

게임 기획서

회색도시 리마스터 프로젝트



2025.05.17

게임기획1

게임영상학과 최지훈

목차

- 01 _____ 개요
- 02 _____ 세계관 및 스토리
- 03 _____ UI/UX
- 04 _____ 연출 & 오디오
- 05 _____ 플랫폼 전략
- 06 _____ 마케팅
- 07 _____ 결론
- 08 _____ 질의응답
- 09 _____ 발표 소감 및 TMI…

01 개요

게임 이름	개발	장르
회색도시	 네시삼십삼분	미스터리 추리 비주얼 노벨
출시일	서비스 종료일	플랫폼
안드로이드 기준	안드로이드 기준	안드로이드, iOS
1 : 2013년 7월 30일 2 : 2014년 10월 9일	1 : 2021년 7월 30일 2 : 2023년 11월 30일 ¹⁾	



1) 서버 종료일 / 플레이스토어 다운로드 중단은 2021년 4월 16일

01 개요



장르

미스터리 추리
비주얼 노벨

설명

프로젝트 명
화색도시 리마스터 프로젝트

스토리 중심 모바일 명작 ‘화색도시’ 1·2편을 현대적으로
리마스터하여 새롭게 선보이기 위한 기획 제안

01 개요



화색도시 강점

좋은 IP

@김강시 4년 전
진짜 갓겜인데 ㅠㅠ 스팀에서 2만원에 팔았으면 대박쳤을텐데 모바일에서 5만원에 팔아서 망한겜 ㅋㅋㅋ
답글 259

@김하늘-i8m 4년 전
회도 3 나오면 좋겠다 ..
답글 4

@박창민-b5c 1년 전
생각날 때마다 다시 보는 영상.
검은방-화색도시 팬이라서 너무 꿀같은 개발비화들입니다 😊
비록 회도2 코멘터리는 안 나오겠지만 이걸로도 충분히 재밌어요
답글 2

현주 @신현주-u9s 4년 전
아 화색도시는 몇번을 봐도 진짜 명작이네요ㅠㅠ

@동글동글-t3x 3년 전
진짜 갓겜 3 못봐서 넘무 아쉽...
답글 4

탄탄한 스토리와 게임성으로 비교적 최근까지도 추억중

원작의 인기

X (前 트위터)에서 #화색도시 태그 검색



2025년 4월에도 크게 식지 않은 화색도시의 인기

5월 17일에 진행되는 화색도시 관련 팬 이벤트

01 개요



화색도시 문제점



당시 흔히 말하던 ‘카카오 강점기 시대’



2013년...? 한국에서 스팀 알던 사람?

당시 시기가...

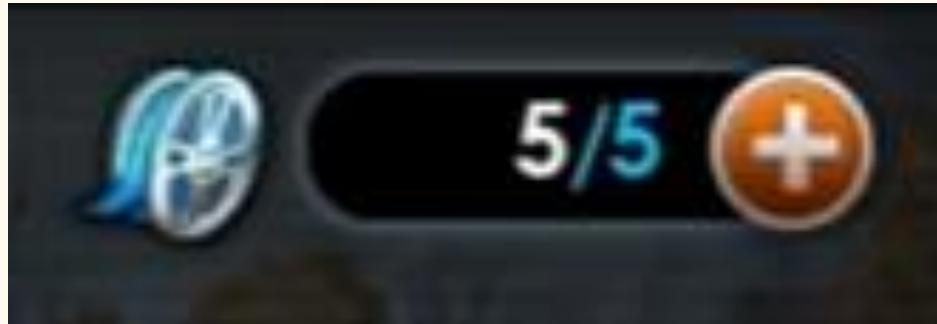
@Sunny-gj2vf 6년 전
솔직히 게임은 공짜다라는 인식이 아니어도 비싸긴 했었음
심지어 돈 내고 하는 게임인데도 팝업 광고까지 때려박았는데...
攀升 55 ↓ 답글 ↑ 답글 1개

