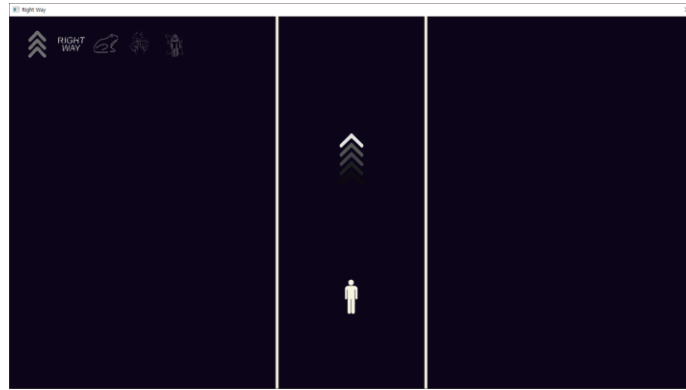


## GIGDC2021 요약기획서

## 1. 게임 간단 소개

Right Way 는 옳은 길일까요, 옳은 길일까요?



게임의 각 스테이지에는 '정해진 깨는 방법'이 있습니다.

왜 게이머들은 항상 '옳은 길'만 가야 했을까요?

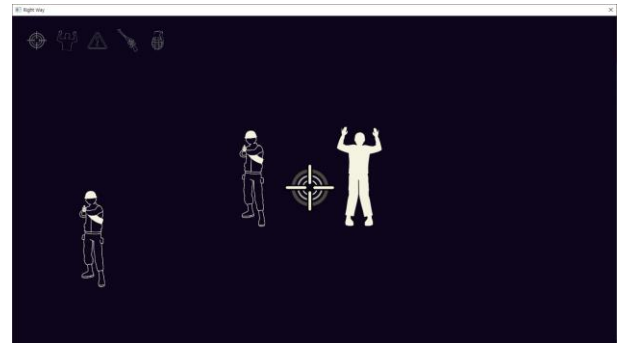
'옳은길'에서 벗어나, '오른길'로는 갈 수 없을까요?

<Right Way>는 게임의 '깨는 방법'에 대한 의문을 갖고 재해석한 퍼즐 게임입니다.

본 게임에서 게이머들은 아주 익숙한 화면을 마주하게 됩니다.



[벽돌깨기 스테이지]



[아케이드 FPS 스테이지]

장애물을 넘어 도착지점에 가야하는 런게임, 공으로 벽돌을 부수는 벽돌깨기, 인질을 구출해야하는 FPS 게임... 별 다른 설명이 없어도 '뭘 해야 할까?' 라는 고민을 하지 않습니다.

그러나 <Right Way> 에서 플레이어는 계속 고민하고, 의심해야 합니다.

때로는 전혀 적용될 것 같지 않은 게임의 클리셰를 이용해야 할 수도 있죠.

*런게임에서 우리는 꼭 마지막 깃발을 잡아야 할까?*

*벽돌은 공으로만 부술 수 있는걸까?*

*FPS 에서 인질을 조준한다면 어떻게 될까?*

<Right Way>에서는 위와 같은 물음이 곧 그 스테이지를 클리어하는 방식입니다.

기존 게임에 대한 새로운 물음에서 시작되었고, 이러한 물음을 던지는 게임 <Right Way> 입니다.

장르	아케이드, 퍼즐	플랫폼	PC, Mobile
----	----------	-----	------------

타겟	항상 '히까닥'한 생각을 하는 사람 관성적인 플레이에서 벗어나고 싶은 사람 업적 달성에 큰 성취를 느끼는 사람	그래픽 컨셉	흑백으로 이루어진 아타리 그래픽 네온사인 연출
----	---	--------	------------------------------

## 2. 게임 특징

### 1) 여러개의 '깨는 방식'

- 우리가 알던 아케이드 게임들을 '새로운 방식'으로 깨라!
- 그리고 '여러 방식'으로 깨라!

### 2) 직관적인 게임 요소

- 게임의 기존 문법(벽돌깨기, 테트리스 등)으로 스테이지를 구성: 사람들이 조작법을 자연스럽게 알 수 있음.
- 대중적이고 조작이 간편한 옛 아케이드 게임들 위주.

