

## GIGDC2024 요약기획서(제작부문)

## 1. 게임 간단 소개



제목	MONOWAVE(모노웨이브)
개발 엔진	Unity
플랫폼	PC(Steam), 콘솔(예정)
장르	퍼즐 액션 어드벤처

<모노웨이브>는 감정을 테마로 하는 퍼즐 액션 어드벤처 게임입니다. 감정의 수호 정령 '모노'가, 폭주한 감정 정령을 진정시키고 혼란에 빠진 세계를 구하는 모험 이야기를 그립니다. 게임은 하이 점프, 벽차기 등의 감정별 고유 능력과, 주변과 감정을 주고받는 '공감' 시스템을 바탕으로, 자신과 친구들의 감정을 활용하여 목표 지점까지 도달하고 스테이지를 해결하도록 구성됩니다.

### 혼란한 세상에 퍼지는 감정의 울림!

감정의 실타래로 얽힌 세상, 감정의 조화를 수호하는 정령 '모노'가 있습니다. 감정들이 조화롭던 세상은 평화로웠어요... 감정 정령들이 모두 도망가버리기 전까지는요. 다른 감정들과 붙어 지내는 일이 지긋지긋했던 감정 정령들은 자유를 찾아 머나먼 길을 떠났지만, 결국 스스로의 감정에 휩쓸려 폭주하고 맙니다.

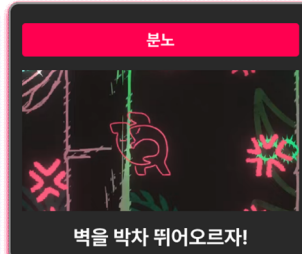
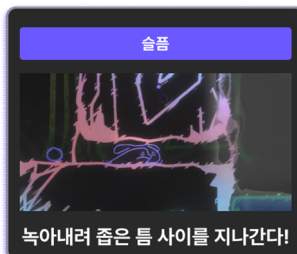
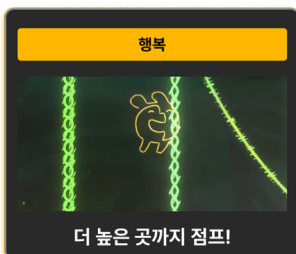
혼란에 빠진 세상, 모노는 감정의 울림으로 친구들을 도와주기로 결심합니다. 친구들에게 내미는 따뜻한 손길과 '공감'의 힘을 모노는 알고 있어요. 어쩌면 도망친 감정들도 그 손길이 필요한 게 아닐까요?

## 2. 게임 특징

### 독특한 네 가지 감정 능력

주인공 '모노'는 감정을 수호하는 정령으로, 느끼는 감정에 따라 특별한 힘을 발휘합니다.

- **행복:** 더 높은 곳까지 폴짝 뛰어오를 수 있습니다.
- **슬픔:** 흐물흐물 녹아내려 좁은 틈 사이를 지나갈 수 있습니다.
- **분노:** 분노를 원동력 삼아 벽을 박차고 올라갈 수 있습니다.
- **불안:** 고조된 감각으로 위험을 피하고, 지나가기 어려운 곳을 지나갑니다.



