양식 1

GIGDC2025 요약기획서(제작부문)

1. 게임 소개

제목	MazeBreaker
개발 엔진	Unity
플랫폼	PC/콘솔(예정)
장르	액션 어드벤처, 생존

“모든 기억을 잃은 채 매일 구조가 바뀌는 미로속에 떨어진 주인공, 나는 누구이고, 이 세계는 무엇인지, 어떻게 해야 이곳에서 나갈 수 있는지 알아내라!”

<Maze Breaker>는 영화 ‘메이즈러너’에서 영감을 받아 제작하게 된 액션 어드벤처, 생존 게임입니다. **미로를 주제로한 어드벤처 환경**과 주기적으로 바뀌는 미로의 구조, 낮에 미로를 탐험하고 위험해지는 밤을 피해 미로중심부(안전지역)으로 돌아와야 하는 낮&밤 시스템 등 흥미롭고 재미를 줄 수 있는 요소들이 준비되어 있습니다. 여러분은 이러한 미로속에서 **‘별조각’ 시스템**을 활용하여 미로 곳곳을 탐험하며 나만의 탐사지도를 그려 나가고, 탐험 끝에는 미로의 비밀을 풀어내어 탈출해야만 합니다.

2. 게임 특징 (기획 의도, 작품성, 독창성 등)

[새로운 어드벤처 환경 : “구조가 바뀌는 미로 속 탐험”]

(미로 전경)

(매일 밤마다 구조가 바뀌는 미로)

기존 어드벤처 게임들은 중세, 판타지, SF 등 이미 익숙한 탐험 환경을 주로 활용해왔지만, **'미로'를 핵심 테마로 내세운 어드벤처 게임은 매우 드문 사례입니다.** MazeBreaker는 이러한 점에서 기존 작품들과 차별화된 독창성을 지니고 있습니다.

본 게임은 정적인 미로가 아닌, **하루 단위로 구조가 변화하는 '동적 미로'를 통해** 끊임없이 새로워지는 탐험 환경을 제공합니다. 여기에 **생존과 액션 요소를 결합함으로써**, 전통적인 어드벤처 장르에 신선한 긴장감과 역동성을 더했습니다.

이처럼 예측 불가능한 환경에서의 탐험과 생존은 어드벤처 장르를 선호하는 유저들에게 높은 몰입감과 독창적인 플레이 경험을 선사할 것이며, **어드벤처 게임의 새로운 패러다임을 제시하는 계기**가 될 것입니다.

[미로 세계의 낮과 밤]

(낮에 개방되어 있는 미로 중심부)

(밤이 되어 폐쇄된 미로 중심부)

낮이 되면 안전지역인 **미로 중심부가 개방**되어 미로로 나갈 수 있는 길이 열립니다.
이 시간대에는 몬스터의 활동이 줄어들고 약해지기 때문에, **탐사를 진행하기 가장 안전한 시간입니다.**

하지만 밤이 되면 **미로 중심부의 문이 폐쇄**되고, **미로의 구조가 변화**합니다.
이와 함께 새로운 위협적인 몬스터가 등장하면서, **낮보다 훨씬 더 위험한 환경**이 펼쳐집니다.

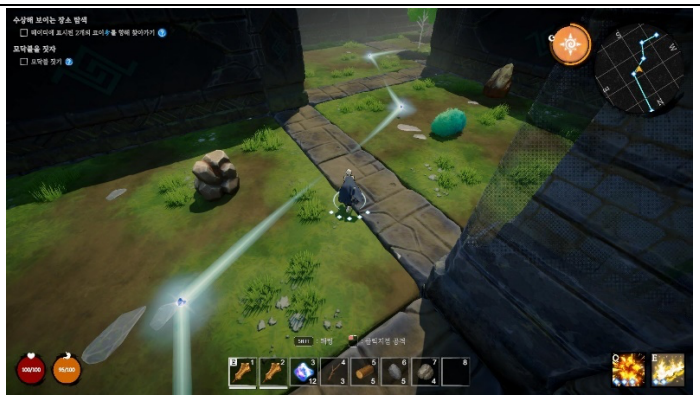
따라서 플레이어는 **문이 닫히기 전까지 반드시 미로 중심부로 귀환해 다음 날을 위한 정비와 준비를 마쳐야 합니다.**

