

# GIGDC2022 요약기획서

## 참가신청서(제작부문) 및 기획서 작성 방법

- 작성 후, 최종 파일은 PDF 형태로 저장하여 제출해주시기 바랍니다.
- 작성 시, 폰트(맑은고딕)와 폰트크기(11pt) 등 서식 준수하여 주시기 바랍니다.
- 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



룬텔러는 PC Steam 플랫폼을 기반으로 개발 중인 인디 게임입니다.

룬텔러는 죽음으로부터 되살아나 자신이 살아난 이유를 찾으려 떠나는 마법사의 이야기입니다. 룬텔러는 심리스 오픈월드 기반의 룬계아 세계를 여행하며 멀티플레이를 통해 동료를 구하고 다양한 콘텐츠(전투/채집/제작/퀘스트/이야기/도전과제)를 즐길 수 있습니다.

### 2. 게임 특징

#### 1. 주요 콘텐츠 : 모험

##### A. 오픈월드

룬텔러(Rune Teller)는 오픈월드 게임으로 월드에 있는 다양한 오브젝트와 상호작용하며 게임을 진행하게 됩니다. 식물을 채집하거나 채광을 하고 몬스터를 잡으며 NPC와 대화할 수 있습니다. 이 모든 행위를 다른 플레이어와 협동하고 역할을 구분하여 플레이할 수 있습니다.

##### B. 환경

각 지역에는 고유의 환경이 존재합니다. 각 환경은 여러 단계가 존재하고 지역 특성에 맞는 기상 날씨가 있으며 플레이어는 장비와 소모품을 통해서 이를 극복해야 합니다.

##### C. 시간

룬텔러(Rune Teller)에서의 실제 시간의 2초가 게임 내의 1분에 해당합니다. 또한 시간은 컨텍스트적으로도 여러 의미를 가지게 됩니다. 밤에는 사막이 시원해지거나 언데드는 밤에 활동한다는 등의 특징이 있고 특정 던전은 낮에만 열리기도 합니다. 플레이어는 오픈월드를 여행하는 동안 시간과 환경을 익히고 활용해야 합니다.

##### D. 상자 찾기

룬계아의 각 지역에서는 플레이어를 위해 숨겨 놓은 상자가 존재 합니다. 플레이어는 각 지역을 탐방하며 상자를 찾아 보상을 획득 합니다. 지역에 존재하는 상자 개수는 맵에 표기됩니다.

##### E. 채집 및 제작

룬텔러(Rune Teller)에서는 오픈월드에서 채집한 다양한 재료들로 장비나 소모품을 제작할 수 있습니다. 요리/대장술/연금술이 있으며 직접 동물을 사냥하거나 곡괭이로 돌을 때리는 등의 다양한 행동으로 재료를 얻을 수 있습니다.

##### F. 휴식

플레이어는 여행 중에 회복을 위해서 휴식을 취하기도 합니다. 맨 땅에서 휴식을 취할 수도 있으며 캠프파이어를 통해 좀 더 편안한 휴식을 취할 수 있습니다. 플레이어는 캠프파이어에서 제작을 할 수 있으며 사망 시 가장 최근에 설치한 캠프파이어에서 부활할 수 있습니다.

##### G. 던전

오픈월드에서는 다양한 활동을 통해서 플레이어를 성장시키고 이야기를 진행합니다. 이와 별도로 각 지역에는 오픈월드에서는 얻을 수 없는 보상을 가진 특별한 던전들이 존재합니다. 던전은 제한 시간이 존재하며 오픈월드보다 더욱 많은 트릭이 함께합니다. 던전에서 만나는 몬스터는 동일한 외형에도 오픈월드보다 강한 경우가 많기 때문에 플레이어는 오픈월드에서 철저히 준비하여 던전에 도전하여야 합니다.

