

GIGDC2025 요약기획서(기획부문)

1. 게임 소개

“비트의 흐름에 맞추어 장애물을 돌파하고 전설적인 락밴드의 미공개 앨범을 찾아 떠나라!”

<기본적인 게임 정보>

게임명 : 비트 & 배트

장르 : 플랫폼머 게임, 액션 어드벤처, 리듬게임

플랫폼 : PC

타겟층 : 캐주얼 액션 게임을 좋아하는 사람, 카툰풍 그림체를 좋아하는 사람, 음악을 좋아하는 사람,

특징 : 사이드 뷰 플랫폼머 게임. 박쥐의 특성 초음파를 이용한 퍼즐 기믹. 리듬에 맞춰야 하는 공격 방식.

<게임 시놉시스>

쌍둥이의 첫째 '레나'는 락음악과 고스 패션을 좋아하는 컬렉터 박쥐 소녀다. 레나는 자신이 좋아하는 60년대 전설적인 밴드 '제플리카'의 마지막 미공개 앨범이 '제플리카'의 대저택에 있다는 소식을 듣고 앨범을 컬렉팅하기 위해 찾아 나선다. '제플리카'는 락 음악을 싫어하는 괴물들에게 의해 최후를 맞게 되었고 자신들의 대저택을 괴물들에게 점령당한 상태이다. '레나'가 앨범을 찾는 과정에서 그녀는 자신의 쌍둥이 동생 '루나'를 만나고 함께 적들을 무찌르며 '제플리카'의 앨범이 있는 대저택의 최상층 향해 나아간다.

<게임 설명>

- 비트 & 배트는 대저택을 무대로 리듬을 맞추어 다양한 퍼즐 또는 장애물을 넘어가는 플랫폼머 어드벤처 게임입니다.
- 플레이어는 으스스한 저택에서 박쥐 쌍둥이를 조작하여 독특한 초음파 능력으로 주변 상황을 파악하며, 다양한 장애물을 극복하며 목적지를 향해 나아갑니다.
- 카툰 풍의 그림체와 다양한 비트에 맞추어 흥겹게 진행되는 게임으로, 전설적인 락밴드의 대저택에서 미공개 앨범을 찾아 나서는 것이 목표입니다.

2. 게임 특징 (기획 의도, 작품성, 독창성 등)

1. 퍼즐과 액션을 전부 즐길 수 있는 전투 방식

비트 & 배트의 일반 스테이지를 클리어하는 방법은 크게 2 가지가 있습니다.

1) 맵에 스폰된 몬스터와 전투를 하며 앞으로 나아간다.

2) 맵의 오브젝트들과 상호작용하는 퍼즐 시스템을 이용해 몬스터를 처리 혹은 들키지 않고 지나간다.

이러한 전투 특성에 맞춰,

가. 플레이어가 스테이지에 진입하면, 전투/퍼즐에 각각 특화된 2명의 캐릭터를 플레이 도중에도 변경하며 플레이할 수 있습니다.

나. 캐릭터 '레나'는 전투 위주의 스킬셋을 가지고 있어 전투형 플레이어들에게 어울리며, 캐릭터 '루나'는 퍼즐 해결 위주의 스킬셋을 가져 퍼즐형 플레이어들에게 어울립니다.

2. 리듬 장르를 결합하여 만든 새로운 전투 시스템

- 비트 & 배트의 전투 시스템은 기본적으로 리듬 게임을 베이스로 만들어졌습니다.
- 그렇기에, 전투에 돌입할 때 독특한 배경음의 비트를 이용한 전투 시스템을 이용하는 것이 중요합니다. 공격을 시전할 때, 스테이지 진입 시 나오는 배경 음악의 리듬에 맞춰 적을 타격하면 더욱 강한 공격을 사용할 수 있습니다.
- 또한, 플레이어가 스킬을 시전할 때 리듬 미니게임이 등장하며, 리듬 미니게임을 완벽하게 클리어할 시, 플레이에 유용한 버프를 얻을 수도 있습니다.

