

GIGDC2024 요약기획서 (기획부문)

1. 게임 간단 소개



게임 이름	맥키티의 보안관
게임장르	플랫폼어 / 횡스크롤(사이드뷰) / 액션 어드벤처
게임 플랫폼	PC
플레이타임	5시간 이상
심의 연령가	12세
플레이어 대상	15세 이상 남,여
그래픽 컨셉	2D 사이드뷰(원근 카메라), 픽셀 그래픽
엔진	Unity 게임엔진

<맥키티의 보안관>은 스팀펑크, 디젤펑크, 사이버 펑크를 동시에 배경으로 하는 액션 어드벤처, 플랫폼어 게임입니다.

플레이어는 쏘면 강한 힘으로 뒤로 밀어내는 특별한 반동을 가진 ‘더블 배럴 샷건’ 을 무기로 사용하는 지상 나라 이크랩의 보안관인 ‘보안관 **B**’ 를 조작하여 지하 나라인 ‘디배션’의 각 층으로 이루어진 스팀펑크, 디젤펑크, 사이버펑크 도시를 탐험하고, 전쟁 로봇 적들을 물리치고 앞으로 나아가는 스토리 위주 게임입니다.

2. 게임 특징

1. 세가지 펑크의 대통합

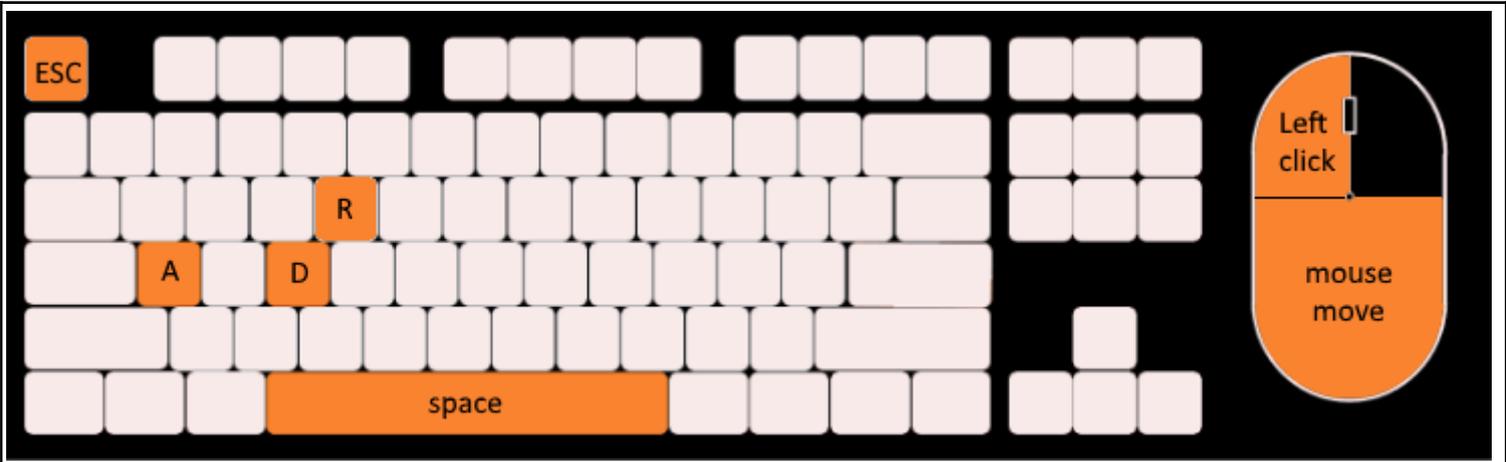
대표적인 사이언스 픽션 펑크인 스팀펑크, 디젤펑크, 사이버펑크 는 ‘시대적 배경’ 이라는 제약으로 인해서 하나의 작품에서 동시에 수용 하기가 어려웠습니다. 하지만 지하국가 ‘디배션’ 은 새로운 도시를 개발할때 여러가지 이유로 기존의 건물을 철거하지 않고 더 깊은곳으로 내려가고, 새로운 도시를 개발하여, 기존의 도시는 전쟁 로봇들이 지킨다는 설정으로, 타 게임들과 다르게 세가지의 펑크를 부작용 없이 동시에 수용해 유니크한 장르로 다룰수 있습니다. 그 덕에 플레이어는 한가지 펑크 세계에 묶이지 않고, 총 3개의 새로운 펑크 도시를 탐험하고, 새로운 시대의 적과 전투를 하여 특별한 경험을 할수 있습니다. 이는 게임을 다른 게임과 다르게 느끼게해 특별하게 만들고, 새로운걸 원하는 게이머들에게 큰 사랑을 받을수 있습니다.

2. 원초적인 무기의 특별한 기능, 그리고 스토리

플레이어가 조종하는 캐릭터인 보안관**B** 가 사용하는 무기인 ‘더블 배럴 샷건’ 은 먼 과거로 부터 **fps** 게임에 사용되오던 원초적이며, 단순하고, 강력한 무기 입니다. 하지만 보안관**B** 의 더블 배럴 샷권은 조금더 특별합니다. 주인공의 더블배럴 샷권은 쏘는순간 ‘특별한 반동’ 주어 발사한 방향의 반대로 보안관**B** 를 ‘대쉬’ 시킵니다. 이 신비한 샷건의 힘은 높게 점프해 건너 뛰거나, 적을 추격하고, 본인이 도망치고, 다른 탈것, 오브젝트 를 조작하는데 사용하게해 단순하지만, 여러가지 방면으로 활용할수 있게해 플레이어를 흥미로워하게 느끼고 즐겁게 하고, 시원시원 이동으로 스피드함을 선사하고, 강력한 탄환으로 상대방을 공격해 플레이어의 가슴을 뜨겁게 합니다.