##### H. 이름 없는 탐

루나스가 멸망하기 이전에 마법 학자들이 세워놓은 탐 입니다. 마나를 느끼는 룬텔러들만 이용할 수 있으며 여러 지역에 존재합니다. 플레이어는 지역을 밝혀서 지도를 작성하거나 탐과 탐 사이를 텔레포트 할 수 있습니다. 캠프파이어가 없을 경우에 부활 위치로 사용할 수 있습니다.

##### I. 정령의 나무

오픈월드를 탐험하다보면 물건에 호기심이 많은 정령을 찾을 수 있습니다. 이들은 세계수의 자녀들을 지키고 있으며 수수께끼를 통해서 플레이어와 소통을 합니다. 정령들은 플레이어에게 도움을 받고 플레이어의 숙련도를 올려주는 특별한 도움을 줍니다.

##### J. 항해

룬계아의 모든 지역이 육상으로 이어져 있지 않습니다. 따라서 정기선을 운행하고 있는데 배표를 구매해서 탑승해야 합니다. 배표가 없을 때 검문을 받게 되면 플레이어는 불이익을 받게 됩니다. 플레이어의 선택에 따라서 배에서 버려지거나 많은 요금을 내거나 정당한 표를 낼 수 있습니다.

## 2. 주요 콘텐츠 : 성장

### A. 마법

룬텔러(Rune Teller)는 마나로 작성된 문자를 읽을 수 있는 사람을 지칭하며 플레이어도 룬텔러 중 하나입니다. 룬텔러는 마법을 마법서 형태로 가지고 다니며 마법서를 통해서 마법을 사용합니다. 플레이어는 최대 8개의 마법을 항시 퀵 슬롯에 등록하여 다닐 수 있습니다.

### B. 숙련도

숙련도 시스템은 룬텔러(Rune Teller)에서 존재하는 모든 콘텐츠와 연관이 있습니다. 플레이어가 많이 뛰게 되면 달리기 숙련도가 오르며 마법을 많이 사용하면 해당 마법에 대한 숙련도가 오릅니다. 각 숙련도는 해당 행위에 대한 능력치가 향상되기 때문에 처음엔 같은 플레이어이더라도 점점 다른 플레이 방향으로 성장하게 됩니다.

### C. 퀘스트

룬텔러는 메인 퀘스트를 통해서 선형적으로 플레이가 가능하지만 전체 지역은 제한 없이 여행할 수 있습니다. 각 지역에는 각기 다른 이야기가 존재하며 보상 및 재료는 지역에 따라 다르게 존재하는 몬스터 및 채집물이 포함됩니다. 플레이어는 메인 퀘스트를 진행해도 좋고 지역 퀘스트를 진행해도 좋습니다. 원한다면 어느 지역이든 걸어서 이동하며 탐험할 수 있습니다.

### D. 해골의 습격 이벤트

네크로맨서들은 플레이어에게 관심이 많습니다. 그들은 밤에 언데드들을 보내서 플레이어를 시험합니다. 플레이어는 이 역경을 잘 헤쳐 나가게 되면 다량의 골드와 텔레포트에서 사용되는 소모품을 얻을 수 있습니다.

### E. NPC

NPC는 룬계아를 이루는 주민들입니다. 그들은 자신들만의 고민과 문제가 있으며 플레이어는 퀘스트의 형태로 이들을 도와주게 됩니다. 그들은 플레이어의 도움만 받는 것이 아니라 소모품 또는 장비를 판매하거나 던전의 위치에 대한 힌트를 알려주는 식으로 플레이어를 돕기도 합니다. 상위 장비를 얻기 위해서는 단순히 골드만 주고 구매할 수 없습니다.

### F. 책 수집

룬계아에는 루나스가 멸망할 당시까지 쓰여진 다양한 책들이 존재합니다. 킹스마운틴의 해리는 이러한 책들을 수집하고 판매합니다. 룬계아의 다양한 서적들을 모아서 이를 해리에게 가져다주면 보상을 얻을 수 있습니다.

