

Project : Never Die

죽지 않는 소년

개발 제안서

게임 소개

콘텐츠 개요
스토리
게임 특징

게임소개 - 콘텐츠 개요

장르 : 로그 라이크

무게있는 스토리와 다양한 전투 경험을 유도하고자 해당 장르 채택

플랫폼 : 콘솔 & PC(Steam)

스토리를 깊이있게 전달하는 방법으로서 온라인 게임보다는
콘솔 게임이 적절하다 판단.

제작 의도

인간의 필연적인 '죽음'을 주제로 플레이어에게 삶에 대한 해석을 제시.

게임소개 - 스토리

배경 스토리

'눈부신 나무'는 세상을 만들었고, 생명체를 탄생시켰다.
누구나 아는 신화의 이야기 속에서 각각의 생명체들은 살아왔고,
생존을 위해 행동해왔다.

많은 이들은 이 신화에 큰 관심을 가지지는 않는다.
그저 지금, 현재의 자신의 삶이 더 윤택하고 행복하기를 바랄 뿐이었다.
하지만 행복이라는 것은 상대적인 것이었고, 누군가가 행복하다면 누군가는 불행해야했다.

무엇이 정답인지는 모르는 생명체들은 그저 타인의 행복을 바라보고, 자신이 초라하다 생각하여 시기하고 질투하며 자신이 행복하기를 바랬다.
그리고 그 바람은 폭력적인 방법으로도 나타났다.

그렇게 폭력은 점점 커져만 갔고 결국 역사 속에는 '전쟁'이 자리잡았다.
'신들의 전쟁'이라는 최초의 전쟁 이후부터 생명체들은
종족 혹은 무리의 생존을 위해,
더 많은 영토와 식량을 위해,
자신의 행복을 지키기 위해
수많은 나라들은 전쟁을 일으켰다.

그러던 중 '마왕'이라는 자들이 등장이었다.

게임소개 - 스토리

배경 스토리

'마족'에는 정해진 개념이 없었다.

그저 강한 마력을 지닌 소수의 여러 종족들은 공포의 대상이 되었고 없는 이유를 만들어가며 학살되었다.

마왕들은 스스로를 '마족의 왕'이라 칭하며 마족들을 결집시켰다.
지금껏 누리지 못했던 행복과 차별, 그리고 가족을 잃은 학살에 복수하기 위해
마족은 마왕을 따라 진군했다.

이미 많은 것을 잃은 마족들은 죽음마저 두려워하지 않았고 전쟁에서 물러서지 않았다.

강인한 마력을 무기로 마족은 진군해갔고 지금껏 당해온 것들을 되돌려주었다.
영토를 확장하며 그들이 차지한 땅에는 죽음의 공포와 가족을 잃는 슬픔만이 맴돌았다.
자신의 행복을 잃을까 두려워한 많은 국가들은
서로간의 전쟁을 미루고 마왕에 대적하기로 하여 연합을 만들었고,
수많은 나라와 마족간의 전쟁은 또 다시 수 많은 목숨을 앗아갔다.
수백년간 마왕의 등장과 소멸이 반복됨과 동시에 많은 국가가 멸망하고 건국되기를
반복되었다.

게임소개 - 스토리

배경 스토리

멈추지 않는 마족의 진군에 승리의 여신은 마족의 편을 들어주는 것 같았다.
모두가 희망을 버리려던 찰나, '용사'라는 자들이 등장했다.
용사의 용맹한 기세는 전장의 흐름을 뒤바꾸기 시작했다.

그리고 마침내
'마지막 용사'에 의해 마지막 마왕의 토벌됨으로서 영원할 것 같았던 전쟁은 막을 내렸다.

지금껏 전쟁을 계속해온 나라들은 전쟁에 지쳐 휴전을 하거나 동맹을 이어나가기로 했다.
전쟁의 상처를 치료하고 무너진 것들을 복구하기 위한 평화였다.
백성들은 드디어 찾아온 평화에 열광했고 환영했다.
하지만 그때까지 많은 이들은 몰랐다.
영원한 전쟁은 없으며, 영원한 평화도 없다는 것을.

모두의 기억 속에서 잊혀졌던 '마왕'은 다시 세상에 모습을 나타냈다.

배경 스토리 의도

유저들이 알만한 혹은 들어봤을 법한 내용으로 설정.
배경이 되는 이야기에 많은 이해를 요구치 않도록 하여 부담을 줄이고자 의도

게임소개 - 스토리

시놉시스

불로불사의 저주를 지우지 못한 더글라스는
농경도시 카빌레스에서 평범한 삶을 살길 바라왔다.