그리고 플레이어의 플레이를 즐겁게 하는것으로 끝이 아닙니다. 더블 배럴 샷건이 주는 방동의 힘의 원천은 게임을 플레이 하는동안 플레이어가 지속적으로 느낍니다. 그리고 이렇게 플레이어 에게 계속해서 노출되는 이런 힘은 스토리 진행에 발생하는 미스터리 의 힌트 요소가 되며, 마지막에 설명하는 미스터리 이해에 큰 도움을 줍니다.

3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)



맥키티의 보안관의 자랑중 하나는 역시 간단한 조작법 입니다.

기본적인 이동은 A, D 스페이스 로 조작하며,

마우스로 조준하고, 발사합니다.

발사하면, 플레이어는 발사 방향의 반대 방향으로 대쉬합니다.

재장전은 R 버튼으로 합니다.

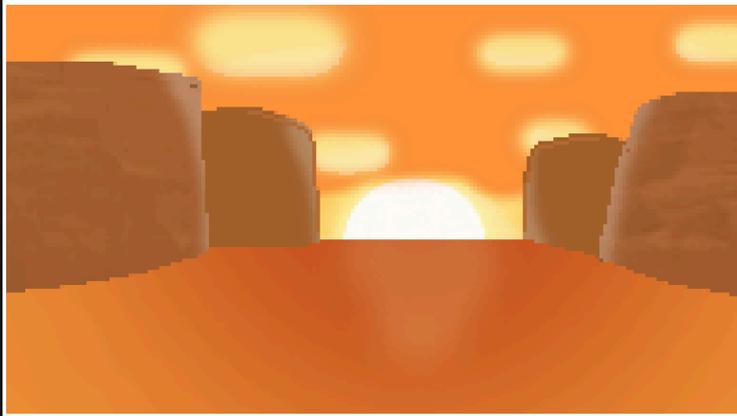
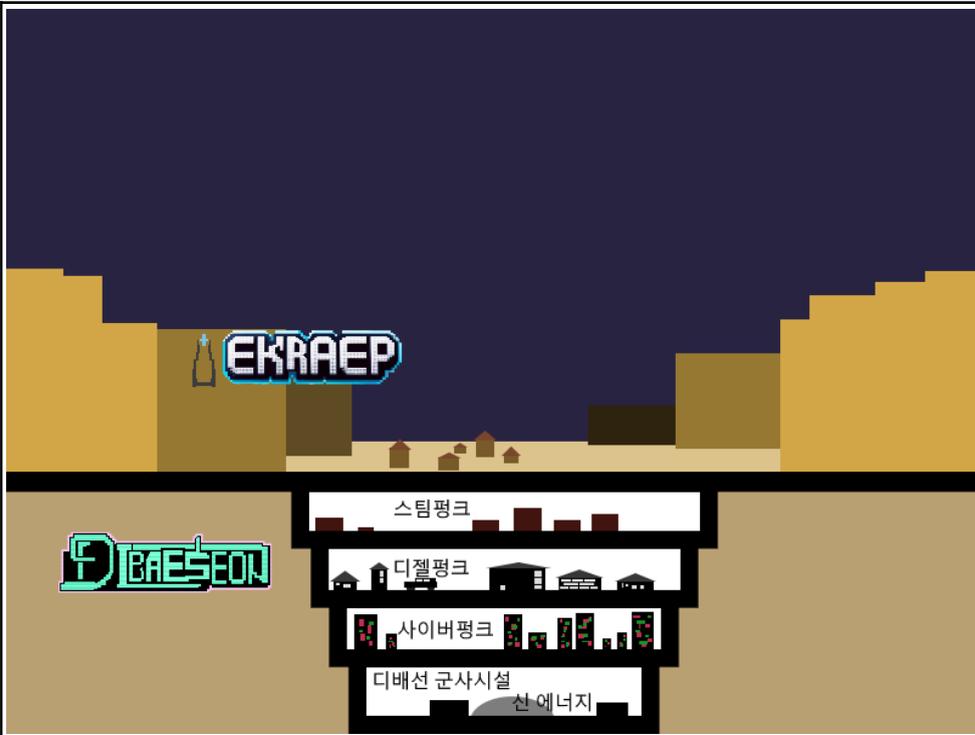
4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)



^ 보안관B가 공중공에 올라 타있는 모습.^

난 항상 당신이
옳은 선택을 하는줄 알았어





^ 트루먼쇼 속 이크랩 배경 컨셉아트 ^

^ 챕터3 컨셉아트 ^



5. 팀원 역할 간단 기술

**KOULIE
STUDIO**

기획, 그래픽 디자이너, 서류작성, 시나리오, 및 총괄. 박정서

그래픽 디자이너, 사운드 디자이너. 모집 예정

6. 기타 추가 사항

‘맥키티의 보안관’은 현재 상세한 기획이 모두 완료된 상태입니다.

원래는 1인 개발을 목적으로 기획하게 되었지만, 사운드 제작, 그래픽 제작 역량이 부족하다고 판단하여

7월 중~후에 개발을 시작하고, 입시가 끝나는 11월~12월 에 그래픽 제작, 사운드 제작 팀원을 모집해 개발을

진행할 예정입니다.

2025년 3월에 데모 출시를 예정하고 있으며, 2026년 중반에 스팀 정식 출시를 목표로 하고 있습니다.