

GIGDC2020 요약기획서

참가신청서(제작부문) 및 기획서 작성 방법

1. 작성 후, 최종 파일은 PDF 형태로 저장하여 제출해주시기 바랍니다.
2. 작성 시, 폰트(맑은고딕)와 폰트크기(11pt) 등 서식 준수하여 주시기 바랍니다.
3. 항목별로 글자 수와 페이지 수 제한은 없으나 양식별 작성분량을 준수하여 주시기 바랍니다.
- (양식1) 요약기획서 작성분량 : 5장 이내

각 항목에 따라서 5장 이내로 작성하여 주시기 바랍니다.

1. 게임 간단 소개

<산나비>는 사이버펑크 조선을 배경으로 펼쳐지는 로프액션 플랫폼머 게임입니다. 플레이어는 거대한 '사슬팔'을 장비한 퇴역 군인을 조작하여, 홀연히 사라져버린 자신의 딸을 찾아 조선의 한 대도시를 올라야 합니다. 하지만 그 도시는 정체불명의 이유로 폐쇄된 상태.. 그리고 사방이 적인 도시에서 믿을 것은 수상하기 짝이 없는 **한 해커 소녀** 뿐입니다.

과연 플레이어는 소녀와 힘을 합쳐 자신을 공격하는 적들을 물리치고, 위험천만한 마천루를 뛰어넘어 결국 자신의 딸을 찾을 수 있을까요?

2. 게임 특징

1. 묵직하고 스틸 넘치는 사슬팔 액션

<산나비>의 플레이어 캐릭터, 주인공은 한쪽 팔을 '사슬팔'로 개조한 사이보그입니다. '사슬팔'은 사슬이 연결된 거대한 쇠갈퀴를 발사하고 되감을 수 있는 전투 병기로, 본 게임의 큰 축이 되는 주요 플레이 요소입니다. 유저는 이 사슬팔을 이용한 로프 액션으로 넓고 복잡한 맵을 자유롭게 누비다가도, 길을 막아서는 몬스터를 상대로는 묵직하고 치명적인 무기로 활용할 수 있습니다. 사슬팔을 지형에 발사하면 해당 지역에 갈퀴가 고정되어 일반적인 그래플링 훅처럼 사용할 수 있고, 사슬팔을 몬스터에게 발사한다면 몬스터를 움켜잡고 던지거나, 혹은 몬스터에게 다가가 호쾌한 액션으로 박살을 내버린다던가 하는 식으로요. 날렵함과 육중함을 동시에 지닌 사슬팔! 저희는 이 사슬팔을 통해 수직으로 뻗어 올라가는 조선 사이버펑크의 마천루를 종횡무진하는 플랫폼머 본연의 재미를 살리면서도, 무거운 오브젝트를 잡아당기거나, 거대한 보스의 약점을 쥐어뜯는 등의 **무게감 있고 유니크한 액션**을 보여주려 합니다.

2. 해커 소녀와의 협동과 유대

재밌는 게임을 넘어 기억에 남는 게임이 되려면 강렬한 감정적 경험이 필요합니다. 게임이 제공하는 감정적 경험은 셀 수 없이 다양하지만, 저희는 그 중 NPC와의 애착관계에 집중하기로 했습니다. 정해진 대사와 행동을 하는 기능적 NPC를 넘어, 힘을 합치고 의지하며 유대감을 느낄 수 있는 NPC의 존재는 게임이 제공할 수 있는 감정적 경험 중에서도 유독 각별하게 느껴지지요.

저희는 이러한 유대감의 대상으로 '금마리'라는 해커 소녀를 설정하고 게임의 주요 플레이 기믹으로 삼으려고 합니다. 소녀는 닫힌 문을 열고, 적들의 약점을 분석하고 기믹들을 작동시켜 플레이어의 진행을 돕습니다. 대신 플레이어는 높은 곳, 절벽 등 소녀가 갈 수 없는 지형에서 소녀의 이동을 도와야 하지요. 이처럼 저희는 플레이를 중심으로 유대감을 형성하려고 합니다. 서로의 능력이 없다면 나아갈 수 없도록 레벨을 디자인함으로써, **불완전한 둘의 유대를 강조하고 소녀와 합을 맞추며 협동하는 경험**을 부각할 것입니다.

3. 사이버펑크로 재해석한 '레트로' 조선

<산나비>는 기술의 급격한 수용으로 '사이버펑크화'한 조선을 배경으로 하고 있습니다. 향락적이면서도 퇴폐적인 디스토피아, 사이버펑크는 동서양을 막론하고 그 특유의 분위기로 크게 사랑받는 장르입니다.

저희는 이러한 사이버펑크에 한국의 레트로한 감성과, 간판과 마천루로 상징되는 현대 서울의 모습을 섞어 새로운 분위기의 사이버펑크를 만들었습니다. <산나비>가 보여주는 새로운 사이버펑크는 해외 게이머들에게 **사이버펑크 장르의 독특한 변주**로써 접근할 수 있을 것입니다. 동시에 한국인에겐 **한국 문화의 재해석**으로써 어필할 수 있을 것이고요.

