

GIGDC2021 요약기획서

1. 게임 간단 소개



1. 게임 타이틀 < Alpha : 왕관을 삼킨 늑대 >

- Alpha(알파) 는 집단에서 가장 높은 계급과 서열을 가진 개체를 지칭하는 말이며, 1947년 바젤 대학교의 루돌프 스텐켈 교수(Rudolf Schenkel)가 늑대 행동 기반 연구를 하면서 처음 사용되었다. 본 게임에서의 알파는 게임의 주인공을 칭하는 말로, 늑대의 우두머리로 성장해 나가는 주인공을 나타낸다.

2. 게임 소재

- 이 게임의 주인공은 늑대에게 길러진 모글리 현상의 소년으로, 어느날 자신을 키워준 늑대왕이 사라지자 평소 인간인 주인공을 탐탁치 않아 했던 늑대무리의 2인자 늑대, 헬하운드에게 살해당할 위기에 처하게 된다. 다행히 평소 주인공을 잘 따르던 한 늑대의 도움으로 가까스로 도망친 주인공은, 자신의 나약함을 깨닫고 힘을 기르기 위해 모험을 떠나게 된다. 모험 중 만나게 되는 특별한 늑대들과 계약을 맺고 동료가 되어 그들과 함께 헬하운드의 세력에 대항하는 것이 이 게임의 목표이다. 모험을 하다보면 세계 곳곳에 흩뿌려져있는 늑대왕의 유산인 왕관조각을 찾을 수 있으며, 이것들을 모을수록 진실에 가까워지게 된다.

이미지	소재	설명
	늑대	다양한 개성 있는 늑대들이 등장하며, 게임은 늑대들의 이야기를 담고있다.

	<p>왕관</p>	<p>모든 존재를 복종시킬 수 있는 절대적인 왕관의 힘이 이야기의 열쇠이다.</p>
	<p>모글리 현상</p>	<p>늑대에게 거둬진 주인공은 한 마리의 늑대로써 살아간다.</p>
	<p>판타지</p>	<p>특별한 힘을 가진 늑대들이 존재한다.</p>
	<p>모험</p>	<p>자연을 누비며 오픈월드를 탐험한다.</p>

3. 세계관

- 아무것도 없는 땅에 많은 유물들이 떨어졌다. 유물이 떨어진 곳에는 산, 바다, 숲, 동물 등 세계가 만들어졌고, 땅에 떨어진 유물을 삼킨 동물은 특별한 힘을 얻게 되었다. 그 중 모든 것을 지배하는 힘을 가진 유물이, 왕관 이었다. 그리고 한 늑대가 왕관을 삼켜, 왕관의 힘을 얻게 되었지만, 왕관은 질투와 시기를 불러일으켰고, 결국 그 늑대를 고통에 빠트렸다. 늑대는, 아무도 이 힘으로 인해 자신처럼 불행해지지 않게 만들기로 다짐했다.

2. 게임 특징

1. 게임의 목적

- 게임을 통해 현실에서의 스트레스에서 벗어나 신비로운 자연을 탐험하고 늑대와 교감하며 특별한 존재가 된 기분을 만끽할 수 있다.

2. 플랫폼 : 모바일 (안드로이드 / ios)

- 게임의 목적이 현실로부터의 휴식이기에 가볍게 접근이 가능하고 휴대가 용이한 모바일 플랫폼을 채택하였다. 언제 어디서든 원하는 만큼 즐길 수 있다는 점이 시간의 제약이 적은 이 게임과 알맞다 생각한다.

3. 장르 : 3인칭 오픈월드 어드벤처

- 어드벤처 게임이란 미리 완성되어 있는 게임 시나리오를 따라 주인공의 모험을 그리는 게임의 형태이다. 주인공은 가상 세계 속에서 여러 사건과 퍼즐들을 만나게 되고 이를 해결하는 과정을 통해 최종 목표에 도달한다.

