

## GIGDC2020 요약기획서

## 참가신청서(제작부문) 및 기획서 작성 방법

1. 작성 후, 최종 파일은 PDF 형태로 저장하여 제출해주시기 바랍니다.
2. 작성 시, 폰트(맑은고딕)와 폰트크기(11pt) 등 서식 준수하여 주시기 바랍니다.
3. 항목별로 글자 수와 페이지 수 제한은 없으나 양식별 작성분량을 준수하여 주시기 바랍니다.  
- (양식1) 요약기획서 작성분량 : 5장 이내

각 항목에 따라서 5장 이내로 작성하여 주시기 바랍니다.

## 1. 게임 간단 소개

체이싱 라이트는 게임을 해체하고 혁명하려는 게임이며, 게임이 위대한 예술임을 증명하려는 작품입니다.

게임이란 무엇일까요? 게임은 무엇으로 구성되어야 하는 걸까요? 게임은 어떠한 해야 하는 걸까요? '체이싱 라이트'는 그 질문의 과정이자 게임의 물성을 탐구하는, 그리고 인간과 사회의 내면을 파헤치는 7일간의 여로에 관한 이야기입니다.

여러분은 게임 제작진이 되어 '체이싱 라이트'라는 게임을 만들게 됩니다. 감독과 프로듀서를 조종하며 게임 제작 과정에서 내려야 할 여러 가지 결정들, 음악의 선택과 효과음의 선택, 적들의 수와 투입 속도, 공격 속도 등을 결정하게 되고, 정체를 알 수 없는 손들의 도움을 받으며 게임을 성공시키기 위해 고군분투하게 될 것입니다. 사람들이 사랑해줄 게임을 만들기 위해 필요한 것이 무엇일지에 대하여 고민해보세요. 당신만의 여정이 '체이싱 라이트'에서 그 탄생을 기다리고 있습니다.

체이싱 라이트의 세계는, 그리고 우리의 삶은 목적지가 존재하지 않는 암초만이 가득한 망망대해와도 같습니다. 그곳에서 여러분은, 어디를 향해 나아가시겠습니까?

## 2. 게임 특징

IGN Japan과의 인터뷰에서 이 부분을 자세히 이야기 하였는데, 겹치는 부분이 있는 것 같으니 두 개의 답변을 그대로 옮기겠습니다.

Q. 본작은 매우 단순한 그래픽과 선택지로 구성되어 있습니다. 이런 표현이 된 이유는?

A. 뼈대만 앙상하게 남긴 채로 시작하고 싶었습니다. 부차적인 것 없이, 그것의 성립조건이 될 최소한의 요소만을 가지고 시작하여 본질에 더 가까이 다가가고 싶었습니다. 구도(求道)적인 목적에 의한 차용이라고도 볼 수 있겠죠. 동시에 그런 최소한의 표현이 오히려 유저들의 상상과 몰입에 더 도움이 될거라고 생각했구요. 모두가 게임을 만드는 과정에 익숙한 것은 아니잖습니까? 낯선 과정에 빠지게 만들기 위해서, 처음 접하게 되는 낯선 현실성을 최대한 배제시키고 인지에 필요한 최소한의 요소만을 제공하여 그들이 체이싱 라이트의 세계에 더욱 몰입하게 만들고 싶었습니다. 캐릭터들의 이름이 직급으로 되어있거나 '?'로만 되어있는 것도 그 때문입니다. 각자의 삶에 존재하는 이벤트 스트럭처와 체이싱 라이트 사이의 교집합에 자리잡은 존재들이 유저 개개인의 인지세계에서 각자 역할을 수행해줄 수 있기를 바란 거죠. 대체로 잘 받아들여진 것 같아 다행이라고 생각합니다.

