**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 불리우는 ‘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 1회차와 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 저승사자가 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 있다고 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.