

게임제목

- ROAD FOR REAPER

핵심 컨셉 키워드

- 저승사자가 되어 본인의 선택에 따라서 사망한 사람들을 '저승'으로 보내는 일을 한다.

게임개요

- 플레이어는 저승사자가 되어 '삼도천'이라고 불리는 '이승'과 '저승'을 이은 강에 존재하는 여러가지 장애물들을 게임 내에서 플레이 하며 얻게되는 스킬 및 무기들을 활용해 극복하여 '이승'으로 내려가서 사망한 자의 영혼을 '저승'으로 데려갈 것인지, '이승'에 남겨둘 것인지 선택하고, 그 결과들의 합에 따라서 총 4가지의 엔딩을 볼 수 있는 게임임.

재미요소

1. '삼도천' 부분에서는 어드벤처형의 게임 특성을 이용해 여러가지 스킬 및 무기들을 활용해 퍼즐을 풀어나가는 방식을 보여줌.
2. 스토리 진행에 따른 보스전이 존재하며 보스전에서는 보스마다 패턴들이 존재하며 패턴들을 익히고 스킬과 무기, 컨트롤을 조합해 극복해 나가는 과정에서 액션성과 긴장감을 극대화 시킴.
3. 선택 부분에서 플레이어는 판단과 선택의 가치관에 대한 고민을 가지게 되고 그렇게 고민해서 한 선택들에 따라서 엔딩이 바뀌는 멀티 엔딩 구조로 다회차에도 1 회차와 다른 느낌의 플레이가 가능함.

4. 게임을 진행할 때 영혼을 저승으로 데려갈 때만 화폐를 얻을 수 있으며 그 화폐를 통해서 보스전과 각종 장애물 공략을 돕는 유용한 아이템을 살 수 있음. 즉, 저승으로 데려가지 않았을 때 난이도가 상승하게 되는 구조이며 본인의 선택에 따른 난이도 조절이 가능함. 또한 맵 구석구석에 히든 엔딩을 보기 위한 히든 아이템이 존재하여 구석구석 돌아보는 재미가 있음.

논리적 근거

- 제작 동기로는 최근 SNS나 미디어 계열들이 정말 많이 발전하였고 그로 인해 많은 사람들이 다양한 매체를 통해 소통해 왔습니다. 그런데 그 발전의 폐해로 남을 헐뜯는 내용의 글들을 아무 생각없이 올리는 모습들을 보며 사람들이 인간적인 면모를 많이 잃은 것을 동반해 본인이 아무 생각 없이한 선택이 남에게는 큰 피해를 입힐 수 있다는 부분을 망각한 것 같았습니다. 그러한 모습들을 보며 사람들이 좀 더 자신의 선택에 책임을 가져야 하고 인간적인 면모를 지녀야 한다는 부분을 강조하고 싶었습니다.

그리고 상업적으로 '신과 함께', '도깨비' 등 저승 사자가 나오는 내용을 다룬 웹툰이나 드라마, 영화 등은 자주 볼 수 있으며 성공한 사례들도 많은 것을 볼 수 있습니다. 허나 게임에서 저승사자를 다룬 게임은 그리 많지 않은 것을 볼 수 있습니다.(Peace, Death! 정도). 고로, 게임 쪽에서 많이 찾아볼 수 없는 저승사자와 관련된 게임은 타 게임과의 독창성을 강조 할 수 있을 것이라 생각이 들며 이로 인해 사람들의 흥미를 유발할 수 있다

고 생각합니다.

게임 제작 포커스

- 한 가지의 스킬만을 사용하여 클리어 하는 지루한 방식이 아닌 각각의 스킬들을 잘 혼합해서 사용하며 나아갈 수 있는 방식의 맵 및 몬스터 디자인이 필요함.
- 선택의 모호성 및 중요성을 강조한 게임이기에 플레이어의 선택이 이루어지는 부분의 경우 게임을 진행할수록 좀 더 모호한 선택을 요구하는 상황이 필요함.
- 저승으로 데려가지 않았을 시에 화폐를 얻을 수 없어서 아이템을 구입이 불가능한 부분의 경우 엔딩까지 클리어 할 수 있는 난이도 조절이 중요함.

