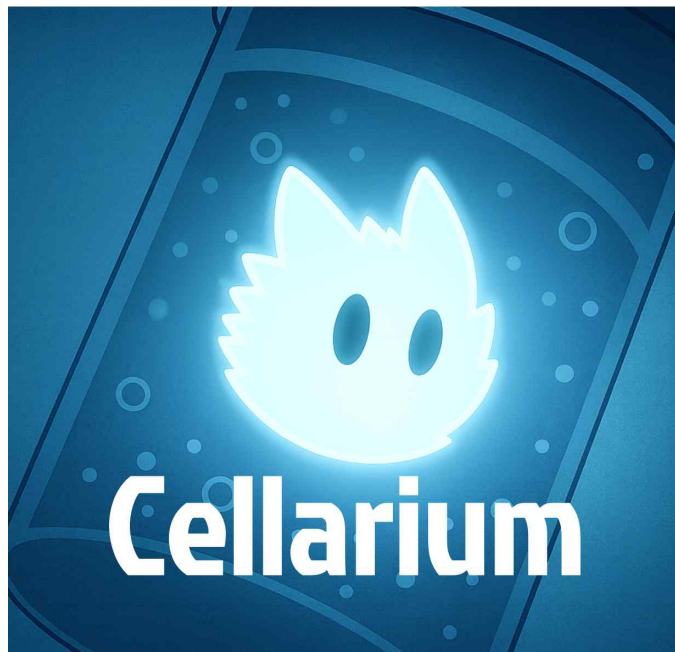


1. 게임 소개



● 게임 개요

- 1) 제목: <셀라리움>(Cellarium)
- 2) 장르: 메트로배니아 / 액션 플랫폼머
- 3) 플랫폼: PC
- 4) 시점: 2D 횡스크롤
- 5) 그래픽 방향: 카툰풍 / 어두운 분위기

● 소개글

‘셀라리움’은 세균, 바이러스, 기생충 등 온갖 병원체들에게 감염된 인간의 육체에 들어간 ‘슈퍼 항체’의 이야기를 담은 **2D 메트로배니아 장르의 게임**입니다. 플레이어는 슈퍼 항체가 되어 각 장기를 차지하고 있는 메인 보스를 처치하고, 인체를 침식한 모든 병원체를 정화하는 것이 목표입니다. 게임은 핵심 시스템인 ‘분열’ 능력과 ‘분열 대시’, ‘섭취’, ‘내려찍기’ 등 다양한 능력들을 활용하여 인체 내부를 자유롭게 탐험할 수 있는 메트로배니아의 형식으로 구성되었습니다.

2. 게임 특징 (기획 의도, 작품성, 독창성 등)

● 스토리

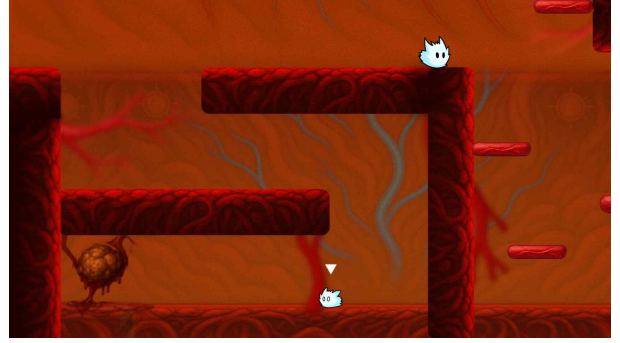
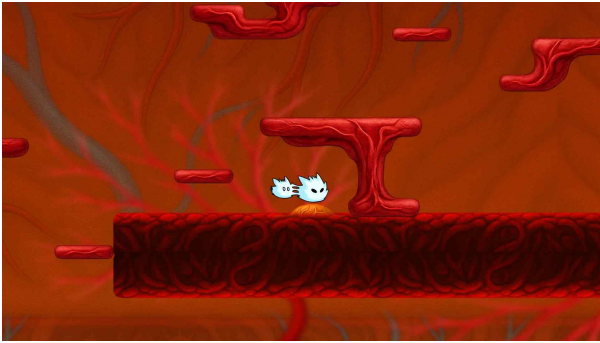
먼 미래, 진화를 거듭한 세균과 바이러스를 치유하기 위해 ‘슈퍼 항체’를 개발하게 된 인류. ‘화이트셀’은 수차례의 실패 끝에 개발된 슈퍼 항체로 그 성능을 실험하기 위해 한 환자의 몸에 투여 됩니다.

