

GIGDC2025 요약기획서(기획부문)

1. 게임 소개

게임 타이틀

Clock face: 시계 판 위에 서바이벌



Clock face:
시계 판 위에서 살아남기

타이틀 선정 이유

본 게임의 배경인 시계 판을 뜻하는 Clock face와 게임의 초기 컨셉이자 핵심 시스템인 “거대한 시계판 내에서 닿으면 사망하는 시곗바늘을 비롯해 여러 위협요소로부터 살아남는다” 라는 워딩이 직관적이면서 관심을 유도할 만하고 게임의 느낌이 곧잘 전달하기 때문에 Clock face: 시계 판 위에 서바이벌 을 타이틀로 선정했다.

게임 장르

2D 액션 로그라이크

구동 플랫폼

PC – UI 호환성, 최적화

시점 / 그래픽 컨셉

탑 뷰/2d 픽셀 그래픽

타겟 층

인디 감성, 액션/로그라이크/서바이벌 장르를 선호하는 유저

닿으면 사망하는 시곗바늘을 피해 목표를 달성해야하는 독특한 타임어택 시스템에 흥미를 가지며 시곗바늘에 쫓기는 긴장감과 스릴감을 즐기는 유저

반복형 전투를 즐기는 유저, 도전 욕구가 강한 유저

시간과 중력의 관계라는 철학적/감성적 세계관에 흥미를 느끼는 유저

중력 코어를 조종해가며 싸운다는 독특한 전투 메커니즘을 찾고있는 유저

2. 게임 특징 (기획 의도, 작품성, 독창성 등)

기획 의도

이 게임의 세계관은 시간의 법칙을 세운 ‘포르마’라는 절대자와 그러한 시간을 왜곡시킬 수 있는 힘을 가진 주인공 중력이 이 세계의 질서와 자유의지를 두고 거대한 시계 판 위에서 싸우는 내용으로 게임의 구조와 철학적 메시지를 담고 있어 플레이어가 이 일에 대한 당위성 및 몰입을 느끼도록 한다.

시계 판 위에 닿을 시 사망하는 시곗바늘을 통해 쫓기는 스릴감을 제공함과 동시에 오브젝트 타이머로서의 역할을 하여 플레이어에게 독특한 방식의 타임어택 시스템을 경험하게 한다.

기본 자동 공격과 중력 코어 위치 및 강도 컨트롤을 통한 독특한 전투 메커니즘으로 플레이어에게 전투에 대한 흥미를 도모한다.

포르마로부터 획득 가능한 보조 스킬을 중력 건틀렛에 장착하고 전략적으로 활용해 게임의 재미를 더한다.

시간의 파편을 통해 중력 코어에 원하는 능력을 추가하며 자신만의 빌드를 짚는 것이 가능하여 플레이어에게 높은 자유도를 제공한다.

시간의 흐름에 따라 점차 넓어지는 공간으로 초반엔 제한된 환경에서 오는 재미를 제공하고 후반에는 탐험의 재미를 경험하게 한다. 시계 판의 공간이 특정한 넓이까지 커지면 구역이 분류되며 확장된 구역에서 더 높은 수준의 시간의 파편 광물과 포어세이큰 등이 생기며 그에 따른 난이도와 보상 또한 증가한다. 이를 통해 플레이어에게 신선함을 유지하면서 더욱 몰입하게 한다.

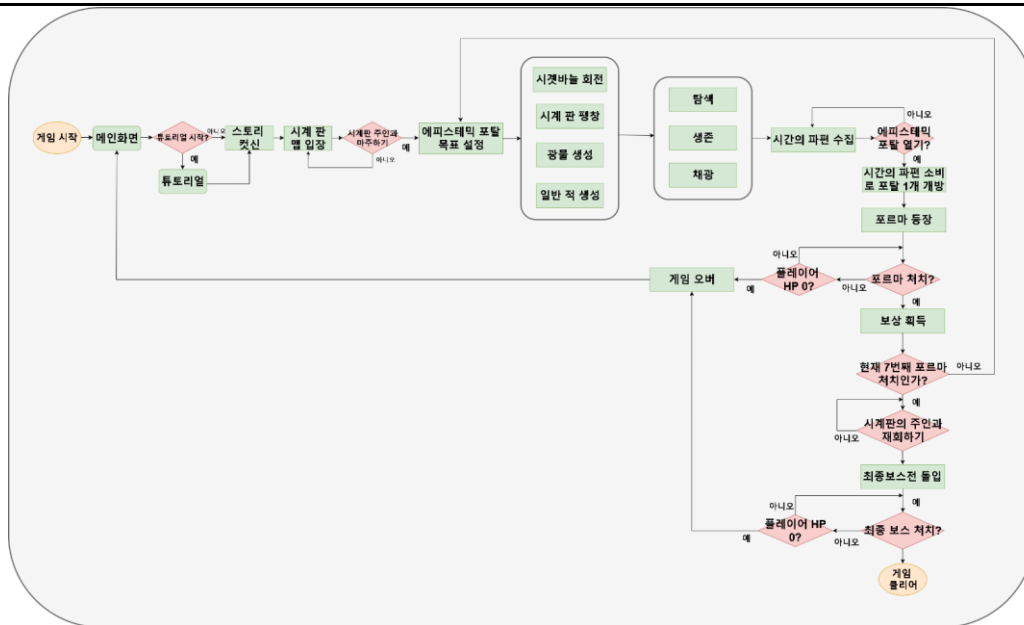
3. 게임 플레이 방식 (조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