ROAD FOR REAPER

IT융합자율학부

201632023

이지훈

목차

게임 개요

게임 특징

스토리 / 대표 캐릭터

게임 흐름

재미 요소

기획 의도

게임개요

- 장르

액션 플래포머 / 어드벤처 게임

- 플랫폼

PC / 모바일

- 유사한 게임

오리와 도깨비 불
언더테일



UNDERTALE



* You feel like you're going to have a bad time.

LV 14 HP 100 / 100 KR 92 / 92

FIGHT ACT ITEM MERCY

게임특징



흔히 볼 수 있는 플래폼 장르

+

독특한 스토리

+

플레이어가 게임을
직접 이끌어 나갈 수 있게 하는
선택 요소

STORY

기억을 잃은 주인공이 상사를 통해 자신의 업무에 대해 알게 되고

업무를 이어 나가던 중에

‘천사의 깃’이라는 신기한 물건을 발견하고 상사에게 보여준다.

상사는 그 물건이 사람의 생명을 연장시킬 수 있는 도구라는 것을 알려주게 된다.

주인공은 자신이 사람을 살릴 수 있게 된다는 것을 알게 되고

그렇게 주인공은

저승사자로서의 선택과 인간으로서의 선택

사이에서 고민에 빠지게 된다.

대표 캐릭터

주인공

특징

- 플레이어가 플레이 하는 캐릭터
- 플레이어의 선택을 대변해주는 캐릭터
- 게임 시작 시 기억을 잃은 상황, 히든 엔딩을 통해 기억을 되찾음

외관

- 동양 저승사자의 모습을 현대식으로 해석
- 기존 저승사자 이미지와 너무 외람되지 않게 디자인



대표 캐릭터

상사 저승사자

특징

- 새롭게 등장하는 요소(스킬, 아이템)이 나오면 등장해 설명해주는 튜토리얼 같은 역할을 하며 게임의 진행을 매끄럽게 해줌
- 아이템을 판매하여 상점 으로서의 역할을 함