@zogon8288 3년 전
거기에 카카오판에서 할때 시간단위로 그 플레이 횟수가 충전되는 방식이어서 뭐 이딴게 다 있냐는 심리로 결제했지...
攀升 3 ↓ 답글

@boris_1005 7년 전(수정됨)
와 화색도시 클리어 하려면 캐시가 필요하네 ㅋㅋㅋㅋㅋ
攀升 1 ↓ 답글

2013년도 유료 결제에 인식이 그렇게 좋지 않았던 시기에도 비싼 인앱 결제

01 개요



화색도시 문제점

원작의 게임 플레이 방식은…?

2013년 당시… 재화를 구매하여 스토리를 하나 하나 구매하던 방식
(ex. 애니팡, 쿠키런 for kakao 등…)

“뭐? 스토리를 볼려면 하나하나 구매해야된다구요? ”

네. 점점 과금 유도가 심해졌습니다.

01 개요

게임 리빌딩

- 기존 1편(현재)과 2편(프리퀄)의 타임라인을 재구성해 단일 스토리라인으로 이어지게 구성
- 스토리에 비하인드를 추가하여 과거 ‘회색도시’ 시리즈와 차별점

지금 트랜드

- 옛 추억을 회상하는 게임이 트랜드에 맞춰 2026년 출시
- 모바일과 PC 함께 출시하는 트랜드에 맞게 Steam, 안드로이드, iOS 등 플랫폼 출시
- 출시 전 대대적인 홍보 및 팝업 스토어 등 큰 규모로 마케팅 실시



02 세계관 및 스토리



비스 티 라 쿤 상 구
화색도시
CITY OF MIST

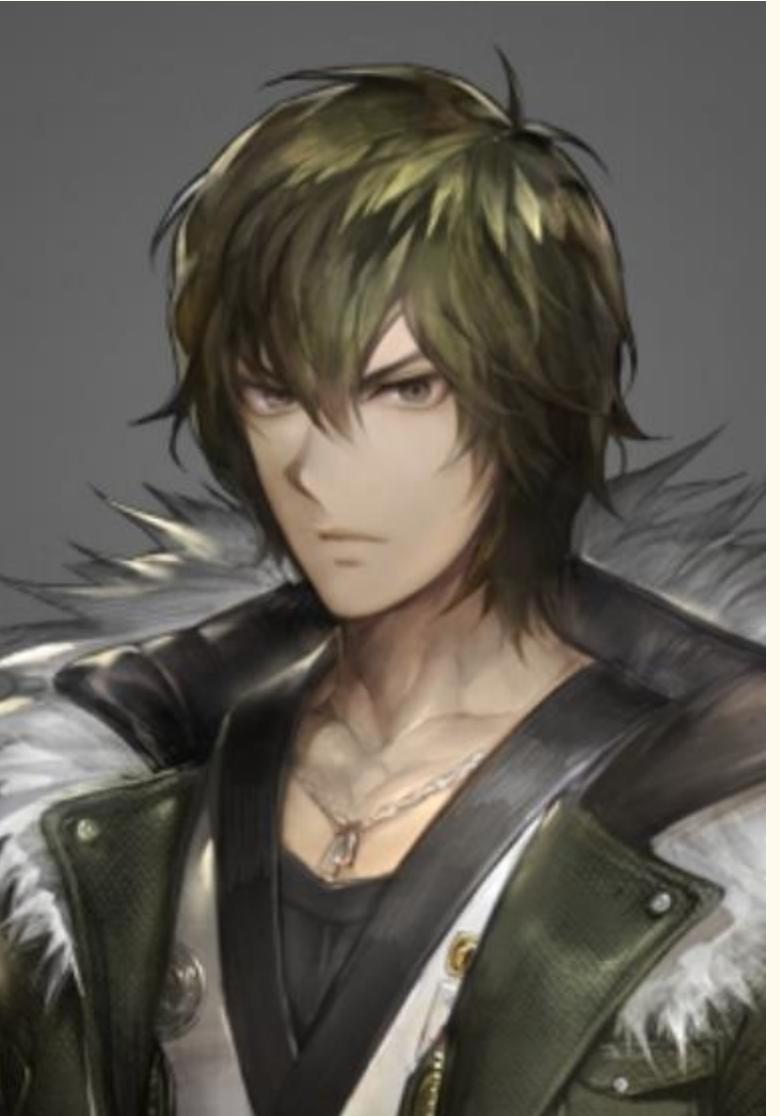
현대 서울 강북구를 배경으로 여아 유괴 사건을 중심으로 각기 다른 배경을 가진 네 인물이 사건에 얹히며 진실을 찾는 스토리.
플레이어는 각 인물의 시점에서 사건을 조사하여 다양한 선택지를 통해 이야기 진행



