

네오위즈 퀘스트

게임 소개 자료

이상호, 기획자, Unity 작업

021016, leesangho1016@gmail.com, +82 010-2911-5167

유준혁, 기획자, Blender 작업

020305, a01091040305@gmail.com, +82 010-9104-0305

최주안, 기획자, Flstudio Mobile 작업

020101, jupal0101, jupal010129@gmail.com, +82 010-4335-9979

꺼억, 대한민국

Discord, GitHub(<http://buly.kr/BIWB7nK>)

2026-01-15

Table of Contents

1. 팀 상세 소개
2. 콘셉트
3. 세계관
4. 스토리
5. 캐릭터
6. 핵심 콘텐츠

1. 팀 상세 소개

A. 이상호

생년월일	021016
e-mail	leesangho1016@gmail.com
연락처	+82 010-2911-5167
역할	기획자, Unity 작업

B. 유준혁

생년월일	020305
e-mail	a01091040305@gmail.com
연락처	+82 010-9104-0305
역할	기획자, Blender 작업

C. 최주안

생년월일	020101
e-mail	jupal010129@gmail.com
연락처	+82 010-4335-9979
역할	기획자, Flstudio Mobile 작업

2. 콘셉트

A. 장르

본 게임의 장르는 액션입니다.

B. 분위기

본 게임의 분위기는 귀엽고 아기자기하고 양증맞음을 추구하였습니다.

C. 핵심 재미

본 게임의 엉뚱한 세계관과 스토리와 캐릭터가 흥미를 유발합니다.

3. 세계관

A. 시간

본 게임은 중세 시대를 배경으로 하였습니다.

B. 장소

본 게임은 신이 사는 신계와 인간이 사는 인간계와 악마가 사는 마계가 등장합니다.

C. 기술 수준

본 게임은 돌맹이, 무술, 마법, 막대기, 총 등 다양한 형태로 싸우는 싸움 기술이 지배적입니다.

D. 사회 구조

신이 인간과 악마와 꺼역을 창조한 창조주와 피조물 관계에 있습니다.

인간과 악마는 서로를 적대합니다.

꺼역은 인간과 악마 모두를 적대합니다.

E. 세계의 상태

신이 세상을 다채롭게 만들기 위해서 인간을 창조했습니다.

그러나 인간이 신을 넘보고 이기적이고 환경을 파괴했습니다.

신이 인간을 제어하기 위해서 악마를 창조했습니다.

악마는 인간과 똑같고 통제불능이고 폭력적이었습니다.

신이 세상에 착한 인간과 착한 악마만 남겨야 한다는 것을 깨달았습니다.

이 다음은 게임 시작 시점입니다.