주인공 화이트셀은 동료들과 함께 몸속으로 투여되던 중, 검은 기운에 휩쓸려 정신을 잃게 됩니다. 동료들은 이 과정에서 목숨을 잃게 되고 혼자 살아남은 화이트셀은 자신과 비슷한 형태의 세포 껍데기가 쌓여있는 ‘어둠의 안식처’에서 눈을 뜹니다. 빛이 새어 나오는 장소로 움직이자, 눈앞에 펼쳐진 심장의 마을. 마을 앞을 지키고 있던 백혈구 기사들에게 잡힌 주인공은 심장의 마을 안으로 끌려오게 되고 심장의 마을을 관리하던 T세포와 만나게 됩니다. 주인공을 보며 낯익은 기시감을 느낀 T세포는 주인공의 능력이 백혈구와 동일한 힘을 지니고 있다고 생각하여 주인공에게 병균과 바이러스에 잠식된 육체, ‘셀라리움’을 구해달라고 부탁하게 됩니다. 병균을 처치하는 목적 하나만을 바라보는 주인공은 셀라리움을 재건하기 위해 모험을 떠납니다.

● 게임 주요 특징

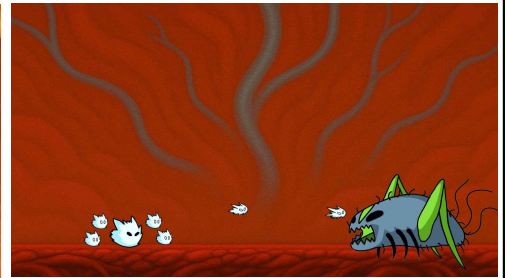
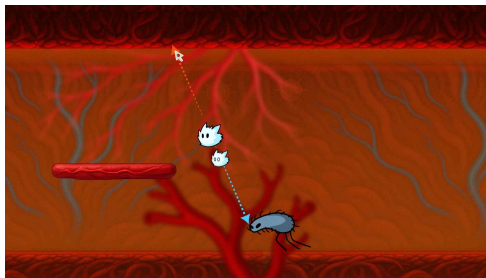
1) 핵심 시스템 '분열' 능력

'셀라리움'의 주인공인 '화이트셀'은 자신의 분열체를 생성하는 '분열' 능력을 사용할 수 있습니다. 분열체는 플레이어가 직접 조작할 수 있으며, 이를 통해 플레이어는 본체와 분열체를 번갈아 조종하여 퍼즐과 전투를 풀어 나가야 합니다.



2) '분열' 능력과 연계되는 특수 능력

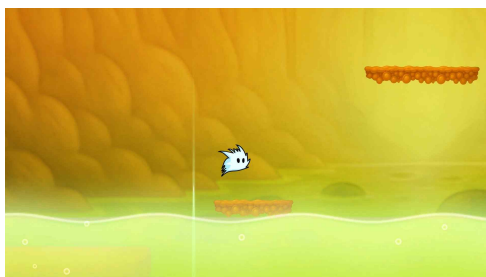
'분열' 능력 외에도 탐험을 통해 게임을 진행하여 특수 능력들을 획득할 수 있습니다. 그중 가장 대표적인 능력은 '분열 대시'입니다. '분열 대시'는 본체가 멀리 날아감과 동시에 분열체를 생성하여 본체의 반대 방향으로 분열체를 투척하는 능력으로, 본체와 분열체를 멀리 이동시키거나 투척한 분열체를 적에게 명중시켜 원거리 공격 수단으로도 이용할 수 있는 능력입니다. 그 외에도 일반 분열체보다 더 큰 분열체를 생성하여 방패 혹은 발판으로 활용할 수 있는 '왕 분열체', 여러 개의 분열체를 한 번에 생성해 강력한 돌진 공격을 펼칠 수 있는 '분열 총공격' 등 '분열'과 연계되는 다채로운 특수 능력들을 통해 색다른 플레이 경험을 제공하고자 했습니다.