그리고 선택지. 저는 선택지를 복잡하게 만드는 것이 유저의 몰입에 도움이 된다고 생각하지 않습니다. 제가 아까 언급했던 RDR2에도 따지고보면 선행과 악행, 흑백논리에 가까운 선택이 게임의 핵심이 되고 있음에도 뛰어난 몰입감을 만들어냅니다. 가짓수가 아니라 선택지 자체가 에너지를 가지게끔 만드는 것과 그 에너지를 어느 방향으로 풀어주고 조여줄 것인가가 더 중요한 거죠. 체이싱 라이트에서 선택지가 게임의 결과를 크게 바꾸거나 하지는 않습니다만, 선택지 하나하나에 큰 무게감, 호기심, 정서, 방향성, 에너지를 잘 녹여냈다고 생각합니다. 선택지를 누르며 자신의 인생을 되돌아 보거나 울먹거리는 유저들을 굉장히 많이 봤어요. 그런 순간들을 만들어낸 선택지들을 두고 단순하거나 협소하다고 말할 수는 없을 것 같습니다. 그 선택의

순간에 유저의 마음 속에서는 수많은 이야기와 감정이 요동치게 되니까요. 차기작에선 유저가 좀 더 다양한 결과와 마주할 수 있게끔 만들긴 할겁니다만, 기본적으로 게임 예술에서의 '선택'이라는 행위에 대한 제 생각은 그렇습니다.

Q. 엔터테인먼트 산업에서의 크리에이터의 고뇌라는 주제는 게임 외에도 통하는 보편적인 것이라고 생각하지만, 본작이 게임이라는 매체를 선택한 이유, 혹은 매체의 특성에 대해 어떻게 생각하십니까?

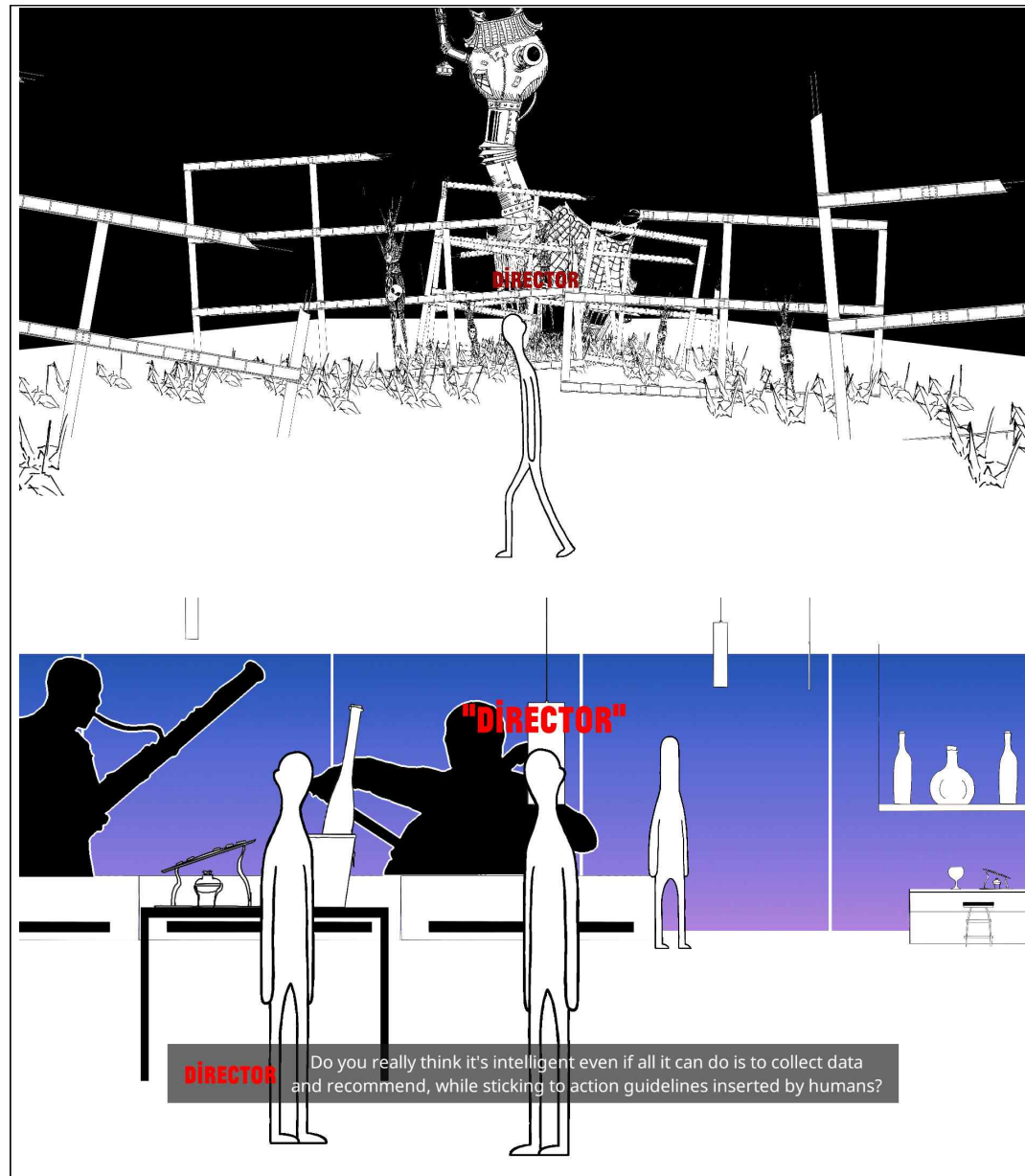
