

호질: 창귀전설

유경록

내용

문서 작성 일자 (업데이트 내역).....	4
1. 게임 개요	5
2. 기획의도.....	6
3. 캐릭터	7
3.1 플레이어 (주인공).....	7
3.2 창귀	8
창귀의 종류	8
3.3 식인범 (산군)	10
3.4 떠돌이 상인단	11
3.5 무당 (이름 미정).....	12
3.6 주인공의 은사 (이름 미정).....	12
3.7 착호갑사 백씨	13
3.8 에피소드에 등장하는 관리 목록 [추가 예정].....	13
3.9 왕 [추가 예정].....	13
3.10 영의정 김조무 [추가 예정].....	13
4. 월드 구성	14
4.1 월드	14
4.2 나주읍성 (봄).....	15
4.3 무등산 (봄).....	15
4.4 공주 공산성 (여름).....	16
4.5 계룡산 (여름)	16
4.6 평양성 (가을, 겨울).....	17
4.7 금강산 (가을).....	17
4.8 백두산 (겨울)	17

4.9 궁궐	18
4.10 불탄 경복궁	19
5. 아이템	20
5.1 회복 아이템	20
5.2 무기	21
5.3 특별한 무기	21
5.4 화폐	22
5.5 창귀의 혼	22
5.6 창귀 설화집	23
6. 스토리	24
6.1 Prologue (나주 음성)	24
6.2 호질 - 창귀전설 스토리 문서 - 링크	25
6.3 에피소드 별 갈등 구조 / 퀘스트 시나리오 - 링크	25
6.4 노말 엔딩 (배드 엔딩)	25
6.5 에피소드 5 - 한양 (불탄 경복궁) [진 엔딩]	25
6. 게임 플레이	26
6.1 소울라이크식 액션	26
6.2 마을 사람과의 상호작용과 추리	26
6.3 창귀 설화집 (도감) 수집	26
7. 레벨 디자인	27
8. 게임 엔진	28
9. 사운드 & 뮤직	28
10. 게임 진행 및 세부 사항	29
11. 추가 고민 사항 (기타 추가 콘텐츠)	29

문서 작성 일자 (업데이트 내역)

업데이트 기록	
작성 내용	작성 일자
최초 작성	2024. 03. 13
전투, 배경 사운드 추가 에피소드 별 인물 갈등 구조 링크 추가	2024. 03. 14
무당 설정 추가	2024. 03. 15
퀘스트 시나리오 파일 추가	2024. 03. 17

1. 게임 개요

- '호질 - 창귀전설'은 조선시대의 창귀¹ 설화를 배경으로 주인공이 인간을 흉내내는 창귀의 정체를 밝혀내고 이들과 전투하는 인터랙티브 무비 장르의 게임입니다.
- 게임의 배경은 18 세기의 조선으로, 게임의 내용은 35 살의 주인공이 착호갑사로 임명된 후 전국 곳곳의 식인 호랑이와 창귀를 퇴치하는 과정을 조명합니다.
- 한반도를 배경으로 하는 게임의 월드에는 4 개의 도시와 4 개의 산이 존재합니다. 주인공은 각 마을에서 마을 주민과 소통하거나 마을 곳곳에 숨겨져 있는 창귀와 관련된 단서를 모아 마을 사람을 해치려는 창귀의 계획을 저지해야 합니다. 마을에서의 활동이 일정 수준에 도달했을 시, 주인공은 각 마을과 연계되는 산 스테이지로 넘어가 에피소드의 보스인 식인 호랑이(산군)와 전투할 수 있습니다.
- 주인공은 최종 보스인 호랑이와 전투하기 위해 창귀의 방해를 극복하며 에피소드 별로 각 마을의 특징을 보여줄 수 있는 아이템을 수집 및 조합해야 합니다.
- 마을 곳곳에는 창귀와 관련된 정보가 담긴 설화집이 숨겨져 있습니다. 플레이어는 해당 설화집의 내용을 모아 창귀와 관련된 정보를 얻을 수 있으며, 이를 통해 도감 완성의 재미를 느낄 수 있을 것으로 기대합니다.
- 마을 스테이지에서 창귀 처치의 수가 많아질수록 산 스테이지의 보스전에서 유리함이 작용할 수 있습니다. 단, 전체 스테이지에서 창귀 처치의 수가 일정 숫자를 넘기지 못할 경우 엔딩에 도달하지 못할 수 있습니다.
- 플레이어가 창귀를 처치할 경우 특별한 아이템이 드롭됩니다. 해당 아이템을 통해 특별한 무기를 구입할 수 있으며, 에피소드 완료 시 해당 아이템의 개수에 따라 업적을 획득할 수 있습니다.