▲ 각각 분열 대시, 왕 분열체, 분열 총공격 이미지

3) 인체의 각 장기들의 특징을 기반으로 만들어진 맵 디자인

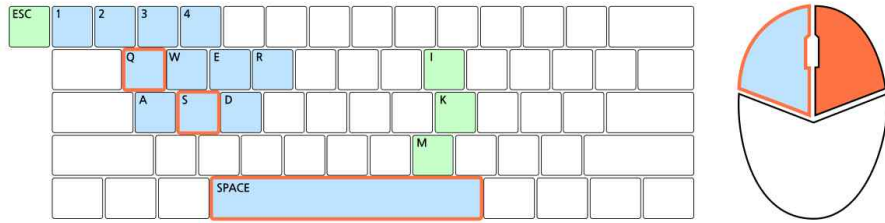
인체 내부를 배경으로 하는 게임인 만큼 각 장기를 하나의 지역으로 구성하여, 해당 장기의 생리적 특징을 모티브로 맵의 주요 오브젝트 및 특징을 설계했습니다. 예를 들어 '위' 지역은 플레이어에게 큰 피해를 주는 '위액'이 존재하며, '역류성 식도염'의 영향을 받는 지대에서는 위액이 주기적으로 맵 위로 차오르는 현상이 일어납니다. 소장 지역은 '연직운동'이라는 특징을 모티브로 하여 플랫폼 전체가 반복적으로 움직이도록 기획했습니다. 이 외에도 바람이 부는 '폐' 지역, 중독과 정화 과정을 거쳐야 하는 '간' 지역, '전기 신호'와 플레이어의 조작 착란을 유도하는 '뇌' 지역 등 각 지역마다의 특색을 주고자 했습니다.



▲ 각각 위, 소장, 뇌 지역 이미지

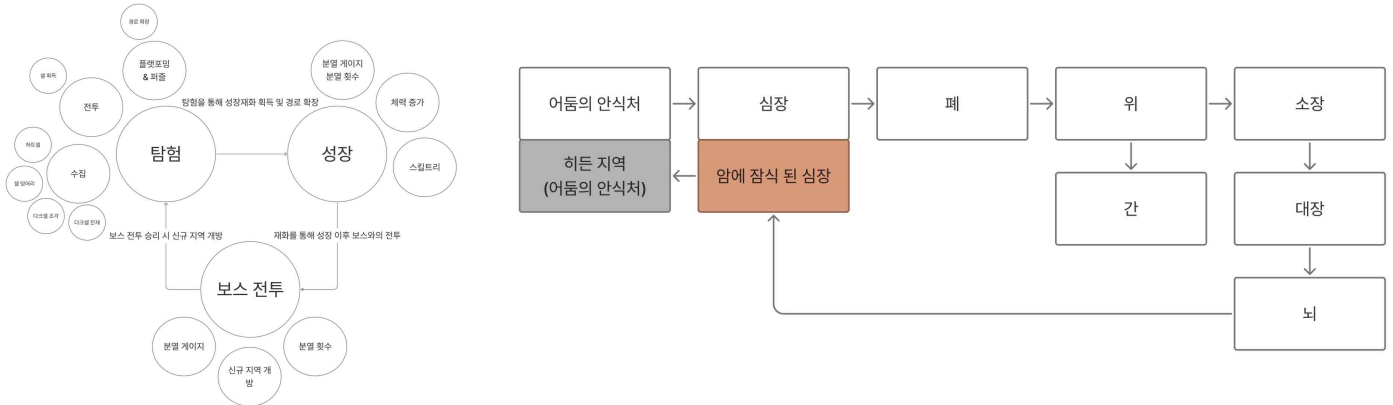
3. 게임 플레이 방식 (조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

● 조작키 정리



기본 조작	조작키	특수 능력 조작	조작키
좌/우 이동	A/D	벽타기	스페이스바(벽에 붙은 상태일 경우)
점프	스페이스바	분열 대시 준비	마우스 우클릭(홀드)
대시	마우스 좌클릭	분열 대시 시전	마우스 우클릭(키업)
분열	Q(홀드) -> 키업	내려찍기	S+스페이스바()
분열 회수	R	왕 분열체	Q(홀드)-> 키업(홀드 3초 이상)
분열체 조종	숫자키 1,2,3,4	분열 총공격 준비	S + 마우스 좌클릭(홀드)
섭취	마우스 좌클릭	분열 총공격 시전	마우스 좌클릭(키업)
상호작용	E	시스템 키	조작키
벽면 이동	W/A/S/D	캐릭터 상태창	I
위산 내성(수영)	W/A/S/D	스킬트리 창	K
		지도 창	M
		옵션 창	ESC