A. 게임이라는 매체에 투신하고 있는 것은 제가 게임에서 발견한 형식적, 미학적 가능성과 기획을 구현하기 위한 목적도 있습니다. 'Chasing Light'는 게임을 해체하고 처음부터 쌓아올립니다. 드러나있는 코드, 그리고 png와 anim이라는 낱것의 형태로 드러난 양상한 뼈대와 노골적인 드라마가 '우리가 지금까지 해왔던 것은 이런 것이었나?'라고 생각하게끔 찬물을 끼얹으며, 심지어 그 찬물을 끼얹는 작업을 유저 스스로가 수행하게 만들죠. 지금까지 이런 게임이, 아니, 이런 예술 장르가 있었나요? 문학도, 연극도, 영화도 그 태생의 한계 때문에 해내지 못했던 일입니다. 현존했던 예술들의 형태에서 수용자는 어디까지나 자신이 서있는 그 자리에 가만히 서서 수용할 뿐인 입장에 불과했고, 그것을 해체하고 재구성하는 작업이 존재하더라도 대개 예술가들 스스로가 전시하는 것을 감상하는 형태에 의해 이루어져왔어요. 예술 수용자 자신이 예술을 해체하며 쌓아올림과 동시에 정서적으로 고조되고, 그 궤도의 끝으로 향하게 만드는 일은 제가 아는 한 인류의 역사에서 존재하지 않았습디다. 이런 형식적, 미학적 가능성을 지닌 매체, 예술은 존재하지 않았죠. 완전히 새로운 감각을 만들어내는 이 일을, 제10의 예술까지 와셔야 해낸 거예요. 'Chasing Light'는 역사에 대한 도전이자 저항이고 혁신입니다.

