

# GIGDC2025 요약기획서(제작부문)

## 1. 게임 소개

강해질수록 인간성을 잃어가는 아이러니,  
우리는 과연 '인간'임을 포기하면서까지 살아남아야 하는가.

'아이러니'는 '몸의 절반 이상이 기계라면, 그건 인간일까 기계일까?  
라는 철학적 질문으로부터 탄생한 호러 액션 플랫포머 게임입니다.

3D와 픽셀을 결합한 독특한 그래픽과 더불어  
'아이러니' 만의 고유한 성장구조를 통해 새로운 재미를 선사하고자 했습니다.

### 시놉시스

주인공은 민간용병업체 'password' 감찰단의 일원으로서  
연구시설 'Underdog Corp'로 파견을 나가게 됩니다.

하지만 연구시설은 이미 비허가 인체실험으로 인해 망가져버린지 오래,  
주인공은 그곳에서 강력한 의수를 착용한 '피실험체'들과 맞서다 끝내 신체 일부를 잃게 됩니다.  
신체를 잃을 때마다 주인공은 적이 쓰던 의수를 자신의 몸에 끼워 더욱 강해지고, 위기를 모면합니다.  
하지만 결국, '피실험체'들과 점점 닳아가게 됩니다.

살아남느냐, 괴물이 되느냐.. 당신의 선택에 달려있습니다.

## 2. 게임 특징 (기획 의도, 작품성, 독창성 등)

### ○ 서사와 긴밀히 결합된 성장 시스템

주인공은 적들과 맞서다 한계에 다다라 신체를 절단당한 뒤,  
적이 쓰던 의수를 자신의 몸에 끼워 더욱 강해집니다.



하지만 결과적으로, 적들과 점점 닳아가게 됩니다.

이러한 구조에 걸맞게, 주인공이 성장할수록 게임의 장르도 호러에서 하드코어 액션으로 변모합니다.  
이를 통해 후반부에 주인공이 강해짐으로서 긴장감을 잃게 되는 기존 호러 액션 게임의 맹점을  
게임의 서사로 역이용하여 유저가 게임의 끝까지 몰입을 이어갈 수 있도록 하였습니다.

## ○ 독특한 아트 스타일

입체적인 3D 와 고전적인 픽셀 그래픽의 결합을 통해 '아이러니'만의 컬트적인 비주얼을 갖출 수 있었습니다.

이러한 PS2 스타일의 비주얼은 특유의 기괴함을 더해주면서도, 게임의 미스터리한 느낌을 고조시킵니다.

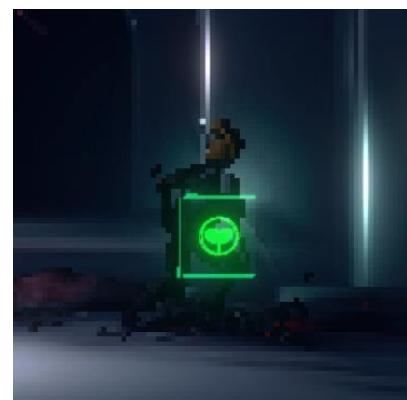


이에 더불어 대응법이 상이한 다양한 적, **120가지가 넘는 정교한 애니메이션**을 통해

전투의 생동감과 재미를 한 층 높였습니다.



## ○ 기괴한 파밍 시스템



'아이러니'에서는 단순히 죽인다고 아이템이 드랍되는 것이 아닌, **시체를 직접 즈려밟아야 드랍됩니다**.

더불어 일정 시간내 밟지 않으면 되살아나는 적도 몇몇 있기 때문에 밟기를 통한 확인 사살은 필수입니다.

## ○ 정교한 사운드 디자인, 더빙

평소에는 평온하던 주인공의 숨소리와 심장 고동소리가 전투 중에는 긴박하게 바뀌거나, 사용 무기에 따라 피격소리가 바뀌는 등 **200가지가 넘는 디테일한 SFX**를 통해 게임의 몰입을 향상하였습니다.

더불어 차별적인 생동감을 선사하는 **더빙**은 '아이러니'의 큰 특징입니다.

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

#### ○ 조작법

조작방법	키보드	조작방법	키보드
이동	A, D	공격 / 격발	마우스 좌클릭
달리기	SHIFT + A, D	견착	마우스 우클릭 홀드
구르기	마우스 휠	패링	E
인벤토리 확인	TAB	밟기	SPACE
상호작용	E	총기 변경	1, 2
빠른 회복	Q	일시정지	ESC

#### ○ 진행방식

플레이어는 주어진 임무를 완수하기 위해 **목적지로 향하게 됩니다.**

목적지를 향하는 도중에 전력이 끊기거나, 적들이 등장하기도 하는 등 여러 위협을 마주하게 됩니다. 맵을 탐사하여 전력을 복구하고, 회피와 패링을 적극 활용하여 적들과 맞서야 합니다.

