

1. 게임 소개



아무리 작은 달이라도, 어둠을 걷어낼 빛을 품고 있으리.

게임명	회영달
장르	액션 어드벤처 RPG
그래픽	2D 그래픽
게임의 목표	달무리 반도의 아홉 이매망량 토벌
플랫폼	PC
타겟층	한국인, 한반도의 설화와 전설에 관심이 깊은 사람들
게임의 특징	한반도의 지역과 문화를 녹인 스테이지 디자인과 설화와 전설을 녹인 적 디자인
	변신 시스템을 통한 다채로운 전투 스타일 변화
	게임만의 독자적인 세계관과 시나리오

회영달은 퇴마사 회영과 세 신령의 달무리 모험을 담은 2D 액션 어드벤처 RPG 게임입니다.

플레이어는 회영을 조작해 어둠이 도래한 달무리를 모험하며, 달무리에 어둠을 불러온 아홉 이매망량을 토벌하여 달무리의 빛을 완전히 되찾는 것이 목표입니다.

컨셉에서 회영달은 한반도의 귀신 문화에 집중, 다른 동방 국가의 설화는 최대한 배제하였으며, 오로지 한반도만의 이야기만을 담아내었습니다.

회영달은 한반도의 설화와 전설 속 다양한 귀신과 기현상을 게임 내 적으로 재해석하였으며, 이미 다양한 매체에서 유명한 장산범과 도깨비불 같은 괴이부터 지금까지 매체에서 단 한번도 등장하지 않은 교전지상이나 흑기암심과 같은 기현상까지 모두 회영달만의 느낌으로 재해석하여 게임에 녹여내었습니다. 또한 회영달만의 독창성으로, 지금까지 사용되지 않았던 컨셉인 “노리개로 퇴마하는 퇴마사”를 주인공으로 디자인하여 회영달만의 특별함을 살렸습니다.

시스템에서 회영달은 세 신령과의 빙의를 통한 변신 시스템을 게임 내 전투의 메인 시스템으로 채택하여 플레이어에게 다양한 전투 스타일을 제공하였고, 이를 통해 플레이어는 보스전이나 적이 밀려오는 웨이브 등, 많은 상황에서 언제나 전투를 유리하게 이끌어갈 수 있습니다.

2. 게임 특징

2-1. 시나리오

작품의 무대가 되는 반도 **달무리**.

달무리는 예로부터 이매망량이라 불리는 강력한 혼령이 피어나 빛을 위협하였지만, 그럴 때마다 달빛을 이어받은 퇴마사, **달지기**들이 나타나 달무리의 빛을 지켰다.

하지만, 마지막으로 나타난 **이매망량 어둑시니**는 강력한 어둠으로 달지기들을 압도, 달무리를 아홉 이매망량과 사악한 혼령들이 날뛰는 땅으로 만들었다.

그러나, 끝내 어둑시니는 자신을 희생한 마지막 달지기에게 봉인당하고 만다.

어둑시니 봉인 이후 긴 세월이 지나고, 달지기를 동경하던 달무리의 **퇴마사 소년 휘영**은 자신의 몸에 깃든 **세 신령인 솔, 나리, 람**과 함께 신령들의 빛을 되찾고 달무리를 구하기 위한 여정을 떠난다.

2-2. 기획 의도

저희 팀은 **한반도의 잊혀져가는 설화와 민담 속에 등장하는 귀신과 기현상들을 재해석하여** 잊히지 않게 하고, 널리 알리고 싶었습니다.

다른 동방 국가인 일본과 중국은 **다양한 요괴 설화나 도교 사상을 바탕으로 한 사신수와 서유기 같은 전설 등의 확연한 유명 요소가 있지만** 한국은 **매력적인 소재가 많음에도** 이러한 것들이 **매체에서 자주 다뤄지지 않는 것이 너무나도 아쉬웠습니다.**

그렇기에 휘영달은 **중국과 일본의 문화는 최대한 배제, 한반도만의 문화를 담아** 게임을 기획하였습니다.