외관

- 주인공과 동일한 복장으로 아군이자 저승사자라는 유대감 형성
- 다소 무거울 수도 있는 저승사자의 이미지를 많이 가볍게 해주는 존재



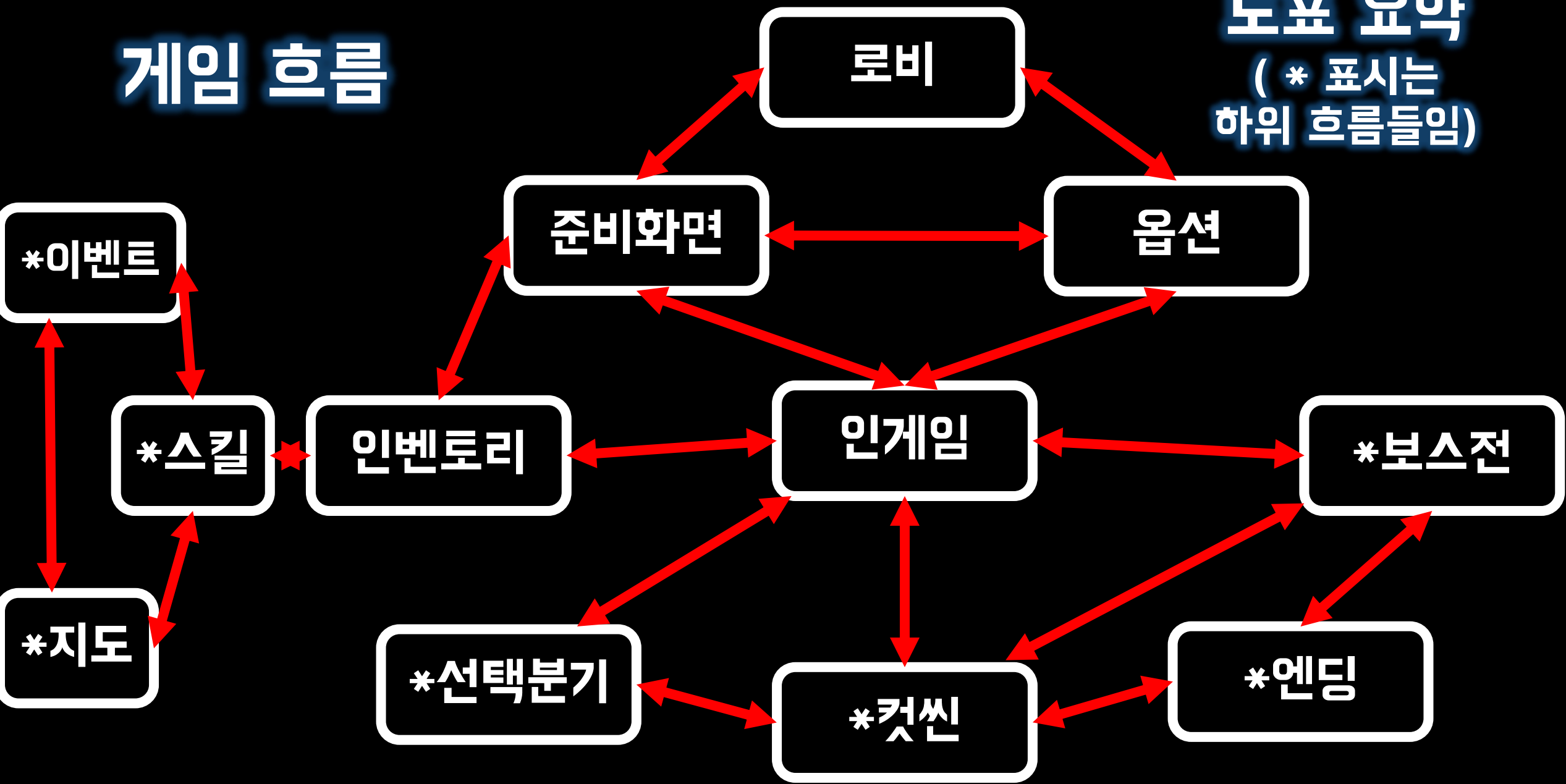
게임 흐름

게임 흐름의 간단 요약

주인공이 각각의 스테이지를 헤쳐나간 후
죽은 자를
선택에 의해 되살릴 것인지 결정하고,
그 선택들의 합으로
총 4개의 엔딩을 귀결시킨다.

게임 흐름

도표 요약
(* 표시는
하위 흐름들임)



게임 흐름

로비

ROAD FOR REAPER

CONTINUE
LOAD GAME
NEW GAME
LOGIN



기능

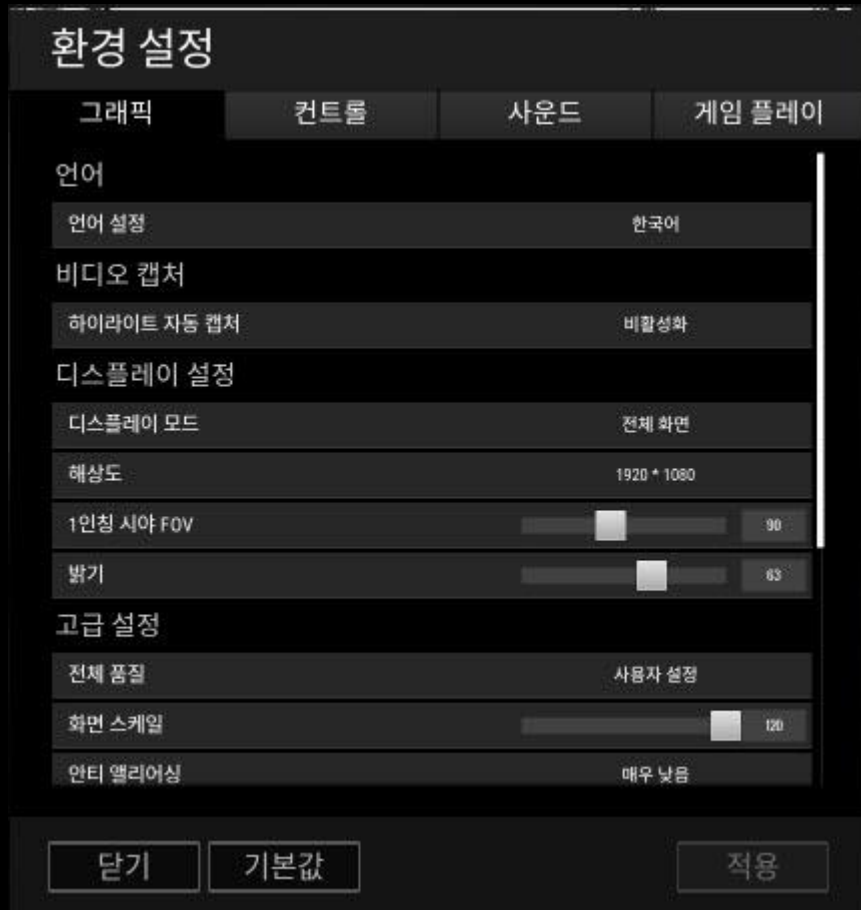
- 1) 게임 화면으로 이동
- 2) 옵션으로 이동
- 3) 게임 종료

참고 자료)