3. '초음파' 메커니즘을 활용해 만들어진 독창적인 퍼즐

- 쌍둥이 레나와 루나는 몬스터와 전투를 하여 스테이지를 클리어할 수도 있으나, 오직 전투만으로 스테이지를 클리어하기엔 무리가 있을 수 있습니다.
- 그렇기 때문에 박쥐의 특징에서 차용한 '초음파' 메커니즘을 사용해야 합니다.
- 초음파는 고주파/저주파의 2 개의 높낮이로 이루어져 있습니다.
- 플레이어는 직선으로 발사되는 초음파 기술을 활용하여 대저택 속 오브젝트와 상호작용하여, 창의적인 방식으로 몬스터들을 쓰러트리거나, 숨겨진 아이템을 찾는 등, 다양한 방식으로 플레이할 수 있습니다.
- 또한 초음파 스킬로는 숨겨져있는 적(은신, 유령) 등의 몬스터를 찾거나 유리 발판, 가시 함정 등 보이지 않는 오브젝트들을 찾을 수 있습니다.

4. 캐주얼한 스타일의 아트와 스토리

- 비트 & 배트의 그래픽 스타일은 캐주얼하고 다채로운 캐릭터와 몬스터의 비주얼이 눈길을 끄는 게임입니다.
- 캐릭터는 '박쥐'라는 컨셉에 어울리도록 귀와 날개, 송곳니 등을 강조하였으며, 몬스터와 맵 또한 컨셉에 맞게 LP 판, 미러볼, 턴테이블, 스피커 등 음악과 락에 관련된 요소를 삽입하여 게임의 장르와 분위기를 잘 녹여냈습니다.
- 스토리 또한 가볍고 재밌게 감상하며 즐길 수 있는 라이트한 구성이 특징이며, 으스스한 저택 속 밝고 명랑한 분위기를 조명해서 차별성과 의외성을 주어 스토리의 몰입을 도왔습니다.

3. 게임 플레이 방식 (조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

1. 조작법

가. 위쪽 방향 키 : 점프

나. 좌/우 방향 키 : 좌/우 이동

다. Z : 공격

라. X : 스킬 1

마. C : 스킬 2

바. SPACE : 초음파

사. ESC : 일시 정지

아. SHIFT : 대쉬

자. A : 캐릭터 스왑

(위 리스트에 나열되지 않은 키 중, 보스의 기믹 등으로 사용하게 되는 키도 존재함)

2. 게임 룰

- 사이드 뷰 시점에서 캐릭터를 조작해, 장애물을 피하고 돌파하며 이동합니다.
- 캐릭터는 5 개의 하트(체력) 한도를 가지고 스테이지를 시작하며,
- 피격당하면 적의 유형에 따라 하트가 0.5개/1개 감소합니다. 캐릭터를 스왑해도 하트 개수는 유지됩니다.
- 캐릭터를 스왑하고 나면 3 초의 스킬 쿨타임이 생깁니다.
- 상호작용 가능한 오브젝트에게 초음파를 시전하면, 초음파의 높낮이에 따라 다른 상호작용을 일으킵니다.
- 한 챕터는 다섯 스테이지로 이루어져 있으며, 챕터는 4 까지 존재합니다.
- 스킬은 사용할 때마다 쿨타임이 존재하며, 쿨타임은 스킬의 종류에 따라 다르게 책정됩니다.
- 캐릭터를 스왑한 이후 4 초동안은 스킬을 사용할 수 없습니다.
- 플레이어는 스테이지 선택 화면에서 이미 클리어한 스테이지를 선택하여 다시 플레이 할 수 있습니다.
- 각각의 스테이지마다 다른 조건(모든 적 처치, 제한시간 내 클리어 등) 으로 별을 얻을 수 있습니다.