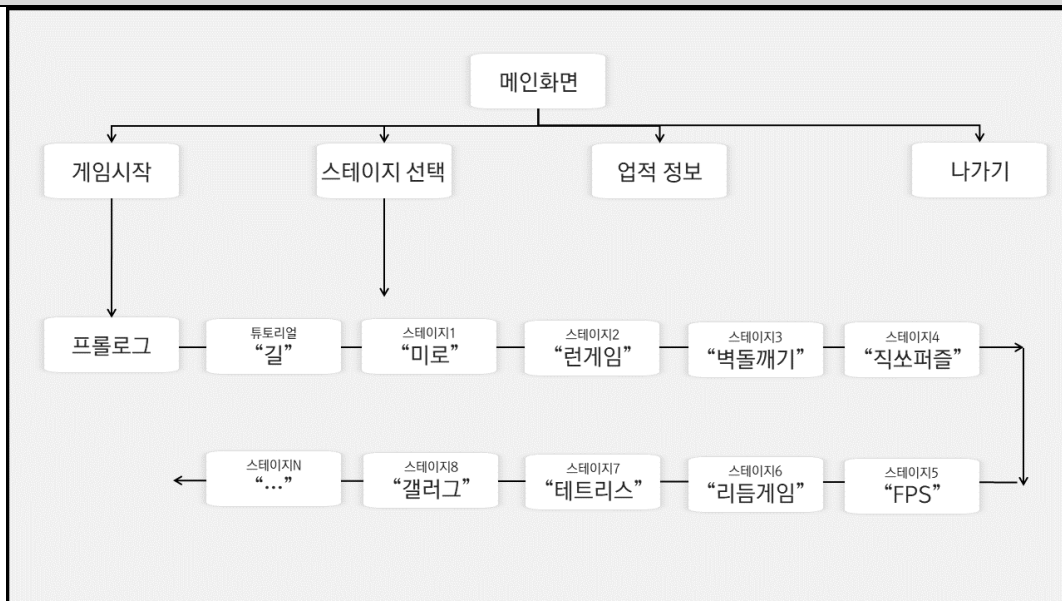
### 3) 클리어 연출

- '깨는 방식'에 따라서 클리어 연출이 달라짐.
- 처음에는 미묘한 아타리풍 화면에서, '깨는 방식'을 찾으면 찾을수록 점차 화려해지는 네온사인 효과

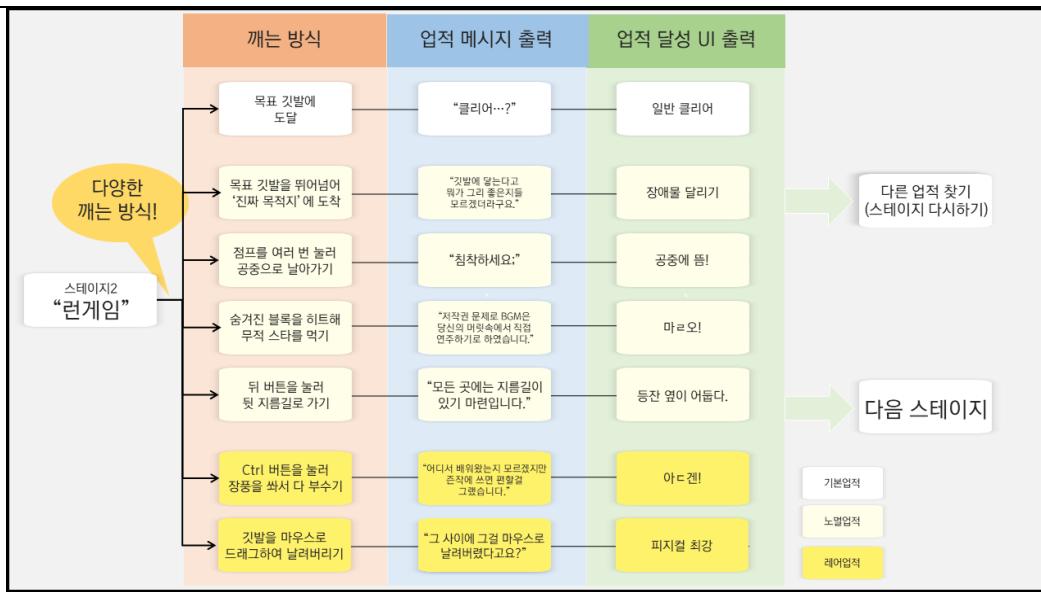
### 4) 업적 수집

- '나는 이 방식으로 깨봤어!'를 증명할 수 있는 '깨는 방식'의 업적화!
- 더 많이 시도해보고, 더 많은 업적을 달성하라!
- 업적을 달성했을 때 볼 수 있는 부가 설명.