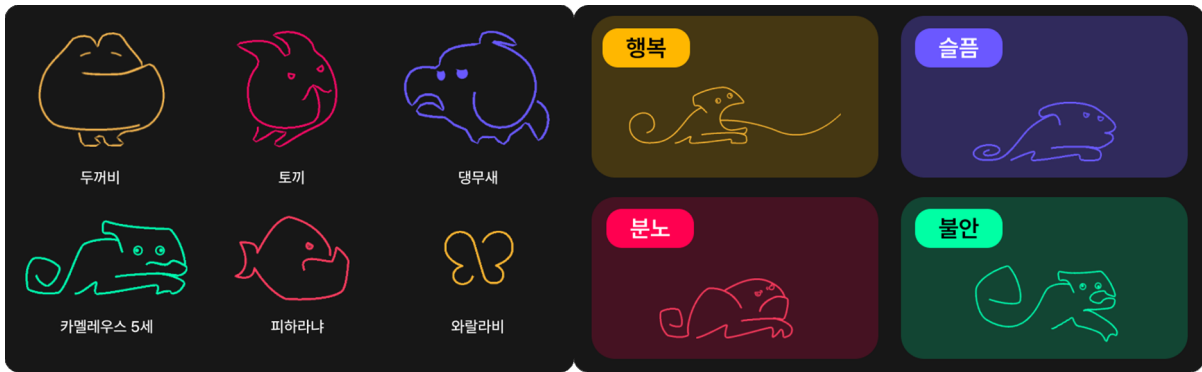
## 진심 어린 '공감'의 여정

모노는 감정의 원천 식물이나 일부 친구들의 감정에 동화되며, 노래를 불러 친구들에게 감정을 전달해 줄 수 있습니다. 모노 자신과 친구들의 감정 능력을 이끌어내고 스테이지의 퍼즐 요소를 해결해 나가며, 삶 속에서 감정들이 어떻게 복잡하고, 의미 있게 움직이는지에 대한 이야기를 만나볼 수 있습니다.



## 새로운 친구들과의 만남과 여행

혼란에 빠진 세상을 모험하며 모노는 여러 친구 정령들을 만납니다. 친구들은 느끼는 감정에 따라 도움을 주기도, 방해하기도 합니다. 예를 들어 카멜레온은 불안할 때는 꼬리를 휘둘러 공격하지만, 행복할 때는 모노를 멀리까지 갈 수 있게 도와줍니다. 변덕스러운 친구들과 공명하고 마음을 움직여 힘을 합친다면, 낯선 세상도 친근해질 겁니다.



## 네 개의 독특한 월드

불안의 안개가 자욱한 정글부터, 분노가 타오르는 동굴, 세상 모든 슬픔이 가라앉은 바다, 찬란한 행복이 가득한 하늘섬 지대까지. 감정에 흠뻑 젖어 만들어진 개성 넘치는 세상은 탐험의 재미를 선사합니다.

