

[별첨 1]

2022 인디크래프트 출품신청서

1. 기본사항

콘텐츠(게임)명	(국문) 문경새재		출시여부		미출시	
	(영문) Mungyeong Saejae		구분		<input checked="" type="checkbox"/> 국내부문 <input type="checkbox"/> 커뮤니티부문	
분 야	플랫폼	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> Mobile <input type="checkbox"/> Console <input type="checkbox"/> VR <input type="checkbox"/> AR <input type="checkbox"/> Etc ()				
	장 르	<input type="checkbox"/> RPG <input type="checkbox"/> MMORPG <input type="checkbox"/> FPS <input checked="" type="checkbox"/> Action <input type="checkbox"/> Adventure <input type="checkbox"/> Casual <input type="checkbox"/> Sports <input type="checkbox"/> Etc ()				
참가구분	<input type="checkbox"/> 개인		<input checked="" type="checkbox"/> 팀 (팀 에뚜)		<input type="checkbox"/> 기업 ()	
대표자	성 명	이시온		생년월일	1997. 08. 08	
	소 속	팀 에뚜				
	휴대전화	010-6485-9238		이 메 일	teamettu@gmail.com	
	거주지 (소재지)	충청남도 천안시				
기업·팀 참가 (2인 이상의 경우 반드시 가입)	성명	담당 업무	직업 (소속)	주소 (실거주지)	연락처	이메일
	유연휘	대외활동	대학원생(한국기술교육대학교)	충남 천안시	010-4553-0339	wlwhs3258@koreatech.ac.kr
타 지원사업 선정 여부	사업명		선정년도	주관기관		지원내역
	※ 출품하는 인디게임에 대해 선정된 지원사업만 기재하며 없는 경우 '해당사항 없음' 으로 기재					
	2021 콘텐츠 제작지원(초기)		2021년	충남콘텐츠코리아랩		1200만 원
타 게임 런칭 업적	게임명	출시일	출시국가(권역) 및 마켓			누적 다운로드수

위와 같이 성남산업진흥원과 (사)한국모바일게임협회에서 주관하는 「2022 인디크래프트」에 참가합니다.

2022 년 4 월 13 일

신청자(대표자)명 : 이시온 

[메일 첨부 자료]

1. 출품 신청서 1부
2. 게임 기술서 1부
3. 개인정보 수집·이용 제공 동의서 1부
4. 게임 플레이 영상 파일 또는 Youtube 링크 URL (2분 이내 / mov, avi, mp4 파일로 첨부)

※ Youtube 링크 URL은 [인디크래프트2022]#회사명#게임명 해시태그하여 업로드

※ 게임 플레이 영상은 발표 심사 시 평가용으로 사용 됨

성남산업진흥원 / (사)한국모바일게임협회 귀하

게임 기술서

1. 출품작 정보

구 분		세 부 내 용			
개요	게임명	문경새재			
	게임소개 한줄요약	조선시대 선비 컨셉의 도트 액션 게임			
	한줄소개 (영문)	Dots action game with the concept of a scholar in the Joseon Dynasty			
	개발엔진	GameMaker Studio 2			
	플랫폼	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> Mobile <input type="checkbox"/> Console <input type="checkbox"/> VR <input type="checkbox"/> AR <input type="checkbox"/> Etc ()			
	장 르	<input type="checkbox"/> RPG <input type="checkbox"/> MMORPG <input type="checkbox"/> FPS <input checked="" type="checkbox"/> Action <input type="checkbox"/> Adventure <input type="checkbox"/> Casual <input type="checkbox"/> Sports <input type="checkbox"/> Etc ()			
	게임시점	<input type="checkbox"/> 1인칭 시점 <input checked="" type="checkbox"/> 3인칭 시점			
		<input type="checkbox"/> Top View <input type="checkbox"/> Quarter View <input checked="" type="checkbox"/> Side View			
	게임등급	<input checked="" type="checkbox"/> 전체이용가 <input type="checkbox"/> 12세이용가 <input type="checkbox"/> 15세이용가 <input type="checkbox"/> 청소년이용불가 <input type="checkbox"/> 시험용 <input type="checkbox"/> 공익목적			
	과금모델	<input type="checkbox"/> 무료 게임 <input type="checkbox"/> 유료 게임 [<input type="checkbox"/> 유료 다운로드 <input type="checkbox"/> 부분 유료화]			
	국내 출시여부	<input type="checkbox"/> 출시완료 <input checked="" type="checkbox"/> 출시예정	출시일	출시마켓	누적다운로드수
글로벌 진출	<input type="checkbox"/> 해외출시 완료	출시일	출시국가	누적다운로드수	
	<input checked="" type="checkbox"/> 해외출시 예정	출시예정일	출시예정국가	기타 계획 사항	
		2022.12	STOVE, Steam 국가		