### G. 장신구 수집

킹스마운틴의 케인은 보석상을 운영하지만 고고학에도 관심이 많습니다. 그는 유적에서 발견되는 장신구에 관심이 많은데, 플레이어가 던전을 탐험하고 보상인 장신구를 가져다주면 보상을 얻을 수 있습니다.

### H. 집 구매

플레이어는 다키스와 킹스마운틴 지역의 집을 보유할 수 있습니다. 플레이어는 집을 구매함으로써 집 문서를 통해 바로 집으로 이동할 수 있으며 휴식 및 제작을 캠프파이어 없이 사용할 수 있습니다. 추가적으로 각종 가구를 통해서 보유한 아이템을 저장할 수 있습니다.

## 3. 주요 콘텐츠 : 협동

### A. 역할 분담

룬텔러(Rune Teller)는 모든 무기 역할에 장단점이 있습니다. 싱글 플레이어의 경우에는 단점이던 부분을 멀티플레이어를 통해 보완할 수 있습니다. 플레이어들은 서로의 역할을 나누어 전투에서 우위를 선점하거나 제작을 분담하여 숙련도를 효율적으로 올릴 수 있습니다.

### B. 필드 보스

스토리과 관련된 보스 몬스터는 대다수가 던전에 있지만 오픈월드에서도 보스 몬스터가 존재합니다. 트롤, 도살자, 숲의 수호자, 고대 골렘 등이 오픈월드에 존재합니다. 이들은 지역 퀘스트와 연관이 있을 수도 있고 상위 아이템을 만드는 재료를 드랍하기도 합니다. 이들은 쉽게 잡지 못하기 때문에 플레이어들이 만반의 준비를 하여 도전하는 콘텐츠입니다.

## 3. 게임 플레이 방식

### A. 인원 수

룬텔러(Rune Teller)는 싱글플레이 및 멀티플레이로 게임을 즐길 수 있습니다. 최대 3인까지 멀티플레이를 지원합니다.

### B. 난이도

튜토리얼 지역을 벗어난 시점부터 다른 플레이어와 게임을 진행할 수 있습니다. 기본적으로 플레이어 인원수에 따라서 몬스터의 체력과 개체 수의 차이가 있고 만약 원하는 경우 난이도를 실시간으로 변경할 수 있습니다.

### C. 조작

기본적으로 3인칭 카메라 시점을 사용하며 W, A, S, D 이동에 점프, 방어, 구르기 등의 추가 액션이 있습니다. 마법과 소모품은 별도 8방향 퀵 슬롯에 등록하여 사용하는 방식입니다.

### D. 능력치

가장 기본이 되는 능력치는 HP, MP, AP입니다. HP는 죽음과 연관되어 있으며 액션/마법에는 MP, AP가 소모됩니다. 이외에도 장비 및 버프/디버프로 물리 공격력, 마법 공격력, 치명타 확률, 물리 방어력, 마법 방어력, 시전 속도 등의 다양한 능력치가 존재합니다.

### E. 무기

플레이어는 무기로는 단검, 장검, 지팡이를 고를 수 있으며 각 무기별로 사용할 수 있는 마법이 제한됩니다. 단검의 경우에는 단일 개체에 단시간 내에 폭발적인 대미지를 넣을 수 있으며 장검은 다른 플레이어를 지키거나 근접 범위 대미지를 넣기에 적합합니다. 마지막으로 지팡이는 원거리에서 범위 대미지를 넣기에 가장 최적화되어 있습니다.

### F. 방어구

플레이어는 천옷, 경갑, 중갑을 입을 수 있습니다. 주로 방어구는 NPC 또는 퀘스트를 통해서 얻습니다. 장신구로는 반지, 목걸이를 착용할 수 있으며 한손검의 경우에는 방패를 추가로 장착할 수 있습니다.