허나 가장 행복해야 할 축제날, 마왕군의 공격으로 마을은 쑥대밭이 되었다.
죽지 않는다는 것을 제외한 모든 것이 평범했던 더글라스는 아무런 저항도 못한 채, 눈앞에서
사랑하던 이들의 죽음을 목격한다.
수많은 시간이 흐르고, 홀로 폐허에 남은 더글라스는 더 이상 살아갈 희망을 잃었기에 죽음을
찾기로 결심하고 모험을 떠나기로 결심한다.

삶의 의지를 잃은 절망적인 상황을 마지한 주인공을 통해
죽지 않는 자가 죽음을 찾아나서는 '아이러니' 설정.

죽지 않는 몸을 지녔지만 그 외에는 평범한 주인공을 통해
플레이와 액션의 방향성 제시.

게임소개 - 게임 특징

선형적 맵 설계

플레이어가 스토리 라인을 따라 진행할 수 있도록 설계.
의도적으로 제한을 걸어 스토리의 몰입도를 높이고자 함.

다양한 기믹 활용

죽지 않지만 신체 능력은 평범한 주인공의 능력을 어떻게 사용하느냐에 따른
다양한 선택지를 제공.
플레이어의 성향에 따라 여러 선택과 액션이 나올 수 있도록 다양한 기믹 설치.

다양한 NPC & 퀘스트

다양한 사연의 NPC들을 배치.
플레이어가 공감을 할 수 있는 다양한 '삶의 이유'를 탐색하도록 유도.

게임소개 - 게임 특징

스트레스 시스템

죽지 않는 주인공에게 HP 대신 주어지는 패널티.
고통을 느끼며 쌓이는 스트레스로 주인공의 행동 제약 및 패널티 부과.

멀티 엔딩

축적된 스트레스 수치로 다양한 멀티 엔딩을 제공.
플레이어에게 게임 플레이의 숙련도 축적과 다회차 플레이를 유도.

몽환적 분위기.

주인공이 '아이러니'를 제공하듯, 세계의 전반적인 아트도 몽환적으로 구성.
신비로운 분위기로 유저들의 호기심 및 미적 욕구를 자극.

시장 분석

플랫폼 분석
레퍼런스 작품 매출 분석

시장분석 - 플랫폼

2022년 국내 게임시장 분야별 비중



국내 게임시장의 규모 추이

(단위 : 억 원, %)

구분	2019년		2020년		2021년		2022년	
	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
PC 게임	48,058	-4.3	49,012	2.0	56,373	15.0	58,053	3.0
모바일 게임	77,399	16.3	108,311	39.9	121,483	12.2	130,720	7.6
콘솔 게임	6,945	31.4	10,925	57.3	10,520	-3.7	11,196	6.4
아케이드 게임	2,236	20.6	2,272	1.6	2,733	20.3	2,976	8.9
PC방	20,409	11.6	17,970	-11.9	18,408	2.4	18,766	1.9
아케이드 게임장	703	2.4	365	-48.1	396	8.6	438	10.4
합계	155,750	9.0	188,855	21.3	209,913	11.2	222,149	5.8

1) 2023년 국내 게임시장 규모 추정치는 2023년 상반기 추정치에 2022년 상반기 비중을 적용하여 산출하였음

*출처 : 한국콘텐츠진흥원(2024), <2023년 상반기 콘텐츠산업 동향분석 보고서>

시장분석 - 플랫폼

2022년 세계 게임 플랫폼별 규모



정리

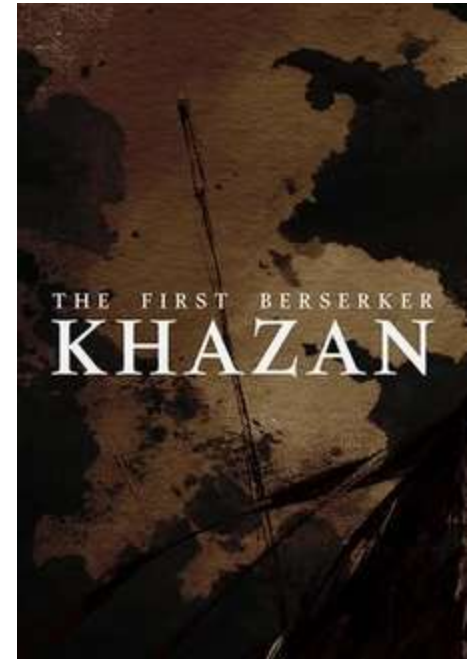
국내 게임 시장에서 콘솔 분야는 매우 적은 점유율을 나타냄 (5.1%)
2021년도 시장 점유율이 소폭하락, 이는 콘솔 부족 및 코로나로 인한 트리플 A 게임 발매 연기 등으로 추정.
특수 경우를 제외 국내 콘솔 시장은 점진적으로 성장 중.