게임 제목	호질 - 창귀전설
장르	조선풍 인터랙티브 무비 (3D TPS RPG)
플랫폼	PC, 콘솔 (PS5, Xbox, 닌텐도 스위치)

¹ 한국 민속 귀신의 한 종류. 흔히 호랑이에게 죽은 뒤 악령이 되어 또다른 호환(虎患) 피해자를 만드는 귀신을 통칭한다.

2. 기획의도

- 최근 드라마 킹덤을 비롯한 옛 한국을 배경으로 하는 작품들을 통해 한국의 문화가 세계적인 관심을 받았습니다. '호질 - 창귀전설'은 매력적인 한국의 설화 중 하나인 '창귀 설화'의 내용을 배경으로 한국 전통 설화의 매력을 느낄 수 있도록 기획되었습니다.
- 18 세기 말, 정조의 죽음과 세도정치의 시작. 정조의 죽음은 다양한 설이 제기될 정도로 갑작스럽고 의아한 점이 많았습니다. 본작 '호질 - 창귀전설'은 정조의 죽음이라는 역사적 사실을 한국 고유의 설화인 창귀 설화를 통해 재구성하여 각색하고자 하였습니다. 이 시대에 대한 배경 지식이 있는 플레이어에게는 더 큰 즐거움을 줄 수 있을 것이고, 배경지식이 없는 플레이어도 부담 없이 즐길 수 있도록 직관적인 스토리를 제공할 계획입니다.
- 본 게임을 구성하는 4 개의 스테이지, '나주읍성 - 무등산' / '공주산성 - 계룡산' / '평양성 - 금강산' / '평양성 - 백두산'은 각각 봄, 여름, 가을, 겨울을 시간적 배경으로 두고 있습니다. 게임 플레이 과정에서 한국의 사계절을 체험할 수 있을 것으로 기대합니다.
- 평범한 대화에서 유추할 수 있는 내용과 마을 곳곳에 숨겨져 있는 단서를 조합하여 창귀의 정체를 밝히고 이들의 계획을 저지하는 과정을 통해 플레이어에게 추리의 재미를 선사하고자 합니다.
- 엘든 링, 세키로와 같은 소울라이크 풍의 보스전을 통해 쾌감을 선사하는 한편, 인터랙티브 무비 형식을 통해 몰입할 수 있는 플레이 경험을 제공합니다.

3. 캐릭터

3.1 플레이어 (주인공)



주인공은 식인범과 창귀 퇴치 임무를 받은 착호갑사²입니다. 어릴 적 창귀에 의해 부모를 잃은 뒤 계룡산의 어느 한 절에서 무술을 갈고 닦은 주인공은 이제 착호갑사가 되어 창귀와 호랑이를 퇴치하고 부모의 원수를 갚고자 합니다.

성별	남성
나이	35 세
신장	178cm
체중	75kg
기타 특징	건장한 체격과 대충 기른 듯한 수염이 특징

² 착호갑사는 호랑이와 표범을 잡는 임무를 맡은 갑사를 말한다. 조선왕조는 호환虎患의 피해를 줄이기 위해 중앙군의 핵심 병력이었던 갑사 가운데서 별도로 착호갑사를 선발하였다.

3.2 창귀



본 작품의 주된 적대 세력인 창귀입니다. 창귀는 마을 스테이지에서는 마을 사람으로 둔갑하여 거짓 정보를 제공하고, 마을 주민의 피해 야기합니다. 주인공은 수집한 정보를 통해 창귀의 정체를 간파하고 이들의 계획을 사전에 저지해야 합니다.

산 스테이지에서 창귀는 플레이어가 최종 보스와 조우하는 것을 방해하는 역할을 합니다. 창귀와의 직접적인 전투를 통해 식인범의 서식지와 관련된 정보를 획득할 수 있고, 특별한 아이템인 창귀의 혼을 획득할 수 있습니다.