다크소울 3

게임 흐름

옵션



기능

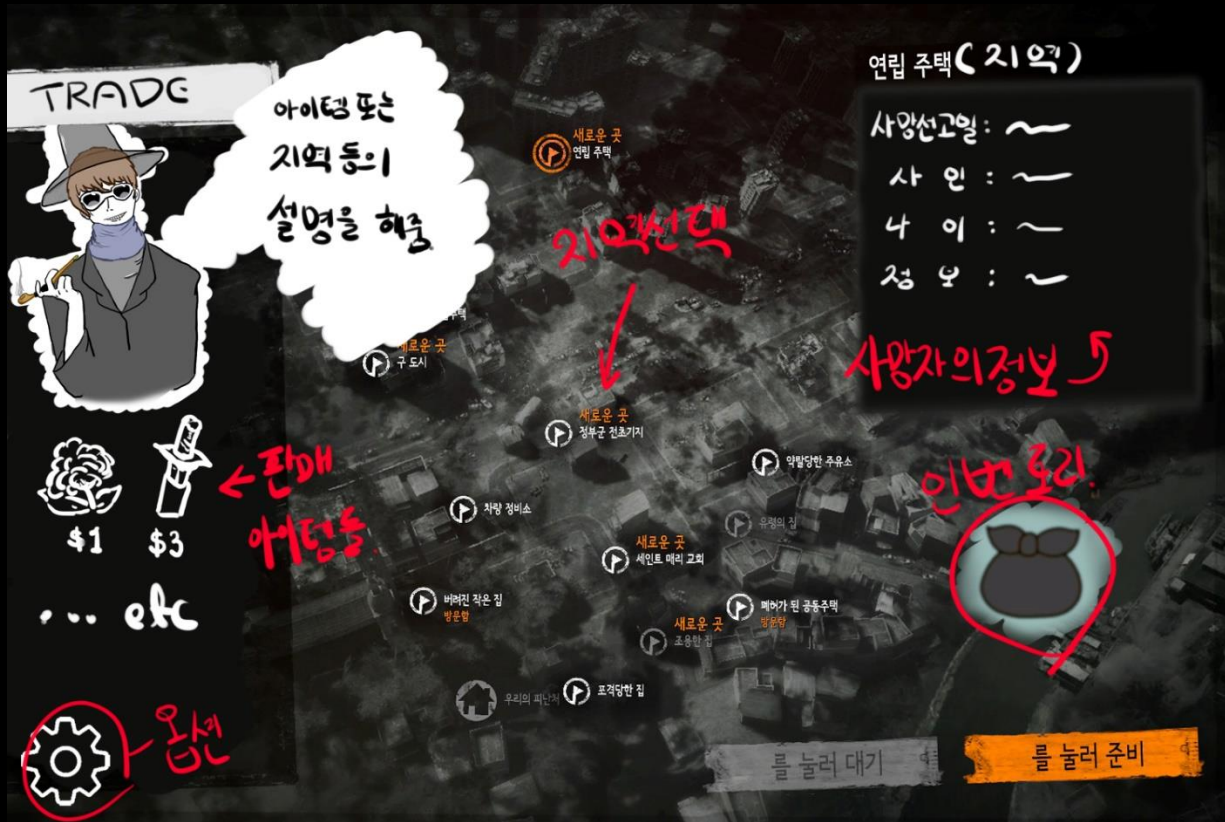
- 1) 해상도 조정 (PC한정)
- 2) 조작키 설정
- 3) 볼륨 조정
- 4) 로비화면 일시) 로비로 이동
- 5) 게임 중 일시)
게임화면으로 이동

참고 자료)

