

GIGDC2025 요약기획서(제작부문)

1. 게임 소개

○ 1-1. 게임 개요

- <갈바테인>은 모험가 길드 사무소를 배경으로 한 내러티브 중심 시뮬레이션 게임입니다. 플레이어는 '모험가 길드의 접수원'이 되어 낮과 밤을 오가며 다양한 사건과 인물을 마주합니다. 낮에는 모험가들이 제출한 퀘스트 결과를 서류로 검토하고, 밤에는 선술집에서 그들과 교류하며 관계를 형성합니다.
- 게임은 단편적인 에피소드가 이어지는 옴니버스 구조를 취하고 있습니다. 그러나 각각의 이야기는 서로 연결되어 있으며, 결국 하나의 큰 서사 흐름으로 통합됩니다.
- 게임의 무대인 유스타스 대륙에는 드래곤, 엘프, 드워프, 수인 등 다양한 종족이 존재하며, 이들은 각자의 방식으로 갈등과 공존을 이어갑니다. 플레이어는 단순한 감상자가 아니라, 직접 정보를 해석하고 상황을 판단하며 이야기의 흐름에 관여하는 주체로 작동합니다.

○ 1-2. 게임의 핵심 경험

- <갈바테인>의 핵심은 감정 중심의 몰입과 능동적인 개입입니다. 게임은 단순한 선택지 클릭이나 반복 과정을 지양합니다.
- 낮에는 모험가들이 가져온 퀘스트 보고서를 검토합니다. 중요한 건 정답을 고르는 것이 아니라, 의도와 맥락을 파악하는 해석의 과정입니다. 이 시스템은 세계와 인물에 대한 이해를 자연스럽게 요구합니다.
- 밤에는 선술집이 열립니다. 플레이어는 마을의 전리품을 재료로 요리를 만들고, 모험가들과의 대화를 통해 그들의 사연을 접합니다. 이때 선택지는 단순한 대화 분기가 아닙니다. 신뢰와 감정의 방향을 결정짓는 도구로 작용하며, 플레이어의 선택에 따라 관계의 온도가 달라집니다.

○ 1-3. 갈바테인이 지향하는 게임성

- <갈바테인>은 전투 없이도 몰입할 수 있는 판타지 게임을 목표로 합니다. 단순한 텍스트 전달에 그치지 않고, 완성도 높은 아트와 연출을 통해 인물의 감정과 세계의 분위기를 시각적으로 표현합니다.
- 플레이어의 선택은 감정 관계와 이야기 전개에 직접적인 영향을 미칩니다. 대화와 요리, 퀘스트 검토 등 게임 전반의 상호작용은 모두 서사와 연결되어 있으며, 캐릭터 해금, 사건 분기, 엔딩 역시 플레이어의 해석과 선택에 따라 달라지는 구조로 설계되어 있습니다.
- 개발사는 전작 <가짜 하트>에서 감성적 내러티브와 캐릭터성에 강점을 보였으며, 이번 작품에서는 이를 확장해 내러티브와 시스템이 자연스럽게 맞물리는 플레이 경험을 구현했습니다. <갈바테인>은 누구나 쉽게 접근할 수 있으면서도 오랫동안 기억에 남는 게임을 지향하며, 이는 개발사의 철학인 "잠든 뒤에도 생 각날, 기억에 남는 게임을 만든다"는 방향성과도 맞닿아 있습니다.

2. 게임 특징 (기획 의도, 작품성, 독창성 등)

○ 2-1. 기획 의도: 정통 판타지의 감성과 상호작용

- <갈바테인>은 최근 범람하는 '헌터', '환생', '아카데미', '레벨업' 등의 양산형 판타지 콘텐츠에 피로를 느낀 유저들을 위해 기획되었습니다. 게임은 정통 판타지 특유의 세계관과 감성, 그리고 이야기의 깊이를 다시 제시하는 데에 초점을 맞추고 있습니다.
- 전면에서 활약하는 영웅이 아닌 '길드 접수원'이라는 주변 시점을 채택한 것도 이러한 방향성과 맞닿아 있습니다. 플레이어는 전투나 성장이 아닌, 다양한 인물을 관찰하고 해석하며 서사에 개입하게 됩니다. 때로는 오해와 갈등으로 상처받은 이들의 사연을 마주하고, 관계의 실마리를 찾아 나가야 합니다.
- <갈바테인>은 이처럼 현실의 아픔을 은유적으로 비추면서도, 다시 일어설 수 있는 여지를 남기며 조용하지만 깊은 위로를 전하고 있습니다.

