**게임 제목** : 탈(TAL),가제

**기획 의도** : 유명한 소재인 조선시대의 문종~단종~세조 시대를 소재는 영화 관상에서 그 상품성을 충분히 입증하였으며, 이 시대를 차용하여 잠입 액션 이라는 새로운 장르의 게임으로 만들어보고자 함

**콘셉** : 문종의 어명을 받고 수양대군 일파를 하나하나 찾아 암살하여 추후의 역모에 대비한다.

**장르** : 3인칭 잠입 액션

**세계관 및 줄거리 요약**

1452년 봄(문종 사망 2개월 전) 몸이 급속도로 안좋아진 문종은 자신의 아들 단종의 보호를 위해 고심하던 중 자신의 고명 대신 김종서에게 수양 대군 일파의 역모 계획을 알게 된다. 문종은 자신의 병이 악화되며 죽음이 가까워 지고 있다는 걸 알게 되고. 최후의 수단으로 살인죄를 쓰고 옥살이를 하고 있던 무명(주인공)을 부르게 된다.

임금은 주인공에게 하회탈 하나를 건네준다. 주인공은 이제부터 이름조차 가지지 못하고, 얼굴조차 알려져선 안되며, 오직 임금의 명 하나만을 위해서 움직인다. 주인공은 하회탈을 쓰고, 임금에게 받은 단검 하나를 들고 임금의 명령을 수행하게 된다.

주인공은 그때부터 탈(TAL) 이라는 암호명으로 불리게 되며 그의 존재를 알고 있는 자는 문종과 대신 김종서 둘 뿐이다. 좌의정 김종서는 주인공에게 밀서를 전달해 이름을 알려준다. 쪽지에 적힌 그 이름이 주인공이 찾아가야 할 이름이다.

**주요 캐릭터 및 배경**

1.탈(TAL) : 주인공이자 유저. 살인죄로 인해 옥살이를 하고 있었지만 문종의 어명으로 인해 풀려난다. 이후 임금의 칼날이 되어 움직인다.

2.문종 : 조선의 임금이며 병환으로 인해 죽음을 앞두고 있다. 수양대군의 흑심을 알아채고 주인공을 이용해 주요 인물을 암살하려고 한다.

3.김종서 : 문종의 고명 대신 이며 실질적으로 주인공에게 명령을 내리는 인물이다.

------------------------------------------------------------------------------------------------------

4.권람 : 에피소드 1의 주요 암살 인물

5.한명회 : 에피소드 2의 주요 암살 인물

6.수양대군 : 최종보스이나 그를 암살할 것인지 말 지는 플레이어의 자유에 따르며 그 결과에 따라 엔딩이 나뉜다.

-------------------------------------------------------------------------

가상인물 - 차례대로 암살 대상 1~6임.

7.윤성홍 : 권람의 수하

8.정신수 : 권람의 수하

9.김 정 : 권람의 수하

10.한정주 : 한명회의 수하

11.양인지 : 한명회의 수하

12.황주보 : 한명회의 수하

-----------------------------------------------------------------------------

**콘텐츠 구성**

**1.잠입** : 플레이어는 파쿠르를 통해 건물 위를 건너다닐 수 있으며 벽을 타고 오를 수 있다.

**2.암살** : 사람이 아무도 없는 곳에서 암살에 성공한다면 포졸들에게 아무런 영향이 가지 않지만 사람이 많은 장소나 다른 NPC 에게 탐지되는 순간 다대일 전투를 피하기 힘들다

**3.장비** : 주인공 자체는 탈을 쓰고 있지만 옷과 무기 등은 장비할 수 있다. 환도(장검)은 다대일 전투에서 효과적이나 장검을 가지고 휘두르는 모습이 포졸들이 인식한다면 포졸들이 쫒아오게 된다.

**4.악명** : 암살에 성공했으나 포졸들에게 들켰을 경우, 혹은 다른 사람들을 죽였을 경우 악명이 쌓이게 되며 일정 수준 이상이 되면 마을에 하회탈 몽타주가 생성되며 포졸들은 주인공을 보자마자 쫒아오게 된다. 악명을 없애기 위해서 탈(TAL)을 바꿀 수 있다.

**룰과 화면구성**

1 : 3인칭 게임이며 X,Y,Z축 모두 사용한다. 기본 화면 구성은 통상적인 RPG 게임을 따른다. 파쿠르 시스템을 사용하여 차별점을 준다.

2. : 게임 자체는 통상적인 RPG처럼 흘러가며 사람과의 대화는 대화창 스크립트를 사용한다. 임금이나 수양대군과 같은 주요 인물은 일러스트를 추가한다.