비스 티 라 쿤 상 구
화색도시2
CITY OF MIST

전편의 과거의 시점으로 여동생의 복수를 위해 선진화파에 잠입한 ‘정은창’
경찰 경감인 ‘권현석’과 협력하여 조직의 실체를 파헤치는 스토리

02 세계관 및 스토리



“모두, 꼭 아래야만 했던 겁니까?
나는… 인정할 수 없어!”

이름 : 양시백

직업 : 태권도 사범

나이 : 27세

신체 : 182cm, 76kg

비 스 티 리 콘 쇼 쿄
화색도시
CITY OF MIST



“너야, 네가 날 여기로 보냈다고!”

이름 : 정은창

직업 : 선진화파 조직원

나이 : 28세 → 30세

신체 : 174cm, 71kg

비 스 티 리 콘 쇼 쿄
화색도시2
CITY OF MIST

02 세계관 및 스토리

1. 스토리 통합



‘회색도시’를 클리어 후 ‘회색도시 2’의 스토리를 플레이할 수 있는 방식

또는

2. DLC

‘회색도시’를 구매 후 ‘회색도시 2’ DLC 확장팩으로 구매하는 방식

03 UI/UX

소니쇼 유튜브

· 명작 미스터리 군상극【 회색도시2 】#1 (에피소드 1~2)



옛 UI/UX는 안드로이드 및 iOS, PC 모두 적합하지만 최신작에 맞게 리마스터하여 제작

- 시대감, 몰입도, 연출 측면에서 좀 더 리마스터하여 제작

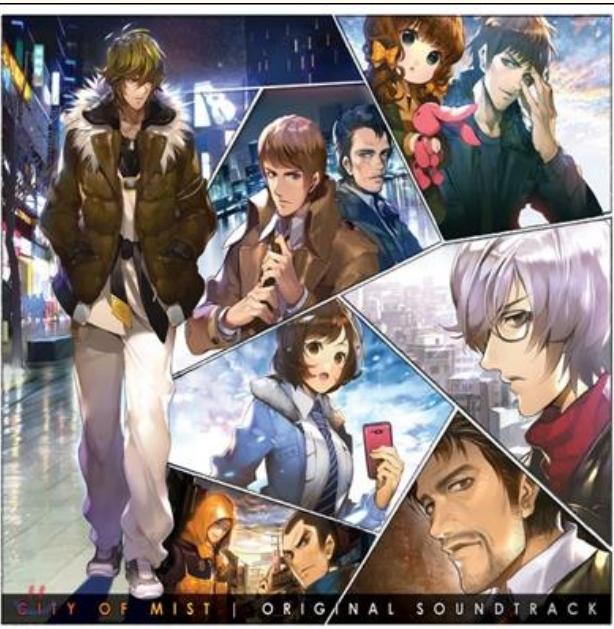
04 연출 & 오디오



강수진, 양정화, 김승준, 김영선, 최한, 정소영 등… 초호화 성우 라인업을 기대하기는 힘들 수도 있다.
최대한 기존 성우를 섭외하되, 신진 성우를 캐스팅하는 방식으로 최대한 기존 원작을 지킴.

