

# GIGDC2025 요약기획서(제작부문)

## 1. 게임 소개

캔디나라의 공주들이 왕관을 차지하기 위해 전투를 벌입니다.

## 2. 게임 특징 (기획 의도, 작품성, 독창성 등)

기존 부루마블 형식의 게임에 pvp를 추가해 단순 운과 전략 뿐만 아니라,

피지컬과 순발력으로 승부가 바뀌는 긴장감 있는 게임을 개발하고 싶었습니다.

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

주사위를 굴려 나온 수만큼 원하는 방향으로 이동하며 땅을 차지할 수 있습니다.

차지한 땅은 여러 번 도달할수록 레벨이 상승하며, 땅값이 두 배씩 증가합니다.

상대가 내가 소유한 땅에 도달하면, 통행료를 지불하거나 전투를 통해 방어전을 벌일 수 있습니다.

전투 결과에 따라

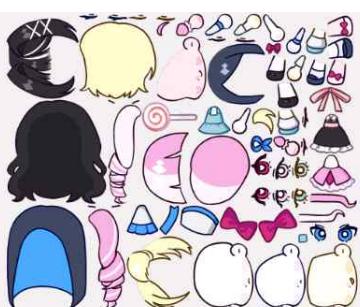
패배 시: 해당 땅을 상대에게 빼앗깁니다.

승리 시: 해당 땅값만큼 상대의 코인을 탈취합니다.

코인 10,000개를 모아 승리의 왕관을 구매하면 게임에서 승리합니다!

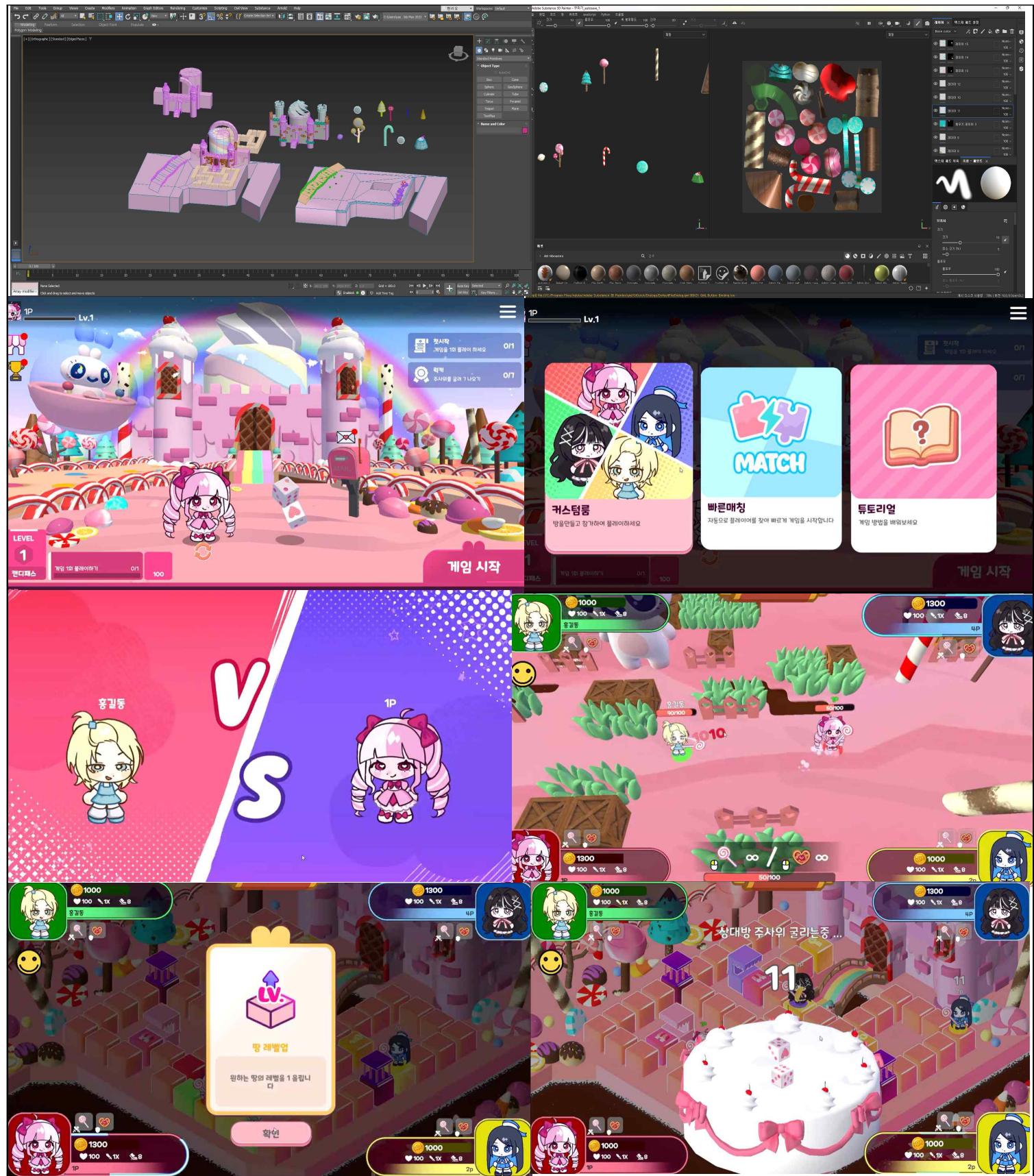
## 4. 게임 이미지 (캐릭터, 콘셉트 아트, 게임 플레이 등 자료 첨부 )