[별자리 시스템]

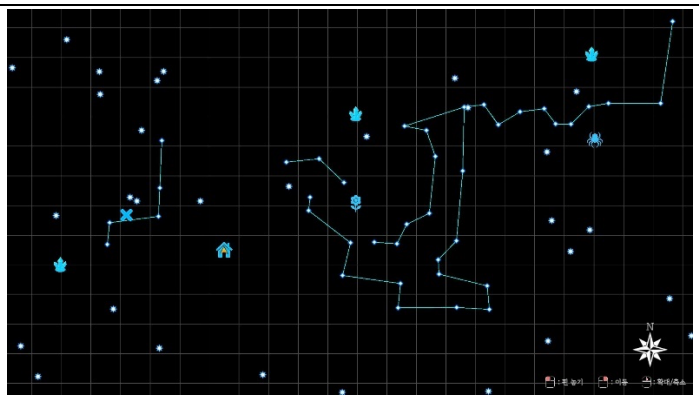
(미로 곳곳에 있는 별운석)

(부술 경우 드랍 되는 별조각)

이 게임의 미로에서는 플레이어의 원활한 탐험을 돕기 위해 "별조각"이라는 특별한 자원을 수집할 수 있습니다. 미로 곳곳에 흩어진 **별운석을 파괴하면 별조각을 획득**할 수 있으며, 이를 활용해 보다 **체계적이고 전략적인 탐사**가 가능합니다.



(별조각을 활용하여 길을 그린다.)



(자신이 그린 길과 마커를 표시해주는 레이더)

MazeBreaker에서 플레이어는 단순히 미로를 '탐색'하는 것을 넘어, **직접 길을 그려나가는 주체로서의 경험**을 하게 됩니다.

게임의 핵심 아이템인 **별조각은 바닥에 설치 시 자동으로 서로 연결되어, 마치 별자리를 그리듯 길을 형성**합니다. 이 연결된 경로는 **레이더에서도 확인 가능**하여, 복잡한 미로 속에서도 길을 잃지 않고 효율적인 탐사가 가능합니다.

특히 별조각에 의해 연결된 길은 **미로 구조가 변하더라도 유지**되며, **연결된 경로 위에서는 질주가 가능**해 빠르고 안전한 이동 루트로도 활용됩니다. 플레이어는 이를 통해 **생존과 탐사에 최적화된 자신만의 루트를 설계**할 수 있습니다.

또한, **레이더 맵에서는 자원지, 위험구역 등 특정 지점에 마커를 자유롭게 표시**할 수 있어, 플레이어 스스로 **자신만의 탐사 지도를 완성**해 나가게 됩니다.

이처럼 MazeBreaker는 플레이어에게 **능동적으로 경로를 구축하고 미로를 정복해 나가는 몰입감 있는 탐험의 즐거움**을 제공합니다.

3. 게임 플레이 방식 (조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

[조작 방식]

조작 방법	키보드 & 마우스
이동	WASD
화면 회전	화면에 마우스 우클릭 & 드래그
화면 확대/축소	마우스 휠
공격	공격할 지점에 마우스 좌클릭
대쉬	Space
패링	Shift
상호작용	F
인벤토리	TAB
레이더(맵)	M
아이템 이동	아이템 마우스 좌클릭 & 드래그
아이템 사용	아이템 마우스 우클릭
아이템 절반 나누기	아이템 마우스 휠 클릭
창 닫기	ESC
게임 종료	F4

[하루(게임 시간) 동안의 플레이 루틴]