- 성우 팬 다수 확보 효과
- 기존 ‘회색도시’ 성우로 유입된 팬덤들의 회색도시 리마스터의 플레이 기대 효과

“우리 성우들 다시 돌아와!!”



기존에 있었던 OST 테마곡 일부 리마스터 / 리믹스 활용하여 제작비 절감

회색도시 OST 앨범

05 플랫폼 전략



STEAM



스마일게이트 스토브



안드로이드



앱스토어



닌텐도 스위치

06 마케팅

- 이세계 아이돌 컴백 지하철 광고



- 나 혼자만 레벨업 지하철 광고

“다시 돌아온 회색도시” “모바일에서 진행되는 미스터리 추리 스토리”

해당 타이틀을 기반으로 대대적인 지하철 또는 길거리 오프라인 홍보



‘회색도시’ 팬덤에게 소식을 알려
게임 재유입을 유도



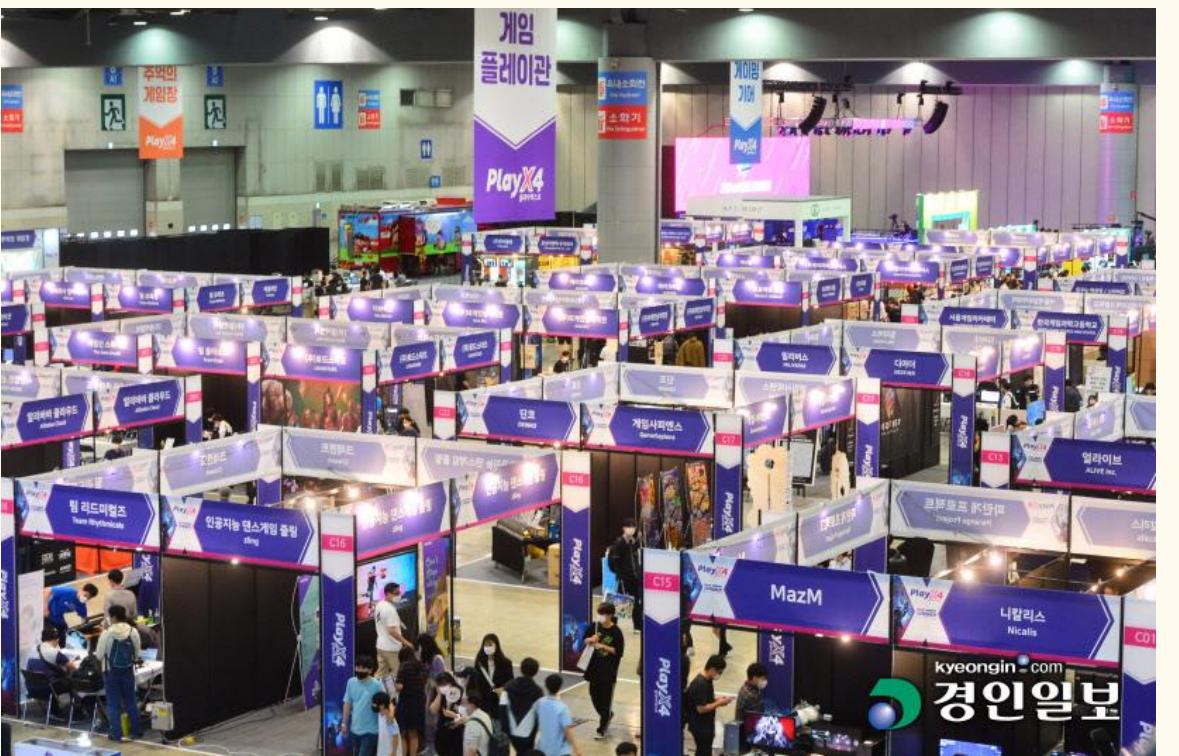
대대적인 광고로 효과로
새로운 팬층을 확보



“어? 이거 옛날… 그 게임?”을 유도
게임에 대한 감성 자극

06 마케팅

- 서울코믹월드 ‘프리코네’ 게임 부스



- PlayX4 행사장

오프라인 행사 부스 홍보

‘회색도시’ 홍보 SNS 업로드, 게임 공식 계정 구독 시 게임 굿즈 선물

06 마케팅

- 로스트아크 팝업스토어