배틀그라운드

게임 흐름

준비화면



기능

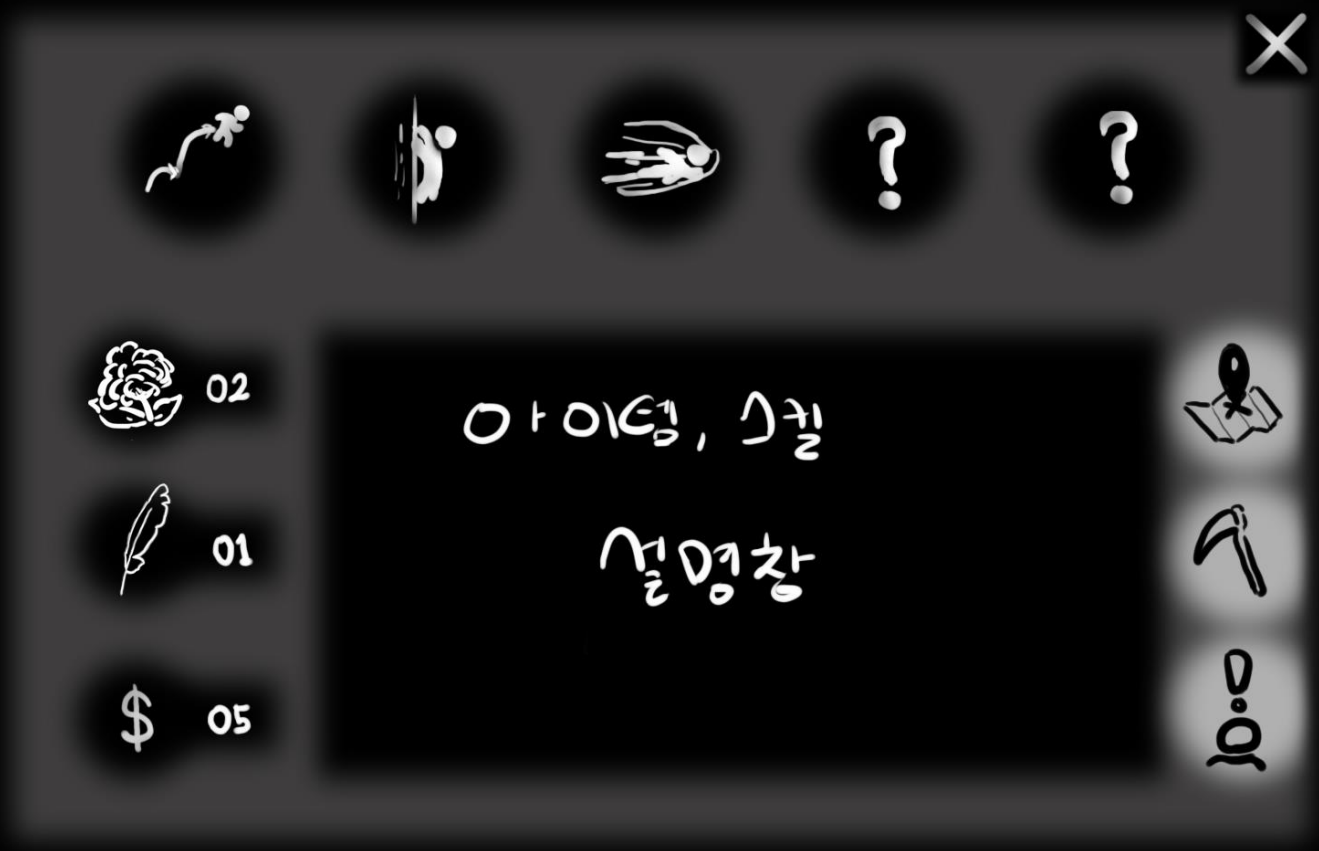
- 1) 스테이지 선택
- 2) 아이템 구입
- 3) 인벤토리로 이동
- 4) 옵션으로 이동
- 5) 지역 및 업무 정보 확인

참고 자료)

디스워오브마인

게임 흐름

인벤토리



특징

- 1) 인벤토리 내에 하위 흐름 존재
- 2) 스킬, 아이템
무기, 지도 확인 가능

참고 자료)