### UI RESOURCES





## 5. 시장 진출 계획

### 1.1. 목표 시장 및 타겟 유저

'EAT POPING LAND'의 1차 타겟 시장은 파티게임 및 캐주얼 보드게임 수요가 높은 한국, 일본, 북미입니다. 마리오 파티나 모두의 마블과 같은 게임을 즐기는 10대~20대 게이머들과, 가족 또는 친구들과 함께 간단하면서도 경쟁 요소가 있는 게임을 찾는 유저층을 핵심 타겟으로 설정했습니다. 이는 최근 멀티플레이 기반 캐주얼 PvP 게임에 대한 관심 증가와, 운과 전략, 피지컬이 함께 작용하는 긴장감 있는 게임 경험을 추구하는 시장 트렌드에 부합합니다. 또한 과도한 폭력성과 자극적인 콘텐츠 없이도 유쾌하고 몰입감 있는 플레이 경험을 제공함으로써, 남녀노소 누구나 쉽게 접근할 수 있는 보드게임으로 자리매김하고자 합니다.

## 1.2. 출시 및 판매 전략

'EAT POPING LAND'는 2025년 하반기에 PC(Steam)에 출시할 계획입니다.

수익 모델은 Buy to Play 방식으로, 예상 판매가는 약 3,800원으로 책정하고 있습니다.

또한 향후 게임 내 등장 캐릭터 및 세계관을 활용한 굿즈 상품과 협업 콘텐츠 개발을 통해 부가 수익을 창출하고, 게임 IP의 확장 가능성을 적극적으로 검증해나갈 예정입니다.

## 1.3 마케팅 및 퍼블리싱 전략

BIC, 독일게임스컴등 국내외 주요 게임 행사에 참가하여 오프라인 팬덤 및 미디어 노출을 확대하고, 실제 유저 피드백을 바탕으로 콘텐츠 품질을 높일 예정입니다.

## 1.4 예상 매출 및 근거

'EAT POPING LAND'는 출시 후 1년 내 누적 판매량 1만 장, 예상 매출 3000만원 달성을 목표로 하고 있습니다.

- 2025 BIC 선정작
- 교내 전시를 통해 얻은 긍정적 피드백
- 유사 장르인 '마리오 파티 슈퍼스타즈(600만 장 이상)' 등 캐주얼 파티 게임의 글로벌 성공 사례

## 1.5. 글로벌 확장 및 IP 성장 계획

'EAT POPING LAND'의 성공적인 출시를 시작으로, 신규 맵, 캐릭터, 미니게임 모드 등 지속적으로 개발하여 게임의 수명 주기를 연장할 계획입니다. 또한 단기적인 판매 성과에 그치지 않고, 'EAT POPING LAND'의 IP로 더 다양한 게임을 개발 할것입니다.