○ 2-2. 작품성과 몰입 설계

- <갈바테인>은 서류 검토 시뮬레이션과 감성 중심 비주얼노벨의 요소를 결합한 하이브리드 구조를 지니고 있습니다. 게임은 낮과 밤의 루틴 속에서 다양한 시스템을 순차적으로 경험하게끔 구성되어 있으며, 이 모든 상호작용은 감정선과 서사 흐름에 긴밀히 연결되어 있습니다.
- 플레이어는 정해진 루트가 아닌, 각 인물과의 관계 형성과 상호작용을 통해 이야기를 전개해 나갑니다. 인물들은 단순한 반복 대사가 아닌, 이전 선택에 따라 등장 여부, 대사 톤, 반응 태도 등이 달라지며, 플레이어의 해석과 판단에 따라 전개되는 분기형 스토리를 구성합니다.
- 또한, 문서 검토, 대화 선택, 요리 반응 등 모든 상호작용은 세계와 인물에 대한 이해를 전제로 작동하며, 각각의 결과는 단순한 성공·실패로 귀결되지 않고 감정과 관계의 흐름으로 이어지도록 설계되어 있습니다.

○ 2-3. 독창성: 장르 사이에 구축한 정체성

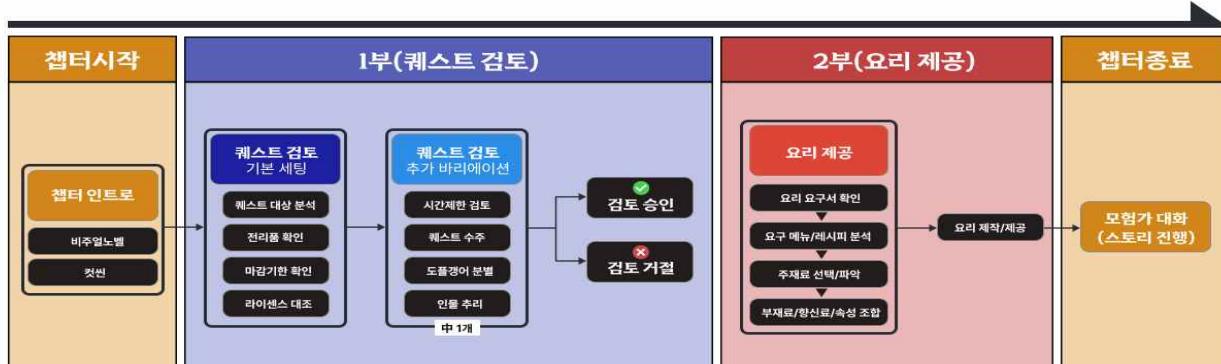


(▲ 유사 장르 게임과 갈바테인의 포지셔닝 맵)

- <갈바테인>은 시뮬레이션과 감성 서사 중심 비주얼노벨의 요소를 결합한 하이브리드 게임으로, 반복 루틴, 감정 기반 상호작용, 해석 중심 선택지를 유기적으로 구성해 능동적 게임성과 감정 중심 서사의 균형점을 제시합니다.
- <Papers, Please>와 <Coffee Talk>은 <갈바테인>과 유사한 구조를 가진 대표작입니다. 전자는 시스템 기반의 반복 구조, 후자는 감성 중심 대화형 게임이라는 강점을 지니지만, 각각 루틴 피로도와 관계 설계 밀도에서 한계를 보입니다.
- <갈바테인>은 이 두 장르의 틈을 메우는 방식으로 설계되었습니다. 플레이어는 선택을 통해 감정과 관계를 조율하고, 그 결과가 서사의 분기와 인물의 반응으로 이어지도록 설계되어 있습니다.