창귀의 종류

1) 굴각(屈閣)

[범의 거드랑이에 붙어 살면서, 범을 남의 집 부엌으로 이끌어 들여서 솥전을 훔치면 그 집 주인이 갑자기 배고픈 생각이 나서, 밤중이라도 밥을 지으려 하게 되며...]

가장 많이 등장하는 창귀의 종류입니다. 마을 사람들의 부탁을 들어주는 마을 에피소드 진행 과정에서 주로 만날 수 있습니다.

2) 이울(彝兀)

[범의 광대뼈에 붙어 살며, 높은 데 올라가서 사냥꾼의 행동을 살피되, 만일 깊은 골짜기에 함정(陷穽)이나 묻힌 화살이 있다면, 먼저 가서 그 틀을 벗겨 놓으며...]

산 스테이지에서 등장하는 창귀의 종류입니다. 주인공이 설치해 놓은 함정을 파괴하는 등 주인공을 방해하는 역할을 하며, 해당 창귀 처치 시 식인범의 위치나 패턴에 대한 결정적인 정보를 얻을 수 있습니다.

3) 육혼(鸞渾)

[범의 턱에 붙어 살되 그가 평소에 알던 친구들 이름을 자꾸만 불러대며...]

드문 확률로 등장하는 창귀의 종류입니다. 주로 마을 필드에 밤 시간대에 등장하며, 해당 종류의 창귀가 등장 시 다음 피해 장소를 추측할 수 있는 결정적인 단서가 됩니다. 플레이어가 정보를 수집하는 과정에서 방향을 잡아주는 역할을 합니다.



3.3 식인범 (산군)



각 에피소드의 최종 보스인 식인범(산군)입니다. 에피소드가 넘어감에 따라 보스의 난이도는 어려워지며, 각 지역의 특징에 맞는 패턴을 가지고 있습니다. 에피소드 진행 과정에서 수집할 수 있는 창귀 설화집과 창귀를 처치하면서 얻는 정보를 바탕으로 보스의 패턴을 추측할 수 있습니다. 각 에피소드의 보스를 처치하면 특별한 보상이 주어지는데, 이 보상을 통해 특수한 성능의 방어구를 제작할 수 있습니다.



3.4 떠돌이 상인단



창귀 처치 시 드롭되는 '창귀의 혼' 아이템을 통해 구매할 수 있는 특별한 아이템을 판매하는 상인들입니다. 낮은 빈도로 마을에 등장하며, 이들은 서로를 자신이 쓰고 있는 탈의 이름으로 부릅니다. (ex. 취발이, 초랭이, 이매, 방상씨 등)

각 에피소드의 최종 보스인 식인범을 처치하여 얻은 특별한 보상을 해당 NPC 들을 통해 특별한 방어구로 제련할 수 있습니다.

3.5 무당 (이름 미정)



평양성 최고의 신기를 갖고 있다고 알려진 무당 (미정) 입니다. 황해도 호살랑굿 ³ 의 전수자이지만 창귀를 직접 본 적은 없습니다. 평양성 에피소드에서 주인공의 조력자가 되어 창귀의 계획을 저지하는데 도움을 줍니다.

3.6 주인공의 은사 (이름 미정)



떠돌아다니던 주인공이 정착하게 되는 'OO 사'의 주지스님인 'OO' 입니다. '에피소드 2 - 계룡산'에서 주인공을 돕는 조력자의 역할을 하게 되며 튜토리얼이 끝난 뒤 에피소드 1 로 넘어가는 컷씬에서 주인공에게 창귀의 존재에 대해 알려주는 인물이기도 합니다.

³ 황해도굿의 굿거리 중 하나로, 호환(虎患)을 겪은 호영산을 달래기 위해서 하는 호영산이 등장해서 굿놀이 형태로 연행되는 굿거리.

3.7 착호갑사 백씨



플레이어가 나주 읍성에서 저주를 푸는 과정에서 만나게 되는 조력자입니다. 플레이어와 함께 행동하지는 않지만, 대화 시 창귀에 대한 단서나 식인범과 전투에 필요한 다양한 정보를 제공받을 수 있습니다. 해당 NPC 는 '에피소드 1- 나주읍성'까지 등장하며 무등산 지역에서의 퀘스트를 통해 성불하여 퇴장할 예정입니다.