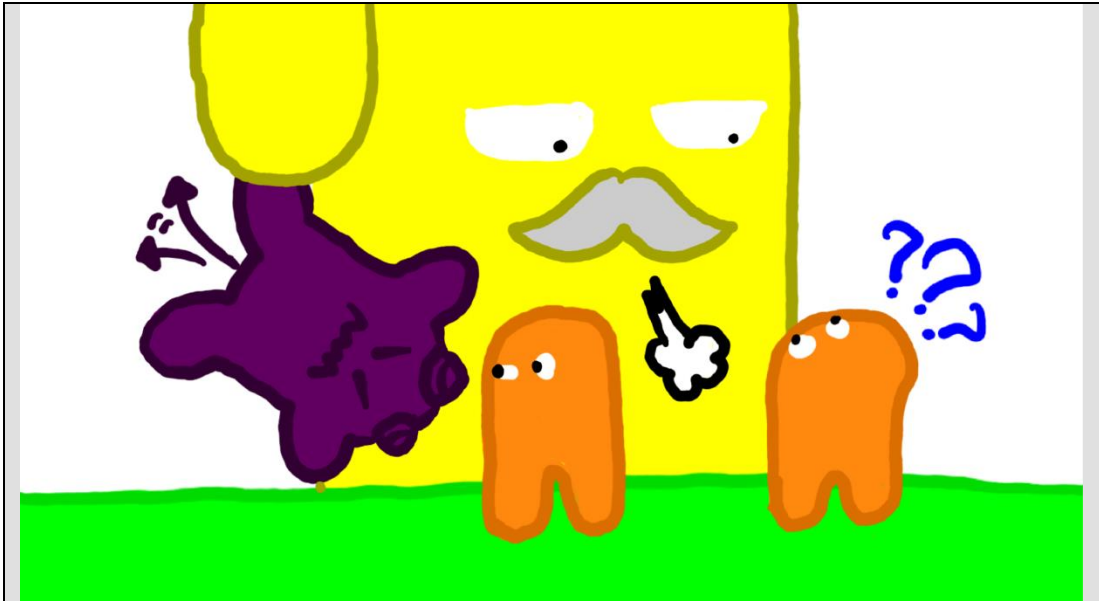
4. 스토리



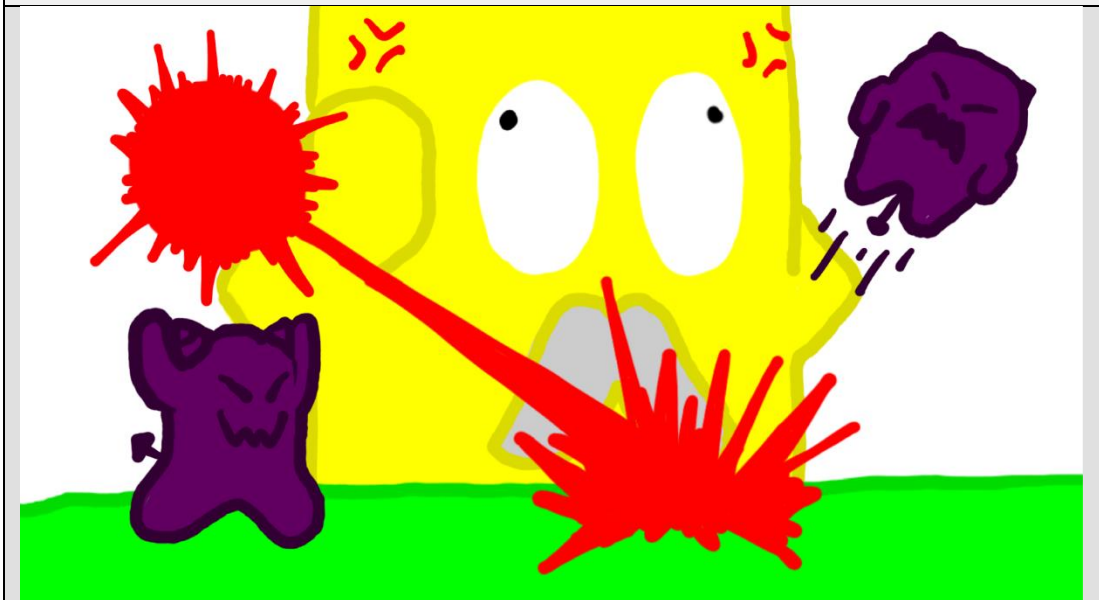
신이 세상을 다채롭게 만들기 위해서 인간을 창조했서요



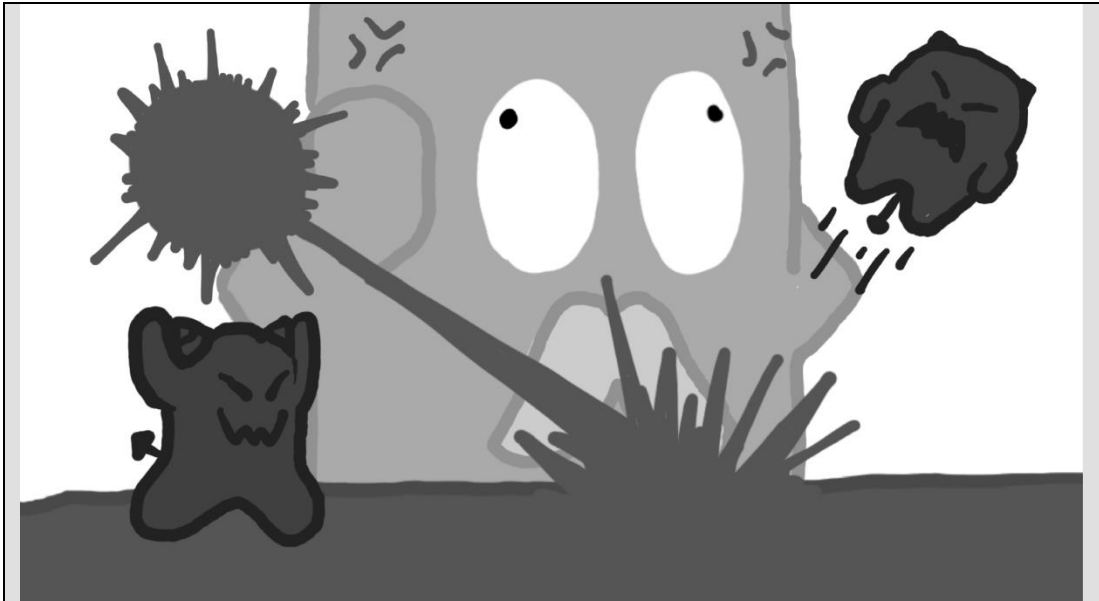
그런데 샤갈 이 인간들은 신을 넘보고 이기적이고 환경을 파괴했어요



