

# GIGDC2025 요약기획서(제작부문)

## 1. 게임 소개



<이나리>는 수리검을 이용한 순간이동이 특징인 액션 플랫폼 게임입니다.

플레이어는 수리검을 던져 순간이동할 수 있으며, 이를 활용해 적을 급습하거나 함정을 피하는 등 빠르고 스타일리시한 전투를 펼칠 수 있습니다. 플레이어는 수리검을 이용해 몬스터 전투, 플랫폼, 퍼즐 등 각종 난관을 해쳐 나가며 게임을 진행합니다.

## 2. 게임 특징 (기획 의도, 작품성, 독창성 등)

### 기획 의도

압도적인 속도감을 바탕으로 플레이어가 자유롭게 날뛰며 액션의 쾌감을 느낄 수 있는 게임을 만들고 싶었습니다. 이를 위해 고유한 "수리검 액션"을 기획했으며, 플레이어는 수리검을 활용해 순간이동을 합니다.

### 특징 1 : 순간이동을 활용해 몬스터를 농락하는 전투

플레이어는 마우스 커서가 가리키는 방향으로 수리검을 던질 수 있으며, 이 수리검은 벽이나 몬스터에 꽂힙니다. 이후 [Q]키를 누르면 수리검이 꽂힌 위치로 즉시 순간이동할 수 있습니다.



이 순간이동 덕분에 플레이어는 몬스터의 시야 밖으로 빠르게 이동하거나 예상치 못한 각도에서 다시 나타나 공격할 수 있습니다. 몬스터가 공격하려는 순간 사라졌다가 등 뒤로 나타나는 식으로 적의 예측을 완전히 빗나가게 만듭니다.

이처럼 플레이어는 적을 마음껏 속이고 농락하며 전투를 지배할 수 있으며, 단순히 때리고 피하는 수준을 넘어 스타일리시하고 전략적인 전투를 펼칠 수 있습니다.

**특징 2: 동양 판타지 × 스팀펍크 도트 스타일**

이 게임은 스토리와 잘 어울리도록 동양풍과 스팀펍크 스타일을 함께 담아냈습니다. 배경은 전통적인 동양 건축 양식을 기반으로 하되, 곳곳에 기계 장치와 기계 몬스터 같은 스팀펍크 요소들이 어우러져 독특한 분위기를 만들어냅니다.



그래픽은 도트 스타일로 제작되어 레트로 감성을 살리면서도 색감과 소품 배치, 그리고 엔진의 조명 효과를 활용해 한층 세련되고 현대적인 비주얼을 구현했습니다.

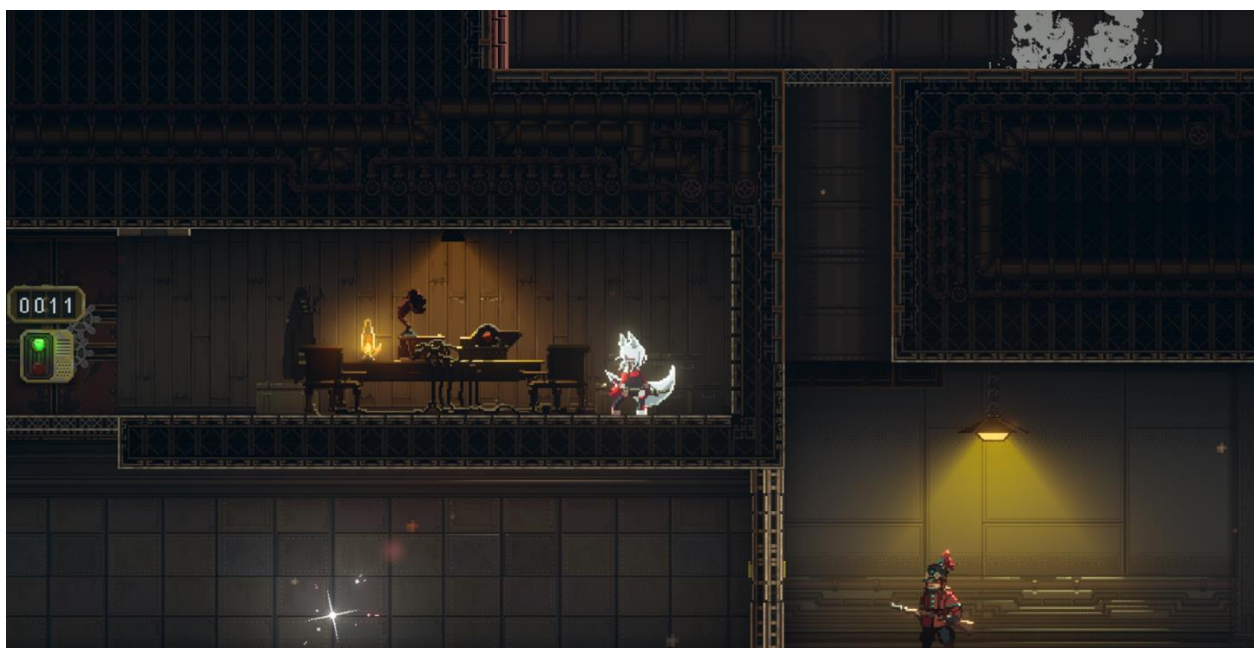
**3. 게임 플레이 방식 (조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)**