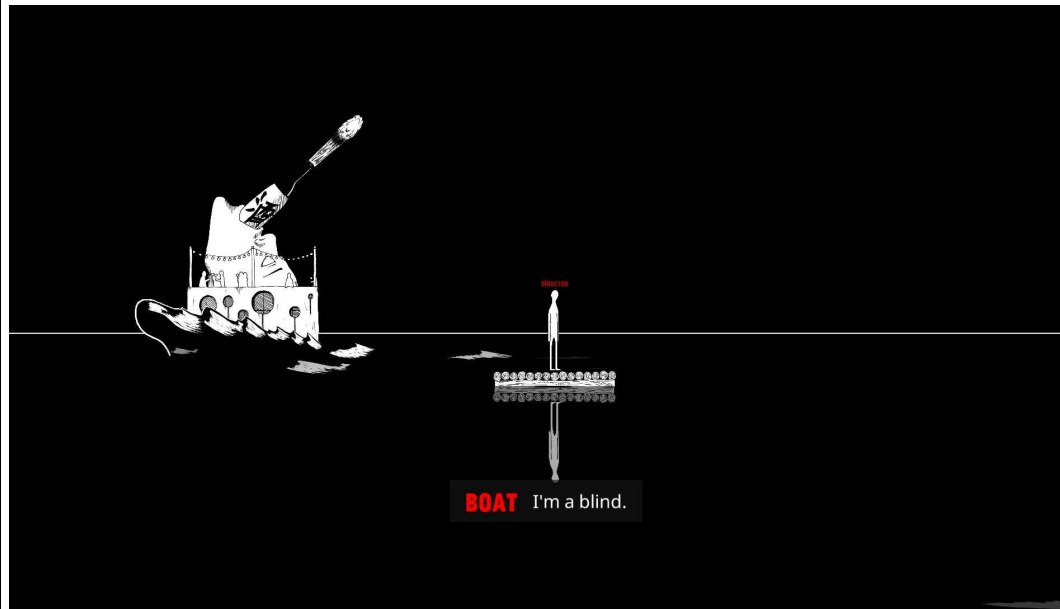
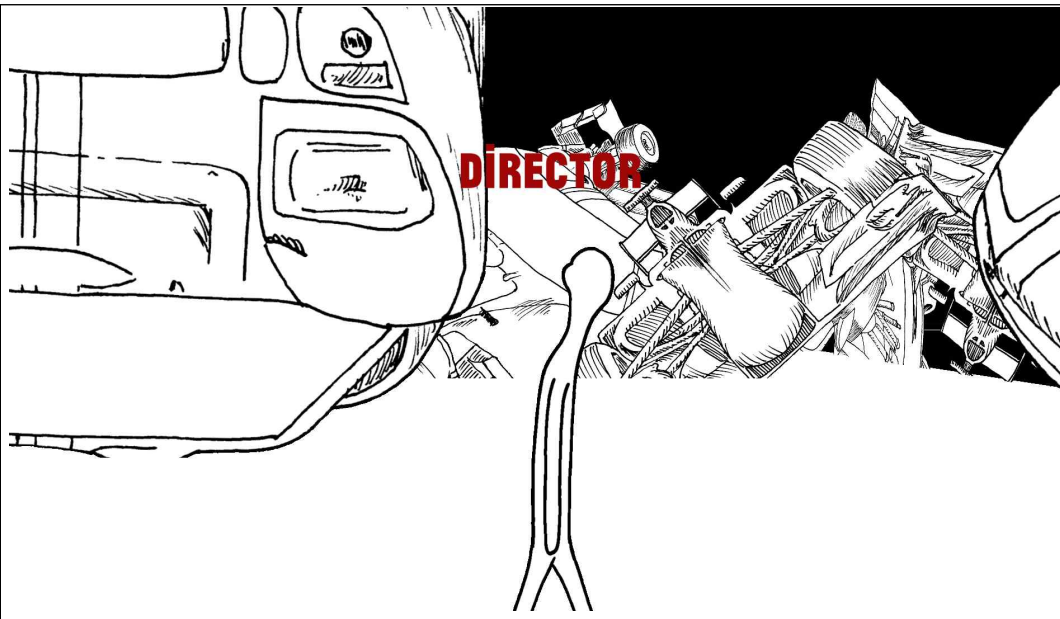
그리고 체이싱 라이트를 크리에이터의 고뇌라는 주제로 한정지으면 '빛'이라는 개념이 너무나도 협소해집니다. 체이싱 라이트는 게임이라는 매체가 지닌 미학적 가능성을 이용하여, 이 세상에 살아가는 모든 인간들에 대해 이야기하는 작품입니다. 게임이 게임의 외피를 벗고 유저에게 감각으로써 다가가 유저가 자기 자신을 해체해보고, 재구성해볼 수 있게 돕는 작품이죠. 물리적 체험을 넘어 영적인 영역까지 다다른 겁니다. 저는 게임이 이 역할을 그 어떠한 예술보다 더 확실하게 수행할 수 있는 예술이자 매체라고 생각합니다.

### 3. 게임 플레이 방식

체이싱 라이트는 게임을 제작하며 빛을 쫓는 어드벤처 게임입니다. 플레이어는 무대 뒤의 손잡에서 씬에 어울리는 에셋들을 구매한 후 RUN을 하여 흥행예상치 100프로를 달성해 클리어해야하고, 그와 함께 병치된 빛을 쫓는 여정을 떠나며 준비된 씬들과 미니게임들을 감상, 플레이하게 됩니다.

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





##### 5. 기타 추가 사항

IGN Japan 리뷰

<https://jp.ign.com/chasing-light/43808/feature/chasing-light>

BIC 인디포스트 리뷰

<http://naver.me/FaVSRqJc>

프랑스 Canard PC 리뷰

<https://www.canardpc.com/408/cest-une-experience-chasing-light>