저희 팀은 이 작품을 시작으로, **다양한 방향으로 세계관을 확장시켜 타 동방의 유명 귀신 IP에 준하는 외국에서도 인지도 있는 국제적인 한국만의 귀신 IP를 만드는 것이 목표입니다.**

2-4. 게임 매커니즘

1. 빛무리와 영력

플레이어는 **빛무리와 영력, 총 2가지의 자원**를 가지고 있습니다.

빛무리는 아무런 조건 없이 **지속적으로 자동 회복**되며, 후술할 **하온달**과 **검술**을 사용할 때 소모됩니다.

영력을 적을 공격 시 **일정량이 회복**되며, 후술할 **하온달**을 사용, 잃은 **체력**을 **회복**할 때 소모됩니다.

2. 회피와 흘려베기

플레이어는 **회피**를 통해 적의 공격을 피할 수 있으며, **흘려베기**를 통해 적의 공격을 튕겨낼 수 있습니다.

회피나 흘려베기를 성공 시 일반공격보다 더 많은 양의 영력이 회복됩니다.

3. 검술

플레이어는 게임 내에서 **다양한 검술**을 습득하고, 구사하는 것이 가능합니다.

플레이어는 가장 먼저 아래 2가지 검술을 배우게 됩니다.

빛무리 엮기 - 빛무리 일부를 소모해 플레이어에게 **일시적으로 전투에 도움이 되는 능력**을 부여합니다.

서슬 짜내기 - 플레이어의 다음 일반 공격 5회의 범위와 피해를 강화시킵니다.

저고리 뜨기 - 플레이어에게 가해지는 다음 물리공격 1회를 방어합니다.

미투리 꿰기 - 일정 시간동안 플레이어의 이동속도와 점프 높이를 강화시킵니다.

달 그리기 - 빛무리 일부를 소모해 **전방 적에게 큰 피해**를 줍니다.

갈고리달 - 검 끝에 빛을 모아 플레이어의 전방에 큰 갈고리달을 그려 적에게 피해를 줍니다.

4. 노리개

플레이어는 게임을 진행하며 다양한 **노리개**를 수집하거나 **제작**이 가능합니다.

노리개를 장착 시 플레이어에게 추가 공격이나 특수 능력치 강화와 같은 **패시브 스킬**을 부여합니다.

또한 몇몇 특수한 노리개는 특정 스테이지와 시스템, 적과의 다양한 상호작용을 제공합니다.

5. 하온달

게임의 메인 전투 시스템으로, 플레이어는 세 신령 중 하나를 플레이어의 몸에 빙의시킬 수 있습니다. 신령이 플레이어의 몸에 빙의하면 게임의 전투 스타일이 매우 크게 변화하게 됩니다.

또한 세 신령이 모두 각자의 전투 스타일을 가지고 있어 다양한 전투 상황을 빠르게 공략할 수 있습니다.

도깨비 신령, 술 : 신령 술을 몸에 빙의시킵니다.

술은 다양한 기술을 통한 강력한 일대일 전투 능력과 추격 능력을 보유하고 있습니다.

고유 기술을 사용 시, 도깨비 감투를 착용해 적에게서 몸을 숨기고, 적에게 강한 일격을 가할 수 있습니다.

여우 신령, 나리 : 신령 나리를 몸에 빙의시킵니다

나리는 범위 공격을 통한 강력한 다대일 전투 능력과 여우구슬을 활용한 부활 능력을 보유하고 있습니다.

고유 기술을 사용 시, 여우 꼬리 분신을 만들어 적의 이목을 끌고, 분신을 폭발시켜 적에게 피해를 줍니다.

범 신령, 람 : 신령 람을 몸에 빙의시킵니다.

람은 소환수를 지휘해 적에게 피해를 주며, 단일전와 다수전의 전환이 유연합니다.

람은 세 소환수, 새끼 범, 참수리, 오소리를 소환, 소환수와와의 협공으로 적을 빠르게 격파할 수 있습니다.