3.8 에피소드에 등장하는 관리 목록 [추가 예정]

3.9 왕 [추가 예정]

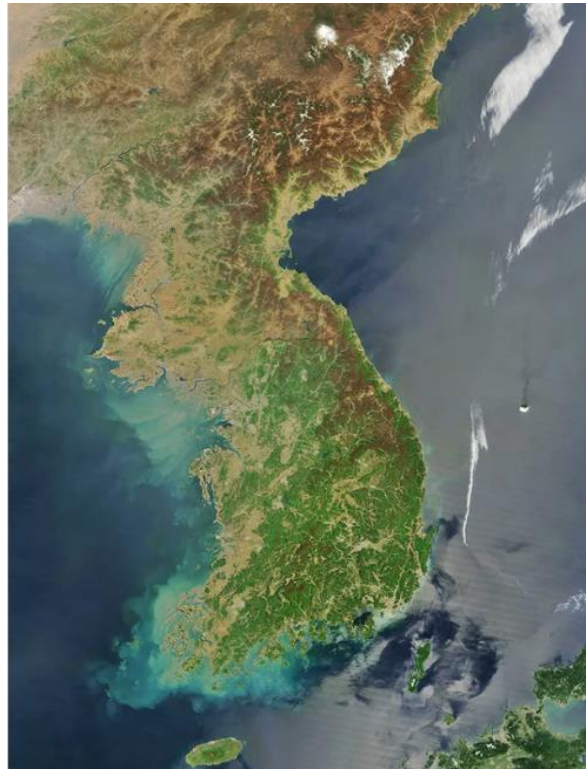
본 게임에 등장하는 왕은 두 명으로, 프롤로그까지는 정조를 모티브로 한 왕이, 에피소드 1 부터는 순조를 모티브로 한 왕이 등장할 예정입니다.

3.10 영의정 김조무 [추가 예정]

조선 내 제일가는 권력자로 불리는 영의정 김조무입니다. 안동 김씨 가문을 대표하는 그는 왕을 허수아비로 만들고 자신이 나라를 지배할 계획을 세우고 있습니다.

4. 월드 구성

4.1 월드



‘호질 - 창귀전설’은 18 세기 조선을 배경으로 하고 있습니다. 한반도 내 4 개의 도시, 4 개의 산에서 다채로운 모험이 펼쳐집니다.

4.2 나주읍성 (봄)



드넓은 평야와 흐드러진 유채꽃밭이 매력적인 작은 성입니다. 주인공이 태어난 곳이기도 하며, 주인공의 아버지가 전대 관리로 있던 지역입니다. 20 년 전 산군 토벌대가 전멸한 후 조용하던 이 마을에 다시 불안한 사건들이 발생하기 시작했습니다.

4.3 무등산 (봄)



에피소드 1 에서 나주읍성 마을과 연계되는 지역입니다. [설정 추가 예정]

4.4 공주 공산성 (여름)



에피소드 1 이후 모험을 받은 주인공이 근심하게 되는 충청도 배경의 공주 공산성입니다. 큰 강이 흐르는 것이 매력적인 이 마을에서는 조선 시대의 여름 풍경을 느낄 수 있도록 구성될 예정입니다.

4.5 계룡산 (여름)

창귀에 의해 부모를 모두 잃고 떠돌아다니게 되었던 주인공이 정착했던 'OO 사'가 있는 계룡산입니다. 해당 산에서 주인공의 은사인 'OO 스님'의 도움을 받아 스토리를 진행할 수 있습니다. 에피소드 2의 공주 공산성 마을과 연계되는 지역입니다. **[설정 추가 예정]**

4.6 평양성 (가을, 겨울)



본 게임 최고 규모의 도시인 평양은 에피소드 2 개의 배경이 되는 도시입니다. 가을의 평양성은 주로 성의 북쪽인 상인들의 구역을 조명할 예정이며, 겨울의 평양성은 눈과 발이 주무대가 되는 남쪽 마을을 조명할 예정입니다. [설정 추가 예정]

