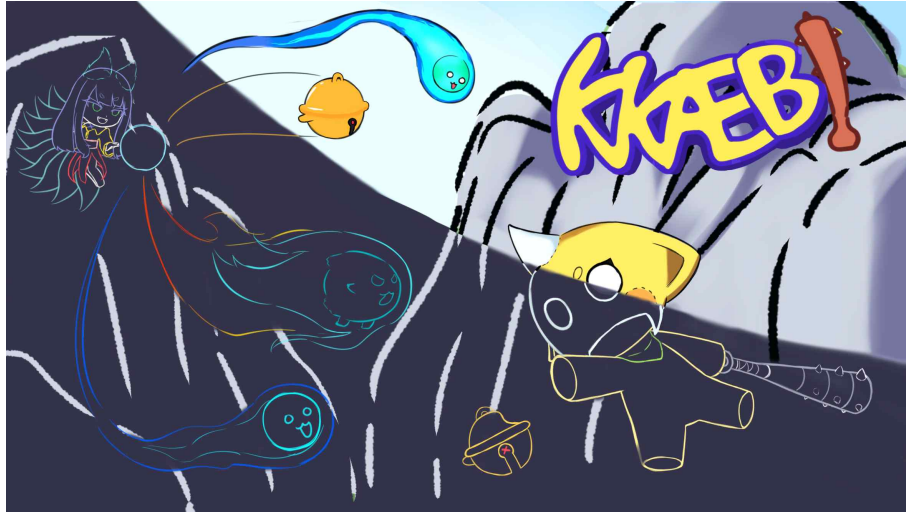


GIGDC2025 요약기획서(기획부문)

1. 게임 소개

구미호의 계략에 빠져 여우구슬에 갇힌 도깨비, 쏟아지는 위협들을 방망이로 부숴라!



제목	깨비
장르	하이퍼 캐주얼 러닝 액션
플랫폼	모바일
타겟층	액션과 캐릭터의 수집을 좋아하는 10대~30대 유저

<깨비>는 한국 설화를 배경으로 삼은 하이퍼 캐주얼 러닝 액션 게임입니다.

사악한 구미호에 의해 여우구슬에 속에 갇힌 도깨비는 구슬 안에서 **젓바퀴를 도는 듯 끊임없이 달리며** 다가오는 위협들을 **도깨비의 고유 액션을 통해 파괴**하며 최종적으로 여우구슬을 부숴 구미호의 속박에서 탈출하는 것이 목표입니다.

[게임 시놉시스]

평화롭던 도깨비가 살던 마을. 도깨비는 방망이의 신비한 힘을 탐낸 사악한 구미호의 계략에 빠지고 말아가면서 씩씩져 힘이 약화되어 여우구슬 속에 갇히게 되었습니다.

구슬 안은 구미호의 강력한 요력으로 가득하며, 도깨비의 방망이를 완전히 빼앗으려 쏟아지는 위협들이 쉴 새 없이 날아듭니다. 이제 도깨비가 되어, 점점 강력해지고 변화무쌍한 모습으로 방해하는 구미호의 집요함을 뚫고, 속박에서 벗어나 그녀를 혼내주고 자유를 쟁취하세요!

2. 게임 특징 (기획 의도, 작품성, 독창성 등)

간단한 조작으로 부숴버리는 시원한 쾌감을 핵심 재미로

모바일 시장에서 떠오르고 있는 하이퍼캐주얼 장르를 한국 설화의 인기있는 캐릭터인 도깨비와 구미호를 활용하여 <깨비>만의 색깔로 해석해 **여우구슬 안에서 달리는 독특한 시점과 구미호의 변화, 피버타임**이 저희 게임만의 특징입니다.

1. 여우구슬 속 독특한 시점과 분위기 반전

저희 깨비는 플레이어가 구미호의 여우구슬 안에 갇힌 도깨비의 시점에서 게임을 진행합니다.