3. 스테이지 구성

- <일반 스테이지>
- 맵의 왼쪽에서는 점점 벽이 쫓아오며, 벽에 닿을 경우 체력이 감소합니다.
- 맵의 끝에 있는 통로를 이용해, 다음 스테이지로 이동할 수 있습니다.
- 일부 스테이지는 시작하기 전이나 후, 컷 신이 나와 스토리를 설명합니다.
- <보스전>
- 보스전 돌입 시 화면의 아래쪽 중앙에 보스의 체력 바가 삽입됩니다.
- 보스는 각자의 고유한 패턴으로 플레이어를 공격하며, 보스의 패턴은 리듬 게임을 기반으로 만들어졌습니다.
- 보스의 패턴이 진행되는 중에는 플레이어는 보스의 본체를 직접적으로 공격할 수 없습니다.
- (간접적인 투사체 패링 등으로 공격 가능)
- 알맞은 타이밍에 패턴 파훼를 실패하거나 피격당하면, 플레이어는 데미지와 보스의 고유한 디버프를 받습니다.
- 보스를 클리어하면, 화면이 페이드아웃되며 스토리를 설명하는 컷 신이 등장합니다
- 일부 기능(추가 스킬 등)은 특정 보스를 클리어할 시 해금됩니다.

4. 캐릭터별 고유 스킬

1. 레나

- A. 스킬1(X) : 일렉기타의 코드를 눌러 연주하여 전방위 방위공격. / 쿨타임 : 10초
- B. 스킬2(C) : 3초동안 보호막(1회성), 6초동안 데미지 20% 증가 / 쿨타임 : 13초

2. 루나

- A. 스킬1(X) : 차징 후 화면 상 일직선으로 끝까지 나아가는 2초간 전방 초음파 발사. 초음파에 맞은 소형 적은 즉사, 대형 적은 일시적으로 기절+넉백. / 쿨타임 : 15초
- B. 스킬2(C) : 치유의 노래로 3초간 선 딜레이 후 HP한 칸 회복. / 쿨타임 : 14초

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

<플레이어 캐릭터 디자인(좌측부터 레나, 루나)>



<포스터>

<로고>

<보스 몬스터 스프라이트>



5. 시장 진출 계획

- Buy-to-Play (패키지 게임) 형태로, STEAM, Epic Games Store 등의 플랫폼에 출시할 예정입니다.
- 텀블벅 등의 펀딩 플랫폼을 통해 예산을 모은 후, 개발에 착수해 2027 년 7 월 내에 출시할 예정입니다.
- 텀블벅 펀딩을 통해 약 1000~2000 만원 상당의 예산을 모은 후, 다양한 플랫폼을 활용해 홍보, 광고, 홈페이지 등을 제작 후, 게임 내의 개발 과정을 후원자분들에게 제공할 예정입니다.
- 펀딩 과정에서 게임의 인기가 예상을 상회할 경우, 펀딩해주신 서포터분들에게 굿즈 등을 제공할 예정입니다.
- 게임 판매 플랫폼에 출시할 시, 게임의 가격은 약 5,500 원으로 책정할 예정이며, 게임의 판매량이 저조한 경우, 할인, 데모 플레이 등을 제공하여 게임의 관심도를 높일 예정입니다.
- 추후 DLC 등 추가 콘텐츠를 제공하여 추가적인 수익과 이익을 얻을 예정입니다.
- 매출액은 약 5 만 명이 STEAM 플랫폼에서 구매했을 때를 가정, STEAM 의 30% 게임 판매 수수료와 기타 퍼블리싱 업체의 수수료 등을 제외했을 때, 약 1 억 5 천만 원의 이익이 나올 것으로 기대됩니다.

6. 팀 소개 및 팀원 역할 기술

- 작당모의 팀은 같은 학년 같은 반의 고등학생들이 꾸린 게임 팀으로, 저희가 재미있게 즐길 수 있고, 유저들도 재미있게 플레이할 수 있는 게임을 만드는 것이 목표입니다.

