1. 개요
2. 제임제목 : Overflow(흘러 넘친다는 의미의 영단어로 프로그래밍에서 데이터 표현의 한계 때문에 발생하는 오류를 지칭함)
3. 게임장르 : 덱빌링 로그라이크 게임(작은개발규모, 장르자체에 충성도가 높은 유저층)
4. 타겟 & 플랫폼 : PC게임, 글로벌시장 로그라이크 팬덤
5. 게임설명 :
6. 게임컨셉 : ‘딱뎀’ 이라는 표현을 들어보셨나요? 인터넷방송에서 유행을 타기 시작한 용어로 정확히 적의 남은 체력만큼의 데미지로 공격하여 데미지 낭비를 없애는 것을 뜻함 ‘딱뎀’게임을 만들자!
7. 게임목적 : 최종보스를 쓰러뜨리는 것, 그 과정에서 수반되는 플레이어의 성장
8. 게임테마 : 불교세계관-윤회사상 목표(해탈하여 성불)를 이루기 위해 끊임없이 재탄생하는 것 로그라이크의 영구적 죽음과 닮아있음
9. 장르소개와 선정이유 : TCG(꾸준한 인기) + 로그라이크(소규모개발에 매우 적합)  
   슬레이더 스파이어의 큰 성공
10. 타겟 선정이유 : TCG로 대표되는 카드게임 장르에 대한 국내 관심도 너무 낮음 매니악한 장르 -> 스팀시장 자연스럽다고 봄
11. 게임의 핵심 재미요소 : overflow시스템, 적의 체력을 정확히 0에 맞추지 못하면 다시 살아난다 반대로 정확히 최대치로 회복시킬 경우에도 죽음
12. 시나리오 줄거리 : 노승의 부탁으로 편지를 전하러 가는 주인공, 여정중에 알 수 없는 괴물들을 만나다! 목적지에 가까워질수록 난폭해지는 괴물들… 심상치 않은 전운이 감도는 가운데 과연 여정의 끝에서 그를 기다리고 있는 것은?
13. 게임 진행 방식 : 기본적으로 battle – reward – journey 총 3개의 페이즈가 반복됨
14. 그래픽 컨셉 : 몽환적

안녕하세요 이번에 제안서 프리젠테이션을 위해 이 자리에 서게되었습니다. 제 이름은 한태우입니다.

이전에 제가 퍼즐게임을 만들겠다고 했었는데요. 모종의 이유로 방향이 변경 되었어요. 그래서 이전에 제발표를 기억하고 계신다면, 지금 이자리에서 싸~악 비우고 들어주셨으면 좋겠습니다. 오늘부터 다시 1일차입니다

그럼 이제 본격적으로 시작해 볼까요?

일단 간단하게 제안서의 개요를 짚어드리고, 주된 내용은 게임설명 파트에서 이야기할 예정입니다. 들어가 볼까요?

게임의 제목은 overflow입니다 overflow는 전산 시스템에서 발생하는 특정 오류상황을 유발시키는 원인, 또는 그런 오류 상황들을 총칭하는 용어로 자주 쓰이는데요. 이 게임의 핵심 시스템이기도 해서 잠시 가제로 쓰게 되었고 세계관을 정립한 후에 적절한 이름으로 교체할 예정입니다.

게임 장르는 덱빌딩 요소를 첨가한 로그라이크 게임이구요. 스팀을 필두로한 로그라이크 팬덤을 주요 타겟으로 삼았습니다. 이에 대한 자세한 설명은 뒤쪽에서 다루도록 할께요.

여러분 ‘딱뎀’이라는 표현을 들어보셨나요? 딱뎀이란 전략류게임에서 정확하게 대상의 남은 체력만큼의 데미지를 주어 처치하는 것을 뜻하는 용어입니다. 해외에서는 lethal 또는 exact lethal 이라는 표현으로 퍼져있습니다. 저는 이 딱뎀을 아예 게임으로 만들면 재밌지 않을까? 라는 생각에서 출발을 했구요. 그렇기 때문에 이것이 곧 게임의 핵심 컨셉이 되었습니다.