이는 일반적인 러닝 게임의 종/횡스크롤 방식과는 확연히 다르며 구슬이라는 한정된 공간 안에서 마치 **젓바퀴를 도는 듯 끊임없이 달리는 독특한 시점**은, 오직 파괴 액션에 더욱 집중하게 만듭니다.

또한 점수를 획득할수록 **낮과 밤이 전환되며 게임의 분위기와 플레이 환경이 역동적으로 변화**됩니다.

이러한 극적인 분위기 반전은 플레이어에게 단순한 러닝 게임을 넘어선 한층 깊은 매력과 독특한 경험을 선사할 것입니다.



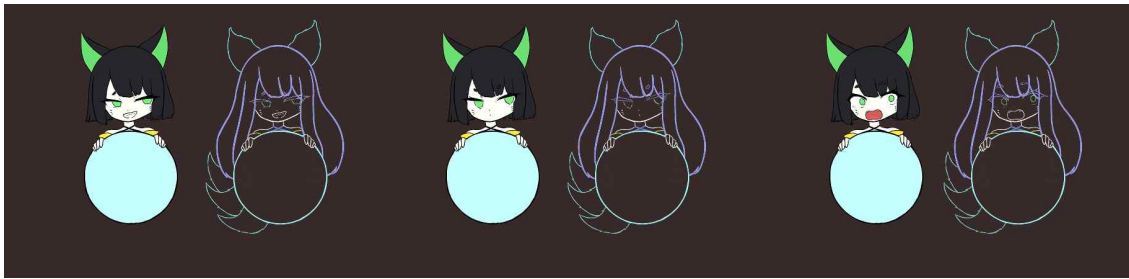
<배경 : 낮>



<배경 : 밤>

2. 구미호의 변화

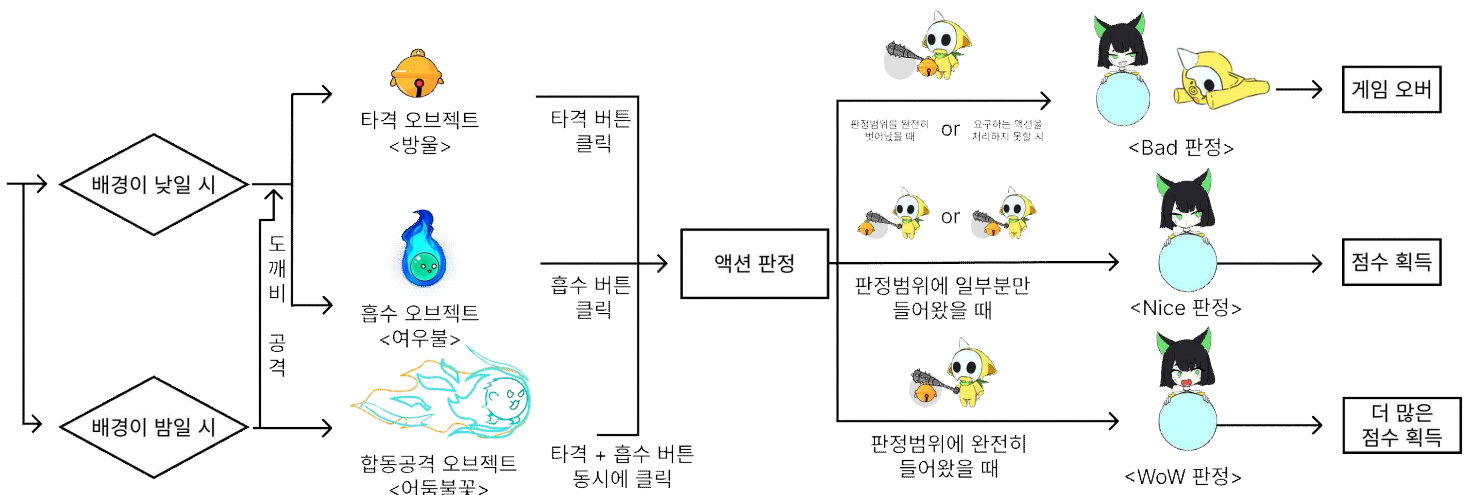
1) 올바른 액션에 대한 타이밍에 따라 변하는 구미호의 표정



<낮/밤 Bad>

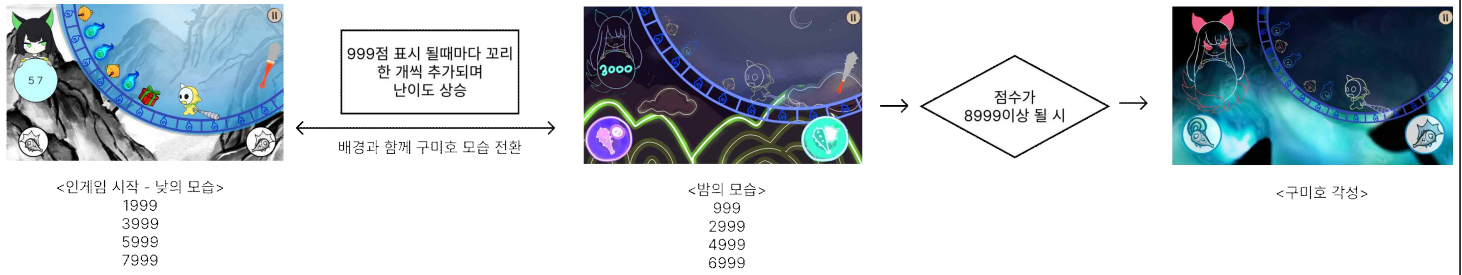
<낮/밤 Nice>

<낮/밤 WoW>



구미호는 게임 플레이에 계속 등장하며 여우구슬 안에서 끊임없이 다양한 오브젝트들을 날려 도깨비를 위협합니다. 각 오브젝트는 고유한 액션을 요구하며, 플레이어의 올바른 액션 타이밍에 따라 판정이 달라집니다. 이때, **좋은 판정을 받을수록 더 많은 점수를 획득**함과 동시에, **구미호의 표정이 판정에 따라 지속적으로 변화**하며 상호작용합니다. 이처럼 플레이어는 자신의 정확한 컨트롤에 반응하는 구미호의 표정 변화를 통해 즉각적인 성취감과 몰입감을 경험할 수 있도록 기획하였습니다.