3. 게임 플레이 방식 (조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

○ 3-1. 독특한 게임 플로우



- 게임은 퀘스트와 모험가를 중심으로 한 독특한 메인 시스템을 통해 전개됩니다. 플레이어는 낮에는 접수원으로서 퀘스트를 검토하고, 밤에는 길드 선술집에서 모험가들과 교류하며 다양한 사연을 접하게 됩니다.
- 낮과 밤의 시스템은 단절된 구간이 아니라 서로 영향을 주는 구조로 설계되어 있습니다. 낮 시간의 퀘스트 검토 결과는 밤에 발생하는 대화의 내용, 요리 재료, 인물의 등장 조건 등에 반영되며, 밤에 형성된 관계 또한 이후 퀘스트의 내용이나 결과 해석에 직·간접적 영향을 미칩니다.
- <갈바테인>의 게임 구조는 단순한 반복이 아닌, 서사와 시스템이 유기적으로 연결된 플레이 루프를 통해 정통 판타지의 본질과 감성에 깊게 닿게 합니다.

○ 3-2. 누구나 쉽게 접근할 수 있는 조작 방식

- 게임은 마우스 기반의 포인트 앤 클릭 방식으로 조작되며, 복잡한 키 입력 없이 직관적인 인터페이스를 통해 누구나 쉽게 접근할 수 있도록 설계되어 있습니다. UI는 퀘스트 서류, 마물 도감, 요리 재료창, 대화창 등 기능별로 명확하게 분리되어 있어, 몰입을 방해하지 않고 자연스러운 흐름을 유도합니다.

○ 3-3. 모험가들의 퀘스트를 검토하다

- '갈바테인'은 페이퍼 폴리즈 형태의 서류 검토 시뮬레이션과 비주얼노벨 장르를 혼합한 독특한 시스템의 게임입니다.
- <낮> 시간 동안, 플레이어는 기본적으로 <길드 접수원>의 시점에서 모험가가 퀘스트를 정상적으로 완수 했는지 확인해야합니다.
- 검토 결과는 단순한 합불 판정이 아닌, 이후 등장 인물의 반응과 관계 흐름, 서사 전개에 직접적인 영향을 미칩니다.

○ 3-4. 일반인이 적은 의뢰는 모호하다

- 의뢰는 대부분 일반인이 발행하기에 마물의 정보가 명확하지 않습니다.
ex. 대상이 고블린이라면, 다음과 같은 형태로 의뢰서에 묘사되어 있습니다.
'초록색 외형을 가진 난쟁이같은 마물. 큰 귀와 코를 가짐.'
- 때문에 플레이어는 의뢰에 묘사된 외형과 특징을 조합해 마물을 유추하고, 모험가 라이센스/마물 도감/지도/전리품 활용해 판단해 나가게 됩니다.

○ 3-5. 길드에 방문하는 다양한 인물들

- 길드에는 모험가 외에도 다양한 인물들이 방문합니다. 하지만 길드 규정상 퀘스트를 할 수 있는 건 검증 받은 모험가뿐입니다.
- 플레이어는 검토 외에도, 방문자가 충분한 자격을 갖추고 있는지, 문제는 없는지 자세히 체크해야 합니다.

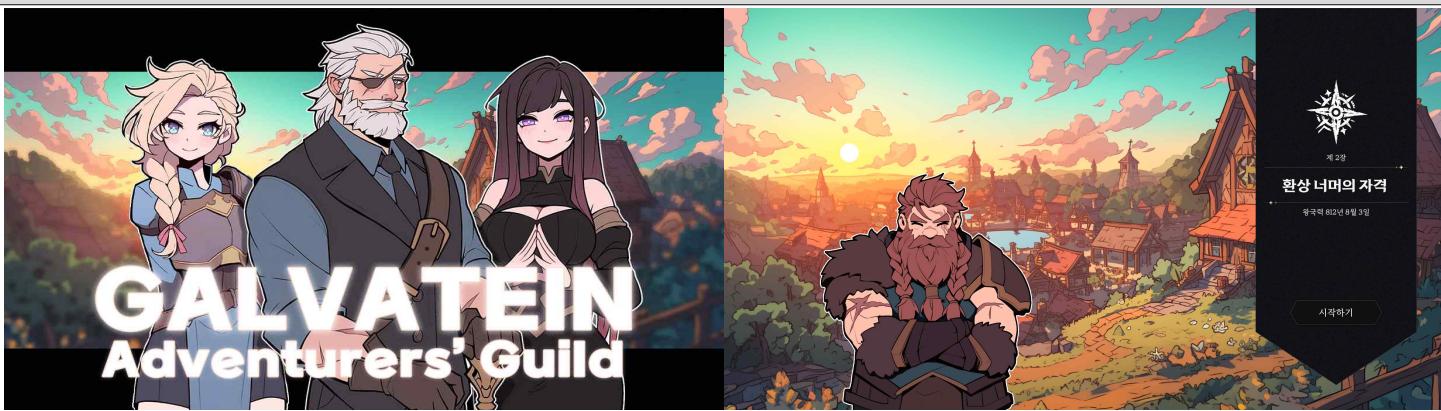
○ 3-6. 모험담을 나누는 길드의 선술집

- <밤>이 되면 길드의 선술집이 개방됩니다.
- 선술집에 방문한 모험가들을 통해 그들의 일상부터 모험담까지 다양한 이야기를 들을 수 있으며, 선택을 따라 이야기의 갈래가 변화합니다.