오리와 도깨비불

바하2 리마스터

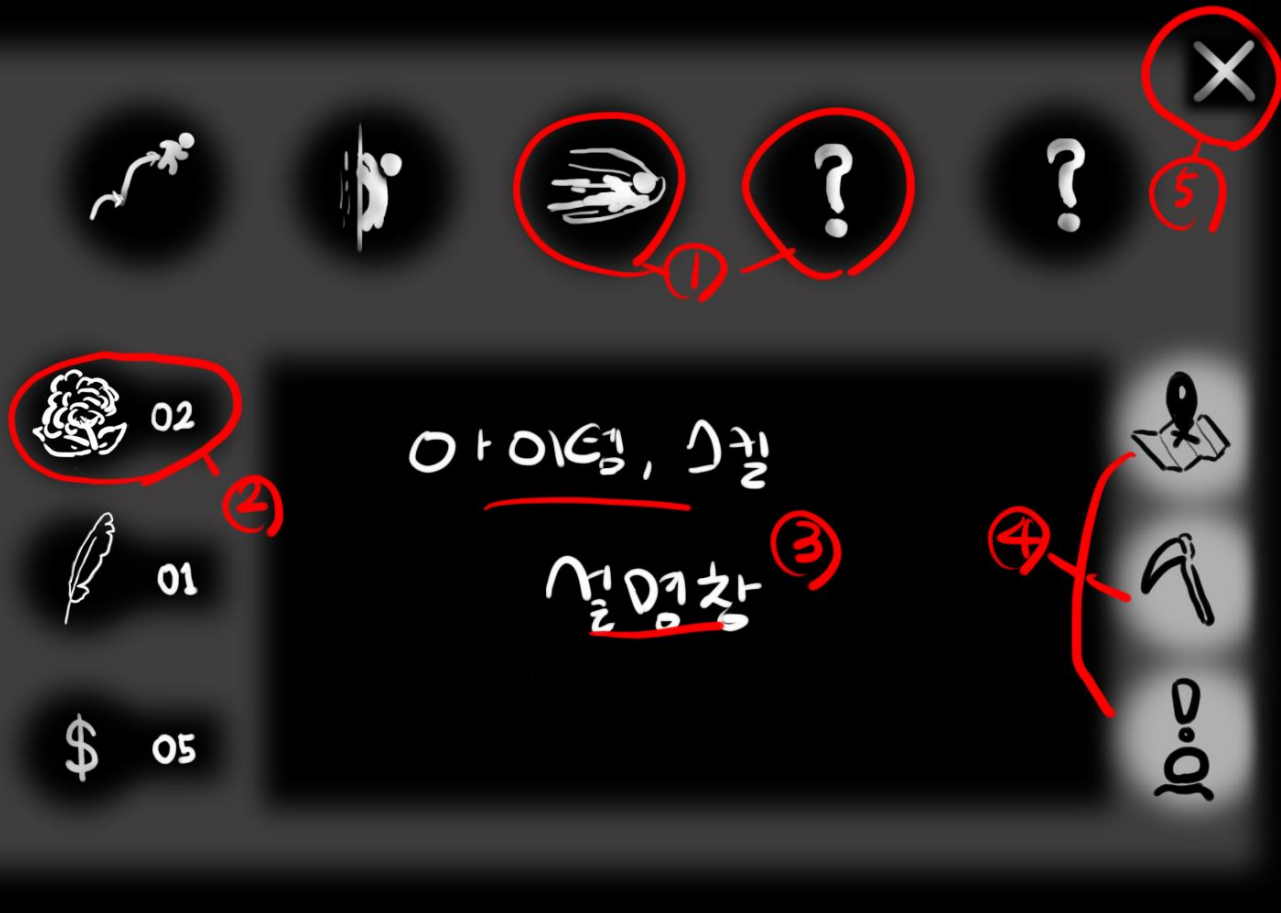
게임 흐름

인벤토리

*스킬

기능

- 1) 현재 소유한 스킬 확인
미소지시 '?' 표시
- 2) 아이템 중 메인 아이템 수
(이벤트 아이템 제외)
- 3) 아이템 및 스킬 설명
- 4) 지도-무기-이벤트아이템
창으로 이동 가능
- 5) 인벤 나가기 버튼 존재