2) 구미호의 숫자 9라는 특성을 활용한 점수와 함께 진화하는 구미호

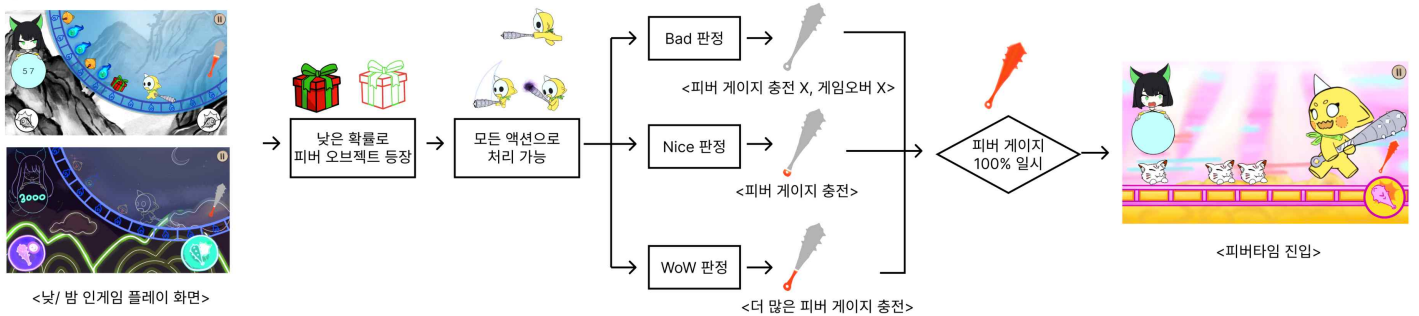


도깨비를 가두느라 힘이 약화된 구미호가 꼬리가 없는 상태로 시작됩니다. 여우구슬 안에서 도깨비가 점수를 획득하면 실시간으로 점수가 표시되며, 구미호가 들고있는 여우구슬의 **999점이 표시될 때마다 구미호의 꼬리가 한 개씩 늘어납니다**. 동시에 낮과 밤 배경이 전환되며 게임의 분위기와 환경에 역동적인 변화를 가져옵니다. 꼬리가 늘어날수록 여우구슬의 위협들은 더욱 빠르게 다가옵니다. 특히 밤에는 구미호가 강해지는 특성을 반영하여, **어둠불꽃이라는 롱노트 형식의 위협 패턴**이 추가됩니다. 이 패턴은 칸의 길이가 다양한 롱노트이며 정확한 구간만큼 타격과 흡수를 동시에 클릭해야 파훼할 수 있어 전략적인 재미를 더합니다. 이렇게 점진적으로 난이도가 상승하다가, **8999점에 도달하면 구미호는 꼬리가 9개가 되어 완전한 모습으로 각성하며 피버타임이 비활성화되며** 게임의 가장 하드한 난이도가 시작됩니다.

<깨비>는 플레이어의 성장에 따라 끊임없이 변화하고 강력해지는 구미호를 통해 지속적인 도전 의식과 긴장감을 선사하는 핵심적인 게임 특징을 제공합니다.