게임에서 제시하는 목적은 이겁니다. 1차적인 목적은 최종보스를 쓰러뜨리는 것. 2차적인 다회차플레이를 통한 엔딩의 수집, 3차는 스코어링

사람이 무언가를 함에 있어서 외재적동기보다는 내재적동기가 더 지속력이 강한 것은 자명한 사실이에요. 더 높은 스테이지를 향한 도전은 얼핏보면 외재적동기에 의한 것으로 보일 수도 있죠. 하지만 그것은 동시에 자기 자신에 대한 도전이기도합니다. 특히 여러 번 죽음의 경험이 쌓이는 로그라이크에서는 그것이 더욱 두드러지게 나타납니다. 수많은 시도를 통해서 난관을 극복한다는 것은 이 앞에서 죽어나간 수많은 자기자신들을 뛰어넘는 것과도 같죠. 그렇기에 제가 제시하는 목적은 이 게임을 플레이하는 외재적 동기인 것과 동시에 그 동기를 내재화하는 과정을 돕는 역할을 할것입니다.

저는 게임 시스템과 세계관이 유기적으로 묶여있는 게임을 만들고 싶었습니다. 그래서 이 로그라이크장르에서의 죽음과 부활의 개념 그리고 그리고 뒷부분에서 설명하겠지만 게임의 핵심시스템인 overflow까지 “어떤 세계관을 짜야 이런것들을 자연스럽게 세계관속에 녹여낼 수 있을까?” 를 고민했구요….. 그리고 그 답이 여기에 있습니다.

불교에서는 ‘모든 생명체는 성불을 목적으로 끊임없이 육도를 돌면서 환생을 한다’고 합니다. 확실한 목표가 존재하고 삶과 죽음의 순환, 그리고 그 과정까지도 전부 다~ 하나의 목적을 위한 것 이라는 점이 로그라이크의 모습과 많이 닮아있다고 생각을 했어요. 그래서 이 윤회라는 개념을 메인테마로 잡기로 했습니다.

이제 장르에 대한 이야기를 해봐야겠죠. 이 게임은 기본적으로 턴제를 기반으로한 로그라이크 게임입니다. 전투를 풀어나가는 방법으로 카드와 덱을 사용하였구요. 아래는 이러한 장르를 취함으로써 가져가는 이점들인데요.

전략적 경험이나 선택의 가치는 카드배틀형태의 게임에서는 항상 따라다니는 수식어죠?

저는 처음 ‘딱뎀’이라는 키워드를 게임의 핵심테마로 삼고 난 뒤 필요한 조건들을 정의해봤는데요. 일단 딱뎀을 계산해야하니까 기본적으로 플레이어가 계산할 시간이 있어야하고, 숫자의 범위가 평범한 사람의 암산으로 커버가 되야하겠죠? 그리고 입힐 수 있는 데미지의 스펙트럼이 넓어야하겠죠? 마지막으로 플레이어의 선택이 없었다면 데미지 계산과정에 난수의 개입이 없어야합니다. 이 모든 조건들을 만족시키는게 턴 기반의 카드배틀형태였습니다.

로그라이크는 맨 처음 장르의 조상님인 로그의 출시이후 로그의 골수팬들이 로그와 유사한 형태의 게임들을 찾아서 분류하는 과정에서 생겨난 용어입니다. 이름부터가 ‘로그같은’ 이라는 뜻이죠? 이처럼 과거부터 꾸준히 하나의 게임분류로써 맥을 유지해왔고 이것은 곧 고정수요층, 다른말로 콘크리트 층이라고도 하죠. 그런 콘크리트층이 확실하게 존재한다는 점이고, 로그라이크 장르라는 점 하나만으로도 그들이 한번쯤은 관심있게 보게만드는 요소가 될 수 있습니다. 밑에 자료를 보시면 왼쪽은 2009년부터 매년 꾸준히 개최되고있는 국제 로그라이크 컨퍼런스의 사진이구요, 오른쪽은 세계 최대규모의 게임플랫폼인 스팀에서도 이러한 고정수요층의 존재를 인지하고 그들을위해 별도의 게임태그도 지원하고있는 모습입니다.