4.7 금강산 (가을)

산 곳곳에 형형색색의 단풍이 매력적인 금강산입니다. 에피소드 3 보스전의 주 무대가 되는 산이며, 실제 금강산의 모습처럼 다양한 모습의 기암괴석과 지형으로 이루어져 있습니다. [설정 추가 예정]

4.8 백두산 (겨울)

한반도에서 가장 높은 산 백두산입니다. 눈이 덮여 밤 시간대에도 시야가 밝게 보이는 것이 특징이지만, 흰색 털을 가진 동물에 대한 주의가 필요합니다. [설정 추가 예정]

4.9 궁궐



창덕궁을 배경으로 한 궁의 모습입니다. 플레이어가 각 에피소드의 보스인 식인범을 토벌한 뒤 왕에게 보고를 하러 오는 장소입니다. 플레이어의 선택에 따라 밤 시간대 창덕궁의 모습을 볼 수 있게 됩니다.



4.10 불탄 경복궁



임진왜란으로 인해 불타버린 조선의 옛 궁궐 경복궁입니다. 진 엔딩을 통해서만 등장하는 장소이며, 창궐을 통해 조선의 실질적인 지배자가 되고자 하는 영의정 김조무가 산군 부활 의식을 하는 곳임과 동시에 플레이어가 마지막 전투를 벌이는 곳입니다.

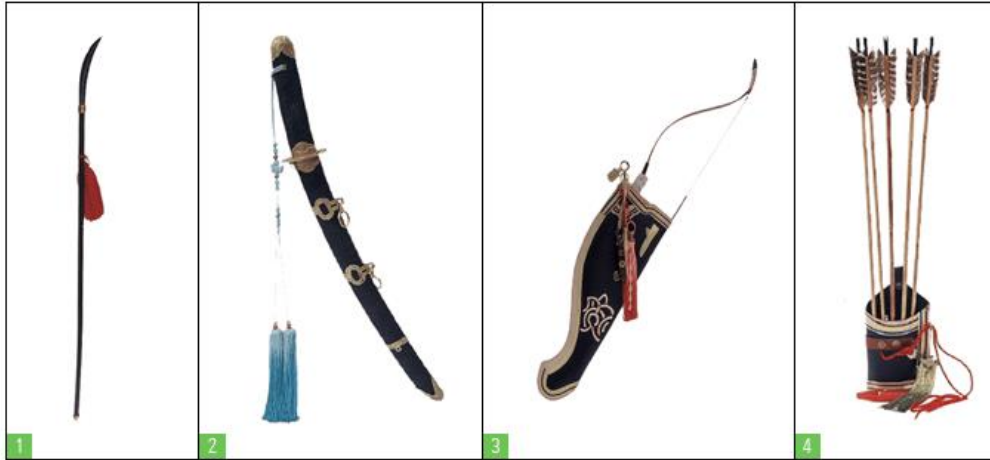
5. 아이템

5.1 회복 아이템



마을의 상인이나 떠돌이 상인을 통해 구매할 수 있는 물약입니다. 플레이어의 체력을 회복할 수 있는 물약을 마을의 상인에게서 구입할 수 있으며, 서브 퀘스트를 클리어 하는 과정에서 이동속도, 점프력 향상 등 다양한 효과를 부여하는 물약을 구매할 수 있게 됩니다.

5.2 무기



1. 복원된 장검 2. 복원된 환도 3. 복원된 활과 동개(궁대) 4. 복원된 화살과 시복

플레이어가 사용할 수 있는 무기로 검, 활 등이 존재합니다. 해당 무기들은 마을의 상점에서 구매할 수 있습니다. 플레이어는 초반에는 검만 사용할 수 있지만, 특정 서브 퀘스트의 클리어 보상으로 다양한 무기를 사용할 수 있게 됩니다.