4. 차별성



- 현재 기획한 《Alpha : 왕관을 삼킨 늑대》는 한 소년과 여러 늑대들이 함께하며, 늑대들마다 특수한 능력이 존재한다. 게임을 진행하면서 만나는 늑대들을 동료로 포섭한다는 특징과, 여행 뿐만 아닌 사냥과 모션 기능이 있는 이유는 게임이 늑대와의 교감을 추구하고 있기 때문이다. 또한, 한정된 공간에서도 최대한 다양한 볼거리를 제공하기 위하여 시간이 자동으로 흐르고, 그에 따라 하늘이 변화해 같은 장소일지라도 시간에 따라 다른 하늘로 다양한 분위기를 연출할 수 있다. 큰 형태의 스토리와 엔딩이 존재하나, 이에 구매 받지 않고 정해진 경로 없이 자유롭게 세계를 탐험하며 유저가 늑대와 가까워지고, 아름다운 배경에서 원하는 늑대와 함께 사진을 찍으며 즐겼으면 하는 바람을 게임에 담았다.

3. 게임 플레이 방식

1. 게임의 전체 흐름

- 처음에는 늑대조작과 활 조작, 늑대의 활용성 등에 대한 간단한 튜토리얼을 마친 후, 늑대와 자유롭게 세계를 모험하다 대장늑대들을 순차적으로 동료로 만들고 엔딩을 본다.

2. 핵심 시스템

2.1 대장늑대

- 탈 수 있는, 지역의 대장 늑대들을 가리키며, 회색 늑대, 서리 늑대, 안개 늑대, 사막의 늑대, 그림자 늑대 등이 해당한다. 단, 처음부터 함께하는 회색늑대는 지역의 대장늑대가 아니나, 대장늑대와 같이 취급한다. 대장늑대들은 특별한 힘을 가지고 있으며, 함께 할 때 그 힘이 발휘한다. 힘의 영향을 받은 활 또한 대장늑대의 힘에 따라 변화한다.

외형	
이름	안개 늑대

외형	
이름	사막의 늑대

설명	안개섬에 살고 있는 늑대이다. 몸이 기체로 이루어져 있으며, 항상 주변에 빛나는 나비들이 떠다닌다. 어두운 곳에서 빛나 밤을 밝힐 수 있다.	
능력	앞이 보이지 않을 정도로 어두운 곳에서 빛의 나비들을 많이 불러들여 어둠을 밝혀준다. 암흑동굴에서 또한 함께하면 앞이 밝아진다.	
활의 변화	외형	나비 장식이 달린 푸른 활로 바뀐다.
	이펙트	화살이 날아가는 모습이 유성 같아지며, 활시위 게이지가 최대일 때의 화살에는 작은 나비들이 따라붙는다.

설명	밤의 신전에 있는 사막의 늑대이다. 걸을 때면 발 아래에서 빛나는 황금빛 모래알이 흩날린다. 다른 대장 늑대들에 비해 덩치가 가장 작은 편이나, 주인공이 뒤에 타기에는 문제가 없다. 모래를 자유자재로 다룰 수 있다.	
능력	일부 땅을 일시적으로 조금 들어올려 높은 곳으로 가는 길을 만들 수 있다.	
활의 변화	외형	백금으로 된 활로 바뀐다.
	이펙트	화살이 나갈 때면 활 주변이 금빛으로 반짝이며, 활시위 게이지가 최대일 때 화살에 맞은 곳이 일시적으로 금으로 변한다. 그때 화살에 맞은 동물은 잠깐의 스톱에 걸린다.

2.2 교감

- 늑대와 교감하면 이동속도가 빨라지거나 다양한 상호작용(모션)을 할 수 있게 되는 등, 모험에 도움이 된다.

2.2.1 모션

- 늑대를 부르고 쓰다듬기/함께 눕기 등의 모션을 취하면 해당 늑대의 기분 게이지가 오른다. 기분 게이지는 시간이 흐름에 따라 조금씩 떨어지며, 차분 상태가 최솟값이다. 기분 게이지가 최댓값에 닿으면, 들뜬 상태가 되어 일정시간 이동속도가 빨라진다. 들뜬 상태가 끝나면 기분은 차분 상태가 된다. 같은 모션을 단시간 내에 반복하면 해당 모션을 취하더라도 일정시간 동안 기분 게이지가 오르지 않는다.