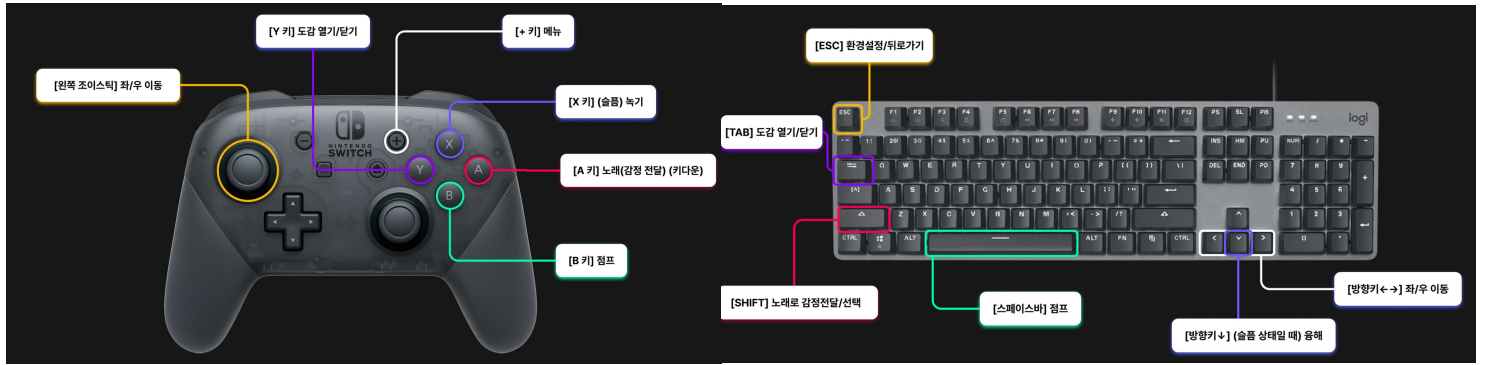


## 독창적인 아트와 오리지널 사운드 트랙

어린 시절의 스크래치 아트를 연상시키는 그래픽 스타일, 단순함과 화려함이 공존하는 한붓그리기 기반의 아트는 한 편의 그림책 동화를 보는 듯한 느낌을 줍니다. 모노웨이브만을 위해 제작된 오리지널 사운드 트랙 또한 감정이 폭주해버린 세상의 불안정함을 몽환적으로 표현하며 게임의 생동감을 높입니다.

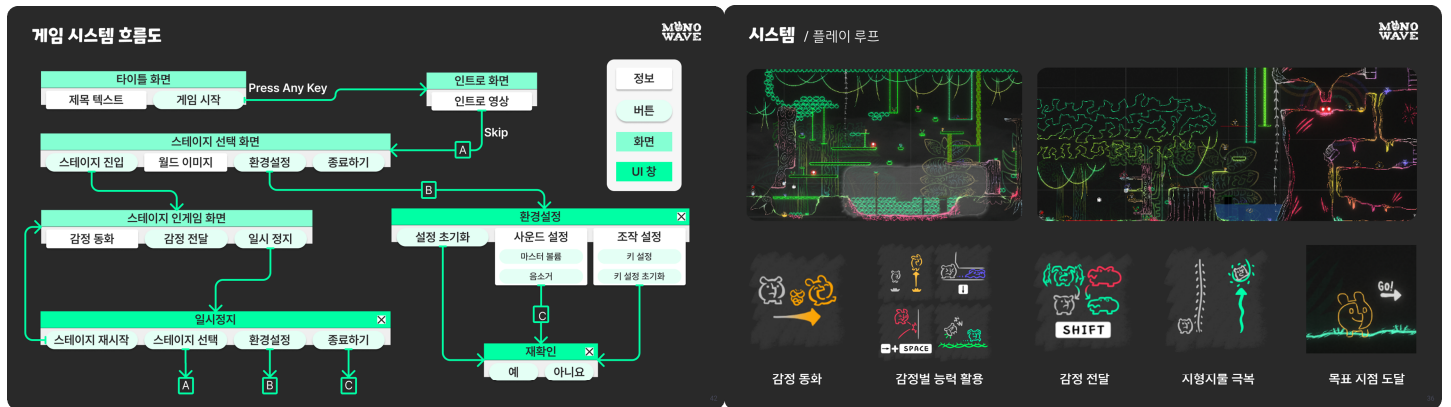


### 3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)



조작 방법	게임패드(닌텐도 스위치 기준)	키보드
이동	왼쪽 조이스틱	좌우 방향키
점프	B	스페이스바
감정 전달	A	SHIFT
보조 키	X	아래 방향키
일시정지/메뉴	+	ESC
도감 열기/닫기	Y	TAB