4. 결국은, '스파이크'

소규모 인디게임에서 중요한 것은 하기 전에는 하고 싶은 게임이, 하고 난 이후에는 기억에 남는 게임이 되는 것입니다. 2019 GDC의 <서브노티카> 포스트모템 강연에선 이를 두고 '스파이크'라는 표현을 쓴 바 있습니다. 문자 그대로 유저를 '찌르는' 게임의 매력 요소인 것이지요. 스파이크를 갖추는 데 성공한 인디게임들은 작은 게임의 태생적인 단점이 있을지라도, 게이머들은 게임의 부족한 부분에 크게 개의치 않습니다. 강력하게 형성된 스파이크는 게이머들을 열광하게 만듭니다. 게임의 다른 단점을 가리고 남을 정도로요.

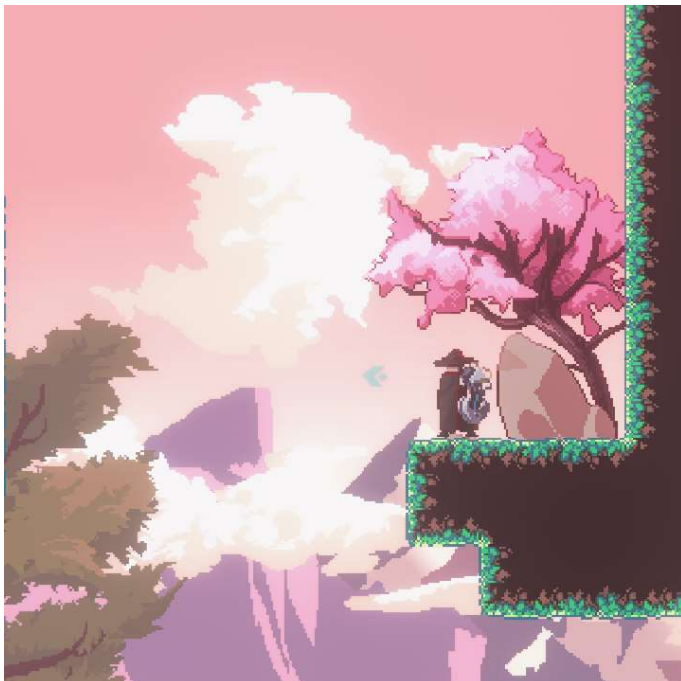
저희의 이러한 스파이크를 날카롭게 다듬는 것이 이번 개발의 지상 과제라고 생각했습니다. 단순히 잘 만든 게임을 넘어, '매력적인 게임'을 만드는 것이 정말로 중요하다고 생각했습니다. 저희는 앞서 말씀드린 세 가지 차별성을 저희 게임의 스파이크로 설정하고 개발의 대전제로 삼을 생각입니다. 이는 팀원들과의 충분한 논의 끝에 내놓은, 합의되고 공유된 비전이며, 개발의 명확한 목표입니다.

물론 그 과정이 순탄치는 않을 것입니다. 수많은 시행착오가 있을 것이며, 저희의 예상과는 다른 결과가 나올 수도 있겠지요. 하지만 저희는 루키만이 할 수 있는 도전과 열정으로, 결국은 한국은 물론 글로벌 시장에서도 능히 게이머를 사로잡을 수 있는 게임을 만들 수 있을 것이라 확신합니다.

3. 게임 플레이 방식

- 키보드로 이동, 마우스로 사슬팔을 발사.
- 위 조작을 기본으로, 다양한 기믹을 활용하여 목표 지점에 도착하는 플랫폼머.
- 장애물과 몬스터를 극복하고 목표지점에 도착하면 스토리가 진행되는, 선형적인 어드벤처 진행방식.
- 선택지를 통해 진행 루트와 플레이하는 세부 방식이 달라질 수 있음!

4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)





▲스테이지 키 아트



▲주인공과 해커 소녀 '금마리'의 컨셉 아트

5. 기타 추가 사항

개발 현황

현재 <산나비>는 게임에 필요한 모든 핵심 기능은 구현부터 폴리싱까지 대부분 완료된 상태입니다. 지금은 스테이지에 필요한 아트 리소스와 레벨 디자인을 진행 중에 있습니다. 현재 프롤로그의 이벤트와 챕터 1의 리소스까지 모두 제작 완료되었습니다.

기믹과 몬스터를 추가하고, 스토리(연출)과 함께 레벨을 만들어 초반 1시간 분량의 데모를 제작하여, **올해 8월 중 텀블벅을 통한 크라우드 펀딩을 계획하고** 있습니다.

이후 계속 게임을 폴리싱하며 올해 12월 중 스팀 얼리엑세스를 시작하고, **내년 3월 중에 스팀에 게임을 정식 출시하는 것을 최종 목표로** 삼고 있습니다.