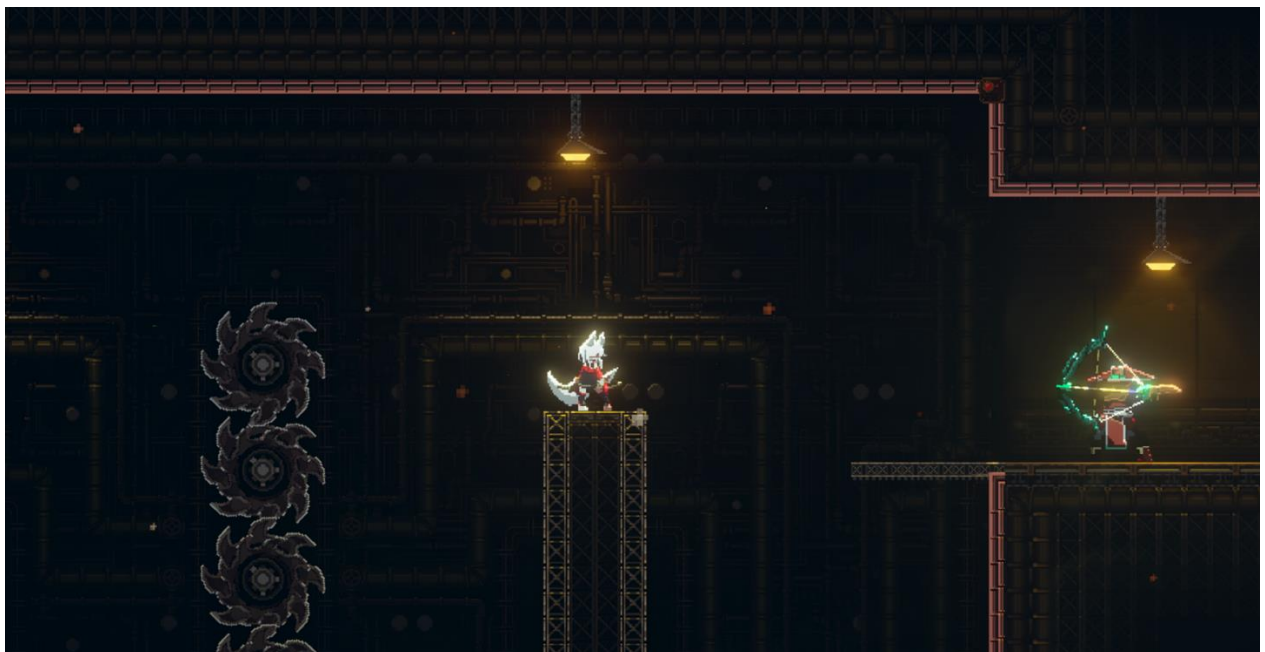