조작법



행동	조작키	행동	조작키
기본 이동	WASD	중력 건틀렛 사용	F
기본 공격	자동	시야 조절	휠
중력 코어 이동	마우스 클릭 이동 (좌클릭, 눌렀을 때 처리)	일시 정지	ESC
중력 코어 강도 조절	Q/E	빠르게 올리기 / 빠르게 내리기	CRTL + Q / 빠르게 내리기 CRTL + E

흐름도



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

게임 플레이 화면 전체 UI



일시정지 화면 전체 UI



업그레이드 화면 전체 UI



<시간의 중심 거대 시계 판 예시 이미지>



유저 캐릭터

<기본 모습>



<승리 후 시간의 힘을 얻은 모습>



5. 시장 진출 계획

목표 시장 및 타겟 유저

목표 시장: 미국, 독일, 중국 – 장르 수용력 및 PC 게임 사용자 수 고려

대표 타겟 층: 인디 감성, 액션/로그라이크/서바이벌 장르를 선호하는 유저

출시 및 판매 전략

Steam 기점, TapTap, 모바일 플랫폼 추가 후 Play store 에서 출시

Steam- 저가 유료 게임 + DLC, Taptap – F2P + 인앱결제, Play store – F2P + 인앱결제

마케팅 및 퍼블리싱 전략

단계	시기	전략	설명
사전 인지도 확보	개발 완료 2개월 전	- Steam 위시리스트 확보 - TapTap 사전 예약 - Twitter/X, Discord 오픈	관심 유저 모집 시작
트레일러 티징	출시 3~4 주 전	- 티저 영상 공개 - 개발자 뉴스레터 개설 - 커뮤니티 글 게시 (인벤, 루리웹, TapTap 등)	플레이 감 잡기, 캐릭터 어필
출시 전 바이럴 시도	출시 1~2 주 전	- 마이크로 스트리머 키 제공 - 밈 포스터, 짧은 팔 배포 - 리뷰어 커뮤니티 초청	시계-중력 소재 바이럴 가능성
출시 직후	출시 주간	- 리딤코드 제공 (SNS 참여자 대상) - '첫 클리어 인증 이벤트' - DLC 시즌 콘텐츠 예고	첫 유저 확보, 밈 글 리뷰 생성
출시 2~4주 후	유지	- 팬 아트 리포스트 / 굿즈화 제안 - 밈 제작 챌린지 등	커뮤니티 활성화, 입소문 유도

예상 매출 및 근거

Clock face: 시계판 위에서 살아남기(저점 보장 기준, 3 개월 기준 steam 3900 원, 1000 장, taptap 다운 1 만, 과금 전환율 0.5, ARPPU 1000 원, play store 다운 2 만, 과금을 0.5%, 스팀 433 만+ taptap5 만원+플레이 스토어 10 만 = 448 만 5 천원, 매출 목표: 아트 x2, 프로그래밍 x2, 기획 x1 6 개월 작업 기준 2 천만 이상)

6. 팀 소개 및 팀원 역할 기술

신동혁- 기획(총괄), 아트- ai 제작 이미지

7. 게임 기획 과정 중 에피소드

Clock face: 시계 판 위에 서바이벌 게임 기획 과정 중 시계 판이 시간에 따라 팽창하는 시스템을 설계하였는데, 해당 시스템 구현이 가능한 것인 확신이 들지 않아 인터넷이나 여러 자료를 찾아보았으나 좀처럼 원하는 결과가 나오지 않았다. 시계 판 팽창 기능은 핵심 시스템이기도해서 다른 시스템을 기획하지 못하고 정체되어 있었고, 해당 시스템이 구현 가능할지 아니면 이 시스템을 그냥 뺄지 한참 고민하였다. 그나마 생각한 것 중 구현 가능성 높은 넓은 타일 위에 시계 테두리만 팽창하는 방식을 고안해 냈었으나 이마저도 구현된 자료를 찾지못하였다. 마지막으로 가능성이 있는지 학원 강사님께 물어보았고, 넓은 타일 위에 큰 시계 테두리를 최소화 해는 다음 역재생해서 점점 커지게 구현이 가능하다고 하셔서 다행히 해당 시스템을 넣을 수 있었다. 또한 초기에 게임 진행 방식이 목표가 없이 24분동안 생존하는 게임이었으나, 이렇게 기획할 경우 뱀파이어 서바이벌 류 게임의 하위호환격이 될것이라고 생각하여 현재의 에피스타믹 포탈을 찾아 포르마를 깨우는 목표를 주었고, 이에 따라 에피스타믹 포탈을 개방하는데 필요한 시간의 파편과 같은 차별점이 되는 추가적인 요소를 기획하게 되었다. 이 게임을 만들면서 중력에 관해 논문도 찾아보고 최선을 다해 조사했다. 또한 ppt로 만든 이미지 장수가 90장을 넘는다.