## 3. 게임 플레이 방식



[게임 플로우]



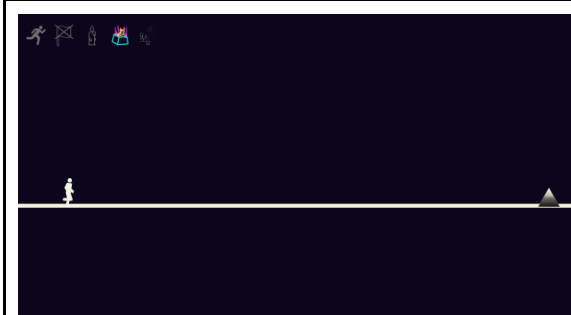
[스태이지 플로우]

- 게임 화면 예시



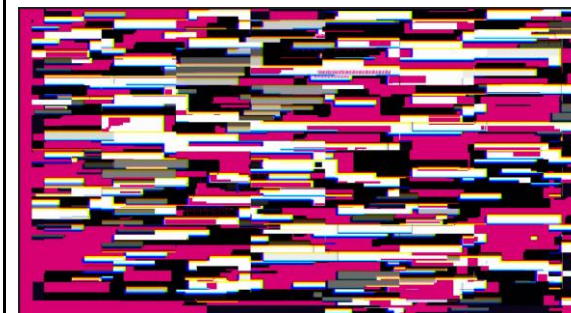
**메인 화면**

키보드를 통해 플레이어 아이콘을 조작할 수 있다.  
화살표 방향으로 플레이어 아이콘을 이동시켜서 해당 메뉴에 진입할 수 있다.



**스태이지**

플레이어는 스태이지마다 다양한 게임씬을 플레이하게 된다.  
해당 씬에서 플레이어는 다양한 방식의 '갬'을 시도한다.



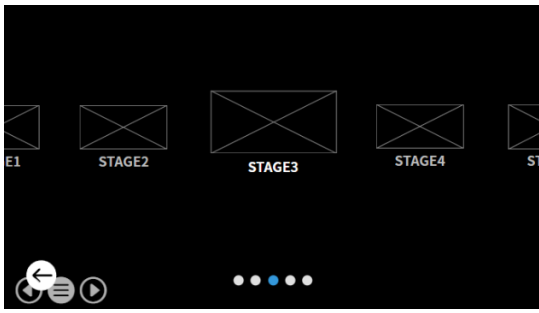
**업적 달성 연출**

달성한 업적(갬의 방식)에 따라 스프라이트 변화나 다양한 이펙트를 활용한 연출이 재생되고, 업적과 관련된 자막이 타이핑된다.



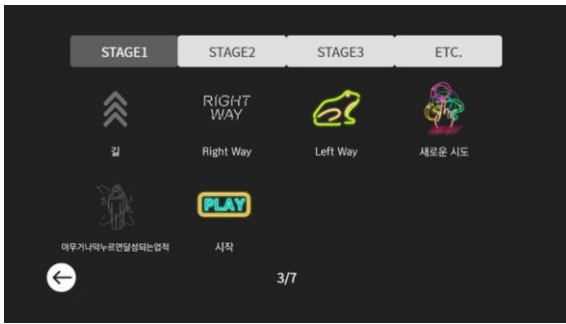
**업적 달성 팝업**

달성한 업적(갬의 방식)에 대한 업적 아이콘과 업적 이름이 팝업된다.  
플레이어는 해당 스태이지의 남은 업적을 깨고자 다시 플레이할 수도 있고, 다음 스태이지로 넘어갈 수도 있다.



### 스테이지 선택

한번이라도 플레이한 적 있는 스테이지는 스테이지 선택 메뉴를 통해 바로 진입할 수 있다.



### 업적 모음

스테이지별로 업적을 확인할 수 있다.

획득한 업적은 업적명과 함께 네온사인이 켜진 형태로 등장한. 획득하지 못한 업적의 아이콘의 실루엣 통해 유저는 깨는 방식을 추측할 수 있다.

### - 스테이지 요약

#1 Right Way	- 길과 사람, 그리고 정면을 향하는 화살표가 놓여있다. - <b>꼭 정면으로만 가야 할까..?</b>
#2 벽돌깨기	- 공을 튕겨 벽돌을 깨야하는 고전 게임. - <b>공으로 벽돌을 부숴야 할까? 아니, 그 이전에 공으로 벽돌을 부술 수 있나?</b>
#3 런게임	- 캐릭터는 달리고, 달리는 길에 장애물이 있는 런게임. - <b>지름길은 없는걸까? 왜 꼭 깃발에만 닿으면 되는거지?</b>
#4 아케이드 슈팅	- 일반적으로 적은 조준하고, 인질은 조준하면 안되는 아케이드 슈팅게임. - <b>쌈바리헬미! 라는 소리만 들으면 인질이 조준하고 싶어지던데...</b>
#5 퍼즐	- 아주 쉬운 3*3 직소 퍼즐. - <b>퍼즐을 가지고 조금 더 다양한 그림을 그릴 수 있지 않을까?</b>
#6 미로	- 목적지까지 가기 위해서는 험난한 미로를 지나가야만 한다. - <b>미로 옆에 공간 있어요!</b>
#7 리듬게임	- 정해진 박자에 정해진 버튼을 입력하라. - <b>다른걸 '입력'하면 안되나...?</b>
#8 갤러그	- 적들의 공격을 피하고 적기를 모두 부셔라. - <b>꼭 부셔야만 하나...?</b>
#9 테트리스	- 벽돌을 쌓아라 - <b>꼭 정해진 곳에만 쌓아야 할까...?</b>

