

## GIGDC2021 요약기획서

## 참가신청서(제작부문) 및 기획서 작성방법

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

'세 장의 카드'는 한 편의 영화 같은 누아르 카드 액션 게임입니다. 마술사인 주인공은 보험 회사 A와 악연이 깊습니다. 직접 주인공이 되어 그를 나락으로 빠트렸던 핵심 인물들에게 복수하고, 그가 나아갈 길을 밝혀주세요. 그 과정은 매우 어둡고 지독할 테니까요.

## 2. 게임 특징

세 장의 카드는 "21세기 현대 사회에 괴도가 나타난다면...?"을 모티브로 만들어진 2D 횡스크롤 게임입니다. 탄탄하고 깊이 있는 스토리가 중심이 되며, 플레이어는 마술사인 주인공을 직접 컨트롤하여 그의 화려한 복수를 돕고, 그가 괴도가 되기까지 일련의 과정들을 모두 지켜볼 수 있습니다.

<세 장의 카드> 게임만의 특징

1. 독특하고 스타일리쉬한 게임 플레이

주인공은 보험 회사 A에 숨어들어 모든 컴퓨터들을 해킹하려 하고, 그걸 본 직원들은 침입자를 제압하기 위해 달려듭니다. 하지만 복수를 눈 앞에 둔 주인공은 무고한 사람들을 해칠 생각이 없기에, 같은 층의 직원들을 결코 제거할 수 없죠. 플레이어는 게임의 주인공이 되어 직원들의 다음 움직임을 예측하고, 개성 넘치는 마술 기술들로 그들을 무력화하여 더 큰 목표를 온전히, 그리고 폭력 없이 달성해야 합니다.



## 2. 만화 같은 그래픽, 영화 같은 사운드트랙

주인공이 회사를 방문하게 된 데에는 꽤나 기구한 사연이 있습니다. 반짝이는 달빛 아래, 플레이어는 주인공과 그를 인터뷰하러 온 기자가 나누는 이야기를 들으며 사건의 전말을 파헤치게 되고, **스토리에 맞게 즉각적으로** 변주되어 플레이어의 감정을 건드리는 컷신과 조명, 그리고 음악이, 스토리에 더더욱 몰입하게 만듭니다.



## 3. 다소 충격적인 전개와 연출, 그 너머의 깊은 스토리와 메시지

주인공은 부패한 보험회사의 만행으로 사랑하는 동생을 잃었고, 긴 세월이 지나 복수를 시작하려 합니다.

그 타겟은, 보험금 지급을 거부했던 **보험사 직원 (클로버 잭)**, 어렸을 적 헤어져 자신을 돕지 않았던 **어머니 (하트 퀸)**, 그리고 동생을 안락사 시킨 **또 다른 보험사 직원 (스페이드 킹)**.

주인공은 이 세 명의 인물을 세 장의 카드로 지목하고, 회사의 층을 오르며 그들을 만나게 됩니다. 각각 인물들에 얽힌 이야기는 자신의 문양에 해당되는 테마 (클로버=가난, 하트=애정, 스페이드=죽음)에 맞게 진행이 되고, 게임이 진행되며 이번에는 주인공의 입장이 아닌 그들 입장에서의 이야기를 듣게 됩니다.

선악을 구분할 수 없게끔 정교하고 치밀하게 설계된 게임의 스토리는, 플레이어에게 **개개인의 무고한 의도가 집단의 불순한 시스템에 녹아 들어 생겨난 끔찍한 범죄를** 보여주고, '집단이 벌인 범죄 속 개인의 책임은 어디까지인가'를 깊이 고민해보게 하며, 괴도로 거듭난 주인공이 결말부에 내린 결단을 바라보며 '이 상황에서의 올바른 복수란 무엇인가'를 생각해보게 합니다.



### 3.게임 플레이 방식

주인공은 A,D로 이동하고, E를 꺾 눌러 컴퓨터를 해킹, QWRS와 마우스 클릭을 통해 마술을 사용합니다.