2. 게임소개서

[게임 소개]

○ 게임 개요



< 스테이지1 산적 보스 >

임진왜란 이후 혼란스러운 시대상을
'산적' 컨셉의 맵으로 표현



< 춘향 귀신 이미지 >

- 임진왜란 이후, 선비의 과거길 이야기를 담은 PC 액션 게임.
- 위 장르 또는 역사기반 게임에 관심이 있는 10~30대 남성 게이머가 메인 타겟.
- 성춘향전 스토리를 중심으로, 각 지역의 설화를 재해석한 한국형 인디게임.

○ 게임 목표

- 한국 역사기반 인디게임 개발
- 조선시대를 바탕으로 한 게임 배경과 콤보 액션을 통해 개성 있는 인디게임 개발 목표
- 액션 게임이라는 장르를 통해 재미와 역사성을 모두 잡을 수 있는 게임 개발 목표
- 닌자, 사무라이와 같이 '선비'에 대한 게임업계 IP구축 목표

○ 시나리오

임진왜란이라는 시대적 배경 속에서 백성들은 탐관오리·도적의 수탈 등으로 인해 생활이 피폐해져갔다. 이러한 조선의 현실을 두고만 볼 수 없었던 이름 모를 선비는 암행어사라는 큰 뜻을 품고 한양을 향해 시험 길에 오른다.

선비는 과거를 보러 가기 위해 전통 무기인 활과 강인한 체술로 무장하였고, 춘향전 이야기를 재해석하여 이몽룡과 재회하고 싶은 춘향귀신과 함께 한양으로 향한다. 과거길 동안 들짐승, 왜군 잔당, 도적 등을 처단하여 삶이 어려운 백성들을 도와주었다. 문경새재는 게임으로써 임진왜란 시기에 있었던 한 선비의 영웅담을 풀어나가고자 한다.

[게임의 특징]

○ 경쟁사 대비 우위요소 비교

- 자사 게임의 주 차별점은 춘향전을 중심으로 각 지역의 **설화를 재해석한 스토리**, **활·발차기·화약무기** 등의 **다양한 액션**과 공격키와 방향키의 조합으로 발생하는 **콤보 액션**이 있음.

	문화 요소	다양한 액션	콤보 액션	자사제품 우위요소
자사 제품	춘향전 중심 설화기반 스토리	활쏘기, 태권도 동작, 화약 무기 등 다양	O	춘향전 중심 전국 각 지역 설화기반 스토리
Skul: The Hero Slayer	X	스컬(해골)을 바꾸면 공격 형태가 변화함.	X	키 조합에 따른 유기적인 동작 변화(콤보 액션)
사망여각	바리공주 설화를 통해 사후세계를 표현	기본공격 중심의 단순한 액션.	X	다양한 공격 방식 (활+태권도+화약무기)
Hollow Knight	X	기본공격 중심. 제한된 스킬형태.	X	직관적인 맵 구성.