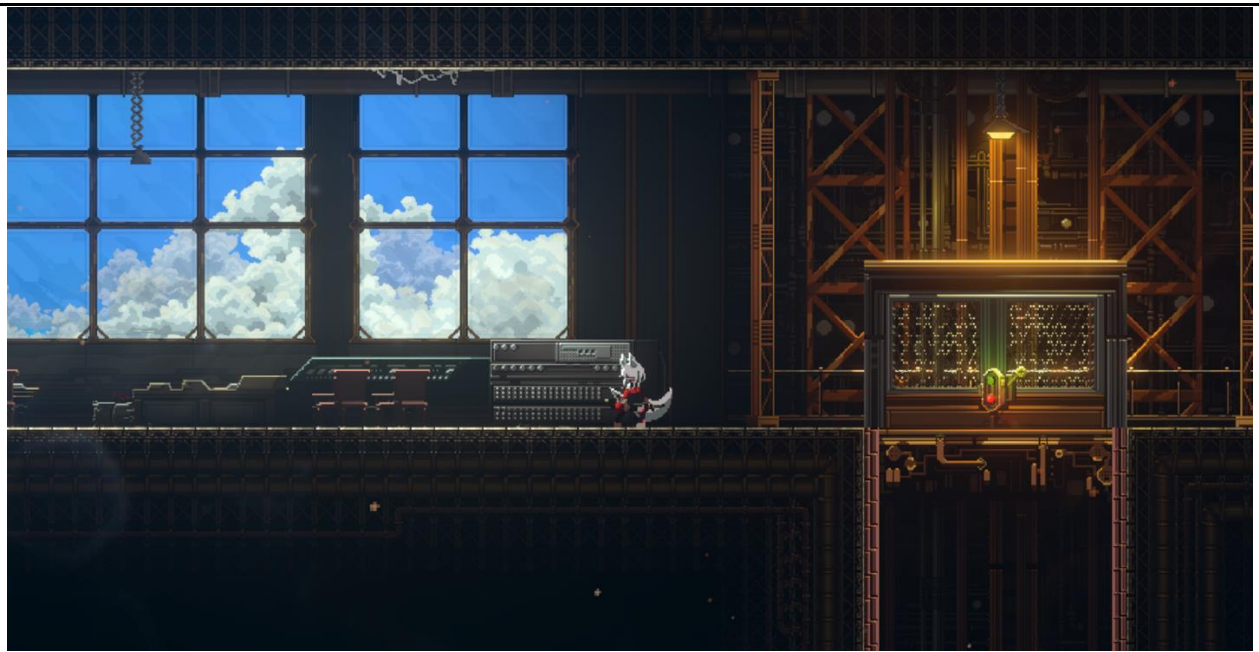
**게임 조작법**