적들의 시체를 밟으면 아이템이 드랍됩니다. 이때 얻은 재화를 통해 상점에서 총알이나 진통제와 같은 소모품을 구매하거나 큰 돈을 들여 새로운 강력한 무기를 구매할 수 있습니다.



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





## 5. 시장 진출 계획

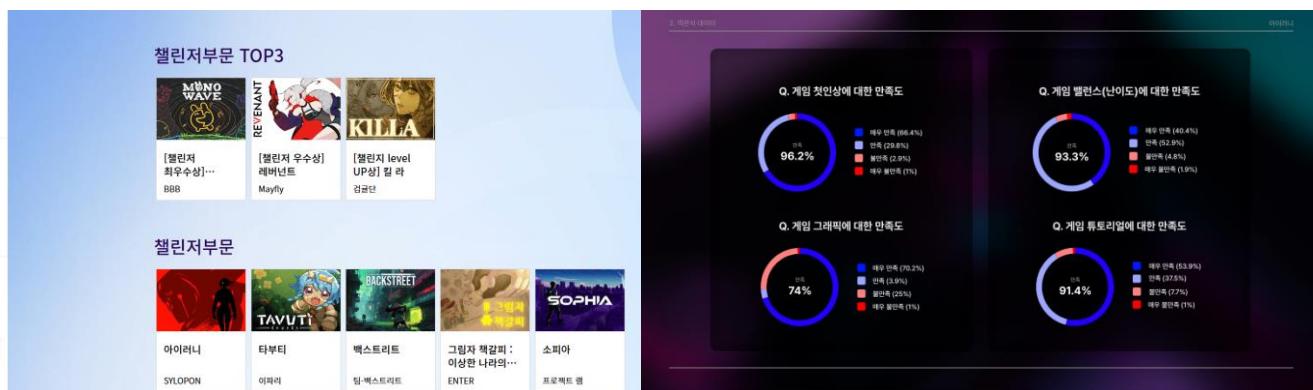
### ○ 목표 시장 및 타겟 유저

현재 북미, 유럽, 일본 시장을 목표로 지정했으며, 북미 및 유럽은 '데드스페이스', '시그널리스', 일본은 '바이오하자드' 시리즈의 본 고장으로서 탄탄한 호러 액션 팬덤을 형성하고 있습니다. 해당 팬덤을 타겟으로 삼고자 **호러 액션의 기본에 충실한 게임**을 만드는 것에 최선을 다하고 있습니다.

### ○ 마케팅 및 퍼블리싱 전략

플랫폼과 국내외를 막론하고 적극적으로 게임을 노출시켜 팬층을 점차 늘려나가고 있습니다. 플레이 테스트와 데모를 통해 유입을 증대하고 디스코드 서버 운영을 통해 게임의 출시까지 팬덤을 유지 및 관리하고자 합니다. 이후 목표 시장에 적합한 마케팅을 펼칠 수 있는 퍼블리셔와 협업을 하고자 국내 이외에도 중국, 유럽 퍼블리셔와 지속적으로 컨택 중에 있습니다.

### ○ 예상 매출



'아이러니'는 짧은 기간내에 여러, 공모전 및 지원사업에 선정됨으로서 일찍이 그 잠재성을 입증하였습니다. 더불어 꾸준한 전시활동을 통해 유저들과 소통하여 만족도를 70%에서 약 90%까지 올릴 수 있었습니다.

### 동일 장르 판매량

게임명	Endoparasitic	Scorn	SIGNALIS
가격	\$9.99	\$12.49	\$19.99
출시년도	2022	2022	2022
예상 소비자 수	27만 명	117만 명	160만 명
예상 매출	275만 달러 (한화 약 40억)	약 1천 462만 달러 (한화 약 214억)	약 2천 2백만달러 (한화 약 328억원)

(출처: STEAMDB)

'아이러니'와 가장 비슷한 퀄리티와 분량을 지닌 'SIGNALIS'에 따라 가격을 \$20으로 가정하고, 동일 장르의 워스트, 베스트 케이스의 판매량에 따르면 최소 및 최대 매출은 다음과 같습니다.

예상 최소 매출	$\$20 \times 200,000 = \$4,000,000$ (한화 약 54억)
예상 최대 매출	$\$20 \times 1500,000 = \$30,000,000$ (한화 약 440억)

※ (중국을 포함한 글로벌 시장을 기준으로 가정하였음)

## 6. 팀 소개 및 팀원 역할 기술

### ○ 팀 소개



기존 IP 시리즈의 결핍으로부터 탄생한 팀이기에 누구보다도 간절히, 애정 깊게 개발에 임하고 있습니다.

두 대학생이 모여 만든 뜻내기 팀이지만, 저희는 나이에 타협하지 않습니다.

그 누구보다도 높은 퀄리티와 디테일로 사람들의 이목을 끌고,

낮은 자세로 끝없이 배우고 성장하며 개발력을 함양합니다.

