인에서 재미를 주는 **플랫포머**

정교한 AI, 혹은 패턴화 된 몬스터와의 전투에서 재미를 주는 **액션**

프로메테우스는 위 두 장르를 중심으로 플레이어가 상호작용할 수 있는 퍼즐 요소가 가미된 레벨을 돌파하며 다양한 무기/스킬을 활용해 각기 다른 개성과 패턴을 가진 적들과 빠른 호흡의 전투를 즐기는 게임이다.

포화된 레드 오션처럼 보이지만 장르 특성상 온라인 라이브 서비스로 유저들의 손을 오래 끓어 두는 게임이 존재하지 않기 때문에 완성도 높은 플랫포머는 언제나 시장 내 수요가 존재한다.

하드코어
(조작 난이도)캐주얼
(조작 난이도)

SWOT 분석

강점 Strength

- 최근 2D 플랫포머 장르의 성공
Hollow Knight (2017)
Celeste (2018)
Katana Zero (2019)
- 싱글 플레이 패키지 게임
포맷으로 장르 내 '점유율'
영향이 적음
- 던그리드, 스컬 등의 성공과 BIC
등의 박람회로 인디 게임에 대한
국내 유저의 관심 확대

S

- 유사 장르 내 수많은 플레이어 베이스 보유
(마리오, 록맨, 캐슬베니아 등)
- 많은 플레이어들에게 익숙한 조작으로 낮은
진입장벽을 보유

W

- 패키지 출시+a 의 BM
- 광고 노출, 인앱 구매와 같은 안정적인 BM을
적용하기 어려움
- 짧은 플레이 타임 (약 5시간)

약점 Weakness

- 최근 몇 년간 장르 내 완성도
높은 타이틀이 뒤이어 발매되며
유저의 기대도 크게 상승
- 판타지, 중화 풍에 비해 SF
장르의 낮은 인지도 (한국 시장)
스타워즈, 가디언즈 오브 갤럭시 등 SF
장르의 흥행 실패

위기&기회 Opportunity

- 구글 Stadia를 필두,
클라우드(스트리밍) 또는 구독형
플랫폼 시장의 확장
- 국내외 인디 게임 전문 배급사가
증가하며 출시의 어려움 감소
- 인디 콘텐츠 개발 지원 정책의
확장으로 초 소규모 단위 개발
환경 개선

O

- 구독형 게이밍 시장의 발전으로 완성도 높은
인디 타이틀의 수요 ↑
- 비교적 가벼운 용량으로 모바일을 포함한 타
플랫폼으로의 이식이 편리
- 마우스를 사용하지 않는 조작으로 닌텐도
스위치 라이트 등의 신 콘솔 플랫폼 시장 확보

T

- 국내외 마케팅의 어려움
- 유사 장르 내 참신함(리마커블함)을 찾기
어려움

위협 Threat

- PC 인디 게임 시장의 포화
스팀 신규 등록 타이틀
2017년 6800개,
2018년 9000개 돌파

● 타겟 연령층 분석

초등학생 (7~12세)	중학생 (13~16세)	고등학생 (17~19세)	대학생, 취업준비생 (20~30세)	직장인, 공무원 (20~40세 소득O)	자영업자, 자산가 (20~40세)	노년층 (40세 ↑)
<p>어린 나이부터 스마트폰을 접해 모바일 플랫폼에 익숙함.</p> <p>플레이 작용요소가 적고 애기자기한 아트스타일의 게임을 선호함.</p>	<p>PC의 조작에 익숙해지며, FPS, MOBA, 등등의 온라인 게임을 즐김.</p> <p>스팀, 배틀넷, 애플 스토어 등에서 소장형 타이틀을 용돈을 아껴 구매함.</p>	<p>친구들과 PC방에 가서 룰이나 오버워치 등의 온라인 게임을 즐김.</p> <p>용돈이나 아르바이트비로 구매한 고사양 PC를 보유하며 게임을 타이틀단위로 구매하는 것에 익숙함.</p> <p>이동하거나 쉬는 시간에 모바일 게임을 틈틈히 즐김.</p>	<p>비교적 여유로워진 경제력으로 콘솔이나 고사양 PC를 보유하고 있으며 보유 타이틀도 많음.</p> <p>인디 게임에 관심이 많음.</p> <p>패키지형 게임에 관심이 많고 게임을 플레이할 시간적 여유도 있지만 어느 정도 이상 가격의 타이틀은 부담스러워함.</p>	<p>쉬는 시간이나 점심시간, 출퇴근길에 모바일 게임을 즐김.</p> <p>게임에 지출을 하는 것에 거리낌이 없음.</p> <p>PC방에 갈 시간이 없어 온라인 게임을 하는 시간이 줄어들고, 주로 PC, 콘솔이나 모바일로 게임을 즐김.</p>	<p>하나의 게임을 파고들며 새로운 플랫폼이나 스타일보다는 오랜 기간 유지한 자신의 스타일에 맞는 게임을 선호함.</p> <p>게임을 하며 무협, 판타지 장르를 주로 경험해 이러한 장르의 추억이 남아있음.</p> <p>경제적 여유로움으로 모바일게임에 많은 돈을 쓴.</p>	<p>게임을 고르고 플레이할 때 무엇보다 조작의 난이도와 아트스타일의 화려함에 집중하는 경향이 있음.</p> <p>새로운 아트스타일이나 조작, 플랫폼을 받아들이기 힘들어함.</p>

프로메테우스의 타겟 연령층
Target Segmentation

● 타겟 연령층별 특성

- 고등학생
(17~19세)**
- PC온라인과 모바일 플랫폼을 즐김
 - 게임의 재미에 대한 입소문에 민감함
 - 새로운 게임을 시도하는 것을 즐김
- 대학생, 취업준비생
(20~40세)**
- 부담스럽지 않은 적정가격을 조절해 좋은 '가성비'를 노림

- 대학생, 취업준비생
(20~40세)**
- 새로운 게임의 출시에 민감함
 - 조작 난이도가 높은 게임에 도전하는 것을 즐김

- 직장인, 공무원
(20~40세 소득O)**
- 플레이시간이 짧거나 안정적이지 않음
 - 마리오, 메가맨, 캐슬베니아 등 유사 장르를 직접 혹은 간접적으로 경험함

● 타겟층 특성에 맞춘 게임성



마블 스튜디오의 영화 등 SF 장르가 익숙한 연령층



유사 장르를 경험하고, 새로운 것을 수용할 수 있는 연령층



게임을 구매할 의지와 능력을 보유한 연령층