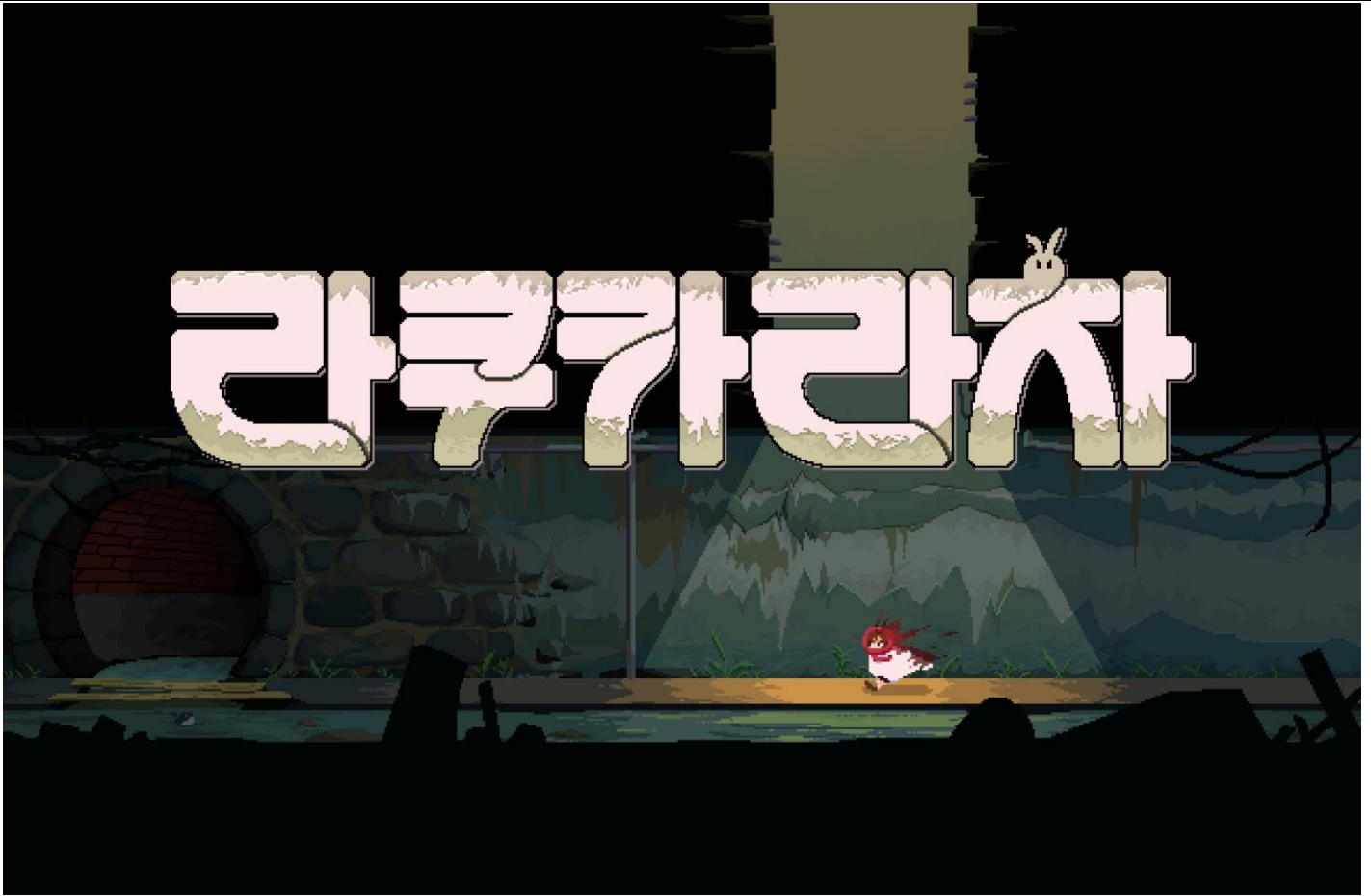


## GIGDC2025 요약기획서(기획부문)

## 1. 게임 소개



“바퀴벌레 소녀가 디스토피아 한국을 여행하는 액션 어드벤처 게임”

|       |                                    |
|-------|------------------------------------|
| 게임 장르 | 액션 어드벤처                            |
| 키워드   | 바퀴벌레, 한국 디스토피아, 여행                 |
| 플랫폼   | PC                                 |
| 대상층   | 디스토피아를 좋아하고 한국 배경에 공감하는 20~30 대 유저 |
| 런칭    | 2026 년 상반기 내 데모버전 출시 목표            |
| 목적    | 모험심을 자극하는 몰입감 있는 게임                |

## ▶ 스토리

약 100 년 뒤 한국, 기후 위기로 변이된 동식물들이 생겨나 인간이 살아남기 어려워진 세상에서 살아남기 위해 방벽을 쌓고 안전한 구역 '행복 특별시'를 만들어 새로운 사회를 만들어낸 **인간**과 바뀐 환경에 적응하고 살아남은 인간이 생존에 유리한 형태를 가지게 된 **진화체**, 두 종족이 공존하는 세계입니다.