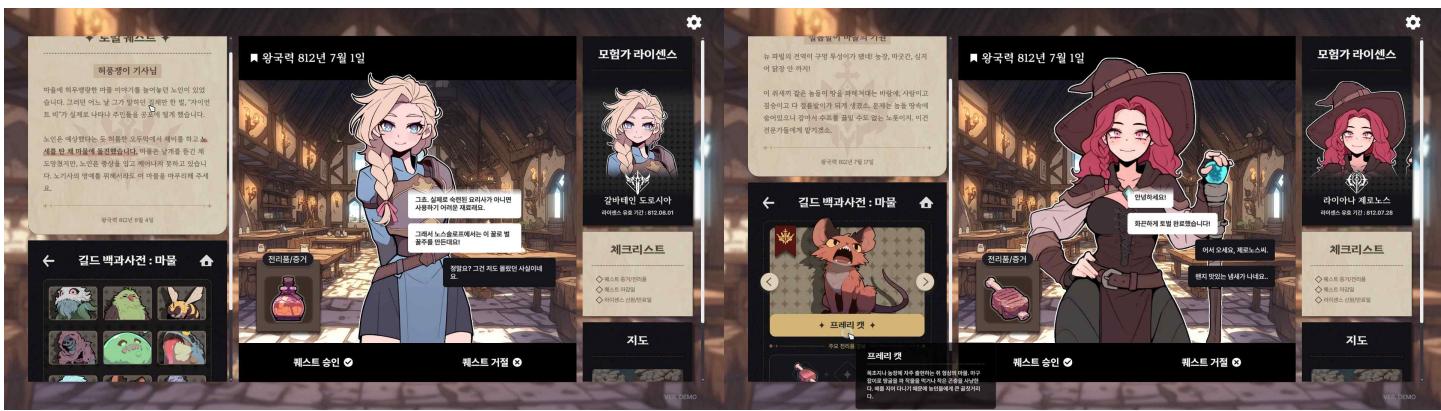
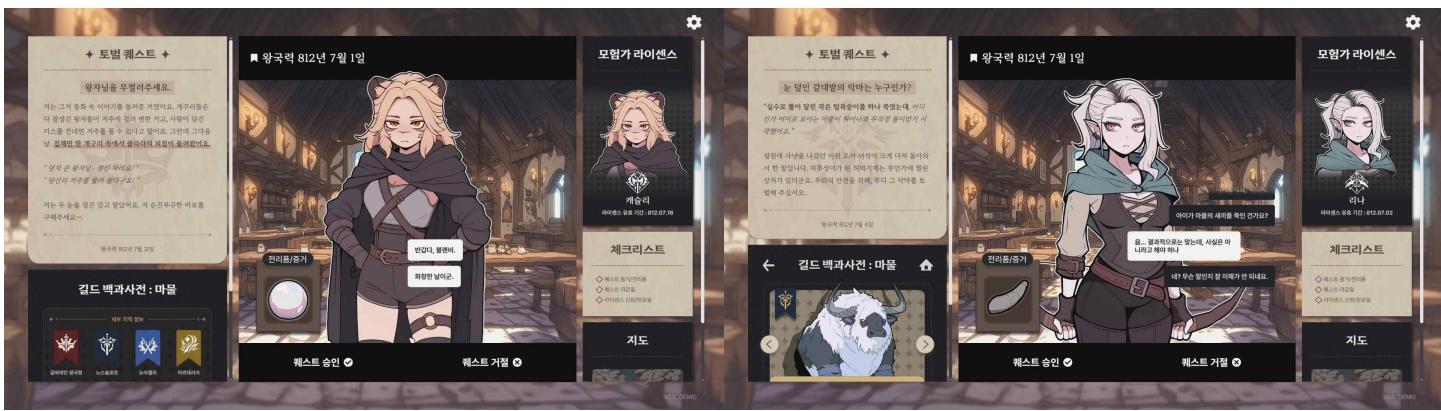
○ 3-7. 마물의 전리품을 활용한 '마물식' 요리