고유 기술을 사용 시, 포효를 내질러 범위 내의 적을 잠시 멈추게 만들 수 있습니다.

3. 게임 플레이 방식

3-1. 조작법

키 할당	일반 상태 조작	하온달 상태 조작
← ↑ ↓ →	이동	이동
Z	도약	도약
X	일반 공격	일반 공격
C	회피	회피
V	주머니	주머니
A	검술 : 달그리기	신령 고유 기술
Shift	상호작용	상호작용
Ctrl	검술 : 빗무리 엮기	-
Alt	흘러베기	반격
Space	하온달	하온달 해제

3-2. 진행 방식

휘영달 게임 플레이의 대부분은 맵의 탐험과 혼령과의 전투로 구성됩니다.

맵의 탐험

휘영달의 맵은 2D 어드벤처형 맵으로, 플랫폼과 함정, 적과 여러 가지 종류의 보상들로 이루어져 있습니다.

또한 플레이어는 달무리의 맵을 탐험하며 스테이지에 등장하는 여러 종류의 혼령들을 상대하게 됩니다.

혼령과의 전투

플레이어가 혼령을 조우하면 혼령과의 전투가 시작됩니다.

플레이어는 적에게 일반 공격을 적중해 영력을 충전, 회피와 흘러치기를 통해 적의 공격을 공략합니다.

만약 적의 공격에 피격되어 체력이 감소 시 플레이어는 모은 영력을 사용해 체력을 회복할 수 있습니다.

그렇게 빗무리와 영력을 채운 플레이어는 검술을 사용하거나, 빗무리를 모두 소모해 하온달을 사용, 강력한 능력으로 전투를 유리한 상황으로 바꿀 수 있습니다.

3-3. 스토리 챕터 구분

휘영달의 스토리 챕터는 초장과 중장, 종장으로 묶이며 초장은 주인공 휘영의 성장과 모험을,

중장은 휘영의 본격적인 이매망량 토벌을, 종장은 휘영의 각성과 이매망량 토벌의 끝을 담고 있습니다. 각 챕터는 각각의 목표를 가지고 있으며, 목표를 달성할 시 다음 챕터를 진행할 수 있습니다.

초장

속리 上	금강 上	지리 上	태백 上	한라 上
휘영의 검 완성	신령 술의 얼 회수	신령 나리의 얼 회수	신령 람의 얼 회수	어둑시니의 분신 토벌

중장

금강 下	지리 下	태백 下	한라 下	속리 下
이매망량 두억시니 토벌 & 신령 술의 빛 회수	이매망량 매구 토벌 & 신령 나리의 빛 회수	이매망량 범귀 토벌 & 신령 람의 빛 회수	이매망량 새치니 토벌	이매망량 아랑 토벌

종장

백두 上	설악	백두 下
이매망량 교전지상 토벌 & 이매망량 지하국대적 토벌	이매망량 흑기암심 토벌	이매망량 어둑시니 토벌

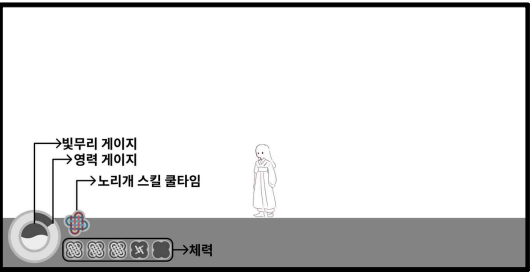
4. 예상 게임 이미지



<- 주인공 휘영의 초상화



<- 하온달을 사용한 주인공 (순서대로 술, 나리, 람)



<- 예상 인게임 화면

5. 시장 진출 계획

5-1. 개발과 출시

휘영달의 개발과 출시 목표는 2026년 4분기 PC(STEAM) 플랫폼에 휘영의 데모를 출시, 여러 대외 활동을 통해 팬층을 확보하며, 그 후 최종적으로 2030년 3분기에 게임을 정식 출시하는 것입니다. 수익 모델은 B2P(Buy to Play) 방식으로, 예상 판매가격은 1만원 중반 ~ 2만원 초반으로 결정하였습니다.