- 넷마블 쿵야 게임 팝업스토어



- 메이플스토리 더 현대 팝업스토어

2025년 '트랜드' 팝업스토어 이벤트 진행

게임 데모판을 직접 체험하며 게임에 대하여 사전 반응 조사
팝업스토어 방문 인증샷, 굿즈 등 SNS 바이럴 유도 효과
기존 팬덤 및 신규 유저 모두 타깃으로 직접 체험 후 관심 유입



‘회색도시 리마스터 프로젝트’ 성공할 것이다.

탄탄한 원작
스토리

스토리 중심 게임을 기다리는
옛 팬덤들의 기대가 높을 수 있음

클래식
유행

옛 게임을 추억하는 클래식 유행
'회색도시' 또한 추억을 원하는 팬이
많다고 판단

멀티 플랫폼
확장성

텍스트 기반게임으로
모바일과 PC 그리고 콘솔
모든 플랫폼에 이식이 용이

“그래서 게임 가격은 얼마인데?”

02 세계관 및 스토리에서 ‘스토리 통합’ 방식일 경우 39,900원 예상.
DLC 방식일 경우 1과 2 각각 19,900원으로 예상 중입니다.

“제작비는 얼마 예상하는데?”

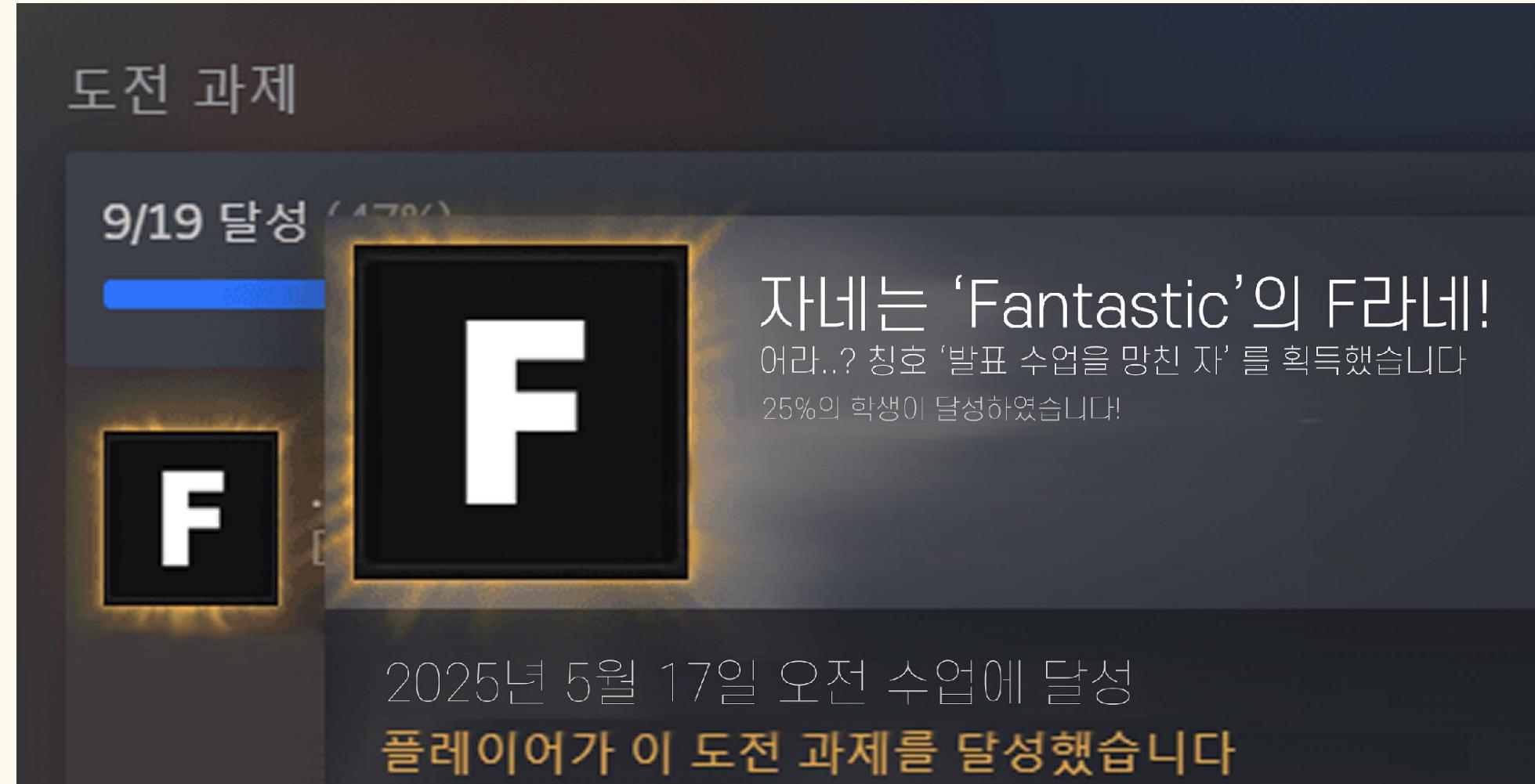
제가 업계를 아직 다녀본 입장이 아니다보니 정확하게 말씀드리긴 어려울 것 같습니다.
제작비는 25억…? 정도 하지 않을까 싶습니다.