### ○ 팀원 역할

김건용 : 총괄

김태현 : 프로그래밍

#### ◦ 전시/공모전 수상 경력

내용	주관기관
2024 홍익대학교 게임학부 공모전 우수상	홍익대학교
2024 playx4 B2B, B2C 참가	경기콘텐츠진흥원
2024 Indiecraft 챌린저부문 TOP 4	성남산업진흥원
2024 Burning Beaver 전시 참가	스마일게이트 퓨처랩
2024 INDIE Live Expo 참가	INDIE Live Expo
GXG 2024 전시	성남산업진흥원
2024 스마일게이트 멤버십 인디게임부문 선정	스마일게이트 퓨처랩

#### ◦ 지원사업 이력

내용	주관기관
2025년 상반기 경기글로벌게임센터 공간지원사업	경기콘텐츠진흥원
2025년 인디게임 개발공모(예비창업)	한국콘텐츠진흥원

## 7. 게임 개발 과정 중 에피소드

불과 21살에 시작한 개발이다 보니 경험도, 지식도 전혀 없었습니다.

아이러니는 3D 게임이지만, 리깅도, 모델링도, 그에 따른 프로그래밍도 제대로 할 줄 몰랐습니다.

하지만 이에 포기하지 않고 모르는 것이 있으면 그때그때 유튜브나 유니티 공식 문서를 살펴가며 하나하나 구현해 나가기 시작했습니다.

기획 과정도 만만치 않았습니다. '데드스페이스' 와 '칼리스토 프로토콜' 을 사이드뷰 플랫포머로 재해석하여 새로운 재미를 선사하는 것이 목적이었으나, 본래가 3인칭 게임이기에 이를 사이드뷰로 연출함으로서 생기는 병목이 많았습니다. 이 때문에 게임을 여러 번 갈아엎게 되었고, 그 결과 기존 게임들의 장점을 살리면서도 '아이러니' 만의 고유한 분위기와 게임플레이를 창출해낼 수 있었습니다.

비주얼을 향상시키기 위해 게임을 4번이나 바꾸게 되었습니다. 가장 험난한 과정이었습니다.

#### 비주얼 변천사

2024.02



2024.05



2024.12

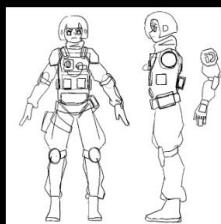


2025.05-

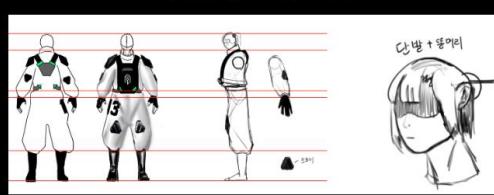


수많은 스케치 끝에 탄생한 주인공은 본래 단발 여성 캐릭터였으나, '주인공은 왜 노란 헬멧을 썼나요?'라는 오해가 굉장히 많아 결국 포니테일 디자인을 추가하게 되었습니다.

#### 초창기 주인공 스케치 (단발)



#### 주인공 외관 수정 (포니테일)

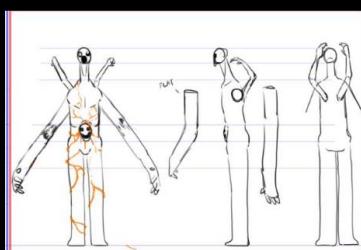


#### 주인공 인게임 변천사

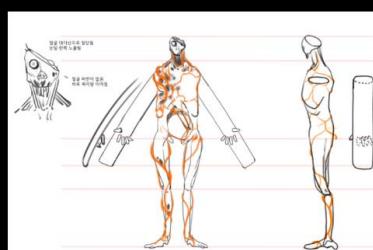


괴물 캐릭터에도 많은 변천사가 있었습니다. 최대한 징그럽고, 무섭게 표현하고 싶었습니다.

#### 1차 스케치



#### 2차 스케치



#### 1차 모델링

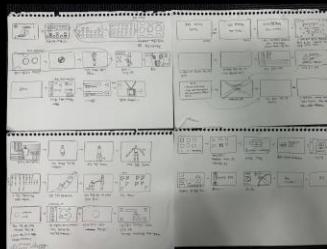


#### 최종 완성



게임의 인트로는 매끄러운 연출을 선보이기 위해 스토리보드 단계를 거쳐 섬세하고 철저하게 제작되었습니다.

#### 1. 스토리보드 제작



#### 2. 리소스 제작 및 편집



#### 3. 후처리 및 완성



최대한 현실적인 모션을 제작하기 위해 제 자신을 레퍼런스 삼아 애니메이션을 제작했습니다.

찍을 때 꽤나 부끄러웠지만, 그만큼 만족스러운 결과물을 도출해낼 수 있었습니다.

#### 1. 레퍼런스 촬영



#### 2. 애니메이팅 및 모션 편집



#### 3. 완성!