### 진행 방식 & 플로우 차트

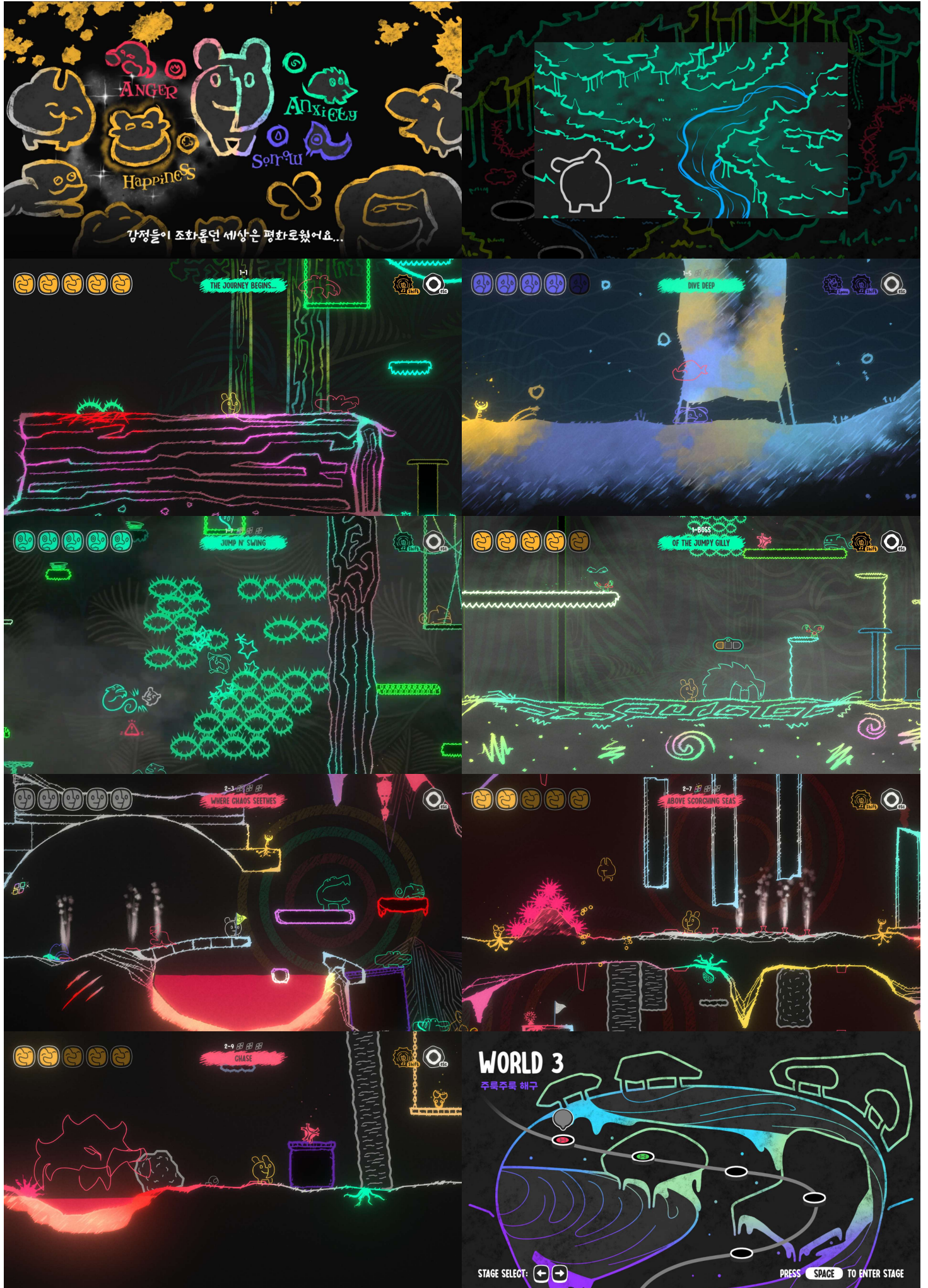


<모노웨이브>는 불안, 분노, 슬픔, 행복을 각각 테마로 하는 4개 월드, 월드당 11~13개씩 총 50여 개의 스테이지로 구성됩니다. 각 스테이지는 목표지점에 도달하여 클리어하며, 이를 위해 모노 자신과 친구들의 감정별 능력을 활용해야 합니다. 감정 식물이나 감정을 주는 친구들에게 동화되고, 친구들에게 감정을 전달하고 행동을 유도하여 지형지물을 극복해야 합니다. 예시로, 일반 점프로 올라가기 어려운 높은 곳에 올라가기 위해서는, 행복의 하이 점프 능력을 활용하거나, 악어 친구에게 불안을 전달하여 몸을 튕기는 행동 타이밍에 맞게 타고 올라가야 합니다. 친구들의 정보는 '도감' 메뉴의 '친구들 관찰일지'에서 확인 가능합니다.