5.3 특별한 무기

그러나 비위(狒胃)는 호랑이를 먹고 죽우(竹牛)도 또한 호랑이를 먹으며 박(駝)도 역시 호랑이를 먹고 산다. 또한 오색사자(五色獅子)는 큰 나무가 서 있는 산꼭대기에서 호랑이를 먹고, 자백(玆白)은 날아다니며 호랑이를 먹고 표견(豹犬)도 날아다니며 호랑이와 표범을 먹고 황요(黃要)는 호랑이와 표범의 엉통을 꺼내서 먹는다. 활(獠)은 뼈가 없으니 호랑이와 표범이 삼켜도 뱃속에서 그 간을 먹는다. 추이(耆耳)는 호랑이를 만나기만 하면 갈가리 찢어서 먹는다. 호랑이가 맹옹(猛獐)을 만나면 무서워 눈을 내리깔고 감히 보지도 못한다. 그러나 사람은 맹옹은 무서워하지 않고 오히려 호랑이를 더 무서워 하니 호랑이의 위세가 참으로 높은 것이다.

옛 설화 속 호랑이의 천적으로 묘사되는 동물들의 이름을 딴 무기입니다. 검을 비롯해 창, 활 등 다양한 종류의 무기가 존재하며 떠돌이 상인과 창귀의 혼을 교환하는 방식으로만 습득할 수 있습니다.

5.4 화폐



게임에서 주로 활용되는 화폐입니다. 퀘스트 클리어 보상이나 마을 곳곳의 아이템을 파밍하는 과정에서 획득할 수 있습니다.

5.5 창귀의 혼



창귀를 처치할 시 나오게 되는 아이템입니다. 해당 아이템을 통해 마을에 나타나는 떠돌이 상인에게서 특별한 무기나 아이템을 구매할 수 있습니다.

5.6 창귀 설화집



창귀에 대한 설화가 담겨 있는 설화집입니다. 마을 곳곳에서 획득할 수 있으며 도감 형식으로 저장됩니다. 플레이어는 해당 아이템을 통해 창귀와 식인범 공략의 힌트를 얻을 수 있으며 모든 설화집을 모으는 방식으로 플레이할 수 있습니다.

6. 스토리

6.1 Prologue (나주 음성)

작은 마을의 관리를 맡고 있던 주인공의 아버지는 조정으로부터 명을 받아 호랑이를 잡으러 떠난 뒤 돌아오지 않았다. 그로부터 몇 달이 지난 어느 가을날의 밤 마당에서 들리는 아버지의 목소리를 듣고 밖으로 나간 주인공의 어머니마저 실종되어 돌아오지 않게 되었다. 부모를 모두 잃고 재산마저 모두 잃게 된 주인공은 떠돌이 신세가 되어 이곳 저곳을 떠돌아다니던 중 어느 한 산의 절을 발견하게 되고 그곳에 몸을 의탁하기로 한다.

	Scene1	
		호랑이가 사람을 잡아먹는다.
	Scene2	
		창귀가 호랑이에게 사람을 대접한다.
	Scene3	
		절에서 무술을 단련하는 주인공의 모습
	Scene4	
		주인공에게 창귀에 대해 알려주는 주지스님
	Scene5	
		과거 시험을 보는 주인공

6.2 호질 - 창귀전설 스토리 문서 - 링크

6.3 에피소드 별 갈등 구조 / 퀘스트 시나리오 - 링크

6.4 노말 엔딩 (배드 엔딩)

백두산 호랑이 사냥에 성공한 주인공은 부모를 해친 식인범과 창귀를 모두 물리쳐 원수를 갚았다 생각하여 벼슬을 반납하고 고향으로 돌아간다. 고향으로 돌아와 서당에서 아이들을 가르치는 주인공. 그러던 도중 한양에서 외척을 중심으로 한 정변이 일어났다는 소식을 듣게 되고 이를 사전에 막지 못했다는 죄책감에 빠진 주인공은 실의에 빠진 삶을 살아가게 된다.

6.5 에피소드 5 - 한양 (불탄 경복궁) [진 엔딩]

백두산 호랑이 사냥에 성공한 뒤 영의정이자 왕의 장인인 김조무의 정체가 창귀였다는 것을 알게 된 주인공은 바로 한양으로 발걸음을 돌린다. 불탄 경복궁에서 호랑이 부활 의식이 비밀리에 벌어지고 있다는 것을 알게 된 주인공은 의식을 막기 위해 늦은 밤 경복궁에 몰래 잠입한다. 불탄 근정전 앞에서 의식을 치르고 있는 영의정을 발견한 주인공은 나라와 임금을 지키기 위해 최후의 전투에 임한다.