“초호화 성우 다시 캐스팅 가능?”

이 부분도 감히 제가 확답하기엔 무리인 것 같습니다. 솔직히 많이 어려울 것 같습니다.
스포츠 소식을 가끔 보는 입장에 모든 계약이란게… 엄청 어렵다고 생각합니다.

질의응답

정말 가볍게 이야기하는 발표 소감 그리고 TMI…

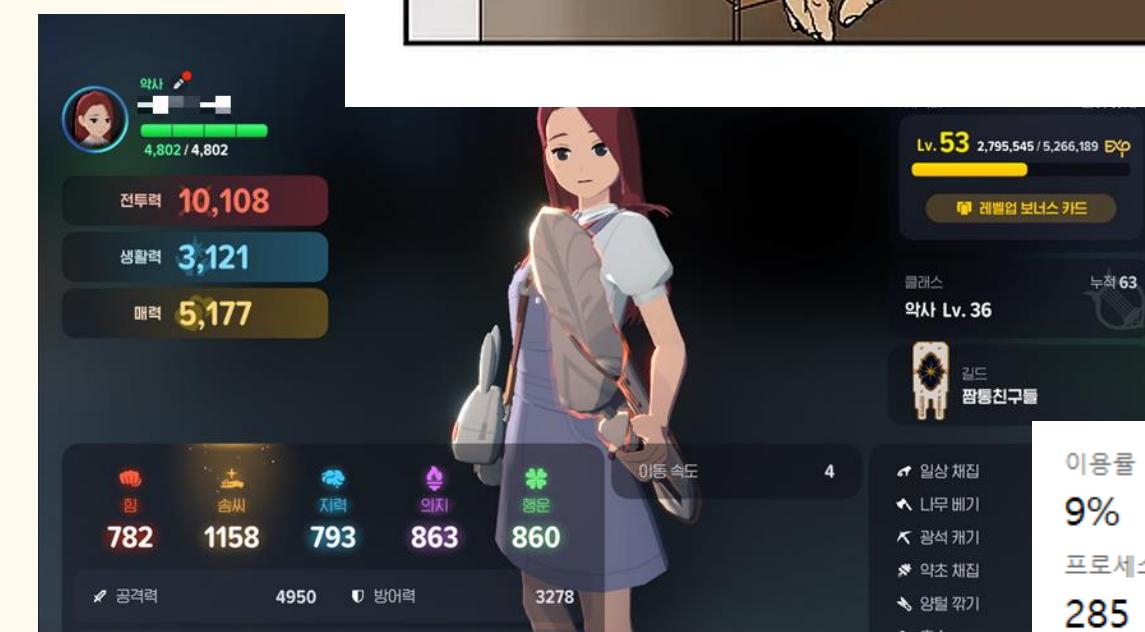
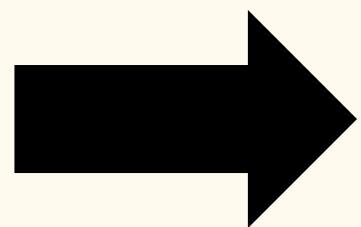