5-2. 타겟층

휘영달의 타겟 유저는 한국인, 한국의 설화와 전설에 관심이 깊은 사람들입니다. 휘영달의 주제인 한반도의 설화와 전설을 다룬 작품은 많아도, 그 중 어딘가에 기반하지 않은 독자적인 세계관을 설립하거나 귀신 자체에 초점을 둔 게임은 매우 적습니다. 휘영달은 이러한 작품을 원하던 소비자들을 주 타겟층으로 삼았습니다.

5-3. 마케팅 전략

휘영달은 SNS 채널을 통해 게임의 소식 전달이나 작업 상황 공유 등의 유저와의 활발한 교류를 진행하고, 위 대회인 GIGDC를 포함해 여러 대회와 공모전 등의 대외 활동에 참여, 2030년 2분기에 텀블벅 등의 플랫폼에서 휘영달의 펀딩까지 진행하여 계속해서 팬층을 확보할 예정입니다.

5-4. IP 성장 계획

휘영달은 게임 정식 출시 이후, 다양한 무·유료 DLC와 미디어 믹스를 제작하여 휘영달 IP를 한국을 대표하는 세계적인 귀신 IP로 성장시키는 것이 목표입니다. DLC 부분에서는 홍길동과 전우치, 별주부와 장화홍련 등의 한국의 소설과 전래동화를 담은 DLC와 휘영달 본편 이전의 이야기나 본편 이후의 이야기를 담은 DLC 등이 계획되어 있습니다. 미디어 믹스 부분에서는 게임의 뒷이야기를 담은 웹툰이나 애니메이션, 게임에 등장하는 휘영의 신령이 깃든 노리개 등의 캐릭터와 연관된 제품 등을 제작할 계획입니다.

6. 팀 소개 및 팀원 역할 기술

휘영달 팀 달노리개는 중학교 시절 기획자와 그래픽 디자이너 한 명이 모여 시작되었으며, 지난 겨울 그래픽 디자이너 한 명이 더 영입되어 현재의 팀이 만들어지게 되었습니다.

팀장	유승후	게임 디자이너	세계관 시나리오 & 시스템 기획 전체 적 원화 디자인
팀원	이민서	그래픽 디자이너	세계관 시나리오 부 기획 주인공 & 신령 디자인
팀원	김가현	그래픽 디자이너	플레이어 캐릭터 & 적 디자인 인게임 플레이어 캐릭터 & 적 포즈 디자인

7. 게임 기획 과정 중 에피소드

과거 휘영달 기획서 초안에서, 팀은 휘영의 직업을 “퇴마사”가 아닌 “구마사”라고 지칭하였습니다. 퇴마는 1900년대 후반 일본에서 유래한 단어이고, 과거 한국에서는 구마나 제령이라는 단어를 사용했습니다. 실제로 국립국어원 표준국어대사전에서도 귀신을 물리친다는 뜻을 지닌 단어인 퇴마는 존재하지 않지만, 같은 뜻을 지닌 단어인 구마는 존재합니다. 휘영달 팀은 한국의 느낌을 살린 구마사나 휘영의 사상을 담은 제령사라는 표현을 사용할지, 혹은 사람들에게 더 친숙하게 다가가기 위해 퇴마사라는 표현을 사용할지 고민하였습니다.

저희 팀은 끊임없는 고민을 거쳐, 휘영달은 대회에 출품하는 작품이고, 다수의 사람들에게 생소한 표현보다는 친숙한 표현을 사용하는 것이 첫인상에 좋을 것이라는 결론에 도달, 결국 퇴마사라는 표현을 사용하기로 결정하였습니다. 이렇듯 팀은 공모전에 참여하며, 사람들에게 어떻게 휘영달의 느낌을 보여줄 수 있을지 계속 고민하였습니다.