○ 조선시대 지역 설화 기반 스토리

- 영화, 드라마, 웹툰 등을 살펴보면 한국사를 재해석한 작품들이 다수 존재하는 것을 보면, **한국 역사를 재해석한 콘텐츠에 대한 니즈**는 존재.

[드라마 '킹덤', '해를 품은 달', 영화 '최종병기 활', '명량', 웹툰 '밤을 걷는 선비' 등]

- 기 출시된 한국사 게임이 인기가 없었던 이유를 분석해본 결과, 역사 전달에 초점을 두어 게임의 원초적인 목적인 '재미'를 등한시켰다는 결론이 도출됨.
- 액션게임의 장르와 **임진왜란 이후**의 시대적인 배경을 바탕으로, **선비의 과거길에** 등장하는 **각 지역의 설화**를 재해석하여 스토리를 구성함으로써, **국내 각 지역과 설화**를 **홍보하는 역할**을 겸함.

○ 콤보 액션을 통한 조작의 재미

- 일반 공격 중심으로, **방향키 입력에 따른 유기적인 후속 동작**을 통해 강력한 콤보 액션 구상
- 기본 공격의 **모션을 바꾸는 아이템**을 이용하여 더욱 다양한 콤보 모션 제공
- 콤보 액션은 **플레이어에게 다양한 플레이스타일을 제공**해주어, **게임 조작에 재미**를 부여
- 스킬 중심의 화려한 액션을 구축한 동일 장르의 타 게임과 차별화됨.

○ 액션의 다양화

- 활쏘기를 게임 메인 액션으로 사용하여 선비의 이미지를 표현
- 활쏘기에 대한민국 전통 무술인 태권도를 결합
- 조선시대에 등장하는 화약 무기를 아이템으로 게임 내부에 등장



< 선비 활쏘기 모션 >



< 선비 발차기 모션 >



< 선비 화약 무기 모션 >

- 각각 활쏘기 액션, 발차기 액션과 화약 공격의 예시로, 태권도 기반 모션과 실존했던 조선 화약 무기를 활용하여 액션의 다양화를 꾀함.

[게임의 세부 내용]

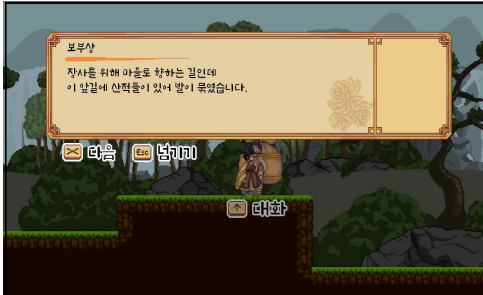
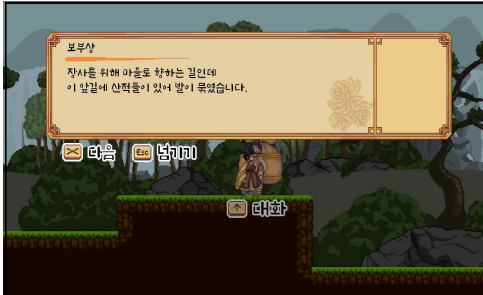
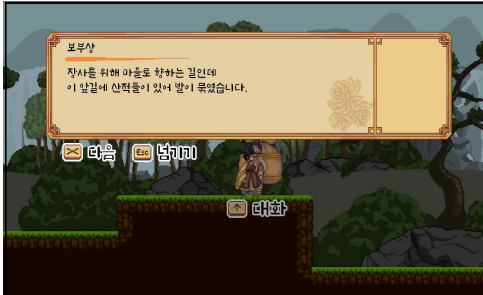
플레이 방식