2025.05.17

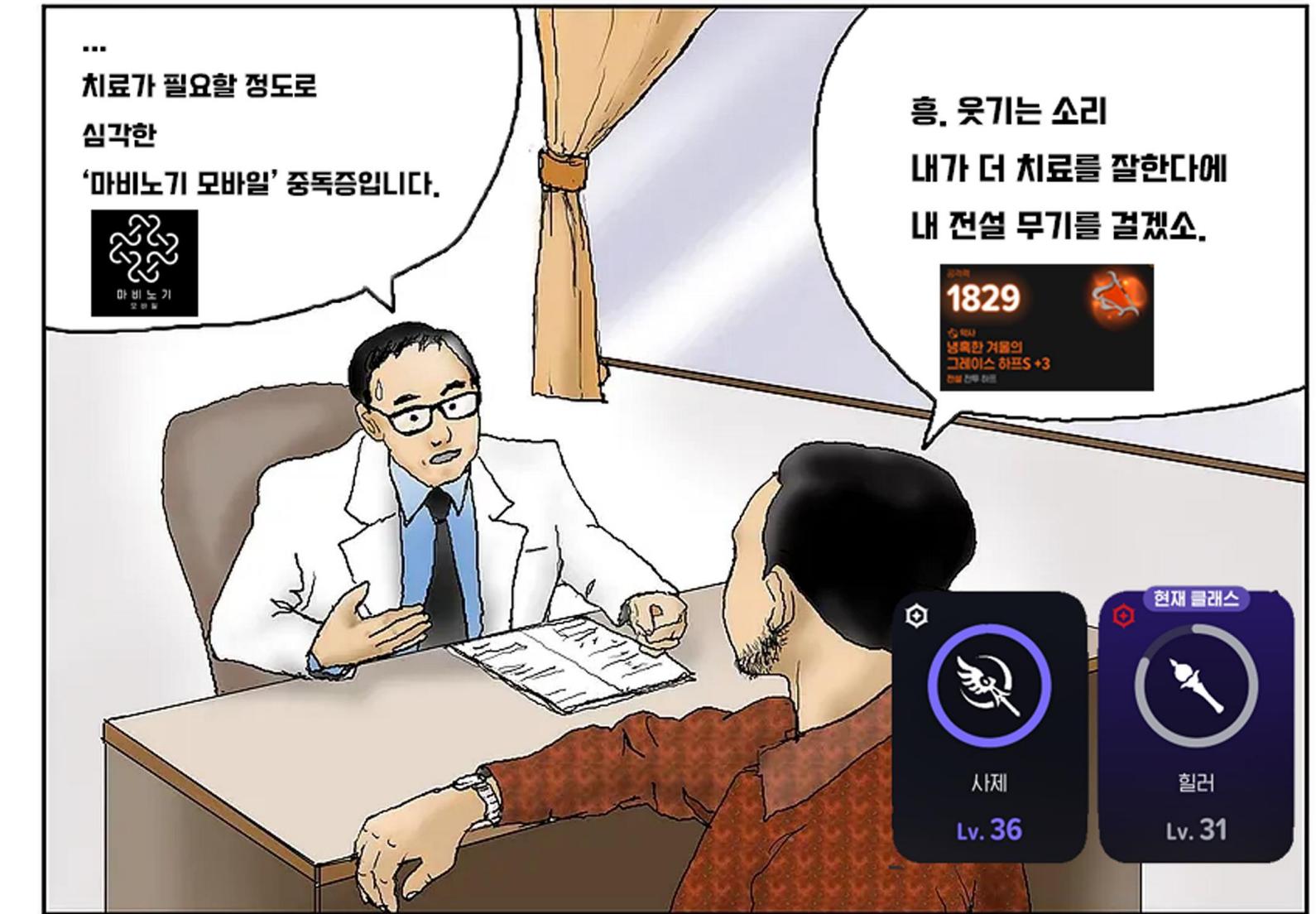
게임기획1

게임영상학과 최지훈

09 발표 소감 및 TMI



모비노기 3일차 53레벨...
(발표 하루 전 9일차 만렙 달성 ^^b)



이용률 속도
9% 5.06GHz
프로세스 스레드 핸들
285 8482 165965
작동 시간
0:16:18:29
마비노기 하루에 16시간했습니다...



09 발표 소감 및 TMI



발표 2주 전...

최지훈(망상모드)



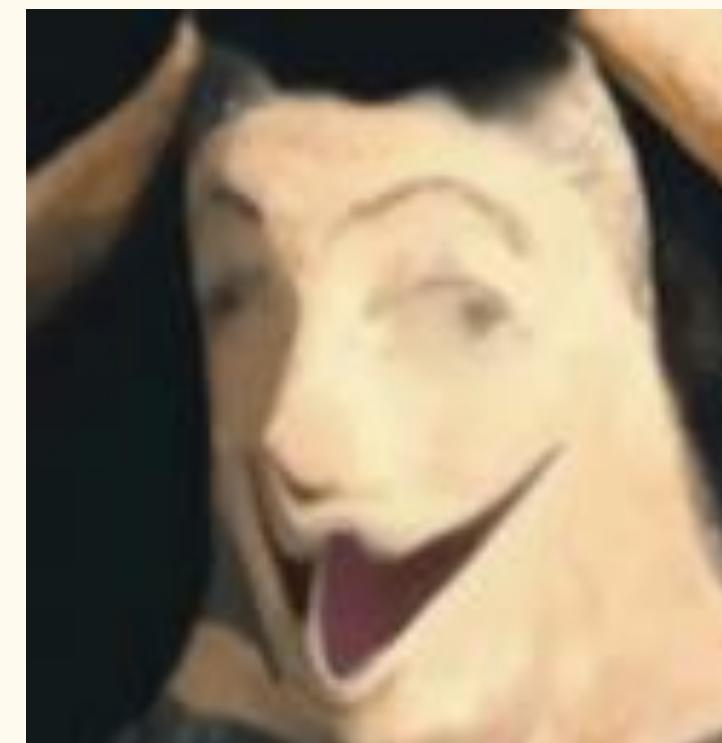
IP… 누구한테 있지…? 내가 감히 이걸
발표 주제로 꺼내도 될까…? 근데 이걸
발표하다가 발표 그만하라고 혼나는거
아니야? 주제도 그렇고 양식도
자유라지만 너무 내 마음대로 한 거
같은데 진짜 F 받는거 아니야?..

09 발표 소감 및 TMI



발표 6일 전...

최지훈(교통사고 당함)



(TMI…)

택시타고 결혼식장을 가는데
멈춰 있을 때 앞차가 후진해서
사고 당하고 바로 결혼식장가서
일까지 한 사람이 있다?!

09 발표 소감 및 TMI

최지훈(24학번)



마지막 소감 및 TMI는 웃겼을진 모르겠지만...
제 이야기를 재미있게 풀고 싶었습니다...

발표 첫 주자라 어떻게 해야할지...
어려웠는데 옛날부터 궁금했던 주제가 생각나더라고요.
F 받을 각오로 감히 '회색도시'로 했습니다.
교수님 죄송합니다.

대역죄인



감사합니다.