해외시장의 경우 플랫폼 중 모바일 다음으로 가장 큰 시장으로 콘솔게임이 자리잡고 있음.
세계 콘솔시장이 약 591억 달러, 약 78조원의 시장 규모를 가지고 있기 때문에 콘솔 및 STEAM 플랫폼을 겨냥한다면 해외 시장 진출을 꼭 염두해야 함.

국내의 콘솔 게임 이용률은 2019년 이후 부터 2023년 까지 13~15% 대를 이루고 있으며
20~40대 연령층이 가장 많이 이용하고 있음.

시장분석 - 플랫폼

국내 게임 시장의 변화



넥슨, 네오위즈 등의 기업들도 콘솔 제작에 적극적으로 시동.
<P의 거짓>, <데이브 더 다이버>의 흥행을 시작으로 국내 게임사들에 대한 콘솔 관심도가
높아져 이후에도 적극적인 개발이 예측됨

이외에도 국산 인디 게임이자 네오위즈 배급의 <산나비>는 2만여개의 '압도적으로 긍정적'
평가를 받아냄. 트위치 및 유튜브 등의 발달로 인디 게임에 대한 관심 증가.

국내 콘솔 게임의 지속적인 성장 기대.

시장분석 - 레퍼런스 작품 분석

작품 1 : 엘든링



<엘든링>

개발사 : 프롬 소프트웨어
 배급사 : 반다이 남코
 출시일 : 2022년 2월 25일
 장르 : 소울 라이크

2023년 3월 결산 기준
 출처
 일본 게임 뉴스 사이트
 <gamebiz>

第 37 期 決 算 公 告			
令和 5 年 6 月 29 日		東京部渋谷区笹塚二丁目26番2号	
株式会社フロム・ソフトウェア		損益計算書の要旨	
代表取締役 宮崎 英高		(自 令和 4 年 4 月 1 日)	
貸借対照表の要旨 (令和 5 年 3 月 31 日現在) (単位: 千円)		(至 令和 5 年 3 月 31 日)	
(単位: 千円)		(単位: 千円)	
科 目	金 額	科 目	金 額
流 動 資 産	59,036,872	流 動 負 債	7,581,458
固 定 資 産	1,306,162	賞 与 引 当 金	450,264
		役員株式給付引当金	1,595,064
		固 定 負 債	765,335
		退職給付引当金	731,464
		株 主 資 本	52,496,240
		資 本 本 金	18,468,275
		資 本 剰 余 金	18,447,275
		資 本 準 備 金	18,447,275
		利 益 剰 余 金	15,580,690
		利 益 準 備 金	4,830
		その他利益剰余金	15,575,860
資 産 合 計	60,343,035	負 債 ・ 純 資 産 合 計	60,343,035
		売 上 高	21,834,223
		売 上 原 価	4,774,641
		売 上 総 利 益	17,059,581
		販売費及び一般管理	3,971,923
		営 業 利 益	13,087,657
		営 業 外 収 益	36,651
		営 業 外 費 用	142,629
		経 常 利 益	12,981,678
		税引前当期純利益	12,981,678
		法人税、住民税及び	4,448,125
		事業税	
		法人税等調整額	4186,450
		当 期 純 利 益	8,720,003

항목	금액 (엔)	전년 대비 증가율
매출액	218억 3400만엔	-
영업이익	130억 8700만엔	-
경상이익	129억 8100만엔	-
최종이익	87억 2000만엔	186.5% 증가
영업이익률	60%	-

- 엘든링 출시 이후 전년대비 전체적인 매출 상승.
- 2023년 3월 기준 누적 판매량 2,000만장 돌파
- 2024년 6월 대형 DLC 타이틀 발표 이후 스팀 동접자 수 증가.
- 2024년 3분기 및 4분기에 DLC 타이틀로 인한 매출 증대가 예상.