	Scene1	
		부모의 원수를 갚고 나라를 구한 주인공의 표정은 어딘가 밝아 보인다.
	Scene2	
		서당에서 활 쏘기를 가르치는 주인공의 뒷모습을 보여준다.
	Scene3	
		평화로운 마을의 모습과 하늘을 비추며 게임이 끝나게 된다.

6. 게임 플레이

6.1 소울라이크식 액션

플레이어는 창귀, 식인범과의 전투 과정에서 패링, 구르기 등을 활용한 소울라이크식 액션을 즐길 수 있습니다.

6.2 마을 사람과의 상호작용과 추리

플레이어는 마을 사람들이 제공하는 다양한 퀘스트를 클리어하고 마을 곳곳에 숨겨져 있는 설화집을 획득하며 얻은 정보를 토대로 창귀의 정체를 추측하고 창귀의 계획을 저지할 수 있습니다.

6.3 창귀 설화집 (도감) 수집

플레이어는 마을 곳곳에 숨겨져 있는 창귀 설화집을 수집할 수 있으며, 이는 도감의 형식으로 저장됩니다. 플레이어는 설화집을 찾는 과정에서 도감을 채우는 재미를 느낄 수 있습니다.

7. 레벨 디자인

각 레벨은 한국 고유의 건축 기술을 엿볼 수 있으며 동시에 한반도의 계절감을 느낄 수 있게 구성합니다. 두 차례의 전쟁 이후 희망을 찾아가는 18 세기 조선의 모습을 담은 한편, 식인범의 출현으로 공포를 느끼는 마을의 분위기를 구현할 예정입니다.

에피소드가 흘러감에 따라 플레이어가 경험하게 될 레벨의 규모가 확장되고, 이에 따라 플레이 타임도 증가하게끔 구성됩니다. 각각의 레벨에서 몬스터는 해당 레벨의 컨셉에 맞는 특징을 가지지만, 플레이어가 이질감을 느끼지 않도록 유사한 패턴과 기믹을 제공합니다.

호질 레이아웃 파일 – 링크

8. 게임 엔진

본 게임은 언리얼 5 엔진으로 제작될 예정입니다.

9. 사운드 & 뮤직

한국 전통의 풍물놀이를 사용한 배경음악과 전투 음악을 제작 예정입니다.

맵	음악 예시 (참고)	추가 사항
나주 읍성 (봄)	나주읍성	영상 00:50 부터
공주성 (여름)	공주성	비가 오는 듯한 느낌을 살릴 것
평양성 (가을)	평양성 (가을)	
평양성 (겨울)	평양성 (겨울)	에피소드 3 과 같은 장소이지만 겨울 특유의 포근한 분위기가 느껴지도록
창귀 전투	창귀 전투	팽과리 소리를 강조하여 긴박함이 느껴지도록 구성
산군 전투	산군 전투	음산하면서도 절망적인 분위기
산 지역	산	음산하고 어두운 분위기를 강조

- 마을 지역 배경 음악의 경우 낮 시간대의 음악에서 속도를 늦추고 장조음을 단조음으로 바꾸는 등 같은 느낌이면서도 어둡고 스산한 분위기를 낼 수 있도록 제작

10. 게임 진행 및 세부 사항

저장 기능: 플레이어는 메뉴 화면의 저장 기능을 통해 플레이 상황을 저장할 수 있고, 게임 자체적으로도 퀘스트 클리어 시 자동적으로 저장되게 한다.

조력자: 각 마을마다 주인공에게 힌트를 제공하고 플레이어의 방향성을 제공하는 조력자가 존재합니다. 플레이어의 플레이 자유도를 해치지 않기 위해 조력은 플레이어가 원할 시에만 제공합니다.

11. 추가 고민 사항 (기타 추가 콘텐츠)

1. 게임에 스킬 시스템이 있는 것이 더 재미있을까?
2. 아트 스타일은 실사에 가깝게? 약간은 고전 설화처럼 느껴지게?
3. 블록아웃 작업은 언리얼 4로?
4. 추가적으로 넣을 만한 아이템은 무엇이 있을까?
5. 조력자의 조력 범위는 어디까지? 실제 전투에도 조력자가 참여하는 게 좋을까?