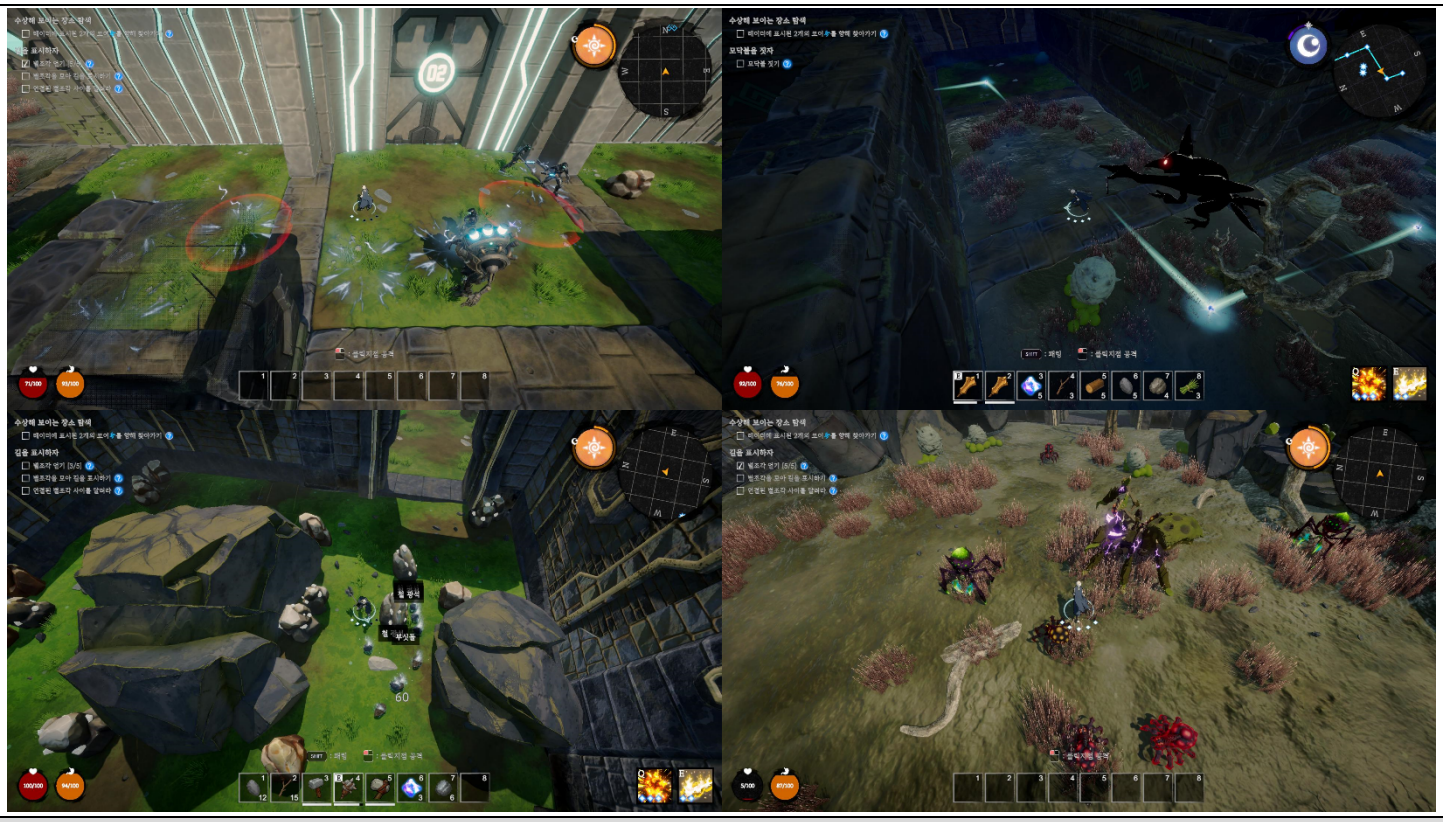
1. 낮의 일과

생존에 필요한 자원을 파밍하고, 탈출을 위한 단서를 얻기 위해 **레이더에 표시된 수상한 지역들을 탐색**합니다. 그리고 밤이 오기 전에는 미로 중심부(안전지역)으로 돌아옵니다.

2. 밤의 일과

미로 중심부(안전지역)에서 낮에 모아온 재료들을 활용하여 **자신에게 필요한 건축물을 빌딩**하고 **필요한 아이템을 크래프팅**하며 다음날을 대비하여 정비합니다.

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



5. 시장 진출 계획

[출시 플랫폼 및 일정]

MazeBreaker 는 콘솔 및 PC 중심의 글로벌 인디 게임 시장을 타겟으로 하며, 2025 년 11 월 데모 빌드 공개, 2026 년 하반기에 글로벌 정식 출시를 목표로 개발 중입니다. **Steam** 선 출시 후 **PlayStation 5, Nintendo Switch 2, Xbox Series X|S** 와 같은 콘솔 플랫폼 확대도 진행할 예정입니다.