월드마다 존재하는 보스 스테이지에서는 **폭주한 감정 정령**이 등장합니다. 이때는 먼저 보스의 패턴을 파헤한 후, 폭주 감정을 제외한 나머지 세 감정들을 균형 있게 전달하여 폭주를 잠재워야 합니다. 정화된 감정 정령은 모노의 이후 여정에 함께하며 **새로운 능력**(방어, 공중 대시 등)을 부여합니다.

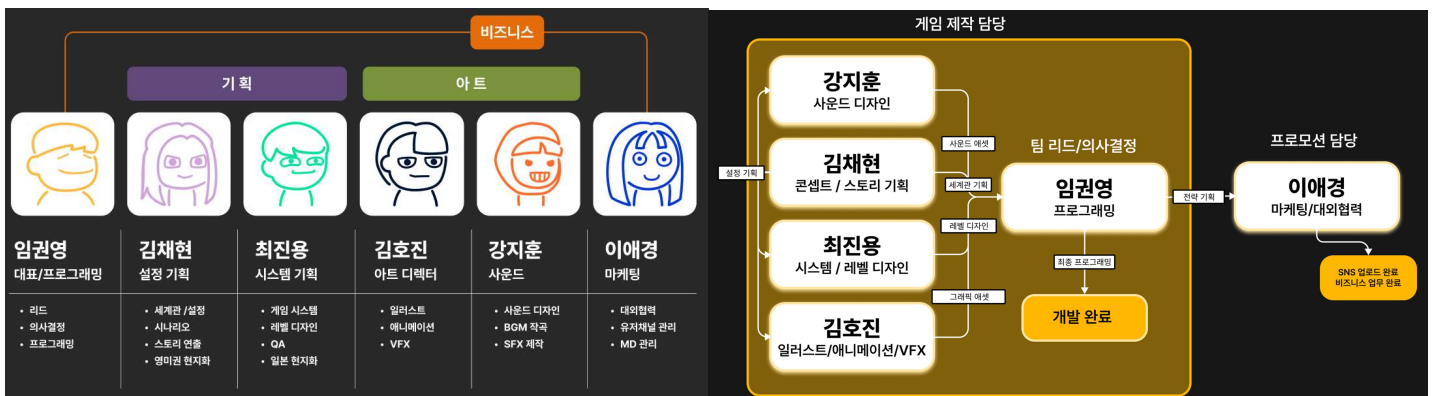


4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부 )





## 5. 팀원 역할 기술



프로그래밍, 설정 기획, 시스템 기획, 아트, 사운드, 마케팅 총 여섯 명으로, 각자 분야에서 실력을 갖춘 팀원들이 모여 게임 개발에 힘을 다하고 있습니다.

설정 기획자가 세계관과 스토리를, 시스템 기획자가 게임 시스템과 레벨 기획안을 작성합니다. 이를 토대로 아트와 사운드 리소스 작업을 진행합니다. 이후 프로그래머가 이들을 조합하고 기능을 구현하여 빌드를 제작하고, 이를 바탕으로 마케터가 대외 홍보 및 비즈니스 업무를 수행하고 있습니다.

## 6. 기타 추가 사항

<모노웨이브>는 작년 5월에 개발을 시작하고 빠르게 성장하여 현재 60% 정도의 볼륨이 완성된 상태로, 2025년 상반기 콘솔과 PC 플랫폼 출시를 목표로 하고 있습니다.

