**게임 “은가비”**

**기획서**

**목 차**

* **게임의 개요**
* 게임 제목
* 게임 장르
* 게임의 의도 및 목적
* 게임 소재
* **게임의 목표**
* 게임 목표
* 게임 플레이 방식
* 게임 요약
* **게임의 내용**
* 게임의 스토리
* 캐릭터 컨셉
* 몬스터 컨셉
* 그래픽 컨셉
* **게임의 개요**
* 게임 제목

**은가비**

“은은한 가운데 빛을 발하라”라는 문장을 축약시킨 단어이다. 순우리말로 알려져 있지만 “은은하다” 은은(殷殷)은 한자어이다.

게임 속 플레이어는 어두운 곳을 빛으로 점점 채우는 역할을 맡는다. 다음과 같은 게임 컨셉에 따라 빛을 발하라 라는 뜻의 은가비로 제목을 짓게 되었다.

* 게임 장르

쿼터뷰 수집형 어드벤처 게임

* 게임의 의도 및 목적

오늘날 어드벤처 게임들은 수많은 컨텐츠를 확보하기 위해 점점 더 많은 아이템과 스킬들을 확장해 나간다. 이로 인해 게임들의 **난이도는 지나치게 높아지고 플레이 또한 복잡해지며** 어드벤처 게임의 **모험**이라는 요소가 묻히게 되었다. 해당 게임 기획하면서 많은 콘텐츠를 제공하기보단 유저가 게임 내의 지역들을 돌아다니며 주변을 탐험하고 스킬을 사용하지 않는 **캐주얼한 전투**와 **수집**을 즐기는 게임을 만들고자 하였다.

* 게임 소재

빛이 주변을 **밝히**는 성질

* **게임의 목표**
* 게임 목표

탐험지역들을 탐험하며 빛을 모아 폐허가 되어 어두워진 성을 **밝히고** 폐허가 된 이유를 찾아내며 예전 왕국의 모습으로 **되돌리는 것**이 플레이어의 목적이다.

* 게임 플레이 방식

플레이어는 **잠자리채**와 **장난감 펀치 총**, **호리병**을 들고 탐험을 나간다. 주변을 탐험하면서 만나게 되는 반딧불이, 전봇대 등등 광원인 물체에 잠자리채를 휘둘러 **빛을 낚는다**. **잠자리채**에 낚인 **빛**을 **호리병**에 담아두고 성으로 돌아가 빛을 풀어주며 성을 **밝힌다**.

또한 탐험하며 적을 만났을 시엔 **장난감 펀치 총**을 이용하여 적을 기절시킨 후 잠자리채로 적의 생명력의 근원이 되는 **빛을 낚아** 빛을 수집할 수 있다. 자신의 빛이 빼앗긴 적은 **먼지가 되며 사라진다**.

* 게임 요약

지역들을 탐험하며 빛을 모아 무너진 성을 밝혀 **복구시킨다**.

* **게임의 내용**
* 게임의 스토리

과거 **동쪽의 평화로운** 왕국이라 널리 이름을 떨친 ‘**빛나리**’ 왕국의 한 어린아이 ‘**은가비**’ 가 있었다. 풍요로운 곳에서 부족함 없이 평화로운 삶을 살던 은가비는 어느 날 빛나리 이외의 왕국들에 대한 비극을 듣게 됐다. 서로 **약탈하고 짓밟으며** 희망의 불씨가 모두 꺼져버린 왕국들의 이야기를 말이다. 이러한 이야기를 듣고 고민에 빠진 은가비는 **어두운 세상에 희망의 빛을 가득 채우라는 의미**로 은가비라 이름을 지어주신 할아버지의 뜻을 따르기로 결심했다. 은가비는 **고향을 떠나** 주변 왕국들에 끼어 있는 흑안개를 물리치고 희망의 꽃을 피우기 위한 여정을 떠났다.