#?

아무 스테이지에서나

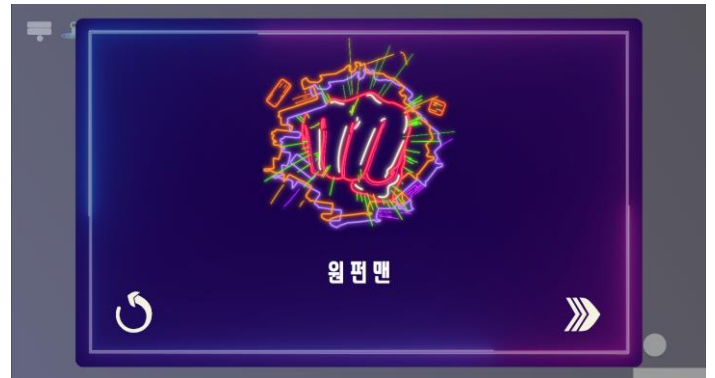
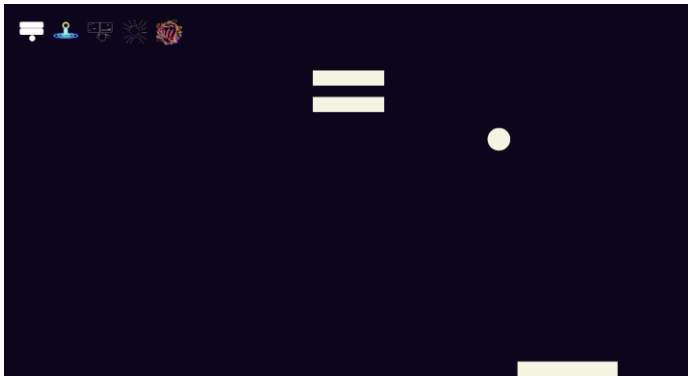
- 꼭 정해진 스테이지에서만 게임을 해야만 할까...?

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

- 컨셉 (게임 로고와 업적 아이콘 예시)



- 프로토타입 게임 화면 (왼쪽: 기본 게임 화면/ 오른쪽: 레어 업적 달성 팝업)



#### 5. 기타 추가 사항

- <Right Way>는 추가 개발 및 아트 리소스 적용 후 스팀 얼리액세스 및 스토브 인디에 출시할 예정입니다.
  - <Right Way>는 스팀과 스토브 플랫폼에 빌트인 되어있는 업적 시스템을 적극 활용하고자 합니다.
- 따라서 다음과 같은 전략을 통해 마케팅 효과를 얻고자 합니다.
  - [숨겨진 업적을 찾아라!] 이벤트: 각 스테이지에 숨겨진 '깨는 방식'을 찾고 해당 업적을 달성하라! 상품권 및 굿즈 증정! 하지만 그리 호락호락하지 않은 방식일걸...!
  - [모든 업적을 달성하라!] 이벤트: 모든 업적을 달성하여 100%를 찾는 자는 누구인가? 각 국가의 1 등이 되기 위해 달려라! 상품권 및 굿즈 증정!
  - [My Right Way] 공모전: 나만의 '깨는 방식'을 메일 혹은 댓글로 보내주세요! 가장 신선하고 옳은 길로 많이 간 아이디어를 5개 채택해 상품을 증정하고 직접 게임에 적용토록 하겠습니다!
- 추후 유저들이 자체적으로 MOD를 제작할 수 있는 제작툴 또한 배포 예정에 있습니다.
  - 스타크래프트의 유즈맵처럼 유저들이 트리거 조건을 직접 설정하고 배치하는 등 스테이지를 새로 구축할 수 있습니다.
  - 유저들끼리 다른 '깨는 방식'을 만들고 추가하며 참신한 아이디어를 세상에 내보이고 이를 서로 경험할 수 있도록 하는 것이 <Right Way>의 비전입니다.