양식 1

GIGDC2024 요약기획서 (기획부문)

1. 게임 간단 소개

"어둠 속에서 깨달음이 피어나니, 이는 곧 새로운 미륵의 탄생이었도다"

NAMMO는 눈을 잃은 소녀의 왕궁 탈환기를 담은 2D 플랫포머 게임입니다. 플레이어는 주인공 '남모'를 조작해 지옥이 도래한 지역을 지나가며 육도윤회의 순환이 현현한 세상을 막기 위한 전투를 진행합니다.

특히, 한국풍 다크 판타지 서사 및 컨셉과 전투 과정에서 제한된 시야를 사용하는 재미를 더했습니다. 이 게임의 주된 포인트는 제한된 시야와 패랑 시스템을 통해 만들어진 도전적인 난이도입니다. 주인공 남모는 작은 공간에 국한된 시야를 가지고 있습니다. 게임을 진행하며 시야 밖의 보이지 않는 적들을 상대해야 합니다. 적들이 움직이고 공격할 때 나타나는 파동을 보고 적들의 공격에 대처하고 반격할 수 있습니다. 언제 어디서 올지 모르는 적의 공격에 미리 대응하고 반격하는 것에 초점을 두며 도전적인 난이도를 구축했습니다.

2. 게임 특징

'남모'는 기억도 나지 않는 시절에서부터 자신보다 몇 살 많은 언니인 '준정'의 보살핌 속에서 자랐다. 둘은 아리따운 숙녀로 자라나, 신라를 대표하는 원화로 선정되었다. 원화 제도 속에서 사랑 받으며 지내왔던 두 소녀, 어느날 그 둘에게 의미 모를 재앙이 덮쳐온다. '준정'은 자시가 넘은 밤, '남모'를 월정교로 부른다. '남모'는 '준정'을 따라 월정교에 올랐고, '준정'은 그곳에서 슬픈 표정을 지으며 남모의 눈을 벤다. 눈이 베인 '남모'는 낯선 동굴 속으로 낙하하게 되고, 영문도 모른 채 자신의 눈을 벤 '준정'의 행적을 뒤쫓는다. 자신이 사랑해 마지 않던 언니가 자신을 배신할 리 없다는 마음을 품은 채.

동굴에서 악착같이 연명하던 시간이 얼마나 지났는지도 까마득해질 무렵, '남모'의 귀에 승려의 발소리가 들린다. 그는 자신을 '원효'라고 밝히며, '남모'의 사정을 딱하게 여겨 파동의 힘과 파동의 힘을 운용할 수 있는 자

신의 법봉을 계승하여 준다. 그렇게 '원효'의 도움으로 밖으로 나온 '남모'는 오랜만에 맞이한 바깥공기에서 피 냄새를 느낀다. 그녀가 동굴에 있던 사이, 세상은 육도윤회의 균형이 무너져, 온갖 세상의 이매망량이 모두 현현한 것이었다. 그녀는 이 아수라장 속에서 자신의 유일한 가족인 '준정'을 찾아서 이 모든 일의 전말을 듣고자 여정을 떠난다.

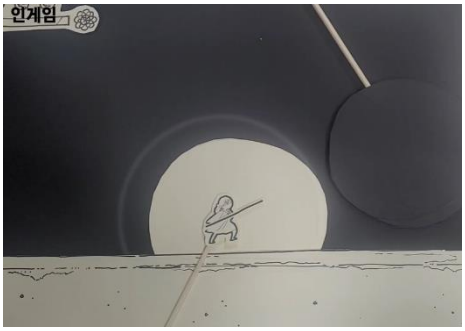
NAMMO의 게임 메커니즘

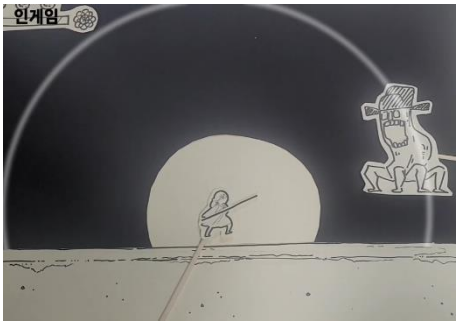
1. 어둠 속에서의 패링

시야: 주인공 '남모'는 눈이 베어 시야가 제한되어 있습니다. 그녀는 파동의 힘을 전수받아 감각을 통해 미약하게 앞을 볼 수 있지만, 여전히 시야의 대부분은 차단되어 있습니다. '남모'는 육도윤회의 흐름이 깨져 이매망량이 가득한 세상 속에서 어두운 시야를 극복하여 적의 공격을 패링하며 카운터 공격을 수행합니다. 플레이어는 시각적으로 제한된 상황에서도 정확한 타이밍에 패링을 성공시켜야 합니다.