○ 전체게임 진행방식

- 게임오버 시 시작 지점으로 돌아오고, 스테이지를 구성하는 맵 구성이 랜덤으로 변경되는 로그라이크 요소 도입
- 플레이어는 적대적 몬스터와 플랫폼 요소 포함된 맵을 돌파하고, 스테이지 마지막 맵의 보스 몬스터를 처치하며 스테이지를 진행함
- 보스전 이외의 맵은 적대적 몸을 처치하지 않아도 돌파 가능[몬스터를 무시하고 전진해도 스테이지 진행 가능]
- 각 스테이지는 적을 물리치는 고유 미션이 있지만, 진행에 있어 필수 요소는 아님
- 모든 스테이지를 클리어하면 게임 엔딩

○ 미션유형

- 스테이지마다 지역 설화를 기반으로 한 고유 미션 존재
- 대부분의 미션 내용은 맵의 모든 몸 처치로 진행
- 고유 미션은 필수는 아니나, 클리어 시 보상 제공 및 엔딩에 영향

	<ul style="list-style-type: none"> - 예시 : 스테이지 1 백마산 미션의 경우, 의병장 김세근 장군의 훈령이 등장해 미션 제공, 적대적 몸으로 등장하는 왜군 잔당을 처치하는 것이 목표 <p>○ 아이템</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임오버 시 사라지는 아이템과 임시재화, 영구히 유지되는 영구재화가 있음 - 아이템은 플레이어의 특정 액션을 강화 및 변경하여 빌드 및 플레이 스타일에 영향을 줌 - 일부 아이템은 후속 동작 모션을 바꿔 더욱 다양한 플레이 스타일을 추구할 수 있도록 유도함 - 임시재화는 게임 플레이 중 아이템 획득 및 강화, HP 회복 등에 사용 - 영구재화는 게임오버 시 게임 진행 정도에 따라 지급되며, 영구적인 캐릭터 스펙 강화에 사용 [기본 공격력, 체력 등] 												
그래픽	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="367 831 879 1137">  </td><td data-bbox="879 831 1410 1137">  </td></tr> <tr> <td data-bbox="367 1137 879 1196">< 게임 메인 이미지 ></td><td data-bbox="879 1137 1410 1196">< 선비 발차기 액션 ></td></tr> <tr> <td data-bbox="367 1196 879 1503">  </td><td data-bbox="879 1196 1410 1503">  </td></tr> <tr> <td data-bbox="367 1503 879 1561">< 선비 '총통'스킬 액션 ></td><td data-bbox="879 1503 1410 1561">< 아이템 처리 > 플레이어가 아이템을 획득 및 사용</td></tr> <tr> <td data-bbox="367 1561 879 1899">  </td><td data-bbox="879 1561 1410 1899">  </td></tr> <tr> <td data-bbox="367 1899 879 2004">< 보부상 NPC와의 대화 > NPC 상호작용</td><td data-bbox="879 1899 1410 2004">< 스테이지1 산적 보스 > 임진왜란 이후 혼란스러운 시대상을 '산적' 컨셉의 맵으로 표현</td></tr> </table>			< 게임 메인 이미지 >	< 선비 발차기 액션 >			< 선비 '총통'스킬 액션 >	< 아이템 처리 > 플레이어가 아이템을 획득 및 사용			< 보부상 NPC와의 대화 > NPC 상호작용	< 스테이지1 산적 보스 > 임진왜란 이후 혼란스러운 시대상을 '산적' 컨셉의 맵으로 표현
													
