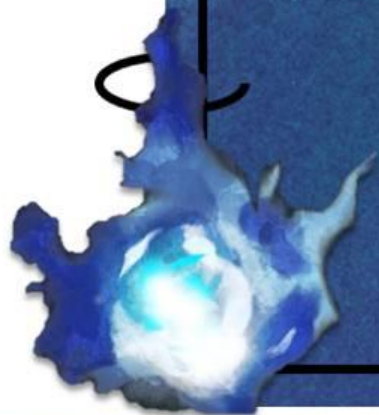


게임기획서

청화 퇴마주식회사



201620807 안창선
201620002 갈다현



1. 기획의도
2. 재미요소
3. 장르/플랫폼/타겟
4. 세계관
5. 게임 구성
6. 게임 스토리 & 진행
7. Appendix



1. 기획의도

- 과연 선한 행동은 언제나 정의인가?
- 흔하게 볼 수 없는 동양적 판타지 모습 재현

2. 재미 요소

- 순수한 의도의 나쁜 행동과 불순한 의도의 선한 행동 중 무엇이 더 정의로운가? : 이러한 물음에 관한 재탐구
- 죽이기만 했던 요괴에 대해 생각해보게 하는 스토리
- 요괴에 특성에 맞게 다 다르게 공략하는 재미
- 한국풍이 느껴지는 시각적인 미

3 장르



#3인칭

#어드벤처

#퇴마

#동양판타지

#선택의 중요

#싱글플레이어

#이야기 깊은

플랫폼



PC

PS4

XBOX

[본슬게임]

타겟



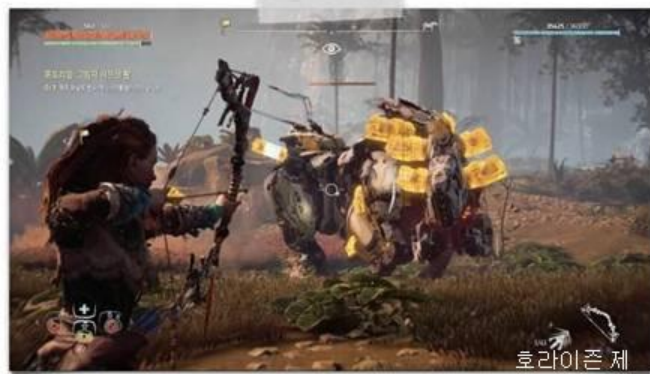
어드벤처 장르를
즐기는 성인 남녀

4. 세계관

- 갑작스럽게 전세계에 요괴들이 나타나고 30년 후의 **황폐한 서울**
- 영웅 '**강인환**'은 퇴마 주식회사 **청화(淸火)** 설립[남산타워]
- <남산타워>를 중심으로 **마을** 형성 [결계: 요괴의 출입을 막는 막]
- **SF적** 요소(미래) + **동양적** 요소
- '**강인환** 사망 1년 후'부터 플레이



6. 게임 구성 - 요괴와의 전투: 1페이지 / 2페이지



• 1페이지: 잠입요소 - 결계형성

- 요괴 유인 :부적을 적절한 구역 3곳에 요괴에게 들리지 않고 몰래 설치
- 들켰을 경우: 도망 후 숨기 - 요괴 전투 태세 해제
- 결계를 형성 X 요괴와의 전투: 0 또는 1의 데미지 (결계를 하지 않으면 요괴가 월등하게 강함: 결계의 당위성)

• 2페이지: 전투 [요괴마다 다른 공격 패턴]

- 부적 설치 후 요괴 약점 노출[시각적]
- 권총 또는 검으로 약점 부위 공격
- 파트너와 협동

• 전투의 마무리: 상호작용

- 요괴 전투불능 상태 [퇴치 / 봉인] 선택 - 결말에 영향

6. 게임 구성 - 아이템

- SF적 요소 : 미래형 웨어러블 아이템 - 홀로그램 화면

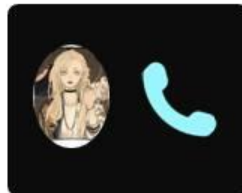


- 지도 확인



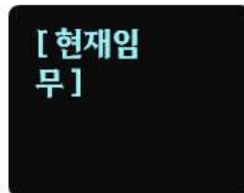
- 정보창

[NOTE]: 정보 확인 가능



- 핸드폰의 기능:

요괴에 대한 정보를 동료(마야)의 음성으로 전달



- 현재 목표

[임무] 확인



- 부적: 요괴별 다른 부적 추출

- 동양적 요소 : 디자인



- 동양적 의상



- 봉인 아이템 : 봉귀함



- 무기 : 동양적 디자인

- 요괴마다 다른 특성 - 임무를 맡기 전 or 현장에 가서 그 때 마다 다른 아이템& 무기 제공

6. 게임 구성 - 무기

- 무기[동양적 디자인]: 총, 검 - 항상 소지
- 탄환 - 기본 탄환은 무한. 특수 탄환 한정 [청화탄]
- 검 - 게이지가 차면 푸른 빛이 나는 검

게이지
요괴 타격 - 게이지 상승 - 푸른빛 - 게이지가 0이 될 때 까지
[게임이 진행될수록 게이지 용량 추가]



게이지



데미지
권총(기본 탄환) < 검 < 푸른 검 = 특수탄환

6. 게임 구성 - UI

무기/ 개이지/ 특수탄환



플레이어의 체력

- 플레이어 체력이 낮아지면 점점 화면이 흑백으로 전환
- 일정시간 요리에게 데미지를 입지 않으면 자동회복



7. 게임 스토리 및 진행

prologu

[튜토리얼 단계]

입사 첫날 OT 및 훈련

훈련장에서 무기사용법 숙지

식언전들의 연구실 탈출 및 신입들 공격(신우식 포함)

주인공이 무기를 이용해 맞서 싸움

강인환 1주기 영상



<전투 이후>

선배들이 나타나 마무리.

식언전이 인간을 원망하는 말을 하지만 주인공만 귀기울임.

1장. 첫 의뢰 (지하국대적)



[스토리]

첫 임무 수행

파트너: 구해줬던 신입(신우식)을 만남
우식과 계속해서 우정을 쌓음



폐쇄된 지하철도와 노후된 장비

- 전등은 일시적으로만 켜짐 [파트너와의 협동플레이]

2,3,4,5장. 서리꾼



이런식으로



6장. 이별(인어... 사립귀)



비가 많이 오는
날



[스토리]

주요 이동경로 - 한강다리에 인어 무리가 등장
인어와 고군분투 - 웨어러블 아이템 망가짐

갑자기 사립귀가 나타나 인어를 죽임
퇴치 방법을 몰라
사립귀에게 공격은 통하지 않았고
파트너[우식]가 죽임을 당함

분노가 두려움을 앞서고
마침내 주인공이 사립귀를 죽이지만 그 순간 한강에 빠짐
- 탄주어의 뱃속으로

7장. 새 친구 (탄주어)

[스토리]

삼구귀가 주인공을 깨움
무기를 찾아 줄 테니 같이 탄주어 뱃속에서 탈출하자고
함
삼구귀는 비행(주인공)에게 계속 말을 걸



“내가 남들보다 작고 약하다고 겁쟁이라고 놀리는 거야
그래서 아니라는 걸 보여주려고 다리에서 뛰다가
먹혀 버렸어.”

주인공은 삼구귀에게 화내지만 오히려 삼구귀에게 위로를 받음

8장 의문 (인면조)

[스토리]

새로운 파트너의 등장 '김재환' [원칙주의자]



비형과 재환의 의견충돌

우식의 빈자리를 느낌

요괴 친구 <삼구귀>와 우정 쌓음



[전투 직후]

"내가 하는 일이 정말 정의로운 일 같아? 진실은 ..."

그 순간 파트너가 인면조를 퇴치
재환과의 다름

9장 목소리 (장산범)



재환



비형



삼구귀

[스토리]

각자 단독 행동 多

'삼구귀'와 더욱 깊어진 우정

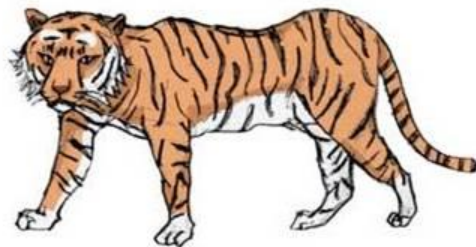
- 비형: 인면조나 우식의 목소리 들림

- 재환: 잃은 부모님의 목소리에 현혹

[전투 직후]

서로에 대한 이해와 화해(비형, 재환)

10, 11장. 나아가는길



[전투 방법]

1페이지: 저주를 받은 사람의 주변에 부적 설치

2페이지: 몸에서 빛나는 부분을 청화탄으로만 맞추기 - 이 때 저주 걸린 사람이 쓰러지면 '상륙 생부리 줍'을 부림.

