

게임은 유해한 것이 아니라 책이나 영화같이 하나의 경험으로 즐거움을 주는 매개체, 더 나아가 예술이라고 생각합니다.  
저희는 게임의 그러한 역할을 보여주고자 게임을 제작하고 있습니다.

## 게임 이름

LOW

## 장르

2D 퍼즐 어드벤처

## 목표

차별화된 그래픽과 독특한 상호작용 시스템

## 주제

타인에게서 오는 강요와 압박을  
극복하며 나아가는 주체적인 삶

## 공략 대상

아이폰을 사용하는 20/30대 여성 게이머  
게임을 놀이 자체로서 즐기고 싶은 사람  
감성적인 게임을 좋아하는 게이머

## 플랫폼

모바일 / PC

## 제작 방향

정밀하게 표현된 아트를 통한 시각적 감상  
퍼즐 풀듯이 찾아나가야 하는 여행의 여정

## 스토리

왕녀인 루시야는 왕궁을 탈출한다. 왕가 병사들과 부딪히지 않게 조심하며 밖으로 나온다. 새로운 땅을 밟는다. 왕궁에서만 살던 루시야에게 이 모든 모습은 새로운 세상이다. 호화로웠던 왕궁과 달리 처음 마주한 세상은 황폐한 도시다. 모래 속에서 무언가 움직이는 듯 하다. 사막 골렘이다. 마법을 연구하는 왕궁의 영향으로 바깥엔 이렇게 마법에 영향을 받은 생물들이 있다. 사막 골렘은 경계적인 태세로 루시야를 지켜본다. 루시야는 왕가 특징의 공간 마법으로 사막 골렘을 피해다닌다. 내심 걱정되지만 다신 왕궁으로 돌아가고 싶지 않다고 생각하며 루시야는 발을 옮긴다.

루시야는 잠시 쉬다가 잠에 든다. 꿈 속에서 큰 소리가 들려온다. 왕은 루시야에게 소리친다. 무슨 말인지 정확하게 들리지 않지만 비난과 책망이 가득한 듯 하다. 급기야 독방에 루시야를 데려가 가두며 문을 꽂 닫는다. 큰 소리에 반사적으로 루시야는 꿈에서 깨며 우울감을 느낀다. 더 밖으로, 더 밖으로 나아간다. 점차 나무가 우거지기 시작한다. 숲 속으로 들어가면서 기괴하게 생긴 식물들이 보인다. 눈알이 달려있거나 덩굴이 마치 뱀처럼 움직이고 있다. 반딧불이들도 반짝거린다. 획 소리가 들려오며 창이 날라온다. 탈을 쓰고 있는 원시 부족의 모습이 보인다. 루시야는 다시 공간 마법을 통해서 도망친다. 정신없이 다니다보니 울음 소리가 들려온다. 원시부족의 어린 아이가 나무에 깔려서 움직일 수 없었고 고통을 호소한다. 분명 자신을 공격했던 원시 부족이지만 힘들어하는 아이를 보고 루시야는 도와야겠다고 결심한다. 아이는 다행히 루시야의 도움을 통해 곤경을 벗어나고 감사함을 표현한다. 아이는 원시 부족의 사람들에게 루시야를 소개하여 경계를 풀어도 된다고 이야기한다. 루시야는 이전에 느끼지 못했던 감정을 느끼고 혼자가 아니라는 생각을 하게 된다.

그런데 왕궁에서 지시를 받은 병사가 찾아와 루시야를 찾는다. 원시 부족은 루시야를 숨겨주며 지하 동굴로 더 멀리 달아나라고 이야기해준다. 점점 밑으로 내려가면서 빛은 사라지고 많은 석순이 보인다. 그리고 그 틈 사이로 신기하게 우주가 보이고 있다. 풍경에 넋이 빠져 보고 있던 루시야는 자신을 추격하는 병사들이 아직도 따라오는 발자국 소리를 듣는다. 계속 도망쳐보지만 병사들은 점점 수가 많아진다. 결국 루시야는 병사에게 붙잡히지만 자신의 삶을 왕궁에 가둘 수 없다는 의지로 에너지를 발산해낸다. 그러면서 마침내 추적자를 따돌리고 무겁게 짓누르던 왕관이 깨어져 스스로의 삶을 살아간다.



# 그래픽 설정

첫 번째 챕터 : 오랫동안 사람이 살지 않아 폐허가 된 도시

## 지형적 특성

- 근처에 바다가 있는 항구 도시
- 중력의 영향을 받지 않는 바위들이 많음
- 사람보다 훨씬 큰 키의 식물들
- 건축물들이 이끼에 덮여있음
- 생명체가 많지 않음

## 문화적 특성

- 주로 바위를 활용한 건축 양식
- 아르누보 건축 양식 + 그리스 건축 양식
- 무역으로 번성했던 도시

## 장소적 의미

- 왕궁에서 왕녀라는 역할로서만 살다가 처음으로 맞이한 바깥 모습
- 화려한 왕궁과 대조적인 모습의 장소