- 1) 주인공은 엔딩에 이르기 위해 그가 들어와 있는 회사 건물의 **63개의 층을 올라야** 합니다.
- 2) 주인공은 해당 층 컴퓨터의 해킹 게이지를 **100%로 채워야 다음 층으로 올라갈 수** 있습니다.
- 3) 회사의 직원들은 주인공의 해킹을 방해하기 위해 가지각색의 패턴으로 그에게 달려듭니다.
- 4) 마술사인 주인공은 **52장의 카드를 지닌 채로 각 층을 시작하며, 이 카드들을 일정량 소비하여 마술을 사용, 이를 통해 직원들을 견제할 수** 있습니다. 또한 직원들과 부딪히면 반강제적으로 다량의 카드를 잃습니다.
- 5) **52장의 카드가 전부 사라진 채로 직원들과 부딪히면, 게임이 오버됩니다.**
- 6) 주인공이 카드를 활용하여 사용할 수 있는 마술에는, 직원들을 조금씩 밀쳐내는 **카드 스로잉**, 카드를 느린 속도로 소량 충전하는 **셔플**, 짧은 시간 동안 직원들을 피해 움직일 수 있는 **변장**, 순식간에 긴 거리를 이동하는 **문 이동 마술**, 층의 불을 꺼 일정 시간 모든 직원들을 무력화시키는 **암전**, 모든 직원들의 속도를 대폭 늦추는 **흑백 조커** 등등이 있으며, 스토리가 진행됨에 따라 앞의 마술들이 차례차례 해금됩니다.



- +) 따라서 플레이어는 어떻게 하면 주인공이 최소한의 카드를 소모하고 해당 층의 해킹을 성공적으로 끝낼 수 있을지 끊임없이 생각하고 직접 실행에 옮기며 게임에 몰입하게 되고, 직원들의 패턴에 제때 대처하지 못했을 경우 직원들의 돌발 행동으로 상황이 급변함에 따라 플레이어는 계속해서 긴장감을 느끼게 됩니다.

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



게임의 주인공인 마술사입니다. 그는 오직 마술만을 활용해 부패한 보험회사의 기밀 정보를 털어낸 전적이 있으며, 이 때의 과정을 플레이어가 컨트롤하게 됩니다.



특종을 쫓는 기자입니다. 회사를 털어간 장본인이 마술사라는 사실을 알아내고, 게임 초반부 그를 찾아가 자세한 내막을 알려줄 것을 요청합니다. 이에 마술사는 자신이 회사를 털었던 과정을 자세히 설명하고, 그것이 직원들을 피해 컴퓨터를 해킹하며 층을 오르는 인게임 플레이로 대체됩니다. 이 둘의 대화는 일정 층에 도달할 때마다 진행되며, 게임의 주요한 스토리를 풀어내는 원동력이 됩니다.



①

②

③

④

주인공의 회사 침입을 방해하는 네 종류의 직원들이며, 각기 다른 패턴들을 가지고 있습니다.

- (① 주인공에게 접근과 후퇴를 번갈아 반복, ② 약간의 딜레이 후 세 번 돌진하나 카드를 맞으면 돌진 취소, ③ 카드를 일정 수 이상 맞으면 잠시 기절, ④ 주인공이 뒤를 돌아보거나 해킹을 시도하면 빠르게 접근)

## 게임 플레이



## 5. 기타 추가 사항

본 게임의 개발은 김준우(PM, 기획, 프로그래밍), 이채영(아트 리소스) 총 2인이 함께했으며, 스팀에 무료로 출시되었고 (출시일: 2021/03/04), 한국어, 영어를 모두 지원합니다.

[https://store.steampowered.com/app/1552250/\\_/](https://store.steampowered.com/app/1552250/_/)

게임 내 1개의 사운드트랙은 GBR MUSIC, 그 외 11개는 Scott Buckley의 작품으로 모두 CC-BY 저작물임에 따라 (출처 표기 시 영리적 목적 사용 가능)

스팀 상점 페이지의 커뮤니티 허브, 게임 설치 폴더, 엔딩 크레딧에 해당 곡들의 저작자와 출처 링크를 표기하고 있습니다.