- 플레이어는 선술집 방문객들을 위한 요리를 하게 되며, 퀘스트 검토시 획득한 마물의 전리품을 주재료로 활용합니다.
- 주재료/부재료/향신료를 정확히 조합하여 <마물식> 요리에 성공합니다.
- 요리 제공을 비롯한 플레이어의 모든 선택은 단순한 성공/실패를 넘어 캐릭터의 호감도, 등장 조건, 이후 대사와 이벤트 분기, 최종 엔딩까지 유기적으로 연결됩니다. 이에 따라 한 번의 플레이로는 전체 서사를 모두 확인할 수 없으며, 반복 플레이를 통해 다양한 관계와 이야기 흐름을 체험하게 됩니다.

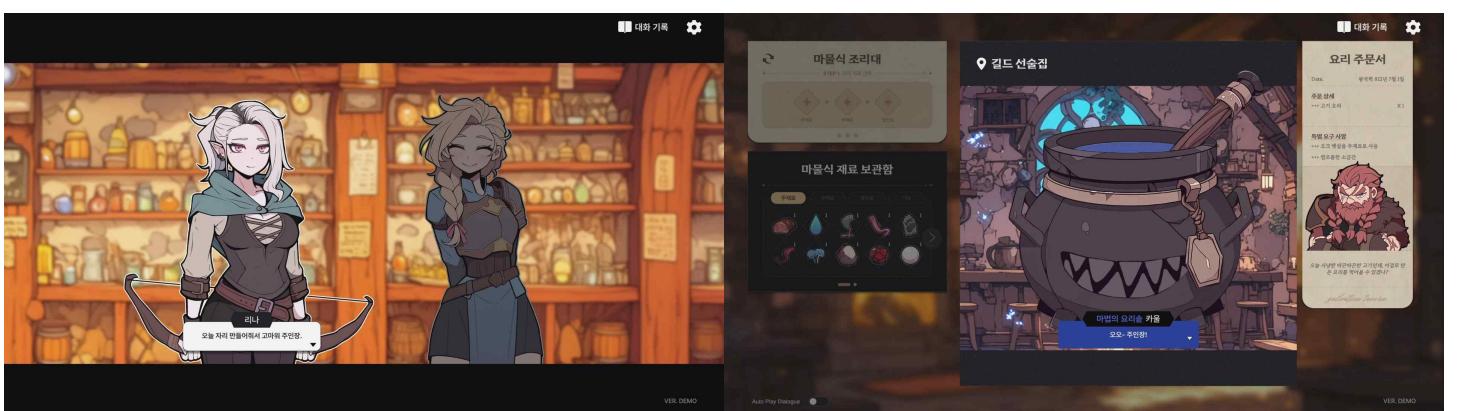
4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)

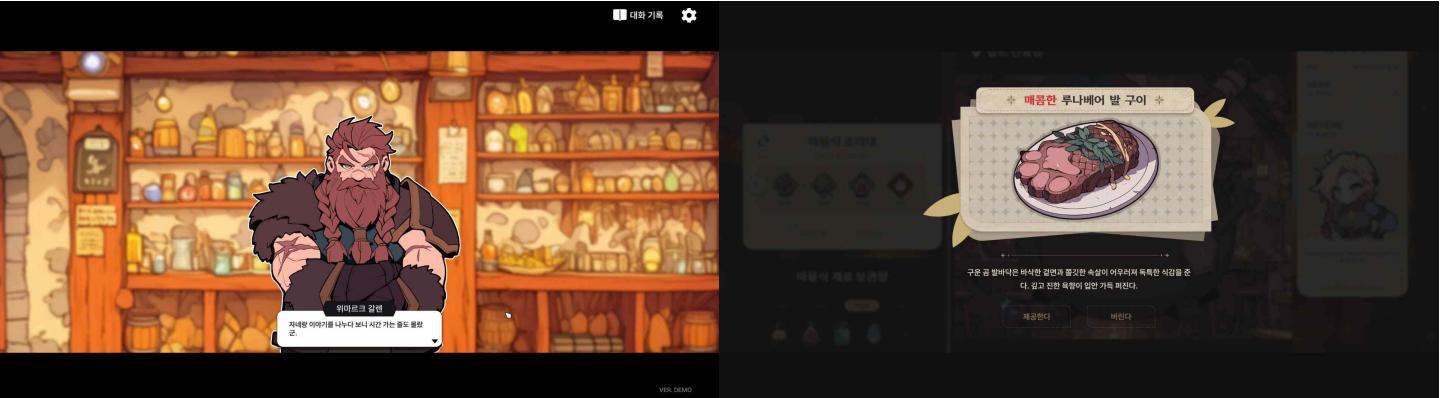


(▲ <갈바테인> 타이틀 이미지, 챕터 타이틀)