다음은 게임마케팅에 용이하다는 점인데요 한국콘텐츠 진흥원의 2020 게임분야 팬덤연구 보고서의 표현을 빌리자면 게임팬덤은 특정게임에 대한 사유를 공유하는 하나의 사회집단입니다. 오늘날의 현대인은 단순히 같은 게임을 플레이하는 것만으로도 사회참여가 이룰수 있고 이 때문에 최근에는 팬덤의 형성과 관리가 중요하다고 말하고 있는데요. 최근에는 1인방송 컨텐츠를 중심으로 게임팬덤이 형성되고있다고해요. 그리고 로그라이크라는 장르가 이런 1인 방송컨텐츠를 만들어가는 크리에티브 입장에서 굉장히 매력적인 컨텐츠라는 점을 장르의 경쟁력으로 뽑을 수 있겠습니다.

마지막은 소규모 개발에 매우 적합하다는 점입니다. 난수에의한 보정이나 절차적 생성이라는 로그라이크의 핵심적 요소들은 개발과정에서의 소위 가성비를 높혀주죠. 이는 곧 개발비용의 절감으로 이어지고 규모가 큰 다른 게임장르에 비해서 투자 리스크가 현저하게 줄어든다는 장점을 뽑울 수 있겠습니다.

다음은 플랫폼과 타겟에 대한 설명인데요. 일단 이 게임의 장르가 매우 마이너한 장르인건 사실이에요. 최근에는 게임장르는 하나의 단어로 설명할 수 없는 시대가 되긴했지만 이게임이 가지고 있는 요소들로 보아도 메이져한 장르는 아니라는 것을 볼 수 있죠? 심지어 심지어 로그라이크는 장르보다는 게임적 요소로 취급받아서 표본조사에서 완전히 제외되어 있는 모습을 볼 수 있습니다. 결론적으로는 이런 마이너한 장르를 가지고 지역적인 단위로 타겟을 잡는건 시장의 규모가 너무 작기 때문에 불가능하다! 필연적으로 글로벌 시장을 노려야 했습니다. 그렇게 해서! 세계시장을 공략할 플랫폼을 정해야만 했는데요. 소규모 개발을 장점으로 내세웠는데 멀티 플랫폼으로 개발한다고 하는건 말이 안되잖아요? 그래서 이렇게 출시 후 반응에 따라 추후 다른 플랫폼으로의 확장가능성을 열어두고 당장은 하나의 플랫폼으로 역량을 집중해야만 했습니다.

그래서 선택된 것이 스팀입니다. 스팀은 세계최대규모의 게임 플랫폼으로써 여타 다른 플랫폼과비교해 보아도 그 점유율이 매우 압도적입니다. 마켓에 게임을 올리는 것도 특정한 자격이나 복잡한 요구조건 또한 없고 플레이스토어처럼 국가별로 마켓이 분리되어 있지 않아 글로벌 원빌드 운영에 최적화 되어있죠. 그래서 스팀출시를 기본 골자로삼고 스팀의 주력환경인 PC를 첫 플랫폼으로서 선정하게 되었습니다. 여기보시면 단순하게 로그라이크 팬층이라고만 두루뭉술하게 표현이 되어있는데 로그라이크의 요소를 분석해 보면 타겟층을 좀더 세분화 할 수 있는데 이것은 추후 시장분석 파트에서 더 자세히 다루어 보도록하죠.

이제 본격적으로 게임에 대한 이야기를 해볼텐데요. 이 게임의 핵심 시스템인 overflow 시스템입니다. 255, 65535 연식이 된 게임들좀 해봤다 하시는분들은 익숙한 숫자일텐데요. 전자는 8비트, 후자는 16비트로 표현할 수 있는 정수의 최대 단위입니다. Overflow는 이러한 전산시스템의 데이터표현의 한계때문에 발생하는 각종 문제들을 총칭하는 용어인데요. 특히 하드웨어 스펙이 구린시절에 출시된 고전게임에서 많이 찾을 수 있는데 이건 보시다시피 오버플로우의 대표적인 사례로 뽑히는 팩맨의 킬스크린입니다. 그렇다고 요즘게임들에 이런 문제가 나타나지 않는 것은 아닙니다. 오른쪽은 오버워치 5000점 사건이라고 불리우는데요 패작을 하던 유저가 레이팅 1점에서 패배하였더니 당시 최고점수인 5000점이 되어버렸다는 일화입니다. ‘온라인 게임 꼴등이던 내가 정신차려보니 전세계랭킹 1위???’라는 인터넷 소설 제목 같은 일이였죠… 이것도 오버플로우의 한 예입니다. 다시 돌아가서 이 게임의 핵심 테마가 딱뎀이였잖아요? 플레이어가 딱뎀을 맞추지 못했을 때의 패널티를 기획하면서 이 overflow를 아예 시스템적으로 구현을해서 합치자! 라고 해서 기획하게 되었습니다. 상세내용을 살펴보시죠

4의 체력이 남은 적을 7의 데미지로 공격하게되면 3의 데미지가 남죠? 초과분만큼 최대체력에서 까여서 27의 체력으로 부활하게 됩니다.