항목	키 설명	항목	키 설명
왼쪽 이동	A	회피	Shift
오른쪽 이동	D	일반 공격	마우스 좌클릭
상향 이동	W	강공격	E
하향 이동	S	수리검 던지기	마우스 우클릭
상호작용	F	수리검 순간이동	Q
점프	Space		

- 수리검으로 순간이동하면 스테미나를 일정량 소모합니다.
- 스테미나가 없으면 순간이동을 사용할 수 없습니다.
- 스테미나는 몬스터를 공격하면 충전됩니다. (일반 공격: 소량 회복 / 강공격: 대량 회복)

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





## 5. 시장 진출 계획

### 5.1 타겟 시장 및 유저층

본 프로젝트는 한국, 일본, 중국, 북미를 주요 시장으로 설정하고 있습니다.

픽셀 기반 닌자 캐릭터와 동양적 세계관은 일본 문화에 익숙한 아시아권 유저는 물론, 일본풍 미학에 매력을 느끼는 북미권 유저에게도 강하게 어필할 수 있습니다.

핵심 타겟은 조작의 숙련도와 타격감을 중시하는 10~20 대 하드코어 게이머이며, 서브컬처 감성이나 섬세한 픽셀 표현을 선호하는 인디 팬층도 유입될 것으로 기대됩니다. 1HP Studio 는 속도감 있는 전투, 몰입감 있는 연출과 사운드를 결합한 경험을 통해 유저의 기억에 남는 플레이를 지향하며, 이는 팀의 개발 철학이자 핵심 가치입니다.

### 5.2 출시 및 수익 모델

2026 년 2 월 데모 공개, 2027 년 3 월 Steam 정식 출시를 목표로 개발을 진행 중입니다.

초기 수익 모델은 B2P(Buy to Play) 방식이며, 정식 판매가는 18,000 원으로 설정했습니다. 정식 출시 후엔 유저의 몰입도를 높이고 IP 의 생명력을 지속하기 위해 유료 DLC 를 제공할 예정입니다. 또한 세계관과 캐릭터를 활용한 굿즈(MD) 판매로 부가 수익을 창출하고, 팬덤을 기반으로 한 지속적인 수익 모델을 확장할 예정입니다.

### 5.3 마케팅 및 커뮤니케이션 전략

X(구 트위터) 채널은 개설 4 개월 만에 약 4,700 명의 팔로워를 확보했으며, 전체 팔로워 중 약 90%가 일본과 미국 유저로 구성되어 있어 글로벌 커뮤니티의 초기 반응을 확인할 수 있었습니다. 주요 트윗은 최대 조회수 약 31 만 회, 최대 좋아요 1.6 만 개를 기록하며 인게이지먼트 수치 또한 긍정적입니다.

오프라인 활동으로는 2022 년 BIC 루키 부문 게임 디자인상 수상, Unity MWU 학생 부문 TOP 3 선정 등 검증된 실적이 있으며, 향후 BIC, 버닝비버, BitSummit, Gamescom Asia 등 국내외 전시회 참가할 예정입니다. 다수의 퍼블리셔로부터 연락을 받은 상태이며, 데모 공개 이후 협의가 본격화될 예정입니다.

초기 팬층 형성을 위해 텀블벅과 킥스타터에서 크라우드 펀딩을 진행하고, 전용 Discord 채널을 운영해 장기적인 커뮤니티를 구축할 계획입니다. 데모 공개 후에는 트위치 및 유튜브 기반의 인디 게임 전문 스트리머들과의 협업도 추진하여 자연스러운 입소문을 유도할 예정입니다.

### 5.4 기대 성과 및 근거

출시 후 2 년 내 누적 50 만 장, 약 90 억 원 매출을 목표로 합니다. 이 수치는 다음과 같은 지표에 기반합니다.

- 글로벌 유저 SNS 반응 (게시글 9 개 기준, 총합 조회수 60 만 회, 팔로워 4,700 명)
- 2022 년 BIC 루키 부문 수상, 2022 년 Unity MWU 학생 부문 TOP 3 선정
- IGN Japan, 디스이즈게임, 등 매거진 기사
- Katana Zero(240 만장), Dead Cells(1000 만장), Blasphemous(260 만장) 등 유사 장르의 판매 실적 분석

타겟 장르와 유저층이 유사한 선행 사례를 기반으로 실현 가능한 수치를 설정하였습니다.

### 5.5 IP 확장 및 성장 전략

정식 출시 이후에도 신규 DLC 를 통해 스토리와 콘텐츠를 확장하고, 캐릭터 기반의 굿즈 제작과 판매를 통해 팬 경험을 이어갈 예정입니다.

1HP Studio 는 단발성 출시를 지양하며, 하나의 게임으로 끝나지 않는 장기적 IP 구축을 지향합니다. 추후에는 세계관 연계 콘텐츠, 팬 참여형 창작 이벤트, 후속작 개발 등을 통해 독자적인 IP 를 지속적으로 확장해 나갈 계획입니다.

이를 바탕으로 자립 가능한 인디 게임 스튜디오로 성장하는 것이 장기 목표입니다.