2.3 시련

- 대장늑대를 동료로 만들기 위해서는 그들의 작은 부탁을 들어주는 성의를 보여야 한다. 시련은 대장늑대와 의 만남 때의 대화를 통해 받을 수 있으며, 사막의 늑대의 경우 별다른 시련을 요구하지 않는 대신, 사막의 늑대와 만나기 위해서는 왕관조각을 6개 이상 모아야 한다.

구분	시련내용	완수조건
서리 늑대	서리 늑대에게 동료가 되어 함께 가야할 이유 증명하라.	숲과 초원에 서식하는 꽃 선물하기.
안개 늑대	안개 늑대를 도와 방황하는 영혼들을 나비로 만들어 날려 보내라.	안개 섬 내에서 헤매고 있는 4마리의 영혼들 찾기.
사막의 늑대	-	-
그림자 늑대	그림자 늑대와 놀아주어라.	어둠속에서 다른 늑대의 도움 없이 홀로 작은 랜턴만으로 그림자 늑대 찾기.

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

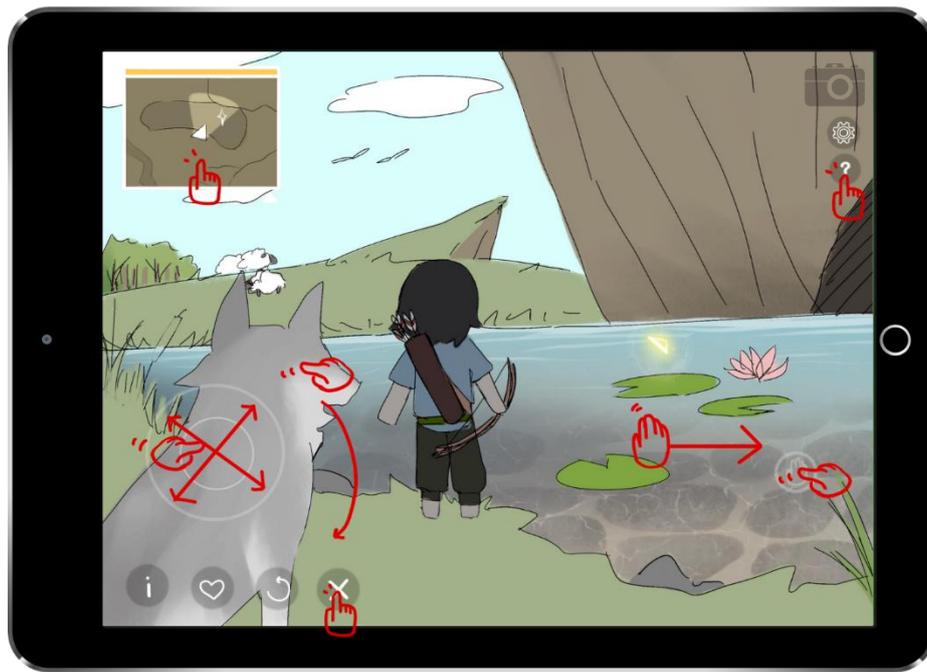
1. 컨셉아트

1.1 그래픽 컨셉

- Alpha는 몰입할 수 있는 환경과 부드러운 캐주얼 그래픽을 지향한다.

이 미 지		
설 명	늑대의 그래픽	부드러운 카툰 렌더링 그래픽의 캐릭터
출 처	《늑대개 화이트팬》	《원신》 - miHoYo
이 미 지		
설 명	몽환적인 배경	늑대를 탑승 했을 때의 이미지
출 처	《Sky - 빛의 아이들》 - thatgamecompany	《어쌔신 크리드 발할라》 - 유비소프트 몬트리올

2. UI



5. 기타 추가 사항