3. 가면을 벗은 도깨비만의 시공간 피버타임

<피버타임 발동 조건 및 진입>



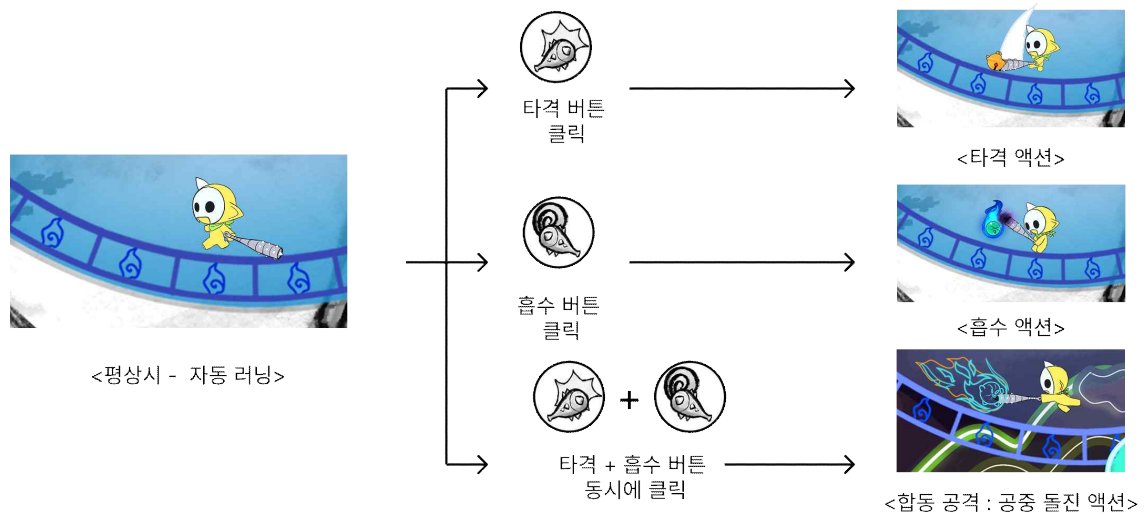
<피버타임 연출과 혜택 및 종료>



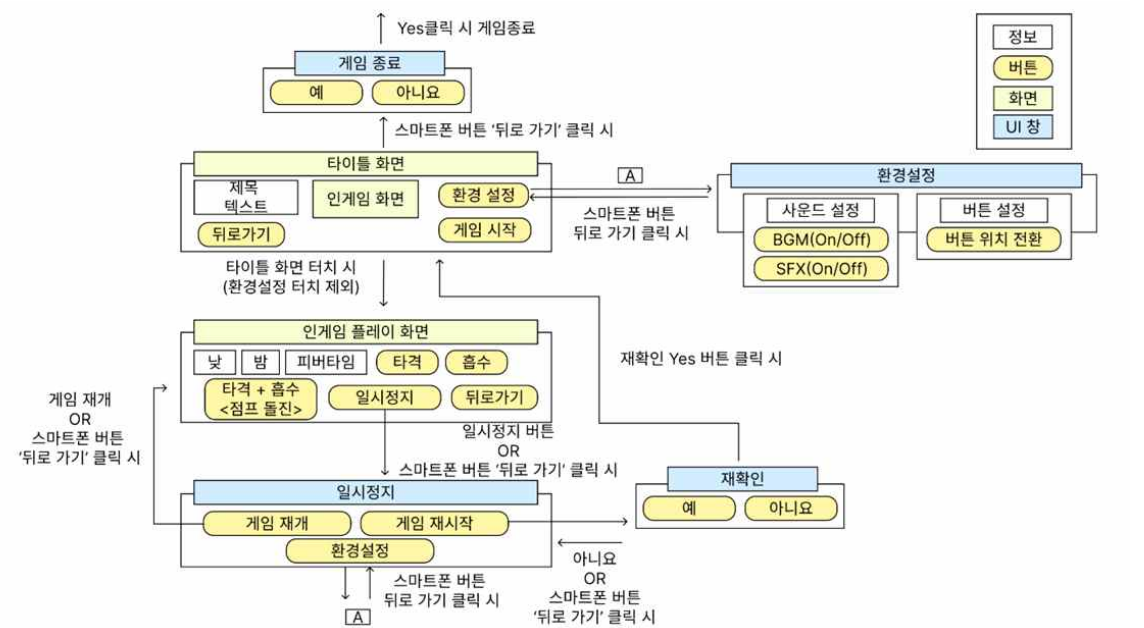
도깨비가 피버 타임에 진입하면, **가면을 벗고 몸집이 커지는 독특한 변신 연출**이 더해집니다. 피버 타임 동안은 오로지 **타격에만 집중할 수 있는 특별한 환경**이 조성되며, 일반 배경과는 확연히 다른 압도적인 타격 연출이 추가됩니다. 이를 통해 플레이어는 방망이의 타격감에 완벽하게 몰입하고, 화면을 가득 채우는 파괴의 쾌감을 느낄 수 있습니다. 이는 도깨비 캐릭터 플레이의 핵심적인 재미 요소이자, 피버 게이지를 모으게하는 가장 강력한 동기가 됩니다.

3. 게임 플레이 방식 (조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

다음은 <깨비>의 기본 조작법입니다.
 타격과 흡수 버튼은 좌/우측 하단에 배치되어 있으며 환경설정을 통해 버튼 위치를 스위치 할 수 있습니다.



다음은 <깨비>의 시스템 흐름도입니다.



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



도깨비와 방망이 디자인과 추후 스킨 제작을 위한 아이디어 리소스

5. 시장 진출 계획

5.1. 목표 시장 및 타겟 유저

<깨비>의 1차 타겟 시장은 한국 설화의 도깨비와 구미호의 캐릭터에 있어 인지도가 높은 아시아 시장입니다. 이후 IP를 확장시켜 점진적으로 글로벌 시장을 확장하는 것을 목표로합니다. 독창적인 한국 설화 기반의 캐릭터와 캐주얼한 러닝 액션의 재미를 찾는 모바일 게임 유저 전반을 핵심 타겟으로 설정했습니다. 이는 빠르고 간편하게 스트레스를 해소하고 시원한 쾌감을 느끼고 싶은 젊은 세대와 폭력성 없이도 몰입감 있는 게임을 즐기고자 하는 유저층의 니즈에 부합합니다.