## 6. 팀 소개 및 팀원 역할 기술

### 이승균 - 프로그래밍

- 제5회 직업계고 IT분야 취업UP 게임개발대회 대상
- 2024 포톤 게임잼 예선 우수상
- 2024 포톤 게임잼 본선 대상
- 2024 슈퍼빌런랩스 게임콘텐츠 아이디어 부문 대상
- 제4회 직업계고 IT분야 취업UP 게임개발대회 동상

### 정여현 - 그래픽

- 제5회 직업계고 IT분야 취업UP 게임개발대회 대상
- 제4회 직업계고 IT분야 취업UP 게임개발대회 동상
- 2025 HKU 네덜란드 글로벌 게임잼 우승

### 오현서 - 그래픽

- 제5회 직업계고 IT분야 취업UP 게임개발대회 대상
- 제4회 직업계고 IT분야 취업UP 게임개발대회 동상

## 7. 게임 개발 과정 중 에피소드

### 1) 아트 작업의 과정

2D:

- 귀엽고 아기자기한 느낌을 살리기 위해 다양한 데포르메 스타일을 시도하며 캐릭터 디자인을 구상했고,

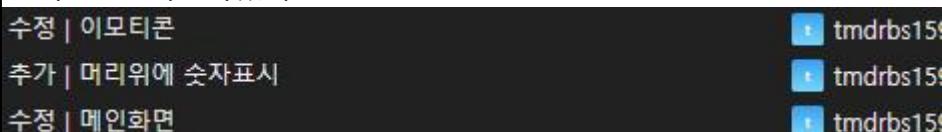
게임 분위기와 어울리는 UI디자인을 위해 팀원들과 지속적으로 협의했습니다. 처음에는 일반 프레임 단위 애니메이션 툴을 사용했으나, 보다 자연스럽고 생동감 있는 움직임을 표현하기 위해 SPINE 툴로 작업 방식을 전환했고, 새롭게 툴을 학습하며 캐릭터 애니메이션을 제작했습니다.

### 3D:

- 유니티에서 문제없이 구동될 수 있도록 폴리곤 수를 최소화하고,  
중요한 부분에는 노멀 맵을 적용하는 등 최적화를 위해 다양한 방법을 시도하고 공부했습니다.  
또한 2D와 어색하지 않게 어우러지도록 캐릭터보다 뛰지 않게 색감과 질감을 조절하고,  
디테일보다는 실루엣에 집중하여 2D처럼 보이도록 작업했습니다.  
아기자기한 느낌을 유지하기 위해 캐주얼한 재질, 색감, 디테일을 통일성 있게 구성했습니다.

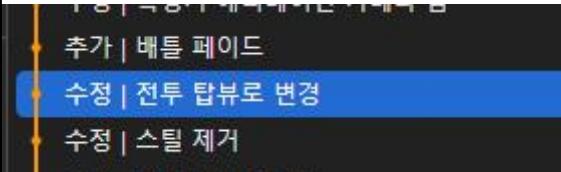
### 2) 기획 고민의 과정

- 전투 화면을 사이드뷰와 탑뷰 중 어떤 방식으로 할지 팀원들과 논의했으나 쉽게 결정하지 못해, 두 가지 모두 직접 개발하고 플레이해본 결과 보다 자유로운 움직임이 가능한 탑뷰 방식을 최종 선택했다.
- 주사위를 굴리고 이동할 때 남은 이동 횟수가 표시되지 않아 불편하다는 유저 피드백을 반영하여 해당 부분을 개선하였다.



### 3) 프로그래밍 기술적 고민

- 멀티플레이 동기화를 구현할 때 움직임 동기화랑 땅을 먹는거만 동기화 하였을 때 움직임이 달라지면 다른 클라이언트와 내 클라이언트가 먹은 땅이 달라지는 문제를 겪었었는데 바닥 ID를 활용하여 그 아이디 값의 땅을 변경하는 방식으로 변경하여 문제를 해결하였습니다.



### 4) 기타 고민의 순간들

- 팀원들과 함께 모여 전체 맵의 구조를 직접 그려가며 구성하였습니다.  
각 구역의 기능(상점, PvP, 이벤트 타일 등)을 논의하며 플레이어의 동선과 흐름이 자연스럽게 이어지도록 유저 플로우를 설계하였고, 이 과정을 통해 게임 전반의 구조를 시각적으로 정리하고 시스템 설계의 방향성을 명확히 할 수 있었습니다.
- 전체적인 아트 방향이 2.5D의 아기자기한 느낌을 잘 살릴 수 있도록, 작업 중에도 팀원들과 지속적인 회의와 레퍼런스 분석을 통해 2D와 3D의 이질감을 줄이기 위해 노력했습니다..