시장분석 - 레퍼런스 작품 분석

작품 2 : P의 거짓



<P의 거짓>

개발사 : 라운드 8 스튜디오
배급사 : 네오위즈
출시일 : 2023년 9월 19일
장르 : 소울 라이크

2023 3분기 기준 매출 파악

항목	금액 (억 원)	전년 동기 대비 증가율
매출	1,175	+57%
영업이익	202	+286%
당기순이익	182	+123%
PC/콘솔게임 부문 매출	548	+69%

- 2022년 대비 PC/ 콘솔부분 매출액 증가 수치
269억원 -> 547억원

-판매 비중 : 북미 73% > 아시아 등 20% > 한국 7% -> 해외판매 비중 90%

- DLC 출시 예고로 이후 매출 증가 예상

<네오위즈 2023 실적>

구분	2022년	2023년	YoY
매출액	2,946	3,656	24%
영업이익	196	317	62%
당기순이익	132	465	252%

네오위즈 2023년 실적(자료=네오위즈)

콘텐츠 분석

레퍼런스 작품 콘텐츠 분석

콘텐츠 분석 - 레퍼런스 작품 분석

작품 1 : 엘든링



주 전투 콘텐츠인 보스전은 고난이도 숙련도를 요구.
다회차 경험으로 누적된 패턴 파악으로 보스 공략 유도.
영체 소환 및 손가락을 이용한 타 플레이어 소환 등으로 보스전의 난이도 조절.

다양한 무기군을 제공함으로써 플레이어가 성향에 맞는 무기를 사용.

무기별, 전회(스킬)의 이동을 보다 자유롭게하여 상황에 맞는 전회를 사용.

각 무기별 속성을 통한 약점 속성을 활용함으로써 보스의 난이도 조절.



마법 및 기도를 활용한 전투로 전투 방법의 다양성 부여.
성배병을 통한 MP 및 HP 회복.

이외에도 투척류 아이템, 특정 보스의 특정 기믹등을 활용한 전투, 지형 지물을 활용한 전투 등 플레이어가 다양하게 활용할 수 있는 다양한 전투 방식을 제공함으로써 플레이어의 다채로움을 추가.

콘텐츠 분석 - 레퍼런스 작품 분석

작품 1 : 엘든링



오픈 필드의 맵 형태로 플레이어에게는 방향을 제시. 방향을 강제하지는 않으며 게임의 최종 목표를 위한 간단한 방향만 제시.

플레이어가 게임에서 제공하는 진행에 맞춰 원활한 성장을 할 수 있는 반면, 스스로 모험을 하는 것도 가능.

몬스터를 잡아서 획득한 '룬'을 통해 캐릭터의 성장이 가능. 단, 캐릭터 사망시 소지한 룬이 상실되므로 신중한 플레이 요구.

또한 '단석' 및 '은방울꽃'아이템을 통해 캐릭터 뿐만이 아닌 무기와 영체의 성장도 가능.



축복은 일종의 세이브 포인트로 재도전 기회 및 다양한 서비스를 제공.

축복간 이동을 통해 이동시간 최소화.

안전지대로서 재정비 및 소모 아이템 보충 가능.

콘텐츠 분석 - 레퍼런스 작품 분석

작품 1 : 엘든링



NPC와의 대화로 일부 퀘스트를 수행 가능.
직접적인 조건을 제시해주지는 않음.

이를 통해 게임 내의 스토리 추측 가능.

직접적인 게임 배경이나 스토리를 자세히 알려주지는 않음.

손가락 및 투기장을 통한 네트워크 연결로 PVP콘텐츠,
PVE 콘텐츠.

다양한 레거시 던전으로 파밍 및 성장을 지원.
여러가지 던전의 공략을 통한 플레이어의 다채로움 추가.

조건에 맞는 멀티 엔딩 설정으로 다회차 플레이 요구.



전체적인 플레이 방식은 타 게임에 비교하였을 때 불편함이 있음.

고난이도의 보스전이나 알기 어려운 스토리 등은 플레이어에게 기존 게임과는 다른 경험을 제시함.
단, 이 부분이 적절하게 다가왔다는 점에서 높은 게임성을 가지고 있다고 추측.

플레이어에게 도전정신과 탐험정신, 그리고 이를 이루었을 때의 성취감을 적절하게 배치.
또한 이를 무기, 마법, 기도 등과 같은 캐릭터의 다양한 플레이 방법으로 다회차에 있어서
지루하지 않는 경험을 제공함.