(▲ <낮> 시간의 길드 사무소, 퀘스트 검토의 서류 검토 화면)





(▲ <밤> 시간의 선술집, 마물식 요리의 비주얼 노벨 화면)

5. 시장 진출 계획

○ 5-1. 타겟 오디언스와 목표 시장

- <갈바테인>은 감성 중심의 서사와 정통 판타지 세계관을 선호하는 유저층을 타겟으로 기획되었습니다.
- 특히 내러티브 인디게임 수요가 높은 **동아시아**(일본, 중국, 한국)를 1차 목표 시장으로 삼고 있으며, 텍스트 기반 감정 몰입형 콘텐츠에 익숙한 20~40대 유저층이 주 대상입니다.

○ 5-2. 출시 및 판매 전략

- 2026년 상반기, PC(Steam) 플랫폼에 먼저 출시한 후, Nintendo Switch로의 이식을 순차적으로 진행할 예정입니다. 판매 방식은 **B2P(Buy to Play) 패키지 모델**을 채택하며, 출시 이후에는 옴니버스 구조를 활용한 DLC를 통해 콘텐츠를 확장할 계획입니다.

○ 5-3. 팬덤 중심의 마케팅 및 퍼블리싱 전략

- <갈바테인>은 SNS 채널(Instagram, X) 및 디스코드 커뮤니티를 중심으로 철저한 **팬덤 기반 마케팅**을 전개하고 있습니다. 주요 콘텐츠 공개와 개발 소식을 정기적으로 공유하며, 개발자와 유저 간의 긴밀한 소통을 통해 핵심 팬층을 지속적으로 확보해왔습니다.
- 또한 G-STAR, 플레이엑스포, 베닝비버 등 국내외 주요 게임 행사에 5회 이상 참가하며 오프라인 팬덤을 확장해왔고, 이를 통해 유저 피드백 기반의 개선과 팬 커뮤니티 강화에 주력해 왔습니다.
- 현재는 3건 이상의 유력 글로벌 퍼블리셔와 계약 협의를 진행 중이며, 해당 파트너십을 통해 전문적인 현지화, 번역, 글로벌 마케팅을 함께 추진할 계획입니다.

○ 5-4. 예상 매출 및 근거

- <갈바테인>은 출시 후 2년 내 **20만 부 판매, 약 30억 원의 누적 매출**을 목표로 하고 있습니다. 이는 현재까지의 시장 반응과 장르 유사작의 성과를 기반으로 산출된 수치입니다.
- 2025년 6월 스팀 넥스트 페스트 참가 당시, 별도의 마케팅 없이 21,000건 이상의 위시리스트를 확보, 전체 **2,600여 개 참여작 중 상위 2% 수준의 성과**를 기록했습니다.
- 장르 유사작인 <Papers, Please>(500만 장 이상), <Coffee Talk>(50만 부 이상) 등의 판매량을 참고할 때, <갈바테인> 역시 서사 중심 인디 게임 시장에서 충분한 수요를 확보할 수 있을 것으로 전망합니다.

○ 5-5. 글로벌 확장 및 IP 성장 계획

- 정식 출시 후, **신규 챕터 DLC 및 굿즈/디지털 콘텐츠를 통해 IP를 다각적으로 확장할** 계획입니다.
- <갈바테인>은 단발형 프로젝트가 아니라, 스토리 확장성과 캐릭터 기반 브랜드 자산을 바탕으로 지속적인 IP 운영이 가능한 구조를 갖추고 있습니다. 이를 기반으로 블랜비의 차기작 개발 및 글로벌 감성 서사 브랜드로의 성장 기반을 마련할 예정입니다.