- 2023.05 <모노웨이브> 개발 시작
- 2023.08 부산인디커넥트페스티벌(BIC) 2023 루키부문 데모 전시 (부산 BEXCO)
- 2023.10 유니티테크놀로지스코리아 **Made With Unity Korea Award Best Student Top 3**
- 2023.12 서강융합기술경진대회 최우수상 (인문사회/예체능/융합부문)
- 2023.12 버닝비버 2023 데모 전시 (동대문디자인플라자)
- 2024.04 한국콘텐츠진흥원 게임기획 지원사업(예비창업) 선정
- 2024.05 2024 PlayX4 인디오락실 브랜드관 데모 전시 (고양 KINTEX)
- 2024.05 글로벌 인디게임 쇼케이스 **INDIE Live Expo 2024** 방영 및 소개
- 2024.05 성남시 주최 인디크래프트 챌린저부문 **Top 1**
- 2024.06 **TOKYO SANDBOX 2024** 데모 전시 (일본 도쿄)
- 2024.06 **스마일게이트멤버십(SGM)** 인디게임부문 16기 선정
- 2024.08(예정) 부산인디커넥트페스티벌(BIC) 2024 커넥트픽부문 데모 전시 (부산 BEXCO)
- 2024.09(예정) **GXG 2024** 데모 전시 (판교)
- 2024.09(예정) **TOKYO GAME SHOW 2024** 데모 전시

<모노웨이브> 주요 연혁

## 7. 게임 개발 과정 중 에피소드

### 전 세계에 '감정의 울림'을 전하길 바라며!

<모노웨이브>는 느리고 평온한 분위기의 힐링 퍼즐 게임으로 시작되었습니다. 그러나 유저 피드백과 전시 경험을 통해, 우선적으로 게임의 템포와 몰입도, 조작감 등을 개선해야 할 필요성을 느꼈습니다. 고민 끝에 퍼즐 요소를 강조하던 기존 방식에서 벗어나, 감정 능력을 활용한 역동적이고 직관적인 플랫폼머 액션과 미지의 세계를 탐험해 나가는 어드벤처 게임으로 대대적인 개편을 진행했습니다. 감정 능력을 일신하고, 조작 키를 줄이고 조작감을 개선했으며, 모든 레벨을 새로 디자인했고, 기존에 완성한 보스전도 테마와 맞지 않는다고 판단하여 과감히 삭제하는 작업 끝에 현재의 모노웨이브가 다시 탄생하게 되었습니다.



<모노웨이브> 초기 프로토타입

<모노웨이브>는 감정의 본질과 그 힘을 게임으로 표현하는 것을 목표로 하고 있습니다. 감정은 항상 변화하며, 예측할 수 없지만, 그런 점이 우리를 인간답게 만듭니다. 저희는 게임을 통해 복잡하고 의미 있는 이러한 감정의 움직임이 살아가는 삶 속에서 어떻게 작동하는지 보여주는 이야기를 전하려 합니다. **스토리**와 **게임의 주제 의식**을 더욱 깊이 있고 명확하게 전달하기 위한 더 좋은 방식을 항상 고민하고, 거듭해서 게임을 분해하고 다시 조립하기를 반복하고 있습니다.

저희의 목표를 위해, 국내뿐만 아니라 전 세계에 우리의 게임과 주제 의식을 전달하고자 많은 노력을 기울이고 있습니다. 일본의 글로벌 인디게임 쇼케이스 'INDIE Live Expo'에 게임이 방영되는 기회를 얻었고, 일본 인플루언서와 언론의 관심을 받았습니다. 패미통과 같은 일본의 게임 주요 언론에 기사가 실리는 성과를 이루었으며, 지난 6월 도쿄 아키하바라에서 열린 'TOKYO SANDBOX' 행사에서 전시를 진행하기도 했습니다.

많은 관람객들의 호평과 퍼블리셔 및 투자사들의 긍정적인 피드백을 받으며, 저희 게임의 글로벌 경쟁력을 확인할 수 있었습니다. 이렇듯 동화적인 연출과 서정적인 분위기를 통해 언어의 장벽을 넘어서, 감정의 소중함과 공감의 힘을 전 세계에 전하려 합니다. 앞으로도 전 세계 유저들과 함께 감정의 울림을 나누고, 따뜻한 공감으로 서로를 더욱 깊이 이해하는 세상을 만드는 여정을 이어 나가겠습니다.