패링: 패링은 타이밍이 중요한 액션 게임 요소로, 남모의 봉이 적의 공격을 막아내는 순간을 세밀하게 표현합니다. 패링이 성공하면 적의 공격이 튕겨 나가며, 플레이어에게 반격할 기회를 제공합니다. 적의 공격이 도달하기 직전에 정확한 타이밍으로 반격하여 패링이 성공하면 강력한 시각적, 청각적 피드백이 제공되어 플레이어가 타격감을 느낄 수 있게 기획했습니다.

2. 파동 탐지를 통한 적의 위치와 패턴 파악





남모는 '원효'로부터 배운 파동의 힘을 운용하여 '파동 탐지'를 수행할 수 있습니다. 남모가 '파동 탐지'를 사용할 시, 어둠 속에서 적의 위치와 공격 패턴이 드러납니다. 이를 통해 플레이어는 적의 공격을 예측하고 전략적으로 대응할 수 있습니다.

파동 탐지는 남모가 봉을 내려쳐 파동을 일으키는 애니메이션으로 표현됩니다. 이 파동을 통해 주위의 파동을 파악하며, 파동 탐지가 활성화되면 화면에 적의 모습이 드러나고 일시적으로 주변 환경이 밝혀집니다. 파동 탐지를 사용할 때 주변의 소리와 진동이 시각적으로 표현되어 적의 위치와 움직임을 파악할 수 있습니다. 또한, 파동 탐지를 통해 적의 공격 패턴도 시각적으로 나타나며, 적이 강한 공격을 준비하는 경우 파동이 강하게 진동하여 공격의 방향과 타이밍을 예측할 수 있게 합니다.

3. 적의 강력한 기술 상쇄 및 스턴

적이 강력한 기술을 사용할 때, 남모는 파동 탐지를 통해 이를 상쇄하고 적을 스턴시킬 수 있습니다. 적의 강공격에는 파동을 이용해야만 파훼할 수 있는 파동 연계 기술, 주인공이 패링할 수 없는 패링 불가 기술, 플레이 화면의 그래픽을 완전히 변화시키는 시야 변화 기술 등등 다양한 기술이 존재합니다. 플레이어는 변화무쌍한 적들의 공격을 헤쳐나가면서 높은 난이도의 재미를 느낄 수 있습니다.

적의 강공격: 적이 강력한 기술을 준비할 때, 공격을 준비하는 태세를 취합니다. 이때 적의 몸에서 강력한 에너지가 방출되며, 파동 탐지를 통해 이를 감지할 수 있습니다.

파동 탐지 상쇄: 플레이어가 파동 탐지로 적의 기술을 상쇄하는 순간을 보여줍니다. 파동 탐지를 성공적으로 사용하면 적의 공격이 중단되며, 파동이 서로 부딪히며 깨지게 되고, 적은 스턴 상태에 빠집니다.

스턴 피드백: 적이 스턴 상태에 빠지면 일시적으로 무방비 상태가 되어, 남모가 강력한 공격을 가할 수 있습니다. 스턴 상태의 적은 눈에 띄게 빛나며, 플레이어가 공격할 수 있는 기회를 명확히 합니다.

4. 보스전 전투 흐름

전투 시작

보스전이 시작되면 카메라가 보스를 클로즈업하여 긴장감을 조성합니다. 보스의 이름과 이명이 등장하며, 보스 등장 애니메이션이 재생됩니다.

어둠 속 전투

보스전은 여타 전투와 마찬가지로 어둠 속에서 진행되며, 제한된 시야를 통해 플레이어가 더욱 집중하게 만듭니다. 플레이어는 파동 탐지를 사용하여 적의 위치와 움직임을 파악해야 합니다. 또한, 플레이어는 보스의 공격을 패링하거나 회피하며 전투를 진행합니다. 보스의 공격 패턴 중 일부는 일반 적들과 다르게 파동만으로 되받아칠 수 있는 파동 연계 기술, 패링할 수 없는 패링 불가 기술과 같이 특수한 효과와 함께 발현되어, 더욱 어려운 난이도를 선보입니다.

파동 탐지 활용

남모는 파동 탐지를 통해 보스의 위치와 공격 패턴을 파악할 수 있습니다. 또한, 보스가 강력한 기술을 사용할 때, 파동 탐지를 사용하여 이를 상쇄하고 보스를 스턴시킬 수 있습니다. 상쇄에 성공하면 보스는 일시적으로 무방비 상태가 됩니다.

스턴과 반격

보스가 스턴 상태에 빠지면 플레이어는 강력한 공격을 가하여 큰 데미지를 입힐 수 있습니다. 스턴 상태의 보스는 눈에 띄게 빛나며, 플레이어가 공격할 수 있는 시간을 충분히 제공합니다.