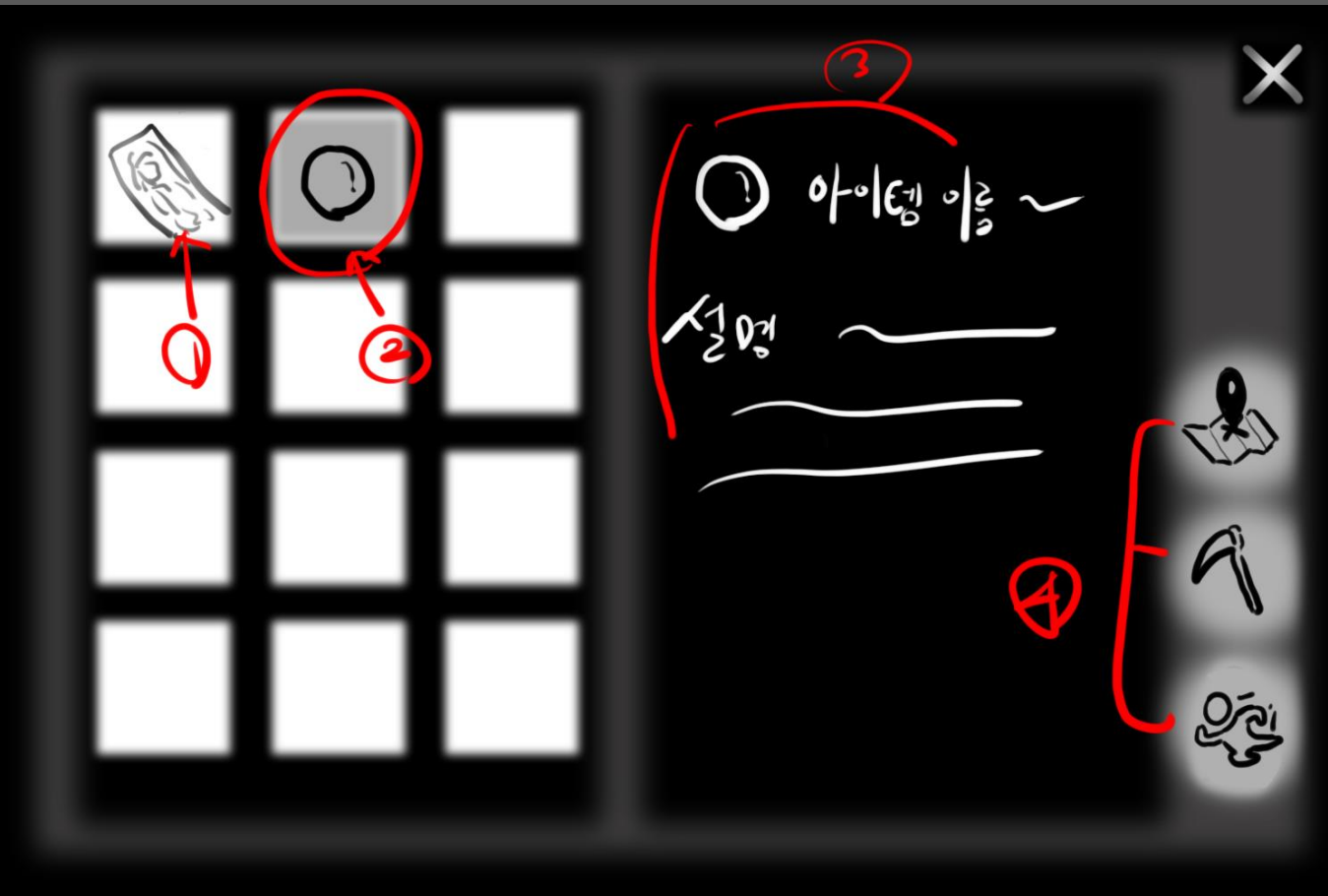
게임 흐름

인벤토리

*이벤트

기능

- 1) 현재 소유한 이벤트 아이템 확인 가능
- 2) 아이템 선택 시 뒷 배경이 회색으로 바뀌어 가시성 상승
- 3) 아이템 설명
- 4) 지도-무기-스킬 창으로 이동 가능



게임 흐름

인벤토리

*지도

기능

- 1) 현재 위치와 맵 형태 파악 가능
- 2) 현재의 목표 표시
- 3) 지역 이름 표시
- 4) 스킬-무기-이벤트아이템 창으로 이동 가능



게임 흐름

인게임



사이드뷰



특징

- 1) 사이드뷰 게임 방식
- 2) UI 최소화
- 3) 공격 및 스킬 사용 가능
- 4) 스킬, 아이템, 무기
모두 인벤토리에 저장

참고 자료)

오리와 눈먼 숲

게임 흐름

인게임



기능

- 1) 플레이어블 캐릭터 조작
- 2) 현재 체력 상태 표시
- 3) 이벤트 알림
- 4) 옵션으로 이동
- 5) 인벤토리와 엔딩을 제외한 모든 인게임 하위에 이동

게임 흐름

인게임

*선택분기



무엇을 선택할 것인가?