< 게임 메인 이미지 >	< 선비 발차기 액션 >												
													
< 선비 '총통'스킬 액션 >	< 아이템 처리 > 플레이어가 아이템을 획득 및 사용												
													
< 보부상 NPC와의 대화 > NPC 상호작용	< 스테이지1 산적 보스 > 임진왜란 이후 혼란스러운 시대상을 '산적' 컨셉의 맵으로 표현												

	<div data-bbox="384 203 879 506" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="403 517 861 622" data-label="Caption"> <p>< 스테이지2 왜군 보스 > 임진왜란 이후 남아있던 왜군 잔당을 소탕하는 선비의 모습</p> </div> <div data-bbox="903 203 1401 506" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="951 517 1353 622" data-label="Caption"> <p>< 스테이지 3 창귀 > 한국 전통 요괴인 장산범과 창귀 스토리 컨셉의 맵</p> </div>
사운드	<ul style="list-style-type: none"> - 액션 게임의 느낌과 조선 시대 느낌을 모두 표현할 수 있는 배경 음악 - 효과음을 통해 게임의 액션성을 나타내는 것에 중점을 두어 타격감을 위해 과장된 효과음을 사용
UI/UX	<div data-bbox="379 898 1414 1368" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="563 1379 1220 1415" data-label="Caption"> <p>< 사군자 중 매화와 대나무로 표현한 체력과 기력 ></p> </div> <div data-bbox="384 1429 1396 1749" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="730 1760 1050 1796" data-label="Caption"> <p>< '먹'느낌을 살린 버튼 ></p> </div>



< 현재 소지중인 스킬과 아이템을 표시하는 정보 TAB UI >

[게임의 사업성]

○ 수익 구조

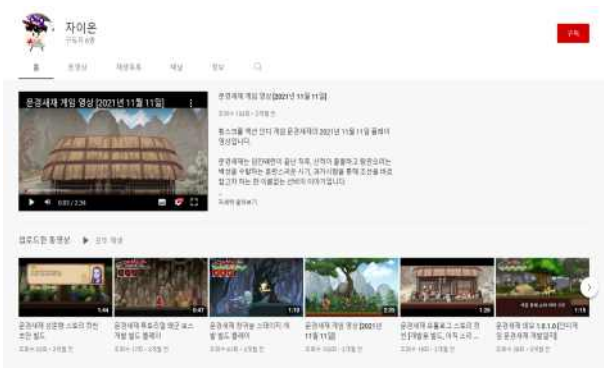

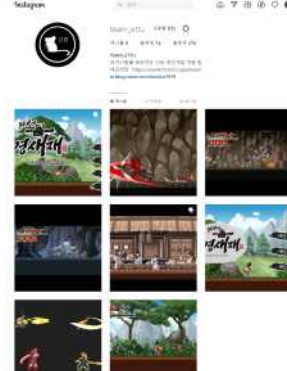
- 스팀을 통한 게임 키 판매
- 스팀을 통한 게임 사운드 트랙 판매
- 더욱 많은 지역 설화와 플레이어의 이야기를 담은 DLC
- 게임 캐릭터를 활용한 굿즈

○ 마케팅 포인트

- 자사게임은 **비슷한 장르의 게임과 소비자층을 공유하는 형태를 띄고 있어**, 성공한 사례 게임의 유저를 끌어올 수 있음. [별첨 6 참고]
- **조작 중심의 액션성과 한국적 요소를 갖춘 게임**을 주요 차별점으로 어필
- 메인 타겟층이 주로 이용하는 **개인방송 플랫폼과 유튜브 플랫폼 위주의 마케팅 진행**
[앞서 언급한 특정 스테이지의 매우 어려운 보스난이도 설정을 통해, 유튜버들에게 개별적으로 컨택하여 '보스 처치'라는 새로운 콘텐츠를 제공해줌과 동시에 자사 게임의 홍보를 꾀함]
- 출시 전 최대한 많은 인디 게임 공모전, 전시회에 참가해 사전 홍보 작업 진행
- '텀블벅' 크라우드 펀딩을 이용해 자금 조달과 게임 홍보를 동시에 꾀함