5.2. 출시 및 판매 전략

<깨비>는 모바일 플랫폼으로 유저의 피드백을 거치고 2025년 12월 25일 출시를 목표하고 있습니다. 수익 모델은 부분 유료화(Free-to-Play) 방식을 채택하며, 주력으로는 배너 / 보상형 광고를 통한 광고 수익(IAA)과, 추가적으로 인앱 결제(IAP)를 통한 도깨비 / 방망이 스킨 판매를 활용합니다.

5.3. 마케팅 및 퍼블리싱 전략

개발 기간 동안 국내외 게임 대회에 적극적으로 참가하여 인지도를 쌓고, 트위터와 인스타그램 채널을 개설하여 트위터에는 컨셉 아트, 짧은 게임 플레이 영상을 게시하고 특히 인스타그램에서는 개발 과정을 담은 이야기나 캐릭터들의 재미있는 스토리를 짧은 컷툰 형식으로 업로드하여 팔로워 수를 늘릴 계획입니다. 이러한 마케팅 과정을 통해 인지도를 쌓아 Voodoo, Ketchapp 등 해외 유명 퍼블리셔 및 국내 모바일 게임 퍼블리셔들과의 협력을 받아 글로벌로 출시할 수 있도록 할 계획입니다.

5.4. 예상 매출 및 근거

<깨비>의 성공적인 출시와 운영을 통해 다음과 같은 매출 목표를 달성할 것입니다.

론칭 후 3개월 목표: 높은 초기 유저 잔존율 확보 및 보상형 광고 중심의 초기 수익 모델 검증.

론칭 후 1년 목표: 월간 활성 유저(MAU) 천만 명 규모 달성 및 월간 **약 20억원** 이상의 안정적인 매출 확보. 이는 다음과 같은 명확한 전략을 토대로 근거를 설립합니다.

론칭 후 3개월 전략: 한국 시장 내 타겟 유저 대상 공격적인 CPI(Cost Per Install) 기반 유저 획득, 유저 경험을 저해하지 않는 최적의 광고 빈도 및 배치 후 테스트를 통해 수익 모델을 검증합니다.

론칭 후 1년 전략: '무한 모드' 등 신규 콘텐츠 업데이트로 유저의 플레이 시간(광고 노출 기회)을 증대하고, 매력적인 스킨/아이템 IAP 상품 활성화로 충성 유저의 LTV(유저 생애 가치)를 강화합니다. 또한, 아시아 시장을 넘어 글로벌 시장으로 마케팅 범위를 확대하고 현지화 전략을 추진하여 성장 동력을 확보합니다.

5.5. 글로벌 확장 및 IP 성장 계획

예를 들어 도깨비를 일본에서는 오니라는 콘셉트에 가깝게 시각화해서 디자인하거나 동남아시아에서는 영적인 요괴 서사에 대한 접근 강조를 하는 등 각 나라마다 **도깨비의 문화 요소에 대한 현지화에** 전략을 세웁니다. 나아가 한국 설화 기반의 매력적인 도깨비와 구미호 캐릭터, 그리고 독창적인 세계관을 활용하여 **글로벌 MD(Merchandise) 사업 및 웹툰, 애니메이션 등 미디어믹스**로 IP를 확장할 계획입니다. 이를 통해 확보된 리소스는 차기작 개발의 기반이 되어, 지속 가능한 게임 개발사로서의 기틀을 마련할 것입니다.

6. 팀 소개 및 팀원 역할 기술

이름	역할
윤준수	디렉팅, 개발
고지운	기획
김승현	배경 디자인, 애니메이션
오제민	캐릭터 디자인
이민우	오브젝트/방망이 디자인, 영상

7. 게임 기획 과정 중 에피소드

1) 기획 고민 과정: '독창성'을 향한 끊임없는 탐색

'깨비'의 기획은 처음, 도깨비가 가만히 있고 오브젝트들이 다가오는 2D 횡스크롤 야구 게임 형태의 단순한 액션을 구상하는 것으로 시작되었습니다. 하지만 예시 UI를 제작하며 이 방식이 너무 정적이고 임팩트가 부족하다는 한계를 명확히 인지했습니다.

