



장르: 로그라이트 / 액션 / 플랫폼

플랫폼: PC / Console

## 게임 스토리 요약

먼 옛날 '하모니아(Harmonia)' 대륙에는 인간과 인간이 아닌 자들이 각자의 생활을 영위하고 있었다. 인간들은 한데 모여 '칼레온(Caerleon)' 이라는 왕국을 세우고 자신들과 다른 이종족들을 '마족' 이라 칭하며 배척하였다. 마족들은 마왕을 중심으로 조화를 이루며 번영하였으나 인간들은 탐욕에 의해 계속되는 내란으로 쇠퇴의 길을 걷고 있었다.

그러던 어느 날 용사의 아들이 마족에게 살해당하는 사건이 발생하고 칼레온 국왕은 이를 빌미로 마족들에 대한 침략과 약탈을 계획한다. 칼레온 왕국은 아들을 잃어 분개하는 용사를 필두로 마왕성을 기습해 마왕을 봉인하고 여러 마족들의 수장을 납치하는데 성공한다.

이에 마왕성 경비를 맡았던 꼬마 스켈레톤 '스컬(Skul)'은 마왕과 마족 동포의 구출을 위해 단신으로 칼레온 성을 향한다. 스컬은 인간 모험가를 비롯한 여러 강적들과의 전투를 통해 언데드가 되기 전 살아있을 적 기억을 조금씩 되찾으며 자신의 죽음의 원인과 세상의 진실을 알아가게 된다.

## 게임 흐름 개괄

### 횡스크롤 플랫폼머 액션



- 〈SKUL〉은 플랫폼머 액션 게임으로 맵의 모든 적을 처치하는 것을 목표로 합니다.
- 맵 클리어 시 다음 맵으로 나아갈 수 있으며 맵의 구성요소가 매번 바뀌는 로그요소를 갖습니다.

### 스킬 획득을 통한 캐릭터 교체



- 플레이어는 게임을 진행하며 다양한 스킬(두개골)을 획득할 수 있습니다.
- 스킬 획득 시 해당 스킬에 알맞은 외형의 해골 캐릭터로 변하며 공격방식과 스킬 등이 바뀝니다.
- 한 번에 최대 2개의 스킬을 보유할 수 있으며 상황에 알맞은 스킬로 교체하여 전투를 보다 유리하게 이끌어 나갈 수 있습니다.

## 모험가 파티와 조우



- 전사, 도적, 사제 등 JRPG에서 자주 플레이했던 용사와 모험가 파티가 적으로 나타납니다.
- 모험가 처치 시 그들의 영혼을 얻을 수 있으며 수집한 영혼의 종류와 수에 따라 플레이어는 새로운 능력을 얻습니다.

## 보스 레이드와 스컬의 기억



- 플레이어는 챕터의 마지막 스테이지에서 보스를 쓰러뜨림으로써 다음 챕터로 나아갑니다.
- 보스 처치 시 보스가 가진 강력한 힘의 영향으로 인해 플레이어는 해골이 되기 전 살아있었을 때의 기억을 조금씩 되찾으며 자신이 어떻게, 왜 죽었는지 알아가게 됩니다.
- 플레이어는 최종보스인 초대 용사와 칼레온 왕국의 국왕을 쓰러뜨려 자신의 주인인 마왕을 구출하는 것을 목표로 합니다.

## 컨셉 아트



▲ 마족을 통솔하는 리더 '마왕'이 거주하고 있는 마왕성



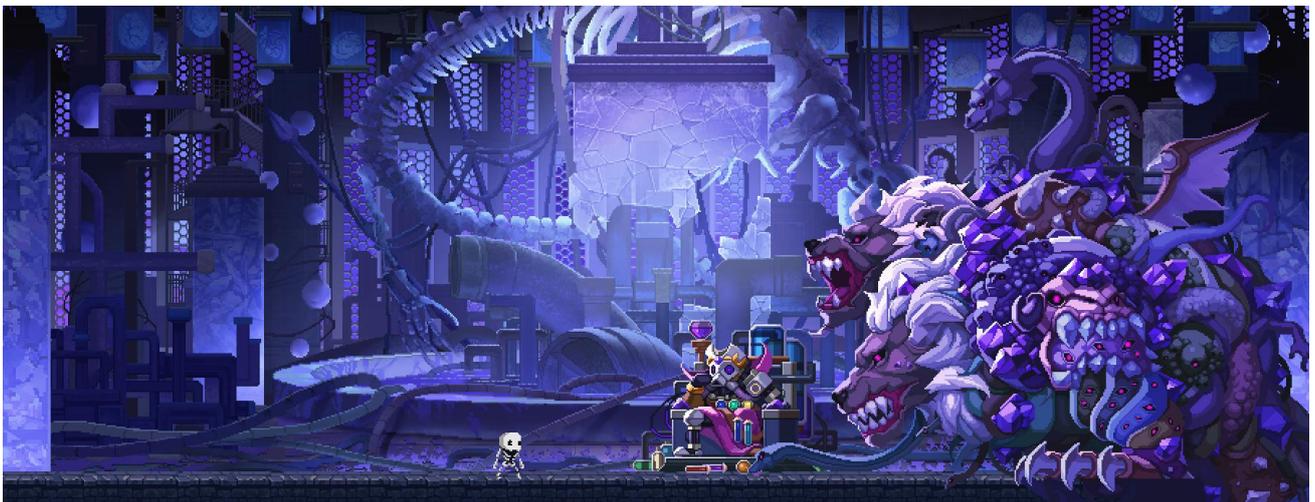
▲ 마왕성과 칼레온성 사이에 있는 거대한 삼림지대. 조화의 숲(Forest Of Harmony)



▲ 사치스러운 풍조에 알맞게 발전한 예술양식을 갖춘 칼레온성의 그랜드홀(Grand Hall)



▲ 한때 조화의 숲을 지키던 평화로운 엔트 일족이었으나 인간들에게 붙잡혀 문지기가 된 위그드라실(Yggdrasill)



▲ 칼레온에서 이루어진 비인도적 생체실험의 결정체 키메라 레온(Chimera Leon)



▲ 서로의 입장을 이해하지 못한 채 결국 전쟁을 맞이한 마왕군과 인간군