이러한 과정을 반복적으로 수행함으로써(설명)

그런데 이게임의 주요 컨셉이 딱뎀이라고 하였죠? (설명)

플레이어는 본인의 플레이 스타일에 따라 넘치는 데미지로 적을 찍어누를지 또는 정교한 계산을통한 딱뎀으로 전투를 풀어나갈지 선택할 수 있고 게임을 진행 하면서 플레이 성향에 맞추어 덱을 구성해 나갈 수 있습니다. 그리고 이러한 선택이 스토리와 엔딩에 영양을 미치도록 할 계획이에요.

게임의 전체적인 줄거리 및 설정입니다. 앞서 불교세계의 윤회관을 차용하겠다고 했었는데요. 원래는 철저하게 분리되어 있어야할 육도가 메인빌런에 의해 그 경계가 허물어지게 되고 윤회의 고리가 비틀어지게 됩니다. 주인공과 적들이 계속해서 죽음을 초월하여 부활하는 이유도 이 때문이에요. 주인공이 이러한 이변을 조사하고 해결하는 것이 이 게임의 메인 시나리오입니다.

게임은 진행은 기본적으로 battle과 reward, journey 이 3개의 페이즈가 순환하는 구조입니다. 적들과 싸우고, 전투가 끝난뒤 보상을 받고, 다음 스테이지로 나아가는 것이죠. 좀더 자세히 살펴볼까요?

게임의 주요 시스템과 핵심 재미는 battle 페이즈에 몰려있습니다. 나의 턴과 적의 턴이 번갈아가면서 주어지고 플레이어는 본인이 가진 한정된 자원을 바탕으로 어떠한 방식으로 전투를 풀어나갈지 선택을 하게되며, 전투에서 승리하면 보상페이즈로 넘어갑니다. 이 페이즈에서는 이전 전투의 피드백이 주로 이루어집니다. 직전의 전투결과를 바탕으로 현재 나의 덱이 가지는 강점과 약점을 생각하게 되고 주어진 여러보상중 하나를 선택하여 내 덱을 나의 스타일에 맞게 꾸며 나갈 수 있습니다. Journey는 이야기가 진행되는 페이즈입니다. 게임 시스템상으로는 다음스테이지로 나아가는 구간이면서 동시에 스토리상으로는 다음 챕터로 넘어가는 부분이 되겠죠. 이 부분에서 진행방향을 선형적으로 구성을 할지, 아니면 여기서도 분기를 집어넣어 선택의 요소를 가미할지는 아직 고민중에 있습니다.

마지막으로 게임의 그래픽 컨셉입니다. 스팀을 필두로한 글로벌 시장을 노리는 만큼 스팀 점유율의 대부분을 차지하는 서구권의 불교에대한 인식을 생각하지 않을 수가 없었는데요.

오리엔탈리즘이라는 용어를 최초로 사용한 에드워드 사이드의 저서에 따르면, 서구권은 동양의 종교를 이야기할 때, 1순위로 불교에대한 이야기를 한다고하는데, 반대로 불교를 이야기할 때에는 구름을 뚫고 올라간 산위에서 수련하는 모습이나 도사, 신선 등 불교와는 크게 상관은 없는 요소들인 오리엔탈 판타지의 형태를 떠올린다고 해요. 잘못된 인식이긴 하지만 그게 서구권에서 익숙한 불교의 모습이라면 그 모습을 따라가는 형태로 그래픽 컨셉을 잡을 예정입니다. 종교로서 불교가 가지는 신비함과 오리엔탈 판타지의 몽환적인 느낌을 살리는 그래픽을 생각하고 있구요. 예를 들면 쿵푸팬더같은게 있겠죠. 서양인이 그린 오리엔탈 판타지의 전형적인 교과서의 모습이라고 볼 수 있겠습니다.

제가 준비한 발표는 여기까지구요 간단하게 Q&A받는 시간 가져보도록 하겠습니다.