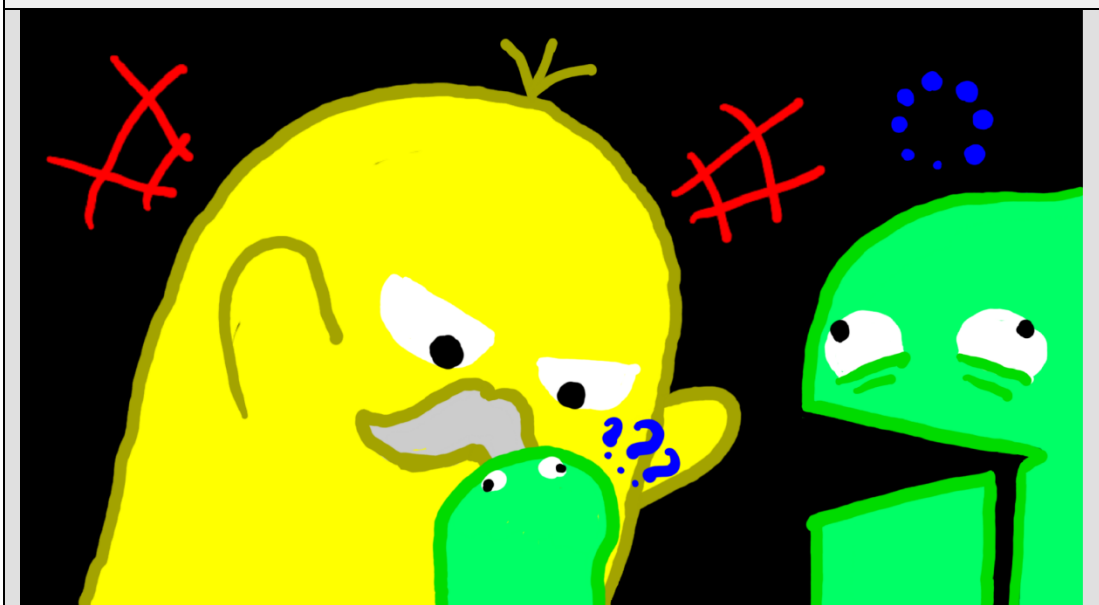
신이 인간을 제어하기 위해서 세상에 악마를 추가했어요



그런데 악마 이것들은 인간보다 더 통제불능이고 폭력적이었어요



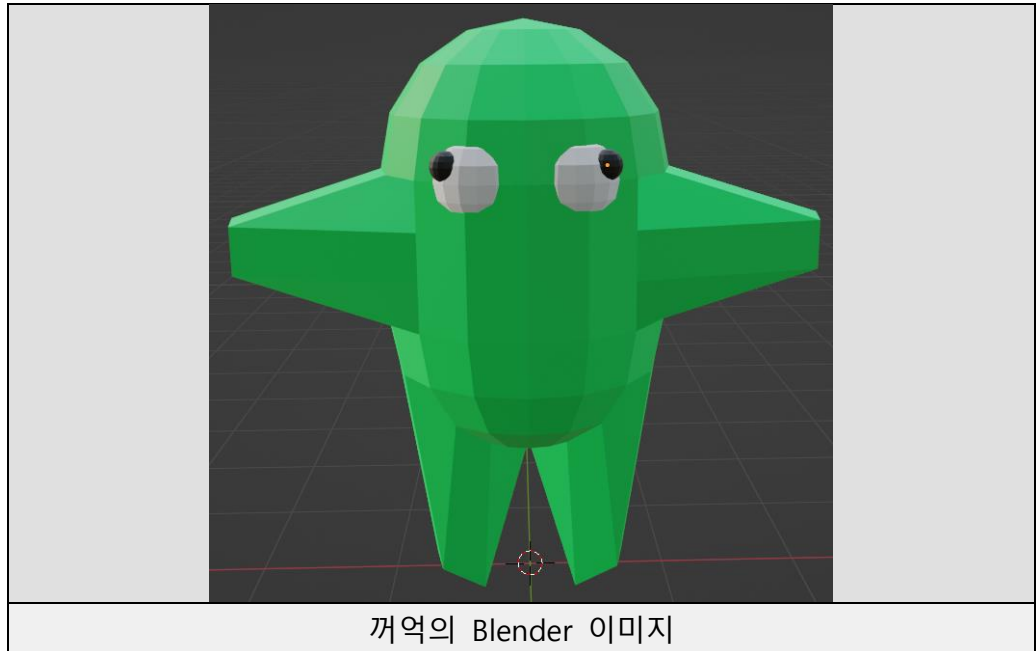
신은 머리가 아팠지만, 한 가지 깨달았죠. 특정 종족을 남기는 것이 아닌,
착한 인간과 착한 악마만 남겨야 한다는 것을요