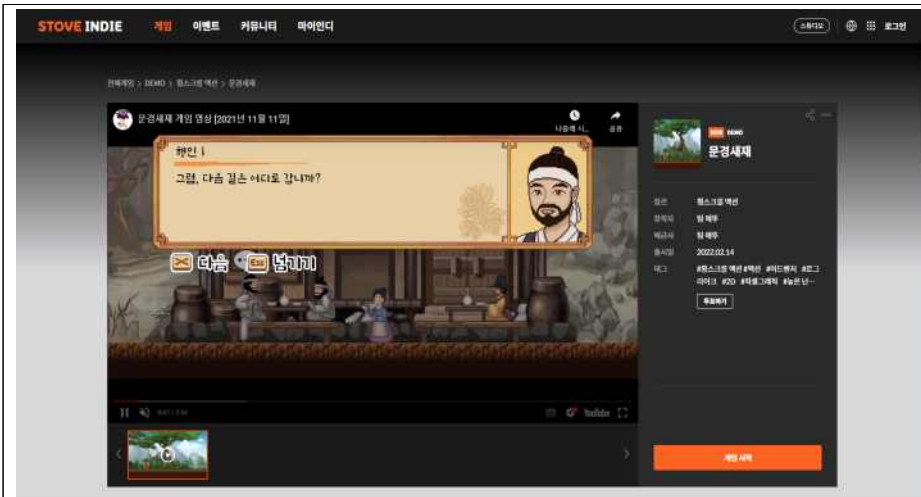
○ 내수시장 진출 현황

- 현재 SNS를 활용한 마케팅 진행 중 [유튜브, 네이버 블로그, 트위터, 인스타그램, 네이버 카페 등]

		
<p>< YouTube를 통한 마케팅 ></p>	<p>< Twitter 활동 ></p>	<p>< Instagram 활동 ></p>

○ Stove 플랫폼

- 현재 스토브 인디에서 데모버전을 배포하여 유저 피드백 수렴 중.



< STOVE INDIE 문경새재 게임 데모버전 >
스토브 인디에서 배포 중인 자사 게임 데모버전

- 스토브에서 자체적으로 마케팅 지원 중.
- 따라서 스팀 플랫폼 유통과 동시에 Stove 플랫폼에도 동시 런칭.

○ 스팀 덱(Deck) 활용, 모바일 플랫폼 확장

- 자사 게임은 액션 로그라이크 장르의 게임으로, 매 회차를 가볍게 즐길 수 있는 장점이 있어 모바일 기기에서 플레이하기 좋은 환경을 가지고 있음.



< 스팀 덱 출시 임박 기사 >
스팀 게임을 플레이할 수 있는 모바일 게임기기 출시가 임박했다.

- 스팀 덱 지원을 통해, 모바일 기기로 플랫폼을 확장.
- 추후 구글 플레이스토어를 통해 모바일 버전 출시 예정.

- ## ○ 마케팅 전략

2022 인디크래프트 출품을 위한 개인정보 수집·이용 동의서

기업(명)	성명	직위	동의여부	서명
팀 에뚜	이시온	대표	<input checked="" type="checkbox"/> 동의 / <input type="checkbox"/> 거부	이시온
팀 에뚜	유연휘	공동 대표	<input checked="" type="checkbox"/> 동의 / <input type="checkbox"/> 거부	유연휘

본인은 「2022 인디크래프트」에서 본인의 개인정보를 수집·이용하는 것에 동의합니다.

가. 개인정보 수집·이용목적

- 「2022 인디크래프트」에서 수집되는 개인정보는 정보주체의 동의를 얻어 ‘수상작 평가, 사업운영, 온라인 가상 게임쇼 개최, 후속지원’을 목적으로 이용됩니다.

나. 개인정보 수집 항목

- 성명, 생년월일, 소속, 이메일, 주소, 전화번호

다. 개인정보의 보유·이용기간

- 「2022 인디크래프트」 신청일로부터 2025년 12월31일까지 보관

라. 개인정보 수집·이용에 동의하지 않을 권리 및 동의하지 않을 경우의 불이익

- 정보주체는 「2022 인디크래프트」에 개인정보 수집·이용의 동의를 거부할 권리가 있습니다.
- 개인정보 수집·이용에 동의하지 않을 경우에는 본 공모전 참가신청이 불가합니다.

2022 년 04 월 13 일

신청자(대표자)명 : 이시온 (인) / 온

성남산업진흥원 / (사)한국모바일게임협회 귀하