동시에, 하이퍼캐주얼 시장에서 인지도를 얻기 위해서는 수억 원대의 막대한 홍보 비용이 필요하다는 사실을 깨달았습니다. 이는 인디 게임으로서 저희가 나아가야 할 방향은 '독창성을 통한 유저 어필'이라는 결론으로 이어졌습니다. 이에 '간단한 조작으로 부숴버리는 시원한 쾌감'이라는 핵심 키워드를 제외하고 기획을 다시 하게 되었습니다. 도깨비라는 소재에 대한 깊은 고민을 거듭하던 중, 한국 설화 속 '구미호'와 '여우구슬'이라는 소재를 떠올리게 되었습니다. 이 아이디어를 통해 결국 현재의 혁신적인 '깨비' 기획을 완성하는 결정적인 전환점이 되었습니다.

2) 프로그래밍 고민의 과정 : 개발 경험의 부족으로 기획을 무사히 구현시킬 수 있을지

프로그래밍 과정은 경험 부족으로 인한 퀄리티 구현 및 일정 준수에 대한 우려와 함께 시작되었지만, 이러한 한계를 극복하고자 각 시스템 구현에 깊은 고민과 노력을 기울였습니다. 게임의 기초를 다지는 과정에서는 용량 부담을 최소화하고 최적화를 극대화하는 구조를 만드는 데 집중하며, 디버깅 용이성과 성능 유지를 위한 단순하고 효율적인 설계를 위해 꾸준히 연구했습니다. 더불어, 리듬 게임 플레이 경험 부족으로 오브젝트 배치와 스폰 원리 파악이 큰 도전이었고, 특히 원형 루트에 오브젝트를 자연스럽게 배치하고 움직이게 하는 데 많은 고민을 거듭하며 개선을 이어갔습니다. 물리 및 흡수 공격의 정교한 판정 구현 또한 가장 큰 난제 중 하나로, 두 가지 공격 방식의 차이를 고려한 정확한 판정 로직을 만들기 위해 수많은 실패와 오작동을 경험하고 꼼꼼한 디버깅 로그 분석을 통해 문제 해결에 매진했습니다. 나아가 두 버튼을 동시에 눌러 발동하는 합동 공격은 판정 인식률을 높이는 것이 핵심이었고, 원활한 작동을 위한 반복적인 테스트와 로그 분석을 통해 가장 안정적인 구현 방식을 찾아내며 플레이어가 쾌적하게 게임을 즐길 수 있도록 세심한 노력을 기울이고 있는 중입니다.

3) 아트 작업 과정: 캐주얼함과 매력을 극대화한 캐릭터 디자인 고찰

'깨비'의 아트 작업은 캐주얼 게임의 특성을 살려 '귀여운 디자인'을 메인 콘셉트로 설정하는 것에서 시작되었습니다. 초기 도깨비는 강렬한 전통적 느낌을 강조했으나, 캐주얼 장르의 단순하고 친근한 매력을 극대화하기 위해 '인형' 같은 형태로 변화를 주었습니다. 이는 동작 구현의 용이성뿐만 아니라, 향후 다양한 스킨 콘셉트 적용을 위한 확장성까지 고려한 결정입니다.

반면, 구미호는 단순히 적을 넘어 도깨비만큼 매력적이면서도 높은 인기를 끌 수 있는 캐릭터로 디자인하고자 하는 깊은 고민이 있었습니다. 처음에는 '여우불꽃'을 활용한 콘셉트를 시도했으나, 이를 효과적으로 표현하기가 까다롭다는 결론에 도달했습니다. 결국, 불꽃 콘셉트는 '각성' 시점으로 한정하고, 평소에는 '귀여우면서도 장난기 가득한' 이미지로 재해석하여 구미호만의 독특한 매력을 완성하게 되었습니다. 이러한 고찰의 과정을 통해 '깨비'는 유저들에게 더욱 친근하고 매력적인 캐릭터로 다가갈 것입니다.