많은 왕국들을 돌아다니며 희망을 심어주던 은가비는 **동쪽에서부터** **밀려오는 우중충한 먹구름**을 바라보며 자신의 고향에 대한 추억에 빠지게 된다. 고향 주민들과 가족들이 그립고 한편으론 걱정되던 은가비는 고향에 들러 잠시 쉬어가기로 결정한다. 그렇게 희망 가득한 추억에 빠진 은가비는 고향으로 돌아가게 된다.

마침내 고향에 도착한 은가비는 충격에 사로잡힐 수밖에 없었다. 동쪽의 평화로운 왕국이라는 이름은 온데간데없고 **전쟁 폐허와 비교해도 손색이 없을 정도**로 처참해져 있었다. 자신의 고향을 소홀히 하여 처참해질 동안 눈길 한번 주지 않으며 다른 왕국들을 개화시킨다는 사실에 사명감을 가졌던 은가비는 자기 자신이 부끄러워졌다. 하지만 은가비는 이에 좌절하지 않고 자신의 고향의 과거 명성을 되돌리기 위해 어디서부터 어떻게 잘못되었는지 **왕국의 성을 조사하며** 알아보기로 한다.

성에 도착한 은가비는 한번도 경험해보지 못한 **이상한 기운**이 감돈다는 기분이 들었다. 보다 자세히 조사하기 위해 성의 내부에 발을 들인다. 그 후 은가비는 자신이 느꼈던 이상한 기운의 출처와 마주하게 된다. 방대한 크기의 성의 중심이 되는 **석재 기둥의 이상한 무늬**가 새겨져 있었다. 은가비는 호기심에 빠져 무늬에 손을 가까이하였다. 손과 무늬가 닿자 마자 은가비의 몸이 무늬 속으로 **빨려 들어가기 시작했다**. 성 내부에는 은가비의 노란 머리카락 한 톨만이 남겨져 있었다.

성의 입구에서 느꼈던 이상한 기운으로 가득 차버린 알 수 없는 공간에 도착한 은가비는 바닥에 떨어져 있던 횃불을 들어 주변을 살폈다. 주변을 살피던 은가비의 눈에 자신의 뒤에 그려져 있는 **무늬**가 들어왔다. 은가비는 다시 한 번 무늬의 앞으로 다가가자 또 다시 무늬 속으로 **빨려 들어가며 성으로 돌아오게 되었다**.

성으로 돌아오자 마자 은가비의 손에 들려 있던 횃불의 불꽃이 치익 소리를 내며 식었고, **하얀 빛이 뿜어져 나와 어두웠던 성의 일부분을 밝히며 석재 기둥 속 무늬가 일정부분 채워졌다**. 무늬의 비밀을 알아챈 은가비는 또 다시 무늬 속 알 수 없는 공간으로 돌아가 빛을 모으며 성을 밝히고 고향에 일어난 재앙에 대해 조사하기 시작한다.

* 캐릭터 컨셉

2.5등신의 귀엽고 아담한 외모이다.

오른손엔 탐험을 하며 빛을 낚아채기 위한 **잠자리채**가 들려 있고 왼손엔 적을 기절시키기 위한 **장난감 펀치 총**이 들려 있다. 또한 빛을 보관하고 담아두기 위한 **호리병**은 왼쪽 허리춤에 매달고 다닌다.

캐릭터의 **스탯은 별도로 존재하지 않으며** 모험을 하며 맞닥뜨리게 될 허들은 새로운 장비를 얻는 방식으로 극복한다.

* 몬스터 컨셉

몬스터의 생명력은 몬스터의 빛과 연관되어 있다. **장난감 펀치 총**을 몬스터에게 적중시켜 **기절시킨 후** 몬스터의 광원 부분에 **잠자리채**를 휘둘러 **빛을 낚아챌 수 있다**. 빛을 모두 잃어버린 몬스터는 **먼지가 되며 사라지고** 확률적으로 무기 등 아이템을 떨어뜨린다.

* 그래픽 컨셉

마리오 오디세이, 젤다의 전설 꿈꾸는 섬과 같은 Low Poly, 귀여운 그래픽