▼ 메인 코어루프 & 맵 진행 흐름도



● 게임 주요 구성

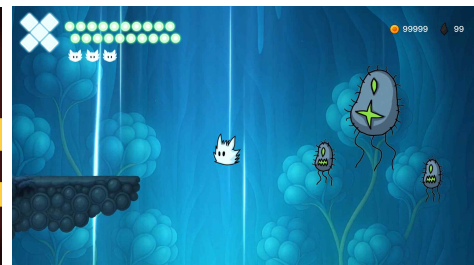
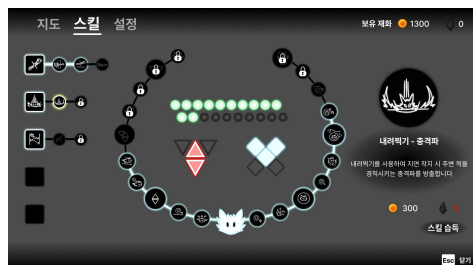
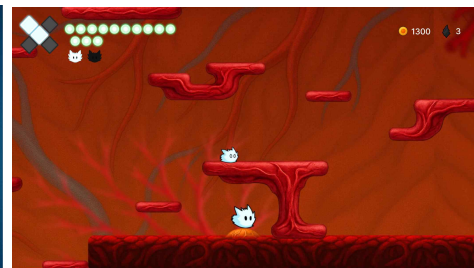
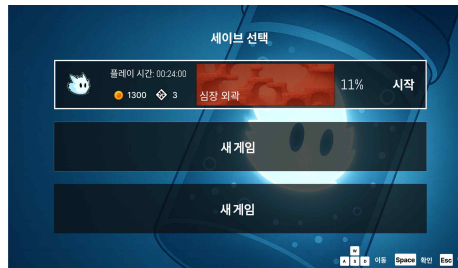
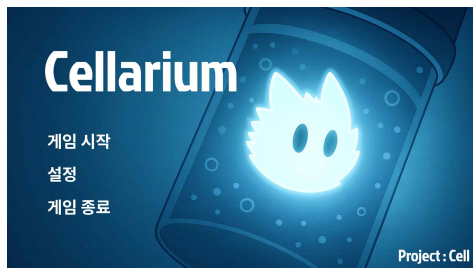
'셀라리움'에는 어둠의 안식처를 제외한 총 7개의 지역이 존재하며, 각 지역을 탐험하여 능력을 얻고 성장한 뒤 보스 몬스터를 처치하여 다음 지역으로 넘어가는 구성을 하고 있습니다. 게임 진행은 메트로배니아의 형식으로 미로처럼 구성된 맵을 자유롭게 탐험하도록 구성했습니다.

'탐험' 파트는 몬스터와의 전투 혹은 퍼즐과 액션 플랫폼의 과정을 통해 성장 재화인 **'하트셀'**, **'셀 덩어리'**, **'다크셀 조각'** 등을 수집할 수 있습니다. 외에도 '심장'과 '대장' 지역을 제외한 모든 지역에 존재하는 **'다크셀 잔재'**를 수집할 경우 '분열 대시', '내려찍기' 등의 **특수 능력**을 획득할 수 있습니다.

'성장' 파트에서는 탐험 과정에서 수집한 재화들을 통해 플레이어 캐릭터의 능력치를 강화할 수 있습니다. '하트셀'은 최대 체력을 증가시킬 수 있으며, '다크셀 조각'과 '셀'을 통해 **스킬트리**에서 기존 능력을 강화하거나 특수한 효과를 획득할 수 있습니다.

'보스 전투' 파트에서는 캐릭터의 충분한 성장을 마친 뒤 각 장기를 차지하고 있는 주요 병원체(메인 보스)를 처치해야 합니다. 보스 몬스터의 처치를 통해 신규 지역을 개방하고 분열 관련 능력을 사용하는 데에 필요한 **'분열 게이지'**의 최대치를 증가시킬 수 있습니다.

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



5. 시장 진출 계획

● 타겟 시장 및 유저

‘셀라리움’의 타겟 시장으로는 먼저 마케팅 접근성이 쉬운 한국 지역을 바라보고 있으며, ‘Steam’ 출시를 목표로 하고 있기 때문에 영미권 국가, 그중에서도 메트로배니아 장르 매출이 가장 높은 북미 지역을 주요 타겟 시장으로 보고 있습니다. 1인 플레이 게임이자 자유로운 탐험에 몰입이 필요한 메트로배니아 장르를 기획하였기에, 싱글 어드벤처 장르를 선호하는 유저를 타겟으로 선정했습니다. 그중에서도 카툰풍의 동글동글한 이미지와 반대되는 어두운 게임 분위기를 선호하는 유저들에게 매력을 어필하고자 합니다.