<팀 멤버>

- 박승기 : 기획 및 배경, 인게임 몬스터, 보스 스프라이트 제작 등
- 안진민 : 기획 및 UI, 아이콘 디자인, 화면 구성 제작 등
- 이예나 : 캐릭터 디자인, 인게임 SD 캐릭터, 스킬 모션 제작 등
- 조은율 : 기획 및 총괄 디렉팅 등
- 조하음 : 포스터 제작, 인게임 보스 몬스터/일반 몬스터 캐릭터 디자인, 캐릭터 모션 디자인 등

7. 게임 기획 과정 중 에피소드

I. 인게임 아트 관련, 아트 컨셉을 확정짓기까지의 변천사

1. 아트팀 이에나 : 캐릭터 작업 과정에서 루나를 디자인할 때, 쌍둥이 캐릭터인 레나와의 유사성을 어떻게 표현할지 고민이 많았다.
 - A. 서로 닮은 점은 유지하되, 각자의 개성과 차이를 드러내는 것이 어려웠지만 헤어스타일, 소품, 의상 실루엣 등에서 섬세한 차이를 주어 두 캐릭터를 구분하였다. 또한 색감 선택 과정에서 캐릭터성을 살릴 수 있는 색을 선정하는 것이 어려웠다.
 - B. 이는 다양한 참고 자료를 이용하여 각자의 매력이 느껴지는 색 조합을 완성하였다.
2. 아트팀 조하음 : 비트앤배트 포스터와 캐릭터 디자인을 맡았다. 시간 및 계획상의 변경으로 인해 공모전 제출이 얼마남지 않은 시점에 인게임 보스 디자인을 맡게 되었는데, 정해진 기간 내 완성해야 한다는 압박감과 완성도에 대한 걱정이 컸다.
 - A. 하지만 레퍼런스를 참고 및 팀원들과 적극적인 소통으로 아이디어와 방향을 잡아나갔고, 마감 기한 내에 팀원 전원이 만족하는 방향으로 완성할 수 있었다.

II. 기획 관련

1. 아래 의견은 '초음파' 시스템 기획 중 회의된 내용의 일부를 정리한 것입니다.
 - A. "어두운 시야를 비트에 맞춰 초음파 버튼을 눌러 비춘다" (기각)
 - B. 초음파로 스캔하여 밝히는 시스템은, 다른 명칭으로 많은 게임들에 적용되어 있다.
 - C. 초음파 버튼을 플레이타임 내내 눌러야 하는 방식이기에, 게임의 피로감이 너무 크다
 - D. "초음파를 사용하여 공격한다"(기각)
 - E. 초음파를 사용한 공격 방식엔 한계가 있고, 대부분의 공격 방식이 이미 시중에 공개되어있어
 - F. 새로운 성격의 공격을 만들기 어렵다
 - G. "초음파를 사용하면, 오브젝트가 특정 음계를 내며 그 음계에 맞춘 초음파를 소리내어 상호작용을 해야 한다"(기각)
 - H. 해당 시스템을 적용하면 할당해야 할 키가 너무 많아져 실제 플레이 시 손의 위치 등을 정하기 어렵다.
 - I. 게임의 템포가 너무 느려진다
 - J. 시스템의 작동 방법이 너무 복잡하다
2. UI 디자인 관련
 - A. 맨 처음 UI의 컨셉은 박쥐 컨셉에 맞는 한색의 색들을 사용하여 다채로운 느낌의 버튼을 만드는 것이었다.
 - B. 하지만 이후 게임 화면에 적용했을 때, 조잡해 보이며, 배경과 잘 분간이 안 되는 문제가 있었음
 - C. 2 번째 UI 컨셉은 고딕풍(중세 뱀파이어)느낌이었으나, UI가 너무 부각되고 두꺼워서 인게임 화면의 몰입을 해치는 문제가 있었음
 - D. 따라서 현재의 미니멀한 모습의 아이콘으로 변경, 게임에 잘 녹아들도록 단색으로 디자인함