[타겟 시장 및 이용자층]

미로 탐험과 생존 요소가 결합된 MazeBreaker 는 **'Don't Starve', 'V Rising'** 등의 게임을 즐기는 **하드코어 인디 게임 유저층**과, **독창적인 탐험 경험을 선호하는 유저층**을 주 타겟으로 설정하고 있습니다. 북미, 유럽, 중국 등 콘솔과 Steam 유저가 많은 시장을 주요 진출 대상으로 삼고, 국내 유저에게도 적극적으로 노출할 계획입니다.

[마케팅 전략]

- **커뮤니티 중심 마케팅**: 개발 단계부터 **Reddit, Instagram, Youtube** 등지에서 유저 피드백을 적극 반영해 커뮤니티 기반 팬층을 확보하고 있으며, 출시 전후로 **글로벌 인디 인플루언서 및 스트리머 대상 체험 코드 배포**를 통해 바이럴 마케팅을 추진할 예정입니다.
- **전시회 참여**: PlayX4, BIC, 지스타 및 버닝비버 등 국내 전시뿐만 아니라 **Steam Next Fest, Tokyo Game Show 인디존** 등 해외 디지털 쇼케이스에도 적극 참가할 계획입니다.
- **퍼블리셔 협업**: 국내외 인디 퍼블리셔와의 협업을 통해 QA, 현지화, 콘솔 인증 및 마케팅 지원을 받는 방향도 검토하고 있으며, 2025 년 10~12 월 사이 주요 퍼블리셔와의 접촉을 예정하고 있습니다.

[수익 모델 및 예상 매출]

MazeBreaker 는 **유료 패키지 기반**의 프리미엄 게임으로, 정가 19.99~24.99 달러 수준의 글로벌 출시를 계획 중입니다. 비슷한 장르의 중소형 인디 게임들(Death's Door, Tunic 등)의 매출을 분석하여 다음과 같이 매출 목표를 잡아봤습니다. 그 결과 정식 출시 1 년 내 약 **5~10 만 다운로드**, 총 매출 약 **10~25 억**

원 규모를 목표로 잡았으며, 추후 확장 콘텐츠 및 DLC 도 유료로 제공할 예정입니다.

6. 팀 소개 및 팀원 역할 기술

[팀원]

김현 : 대표 / 기획

정의찬 : 프로그래밍

함창수 : 리깅 & 애니메이팅 / VFX & SFX

김경민 : 컨셉아트 / 모델링

[AsBar 연혁]

2024 년 1 월 AsBar 팀 결성 및 프로젝트 MazeBreaker 진행 시작

2024 년 3 월 경기게임 아카데미 13 기 기본과정 지원사업 선정

2024 년 4 월 AsBar 개인 사업자 등록

2024 년 6 월 경기게임 아카데미 13 기 기본과정 우수게임 Top2 선정

2024 년 6 월 경기게임 아카데미 13 기 심화과정 지원사업 선정

2025 년 3 월 아주대학교 파란학기제 지원 프로젝트 선정

2025 년 5 월 PlayX4 B2C 진행

2025 년 5 월 한국 콘텐츠 진흥원 인디 게임 공모 (스타트업-개인) 콘솔 부문 지원사업 선정

2025 년 6 월 아주대학교 파란학기 25-1 훌륭한뱃사공상(대상) 수상

7. 게임 개발 과정 중 에피소드

지난해 2024년 중순에 진행한 FGT에서 저희 게임은 아쉬운 평가를 받았습니다. 이후 게임의 부족한 점이 무엇인지 치열하게 고민하며 팀원과 주변 지인들의 의견을 수렴한 결과, 세 가지 핵심 문제를 도출할 수 있었고, 이 문제들을 집중적으로 개선해 나가고자 하였습니다.

1. 게임 내 그래픽 퀄리티

2. 게임의 고유매력, 핵심 재미 요소의 부재

3. 미로 내 컨텐츠 부족

먼저 모두가 입을 모아 말하던 개선점인 게임의 그래픽 퀄리티를 향상시켰습니다.