● 마케팅 방법

1) 트레일러 영상 제작 및 SNS 홍보

게임 출시 이전 게임의 시각적 이미지와 ‘분열’ 능력을 활용한 핵심 시스템을 가장 쉽게 보여줄 수 있는 트레일러 영상 혹은 티저 영상을 제작하여 ‘유튜브’, ‘트위터’, ‘인스타그램’과 같은 SNS 플랫폼에 게시할 예정입니다. 이는 많은 사람들에게 가장 쉽게 눈에 띄 수 있는 SNS를 통해 출시 전 인지도를 확보하고 영상의 조회 수나 좋아요 수를 통해 게임에 대한 관심도를 파악할 수 있는 좋은 지표가 될 것입니다.

2) 게임 행사 부스 참여

‘PlayX4’와 같은 게임 행사 참여하여 게임 출시 이전, 프로토타입 공개를 통해 많은 사람들을 대상으로 시연할 수 있습니다. 이를 통해 조작감과 게임의 완성도를 검증할 수 있고 피드백을 통해 부족한 부분을 채워나갈 수 있는 효과를 볼 수 있습니다.

3) 게임 커뮤니티 홍보

‘루리웹’, ‘네이버 게임카페’ 등 게임 관련 커뮤니티에서 게임에 대한 홍보를 진행하여 게이머들에게 직접적인 어필을 할 수 있습니다. 또한 스팀 커뮤니티 및 레드 등 해외 포럼에서의 홍보를 통해 국내뿐만 아니라 해외의 초기 유저를 유입시킬 큰 기회가 될 것입니다.

● 출시 이후 유지 전략

1) 유저 피드백 기반 업데이트

‘Steam’ 출시 이후 스팀 커뮤니티 및 리뷰를 통해 게임에 대한 유저 피드백을 수집하고 이를 기반으로 시스템 개선 업데이트를 진행할 예정입니다. 이는 유저들의 게임 재방문을 유도하고 평점을 유지하며 이후 업데이트하게 될 DLC 혹은 새롭게 출시할 게임들에 대한 평가를 높일 수 있는 중요한 역할을 하게 될 것입니다.

2) 스트리머 협업 및 크리에이터 지원

‘CHZZK’, ‘SOOP’과 같은 인터넷 방송인들과의 협업을 통해 자연스러운 게임 노출을 유도할 수 있습니다. 이는 신생 인디 팀의 낮은 인지도라는 단점을 방송인들의 인지도를 통해 보완하여 쉽게 유저들에게 게임에 대한 신뢰도를 얻을 방법이라고 보았습니다.

3) 추가 콘텐츠 업데이트 및 DLC 출시

주요 장기들 외에 쿵팔, 비장과 같은 장기들을 서브 지역의 형태로 개발 및 제공하여 지속적으로 추가 콘텐츠를 추가할 예정입니다. 이 외에도 DLC의 형태로 게임의 과거 서사 부분을 새롭게 제공하여 추가적인 수익과 색다른 콘텐츠를 보여주어 게임의 지속성을 높일 예정입니다.

6. 팀 소개 및 팀원 역할 기술

김계명(팀장): 아트(몬스터, UI 디자인), 기획(전투 및 내러티브 디자인, 핵심 컨셉 아이디어 제공)

길성현(팀원): 기획(기획서 작성 및 정리, 엑셀 시트 관리)

승범준(팀원): 아트(맵 디자인), 기획(콘텐츠 디자인)

전지혁(팀원): 아트(모션 및 영상 제작)

이랑(팀원): 아트(맵 디자인), 기획(콘텐츠 디자인)

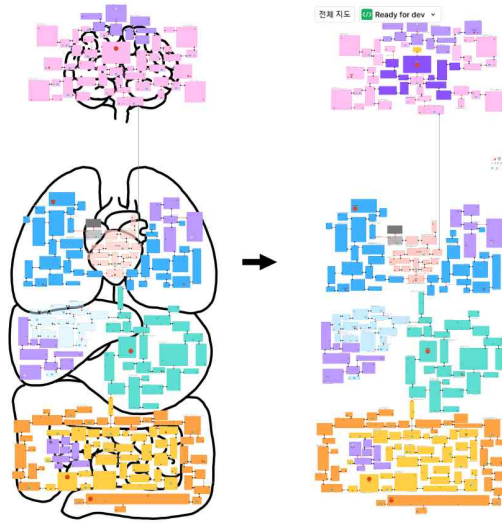
※ 기초 시스템 기획 및 게임 컨셉 디자인은 팀원 전원의 회의를 통해 방향성을 정립하였습니다.