6. 팀 소개 및 팀원 역할 기술

○ 6-1. 팀 소개

- 블랜비는 게임 속 이야기가 주는 감동과 가치에 집중하여 “잠든 뒤에도 생각날, 기억에 새겨질 이야기”를 만들고 있습니다.
- 자체 개발력으로 첫 프로젝트 <가짜 하트>를 성공적으로 출시한 경험이 있으며, BIC 2관왕 및 레전드 인디 초청, 텀블벅 펀딩 591% 달성, 글로벌 퍼블리싱 계약 체결 등 다양한 성과를 거두었습니다.

○ 6-2. 팀원 소개

- 블랜비는 PM, 기획자, 그래픽 디자이너, 프로그래머 2명으로 구성된 5인 개발팀입니다.
- PM은 개발 일정과 방향성을 조율하고 팀 간 소통을 관리하며, 기획자는 핵심 시스템과 내러티브 흐름, 콘텐츠 설계를 총괄합니다. 프로그래머는 게임 로직, 툴, 최적화를 담당하며, 그래픽 디자이너는 캐릭터, 배경, UI 등 아트 전반의 톤 앤 매너를 통일감 있게 구현합니다.
- 각자 분명한 역할을 바탕으로, 유기적인 협업을 통해 높은 완성도를 지향합니다.

○ 6-3. 활동&수상

2020 충남글로벌게임센터 게임 창업 지원 사업 수행

2021 충남글로벌게임센터 게임 제작 챌린지 사업 수행

2021 부산인디커넥트페스티벌(BIC) 루키부문 2관왕 (내러티브, 오디오)

2022 텀블벅(Tunblbug) 크라우드 펀딩 <가짜 하트> 성공률 591% 달성

2022 엑솔라X지스타2022 Competition Finalist

2023 사단법인 한국 인디게임 협회 주관 인디플 최우수상

2023 플레이엑스포 인디오락실 우수게임 수상

2023 인디크래프트 TOP 50 선정

2024 경남글로벌게임센터 우수게임제작지원 사업 수행

2024 WASD 공모전 TOP5 수상

2024 버닝비버 네이버웹툰 후원사Pic 수상

2024 경남글로벌게임센터 우수게임제작지원 사업 수행 및 우수 사례 선정

2025 경남글로벌게임센터 우수게임제작지원 사업 수행

BIC, 지스타, 버닝비버, 플레이엑스포 등 전시 참여 13회

7. 게임 개발 과정 중 에피소드

<갈바테인: 모험가 길드 사무소>가 지금의 형태를 갖추기까지, 팀 내부에서는 수많은 기획과 실험이 반복되었습니다. 그 중심에는 “모험가 길드”와 “퀘스트”라는 키워드를 어떻게 재미있고 독창적으로 구현할 것인가에 대한 끊임없는 고민이 있었습니다.

초기 기획 단계에서부터 다양한 형태의 콘셉트가 시도되었습니다. 퀘스트 배달부, 미제 퀘스트 해결부, 퀘스트 제작자, 모험가 육성 · 퀘스트 담당부... 이러한 아이디어는 게임잼 형식으로 반복적으로 제작되었고, 팀 내부에서 시연과 피드백을 거치며 하나씩 정리되어 갔습니다.

그 중에서도 결정적인 전환점은 한 게임잼 종료 후 피드백 시간에 나왔습니다.

“차라리 ‘판타지 세계의 페이퍼 플리즈’를 만들어 보면 어떨까?”라는 한 팀원의 이 한마디가 갈바테인의 구조적 방향을 명확하게 잡아주었습니다. 이후 길드 접수원의 시점을 중심으로, ‘판단과 해석’, ‘서류와 사람’, ‘정보와 감정’이라는 키워드가 하나의 흐름으로 연결되었고, 지금의 갈바테인이 완성되기에 이르렀습니다.

개발 기간 내내 갈바테인은 단순한 내러티브 게임이 아닌, 플레이어의 선택과 해석이 주도하는 감정적 판타지 시뮬레이션으로 자리매김하기 위한 실험의 연속이었습니다.

이러한 과정 속에서도 이야기가 녹아든 게임, 개발자인 우리부터 재밌어야 한다라는 개발 목표가 있었기에 가능했고, 저희는 그 과정 속에서 방향성과 완성도를 함께 갖춘 결과물을 만들 수 있었습니다.

그날, 그 짧은 한마디가 없었다면, 지금의 <갈바테인>은 전혀 다른 모습이었을지도 모릅니다.