주인공은 인간의 지역에서 바퀴의 더듬이를 달고 태어난 **돌연변이**로 행복 특별시에서 쫓겨나면서 진화체의 존재와 그들이 살아가는 곳을 돌아다니고 밖의 세상을 모험하는 이야기입니다.

2. 게임 특징 (기획 의도, 작품성, 독창성 등)

1. 현대 한국의 디테일한 픽셀 배경

현대 한국을 배경으로 하고 있는 디스토피아 게임으로 디테일 하고 친숙한 이미지들을 바탕으로 아파트 단지, 골목길, 상가 등을 붉은 벽돌, 초록 대문과 같은 한국의 특징적인 건축 양식으로 표현하였습니다.



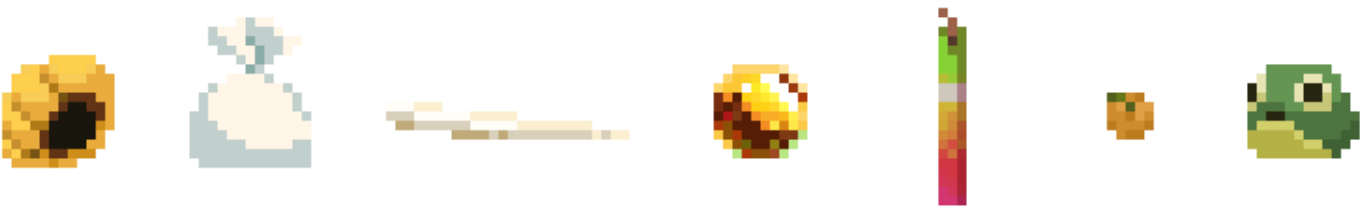
이러한 배경을 여행하며 한국을 알고 있는 유저에게는 **익숙함 속의 괴리감과 공포감**을 한국을 잘 모르는 유저에게는 **이색적인 배경에서의 몰입감 있는 진행**을 제공하고자 합니다.

2. 바퀴벌레 소녀

높은 생존력의 바퀴벌레는 좁고 축축한 곳을 돌아다니며 건물 안이나 하수구 배관 등을 빠른 속도로 지나다닙니다. 또한 가까운 거리는 날아다니기도 벽에 붙어 이동하기도 합니다.  
위처럼 **바퀴벌레라는 다소 불쾌감이 드러날 수 있는 요소의 특징을 스킬로 사용하고 아기자기한 이미지로 분위기를 환기할 뿐만 아니라 하나의 상징성으로도 사용하고 있습니다.**

3. 아이템의 사용과 활용

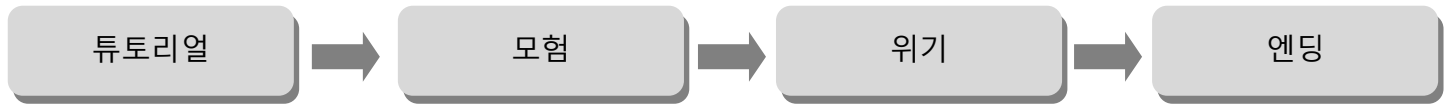
주인공의 약한 공격력과 내구성을 보완해 주고 다양한 맵의 이동을 돕는 아이템은 각자 다양한 효과들을 가지고 있으며 각기 다른 아이템을 조합하여 새로운 공격 방식을 만들어낼 수도 있습니다.  
이런 아이템의 활용은 각 **유저마다 새로운 플레이를 보여줄 뿐만 아니라 공략을 공유할 수 있는 요소**입니다.