7. 게임 기획 과정 중 에피소드

메트로배니아 장르의 선정 이유

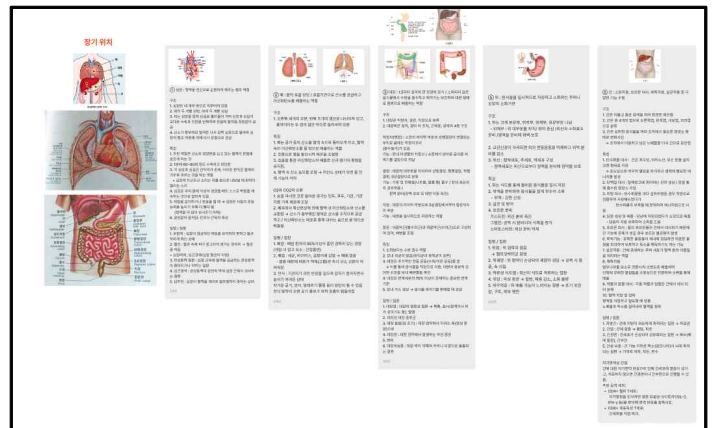
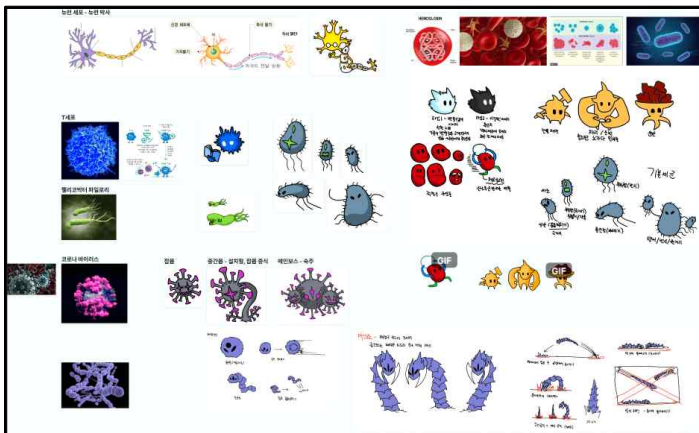
처음 '셀라리움'의 컨셉을 확정 짓고 시스템을 구상할 때는 '퍼즐' 형식의 플랫폼어 장르를 강조하고자 했습니다. 두 개 이상의 캐릭터를 플레이어가 홀로 조작해야 하는 행위는 정적인 게임에 어울린다고 생각했기에 유저가 천천히 고민하면서 주어진 문제를 풀어 나가는 방식을 생각했습니다. 하지만 이러한 방식의 게임은 유저들에게 그다지 인상 깊게 다가가지 못할 것이라 생각했고, 오히려 앞선 생각을 뒤집고 복잡한 장르인 '메트로배니아'와 연관 지어보자고 생각했습니다. 특히 인체라는 어렵고도 복잡한 구조를 표현하기에는 메트로배니아의 지도 형식이 가장 적합하다고 판단하였습니다.

이후 '분열' 능력에서 파생된 '분열 대시' 능력을 만들어 본체의 빠른 이동과 동시에 원거리 공격 및 분열체의 원거리 배치까지 동시에 행할 수 있는 동적인 게임으로 만들어낼 수 있었습니다. 이러한 과정 덕분에 기존의 퍼즐 방식을 사용하면서도 메트로배니아 장르와 어울리는 액션 플랫폼밍과 전략적인 전투 방식을 더하여 보다 완성도 높은 기획을 할 수 있었습니다.



게임 컨셉을 드러내기 위한 사전 조사 과정

'셀라리움'이 인체와 병원체, 세포 등의 요소들을 모티브로 만들어진 게임인 만큼 실제 질병이나 장기의 역할과 특징들을 더욱 구체적으로 반영해야겠다고 생각했습니다. 매 회의 과정 때마다 각자 신체적 특징들이나 세포들을 조사하여 이들의 특징을 어떻게 게임으로 반영해야 할지 고민하였고, 시스템뿐만 아니라 몬스터의 외형이나 각 장기의 배경을 구현할 때도 레퍼런스 이미지들을 조사하여 이와 어울리는 형태의 캐릭터를 만들려고 노력했고, 덕분에 지금의 '셀라리움'을 만들어낼 수 있었습니다.



<기획 과정 중 조사한 이미지, 각 장기의 특징, 아트 제작 과정>