6. 팀 소개 및 팀원 역할 기술

1HP STUDIO 소개

2022 년 대학 재학 중 3 명이 모여 개발한 <이나라>는 여러 공모전에 전시되었으나, 학기 진행으로 인해 개발이 중단되었습니다. 졸업 후 다시 모인 팀원들과 팀을 확장해 <이나라>의 업그레이드 버전을 개발하고 있습니다.

팀원 소개

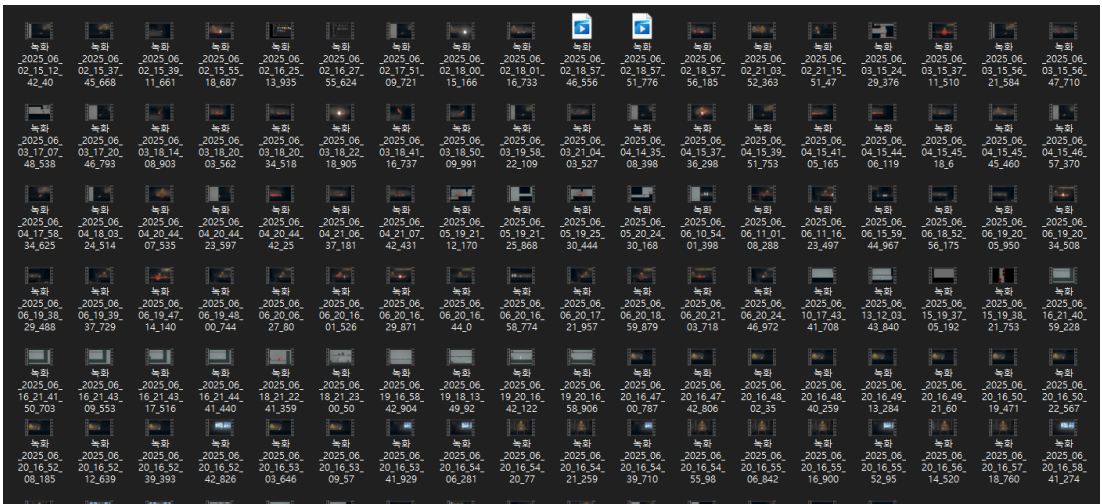
- 이정훈 : 대표, 게임 디자이너
- 이인서 : 아트 디렉터
- 한 일 : 아티스트
- 김도훈 : 메인 클라이언트
- 주영재 : TA, 서브 클라이언트
- 최우열 : 사운드 디자이너, 사업 PM

게임 수상 및 전시 이력

- 2022.08 BIC (부산인디넥트페스티벌) 루키 부문 현장 전시
- 2022.08 BIC 루키부문 "올해의 게임 디자인" 수상
- 2022.08 BIC 루키부문 "올해의 아트" 후보 노미네이트
- 2022.08 BIC 루키부문 "올해의 캐주얼" 후보 노미네이트
- 2022.09 MWU(유니티 어워드 코리아) 학생 부문 TOP 3 노미네이트
- 2022.06 BIGS(방구석 인디 게임쇼) 온라인 전시
- 2022.12 글로벌 인디게임 쇼케이스 INDIE Live Expo 2022 소개
- 2022.12 지스타 현장 전시
- 2025.04 한국콘텐츠진흥원 게임 기획 지원사업(예비 창업) 선정

7. 게임 개발 과정 중 에피소드

멋있는 플레이를 위해



저희는 누구나 <이나라>를 잠깐 보기만 해도 액션의 재미와 손맛을 느낄 수 있도록, 플레이의 강한 후킹을 만들기 위해 개발을 진행해 왔습니다. 개발 과정에서 수십에서 수백 건에 이르는 플레이 영상을 지속적으로 녹화하며, 팀원 모두가 이 게임이 진정으로 멋있는지, 보는 맛이 있는지, 후킹이 충분히 강한지를 검증하며 작업을 이어갔습니다.

저희는 지금도 저희가 개발하는 게임에서 여전히 재미를 느끼고 있으며, 그만큼 조작감, 액션, 그리고 하나의 장면이 주는 임팩트에 집중해 개발하고 있습니다.