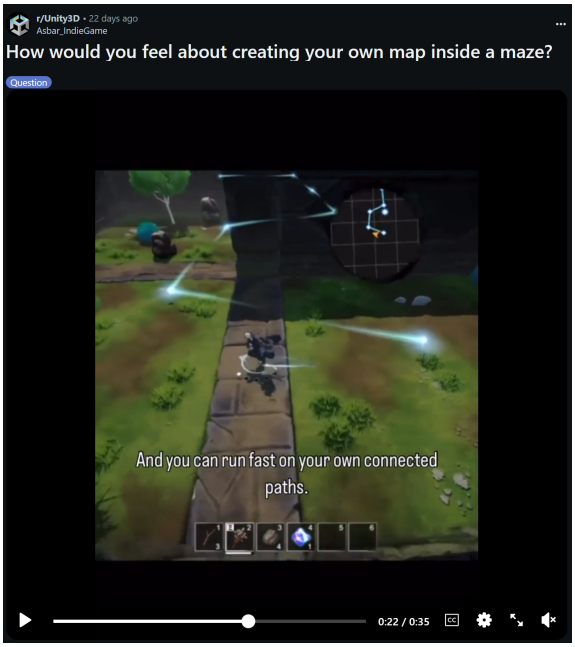
전반적인 그래픽 퀄리티 향상 후 많은 유저분들께서 저희 게임의 그래픽에 대해 호평해 주셨습니다.

(2024년 당시의 인게임 그래픽)

(현재 2025년 인게임 그래픽)

그리고 게임의 핵심 재미를 찾기 시작하였습니다. 타 게임이 대체할 수 없는 저희 게임만의 고유한

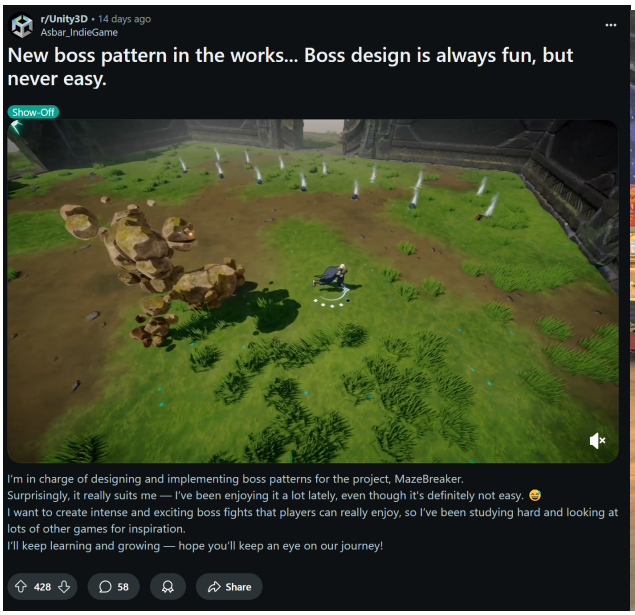
재미가 무엇인지에 대해 고민해 보던 중 **별자리 시스템**을 떠올리게 되었습니다. 해당 아이디어를 구현한 영상을 Reddit에 공유하였고 이에 대한 해외 유저들의 반응은 매우 좋았습니다. 그렇게 별자리 시스템은 저희 게임의 핵심 시스템으로 자리잡게 되었습니다.



(별자리 시스템에 대한 해외유저들의 긍정적인 반응)

그리고 마지막으로 게임의 컨텐츠 양을 늘려갔습니다.
더 많은 탐사할 거리와 더 많은 생존 및 위협 요소들을 준비하였고 이를 PlayX4에서 처음으로 대중에게 선보였습니다. 그 결과 게임에 대한 참관객들의 반응은 매우 좋았고 심지어는 B2C임에도 불구하고 몇몇 대형 퍼블리셔들이 저희 게임에 관심을 갖고 전시 부스에 찾아와 주셨습니다.

이러한 지금까지의 성과들을 바탕으로 앞으로도 저희는 게임을 발전시켜 나가 전세계에서 인정받는 게임이 될 수 있도록 노력해 나갈 것입니다.



(최근 올린 Reddit 게시물에서 1만뷰 기록)

(Play X4 일정 마무리 후 AsBar 단체 사진)