1. 저승인도

2. 생환

3. 잠시 보류

기능

- 1) 플레이어에게 선택지 제공
- 2) 엔딩에 변화를 주는 요소로써 플레이어가 능동적으로 게임을 이끌게 함
- 3) 현재 선택한 부분은 배경이 검정색으로 변화
- 4) 인게임, 컷씬으로 이동

게임 흐름

인게임



*컷씬

삼사



뭐 또 필요한게 생긴거야?

기능

- 1) 텍스트와 그림으로 설명
- 2) 플레이어가 스토리에 더 몰입하고 쉽게 이해할 수 있도록 도움을 줌
- 3) 보스전, 인게임, 엔딩, 선택분기로 이동

게임 흐름

인게임

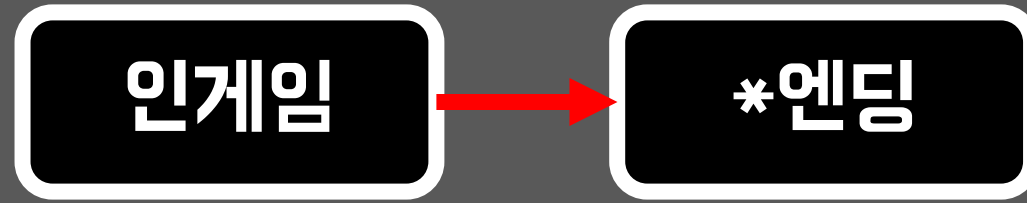
*보스전



기능

- 1) 상대할 보스 등장 및 보스와의 전투 가능
- 2) 보스의 체력, 이름 표시
- 3) 인게임, 컷씬, 엔딩으로 이동

게임 흐름



특징

- 1) 플레이어가 선택분기에서 한 선택에 따라 엔딩 결정
- 2) 노말1 배드2 트루(히든)1로 총 4개 엔딩 존재

기능

- 1) 게임의 끝마무리
- 2) 확고한 메시지 전달

재미요소

CONTROL

CHOICE

STORY

HIDDEN

COLLECT



재미요소 - **CONTROL**

플래포머 형식의 게임 진행 방식

플레이어 본인의 컨트롤을 이용해 각종 장애물들을 격파하며
스테이지를 클리어해 나가는 재미가 있음

또한 보스전이 존재하며 보스 또한 컨트롤과 스킬들을 조합해
클리어 해나가는 재미가 있음

비슷한 진행방식의 대표적인 예)



재미요소 - CHOICE

스테이지 클리어 후 등장하는 '선택'의 존재
플레이어가 직접 선택할 수 있는 3가지 선택지 제공
→ 스테이지 클리어 후의 선택들의 합에 따라서
엔딩 변화(4개의 엔딩 존재)를 도모
플레이어가 게임의 능동적인 주체가 된다

비슷한 진행방식의 대표적인 예)



재미요소 - **HIDDEN**

숨겨진 엔딩과
숨겨진 아이템들이 존재해
그것들을 찾아내는 재미가 있음

비슷한 진행방식의 대표적인 예)



재미요소 - COLLECT

화폐가 존재하고 상점 존재

상점에서만 획득 가능한 아이템의 존재

또한 게임을 진행하며 수집 가능한 스킬과

히든 아이템이 존재함

그로인해 아이템 및 스킬을 수집하는 재미가 있음

비슷한 진행방식의 대표적인 예)



어햇인타임



오리와 도깨비불



다크소울

기획의도

매체의 발달로 사람들은 다양한 방법으로 소통을 하는데,
몇몇 나쁜 사람들은 소통 과정에서
정말 가볍게 남들을 헐뜯고 공격하는 모습을 많이 보게 되었다.
누구나 상처 입을 수 있는데, 그렇게 쉽게 선택하는 것을 보고
그런 특정 사람들이 좀 더 자신의 선택의 중요성과
사람으로서 인간적인 면모를 지녀야 한다는 부분을 강조하고 싶었다.