- 날아다니는 홍액충들의 방해

12장 혼란 (귀불 & 둔갑쥐)

- 사건 조사 : 행방불명 된 사람들이 마을 밖에서 시체로 발견
- 단서: 모두 같은 문신, 손톱이 없는 시체 (둔갑쥐에 대한 단서 발견)

[스토리]

단서를 따라 어떤 사찰에 비행은 신도인 척 몰래 잠입

주지 스님이 '둔갑쥐'였고 '귀불'을 이용 + 둔갑쥐의 조력자: 선교하던 마을 NPC

먼저 귀불을 불태우면 사찰이 무너지면서 파트너 재환과 떨어지게 됨
둔갑쥐는 재환인 척 변신하지만 곧 본모습을 드러냄

13장 삼구귀의 장례식



[전투 이후]

봉인 or 퇴치 장면을 '삼구귀'가 목격하게 되고 퇴마사임을 알고 충격 받아
도망

비형은 쫓아가지만 **삼구귀를 파트너 재환이 죽임**



[요괴들과 대화를 할 수 있는 계기]

삼구귀의 죽음: 비형의 큰 충격 BUT 재환에게 사실 설명 불가.
삼구귀의 장례식을 치뤄줌.

다른 요괴들도 삼구귀의 장례식 방문.

요괴 장로 청모선 - 요괴가 나타난 사건에 대한 의문점

“인간들은 왜 요괴를 죽였는가? 왜 우리를 불러 놓고 우리를 죽였는가?”

13장. 진실 (본부 잠입)

- 본부 잠입 : 여러가지 자료 탐색을 통해 강인환의 숨겨진 은신처 발견
- 은신처 : 미처 정리되지 못한 숨겨진 연구자료 / 틈[남산타워]을 열어 요괴를 돌려보내는 방법



[진실]

- 강인환은 요괴가 사는 세계의 틈 발견
- (자신의 능력을 보여주고 싶어서) 요괴를 불러들여 영웅 행세.
- 자신을 진짜 영웅이라고 여김 : 사람들을 구하며 성취감. 사람을 구하다가 죽음.

14장. 선택[엔딩]

• 지금까지의 선택 : 두 가지 엔딩

1. 요괴 10마리 중 7마리 이상 퇴치
: 요괴와 인간의 대 전쟁

2. 7마리 미만 퇴치
: 인간과의 대치

14장. 선택[엔딩]

(1) 요괴와 인간의 대전쟁

- 요괴들의 분노 상승
- 전 세계적으로 요괴를 더 편하게 처치할 기술 개발. 부적을 설치할 필요 없이 약점이 보임.

전투: 삼구귀의 장례식에서 만났던 친구들과 전투를 하게 된다. [퇴치만 가능]

- 끝나지 않는 전쟁. 요괴와 인간의 끝없는 죽음. 허무.



주둥이닷발꿩지닷발

인간의 언어를 할 수 있고 새이기 때문에 지능이 낮다.

태워서 죽여야 한다.



마지막 장로 청모션

수명이 매우 김. 움직임이 빠름.

지금까지 나왔던 요괴들 중 가장 어려운 패턴.

14장. 선택[엔딩] (2) 인간과의 대치

- 사실을 알리려는 비행 격리 - 탈출
- 장로 청모선을 찾아감
- 요괴들이 퇴마사들을 상대할 동안 본부[남산타워]에 들어가 틈을 열어 봉인했던 요괴들을 돌려보냄
- 순식간에 사라져버린 요괴들.



김재환
업그레이드된 장비를
가지고 전투



김마야
본부 내의 로봇을
조종해서 전투

8. Appendix

•참고 자료
<한국 요괴 도감>, 고성배