콘텐츠 분석 - 레퍼런스 작품 분석

작품 : P의 거짓



P기관, 스킬 트리를 활용한 플레이어 개인의 다양한 전투 설계

게임 내 재화인 '에르코'를 통해 체력 및 공격력 등의 스타티스를 상승시키는 것이 가능.

다양한 무기군 또한 무기의 날 부분과 손잡이 부분의 조합을 통한 다양한 무기의 활용 가능.

플레이어의 플레이 성향에 맞게 다양한 무기 개조 가능

또한 무기뿐만이 아닌 리전 암의 추가로 보다 더 다채로운 플레이가 가능.



소울라이크 장르의 특징으로 고난이도의 숙련도를 요구.

패링과 회피의 적절한 사용을 권장.

또한 내구도 시스템으로 공격 타이밍의 신중함을 더함.

축적된 페이블 아츠를 통한 강력한 스킬 사용이 가능하다.

콘텐츠 분석 - 레퍼런스 작품 분석

작품 : P의 거짓



NPC 혹은 적과의 대화 이벤트가 다수 등장.

이를 통해 P의 거짓 내의 세계관 및 스토리를 파악할 수 있다.

프롬 소프트웨어 사의 게임들과 비교하여 대화량이 많은 편이며 유저가 세계관 및 스토리를 파악하는데 용이하다.

선형 구조의 스테이지 방식.
플레이어는 제작자의 의도로 설계된 맵을 통해서 이동.

자유도는 떨어지나 정해진 스토리 라인 및 레벨 라인에 맞춰 알맞은 진행이 가능.



같은 소울 라이크 장르인 엘든링과는 일부 다른 모습을 보여줌.
축복과 유사한 별바라기, 룬과 에르고를 통한 성장 등 비슷한 모습을 보여주는 부분도 있음.
단 스토리의 설명, 무기 파츠 변경, 리전암 등 전반적으로 다른 요소들을 보여줌.
이러한 점으로 단순 소울라이크 장르의 대표 격인 프롬 소프트웨어사의 게임들과는 다른 차별점을 두는데 성공.

SWOT 분석

강점 (Strengths)
약점 (Weaknesses)
기회 (Opportunities)
위험 (Threats)

SWOT 분석

독특한 스토리텔링: "죽지 않는 소년"이라는 독특한 캐릭터와 흥미로운 스토리로 플레이어의 호기심을 자극. 감동적인 스토리텔링으로 플레이어들에게 깊이있는 스토리 제공.

다양한 엔딩: 플레이어의 선택에 따라 다양한 엔딩이 존재하여 게임의 재미와 리플레이 가치를 높임.

새로운 컨셉의 플레이 : 죽지 않는다는 점을 이용한 새로운 플레이 경험과 다양한 시도 가능.

강점 (Strengths)

새로운 캐릭터 소개의 어려움: "죽지 않는 소년"의 개성을 이해하기까지 시간이 필요할 수 있음.

캐주얼 플레이어에게는 높은 난이도: 로그라이크의 복잡성 때문에 캐주얼 게이머들에게는 진입장벽이 높을 수 있음.

철학적, 교훈적 스토리 : 플레이어에 따라 지루한 내용을 담고있어 플레이에 지장을 줄 수 있음.

약점 (Weaknesses)

기회 (Opportunities)

캐릭터 스토리 확장: 추가적인 스토리 콘텐츠나 DLC를 통해 캐릭터의 백그라운드를 확장할 수 있음.

다양한 플랫폼 지원: 다양한 플랫폼에 대한 지원을 통해 더 많은 유저층에 접근 가능.

국내 콘솔 게임의 성장 : 국내 콘솔 시장의 성장이 지속되고 있는 가운데, 국내 기업의 다양한 시도들이 포착. 콘솔에 대한 플레이어들의 관심이 높아지고 있음.

위험 (Threats)

경쟁 게임 증가: 유사한 어드벤처 RPG 게임의 출시로 경쟁이 높아질 수 있음.

기술적 문제: 특히 콘솔 게임에서 발생할 수 있는 기술적인 문제로 인해 부정적인 사용자 경험이 발생할 수 있음.

언어 및 문화 문제 : 해외 진출을 염두해야 하나, 국가별 언어 및 문화적 문제에 부딪힐 수 있음.

국내 콘솔 게임의 저조 : 성장 중이긴 하나 아직은 국내 시장에서 규모가 작은 상태이기에 불확실성이 있음.