

GIGDC2022 요약기획서

참가신청서(제작부문) 및 기획서 작성 방법

1. 작성 후, 최종 파일은 PDF 형태로 저장하여 제출해주시기 바랍니다.
2. 작성 시, 폰트(맑은고딕)와 폰트크기(11pt) 등 서식 준수하여 주시기 바랍니다.
3. 항목별로 글자 수와 페이지 수 제한은 없으나 양식별 작성분량을 준수하여 주시기 바랍니다.
 - (양식1) 요약기획서 작성분량 : 5장 이내

각 항목에 따라서 5장 이내로 작성하여 주시기 바랍니다.

1. 게임 간단 소개

○ 게임 개요



< 게임 메인 이미지 >



< 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 설화**를 재해석한 **한국형 인디게임**.

○ 게임 목표

- 한국 역사기반 인디게임 개발
- **조선시대를** 바탕으로 한 게임 배경과 **콤보 액션**을 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 IP** 구축 목표

○ 시나리오

임진왜란이라는 시대적 배경 속에서 백성들은 탐관오리・도적의 수탈로 인해 생활이 파탄해졌다. 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 춘향 귀신과 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.

2. 게임 특징

○ 경쟁사 대비 우위요소 비교

- 자사 게임의 주 차별점은 춘향전을 중심으로 **각 지역의 설화**를 재해석한 **스토리**, **활・발차기・화약무기** 등의 **다양한 액션**과 공격기와 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 니즈는 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 등한시했다는 결론이 도출됨.
- 액션게임의 장르와 임진왜란 이후의 시대적인 배경을 바탕으로, 선비의 과거길에 등장하는 각 지역의 설화를 재해석하여 스토리를 구성하여, 액션 게임으로써의 **게임성을 확보**하고 또한 **국내 각 지역과 설화**를 **홍보**하는 역할을 겸함.

○ 콤보 액션을 통한 조작성 재미

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

○ 액션의 다양화

- **활쏘기**를 게임 메인 액션으로 사용하여 선비의 이미지를 표현
- 활쏘기에 대한민국 전통 무술인 **태권도를 결합**
- 조선시대에 등장하는 **화약 무기**를 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.

3. 게임 플레이 방식

○ 전체게임 진행방식

- 게임오버 시 시작 지점으로 돌아오고, 스테이지를 구성하는 맵 구성이 랜덤으로 변경되는 **로그라이크** 요소 도입
- 플레이어는 **적대적 몬스터**와 플랫폼머 요소를 포함한 **맵을 돌파**하고, 스테이지 마지막 맵의 **보스 몬스터를 처치**하며 스테이지를 진행함
- 보스전 이외의 맵은 적대적 몹을 처치하지 않아도 돌파 가능함 [몬스터를 무시하고 전진해도 스테이지 진행 가능]
- 각 스테이지는 **적을 물리치는 고유 미션**이 있지만, 진행에 있어 필수 요소는 아님
- 모든 스테이지를 클리어하면 게임 엔딩

○ 미션유형

- 스테이지마다 **지역 설화**를 기반으로 한 **고유 미션** 존재
- 대부분의 미션 내용은 맵의 모든 몹 처치로 진행
- 고유 미션은 필수는 아니나, **클리어 시 보상 제공 및 엔딩에 영향** [예시 : 스테이지 1 백마산 미션의 경우, 의병장 김세균 장군의 혼령이 등장해 미션 제공, 적대적 몹으로 등장하는 왜군 잔당을 처치하는 것이 목표]

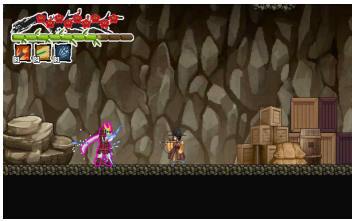
○ 아이템

- 게임 오버 시 사라지는 아이템과 **임시재화**, 영구히 유지되는 **영구재화**가 있음
- 아이템은 플레이어의 특정 액션을 강화 및 변경하여 **빌드 및 플레이 스타일에 영향**을 줌
- 일부 아이템은 후속 동작 모션을 바꿔 더욱 **다양한 플레이 스타일을 추구**할 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 강화**에 사용 [기본 공격력, 체력 등]

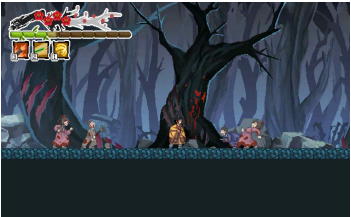
4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)



< 스테이지1 산적 보스 >
임진왜란 이후 혼란스러운 시대상을 '산적' 컨셉의 맵으로 표현



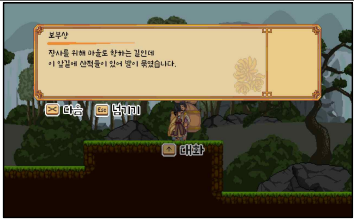
< 스테이지2 왜군 보스 >
임진왜란 이후 남아있던 왜군 잔당을 소탕하는 선비의 모습



< 스테이지 3 창귀 >
한국 전통 요괴인 장상범과 창귀 스토리 컨셉의 맵



< 현재 소지중인 스킬과 아이템을 표시하는 정보 TAB UI >



< 보부상 NPC와의 대화 >
NPC 상호작용



< 아이템 처리 >
플레이어가 아이템을 획득 및 사용



< 사군자 중 매화와 대나무로 표현한 체력과 기력 >



< '먹'느낌을 살린 버튼 >

5. 기타 추가 사항

○ 개발사 소개

팀 에투는 한국기술포럼대학교에서 시작된 인디 게임 개발 팀입니다. 총 5명의 팀원으로 구성되어 있으며, 2020년 도부터 현재까지 지나가던 선비 이야기와 조선 설화를 모티브로 한 문경새재 게임을 개발하고 있습니다. 올해 6월 얼리엑세스 출시를 시작으로, 정식 버전 제작까지 본격적으로 개발을 진행할 계획입니다.

○ 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

- **조작 중심의 액션성**과 **한국적** 요소를 갖춘 게임을 주요 차별점으로 어필
- 메인 타겟층이 주로 이용하는 **개인 방송 플랫폼과 유튜브 플랫폼 위주의 마케팅** 진행
[특정 스테이지의 매우 어려운 보스난이도 설정을 통해, 유튜브들에게 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