그래서 신은 꺼억을 창조하고
나쁜 인간과 나쁜 악마만 먹으라는 사명을 내렸어요.
꺼억이는 이해를 못했지만 일단 인간의 마을로 향하네요.

5. 캐릭터

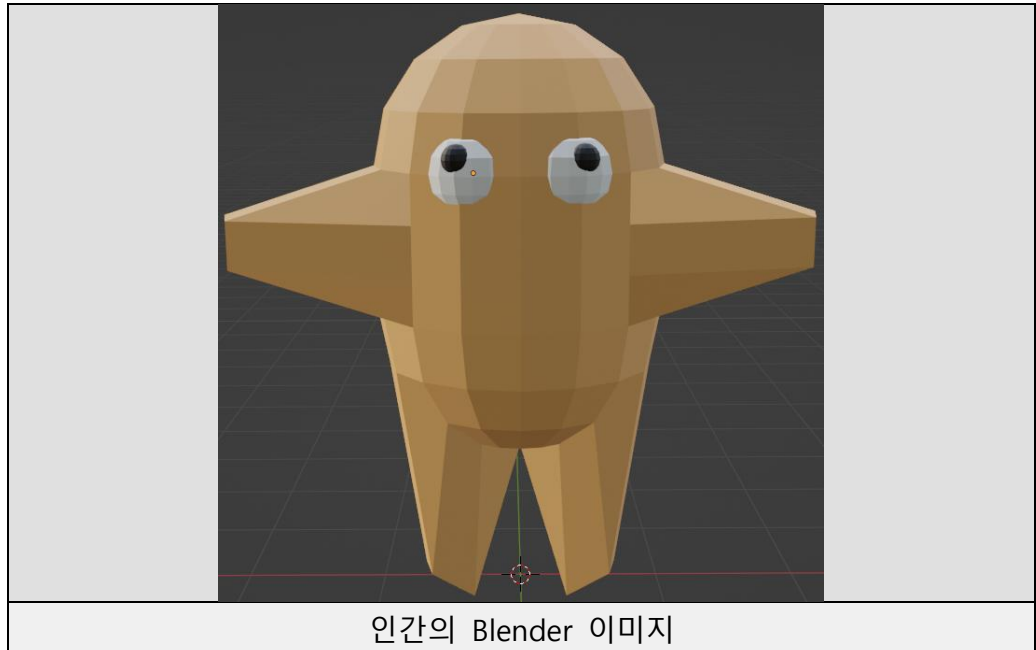
A. 꺼억



B. 신



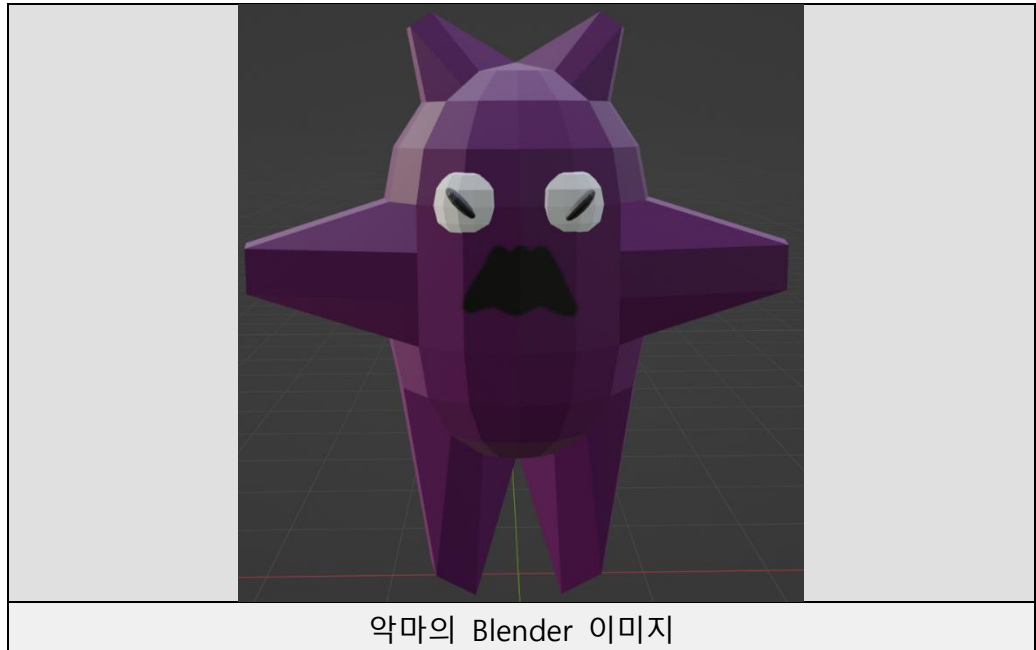
C. 인간



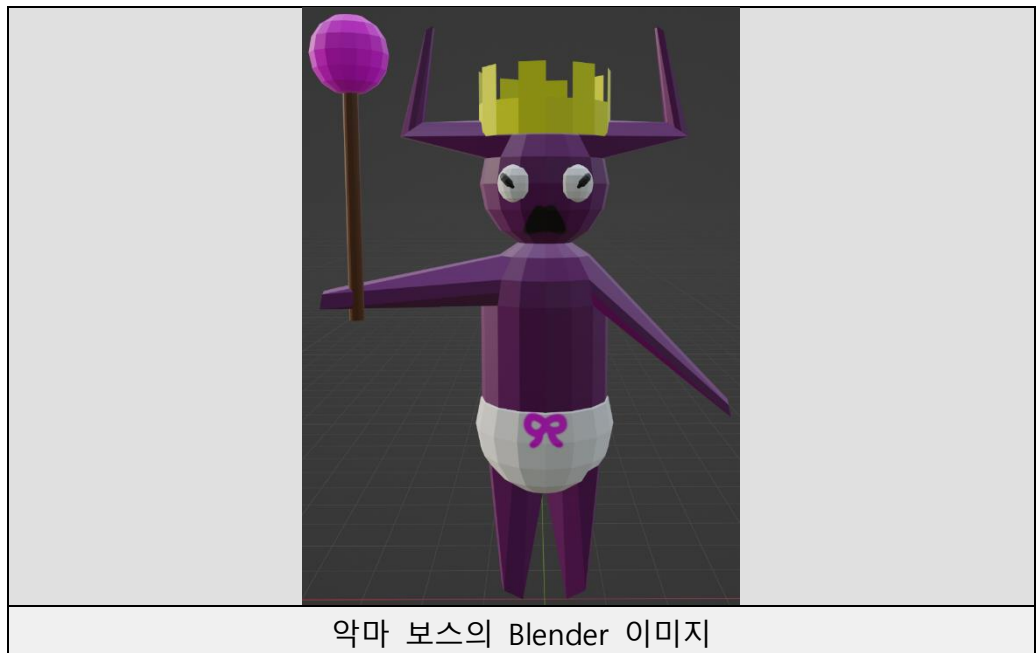
D. 인간 보스



E. 악마



F. 악마 보스



6. 핵심 콘텐츠

A. 기본 플레이 루프

꺼억이 인간 마을에 등장해서 나쁜 인간들을 잡아먹습니다.

신이 나쁜 인간을 모두 잡아먹은 꺼억을 인간 보스에게로 이동시켜줍니다.

신이 인간 보스를 잡아먹은 꺼억을 마계로 이동시켜줍니다.

꺼억이 악마 마을에 등장해서 나쁜 악마들을 잡아먹습니다.

신이 나쁜 악마를 모두 잡아먹은 꺼억을 악마 보스에게로 이동시켜줍니다.

신이 악마 보스를 잡아먹고 사명을 다한 꺼억을 칭찬합니다.

B. 주요 시스템



C. 차별 요소

본 게임은 귀엽고 아기자기하고 양증맞은 분위기와 엉뚱한 세계관과 스토리와 캐릭터가 차별 요소입니다.

D. 플레이 감각 목표

플레이어가 인간과 악마 마을에서 인간과 악마를 상대로 조작법을 익히는 것을 목표로 합니다.

그리고 난이도가 높은 인간 보스와 악마 보스를 상대하며 어려움을 극복하는 것이 플레이 감각의 최종적인 목표입니다.