전투 종료

보스를 처치하면 보스가 쓰러지면서 대사를 읊조립니다. 보스가 사라지는 연출과 함께 카메라가 서서히 줌 아웃하며, 전투의 끝을 알리는 문구와 함께 전투의 끝을 강조합니다. 전투가 끝나면 보상 아이템과 다음 스토리로 이어질 수 있는 실마리를 제공합니다

3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

조작	키 할당
이동	Wasd
공격	J (마우스 좌클릭)
점프	스페이스 바
강공격	C
패링	K (마우스 우클릭)
회피	Shift
아이템 사용	R
파동 탐지	F

NAMMO 진행 방식

NAMMO는 크게 세 가지 부분으로 나뉩니다. "연출" 파트는 서사를 풀어나가고, 충격적인 이미지로 대중들에게 임팩트를 심어주는 부분입니다. "연출" 부분은 맵을 탐험하면서 자연스럽게 등장하며, 걷는 도중 맵이 자연스럽게 과거로 바뀌며 남모의 과거 모습이 재생되거나, 걷는 도중 화면에 노이즈가 생기며 이계의 모습과 현실이 교차되는 등의 연출을 포함합니다. 유저들은 게임 내의 "연출"을 보며 게임의 스토리를 파악하고 게임의 임팩트에 압도될 수 있습니다.

"전투" 파트는 남모가 제한된 시야로 전투하는 파트입니다. NAMMO는 총 8개의 소단원으로 구성되어 있으며, 각 소단원은 여러 스테이지로 이루어져 있습니다. 남모는 스테이지에 있는 모든 적을 처치하여 다음 스테이지로 나아갈 수 있습니다. 만일, 스테이지 도중에 죽게 되면 사망한 스테이지의 처음에서 부활하게 됩니다.

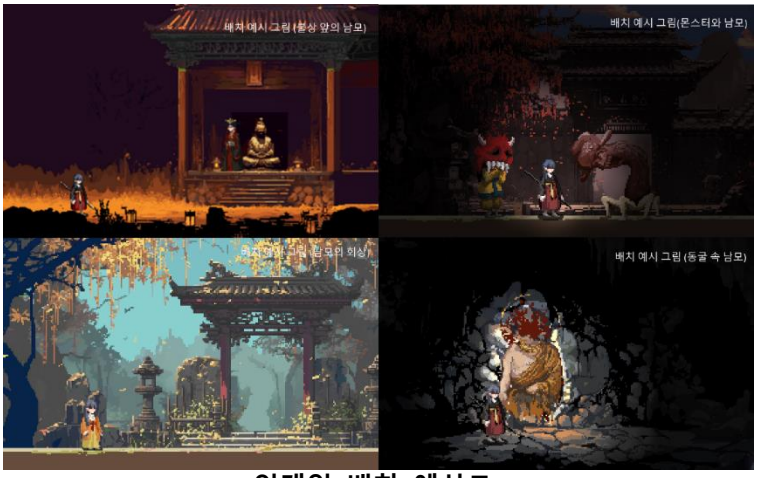
"보스" 파트는 남모가 보스와 전투하는 파트입니다. 남모는 자신의 제한된 시야와 파동을 적절히 운용하여 전투를 진행해야 합니다. 각 보스들은 한국의 요괴, 설화 속 인물, 실존 인물을 바탕으로 제작되었으며 각 보스들의 기믹 역시 그들의 특징을 담아내고 있습니다.

남모의 소단원 순서와 보스

월정교 (프롤로그) – 어두운 동굴 (튜토리얼) – 폐허가 된 마을 (보스: 장산범) – 저주받은 숲 (보스: 지귀) – 악령 씌인 무당의 신당 (보스: 악령에 씌인 무당) – 황룡사 접근 (보스: 비형랑) – 황룡사 내부 (보스: 신라의 세 명장) – 황룡사 9층 정상 (최종보스)

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

남모의 컨셉 아트 러프 스케치



인게임 배치 예상도

남모 액션 픽셀 gif:

https://drive.google.com/file/d/1XmfeALP7XJaR8X9F3tW3VMGgZj4T42C_/view?usp=sharing

5. 팀원 역할 간단 기술

이름	역할
김태윤	기획, 디렉팅
김문웅	개발
양현진	아트, 번역
윤희경	아트

6. 기타 추가 사항

<팀의 이전 작품 <레벨라티오> 이력>

2022 년 서경대학교 ICT•문화융합 창업경진대회 선정

2024 년 서울경제진흥원 게임콘텐츠 맞춤형 지원사업 개발 부문 선정

2024 년 한국인디게임협회 주최 PLAYX4 인디오락실 부스 선정

2024 년 PLAYX4 B2B 부스 참여

2024 년 서울코믹월드 SUMMER 부스 참여 확정

2024 년 BIC 루키 부문 참여 확정

2024 년 GSTAR 참여 확정

<<NAMMO>의 마일스톤>

2025 년 3 월 – 크라우드 펀딩 시작 (트레일러 공개 및 알파 테스트)

2025 년 10 월 – 얼리 액세스 출시

2026 년 3 월 – 정식 출시