3. 게임 플레이 방식 (조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

| 상호작용 키    | 설명       |
|-----------|----------|
| WASD      | 이동       |
| E         | 상호작용     |
| Space     | 점프       |
| Shift     | 대쉬       |
| 마우스 좌클릭   | 공격       |
| 마우스 우클릭   | 줍기/던지기   |
| 숫자키 1,2,3 | 추가 스킬 사용 |

## 게임의 진행 방식



### ▶ 튜토리얼

행복 특별시에서 탈출하고 처음으로 도달하는 작은 마을로 간단한 배경지식과 게임의 주요 메커니즘 등을 학습할 수 있습니다.

### ▶ 모험

게임 플레이의 대부분을 차지하는 부분으로 플레이어가 선택하는 행선지에 따라 다른 퀘스트와 진행을 하게 됩니다. 이 과정에서 버려진 폐허, 병원, 학교 등을 통해 옛날의 잔재들을 마주할 수도 있는 마을, 여행객, 집단들을 만나며 현재 세상을 살아가고 있는 진화체들을 만나볼 수도 있습니다.

이러한 다양한 배경과 캐릭터, 몬스터 들을 마주하고 숨겨진 비밀들을 찾아다니며 유저는 **모험 자체에 집중하고 몰입하여 게임을 즐길 수 있습니다.**

### ▶ 위기

플레이어가 모험하며 하는 행동 등에 의하여 발생하는 전체적인 위험으로 더 이상 밖에서 생존하는 것이 불가능해질 정도의 상태가 다가옵니다. 그 때문에 안전 지역인 행복 특별시로 향하는 것을 계획하게 됩니다.

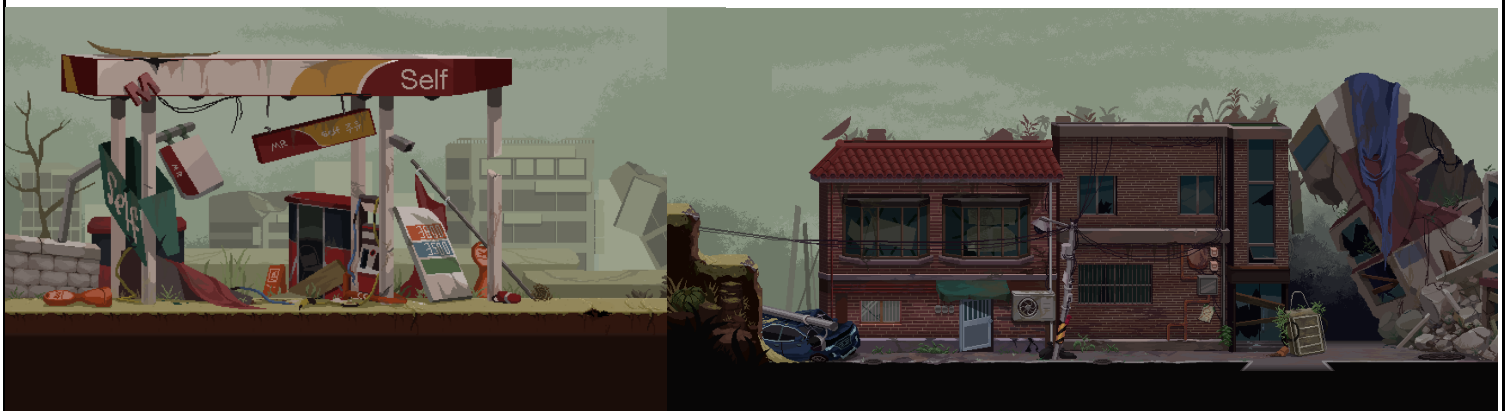
### ▶ 엔딩

본격적인 인간과 진화체 사이의 갈등을 담은 이야기로 이 또한 플레이어의 선택에 따라 3 가지 정도의 엔딩을 만나볼 수 있습니다.

## 4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉 아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)



<주인공 캐릭터와 제작 중인 NPC 들, 메인 컨셉 배경>



5. 시장 진출 계획

▶출시 전 마케팅

SNS(instagram ,X, Youtube)를 통해 온라인 팬덤 커뮤니티를 구축하고 정식 출시 전 무료 버전(데모) 공개를 통해 텀블벅  
펀딩을 진행하여 초기 플레이어 유치 및 홍보를 진행할 예정입니다. 또한 현재 확정된 GXG, G-Star 전시를 포함한 국내외  
게임 전시를 참여하며 오프라인 팬덤을 확대할 예정입니다.

▶목표 시장 및 타겟 유저

라쿠카라차의 1 차 타겟 시장은 국내뿐만 아니라 최근 한국 문화에 많은 관심을 가지고 있는 미국, 일본, 필리핀 등을  
목표로 하고 있습니다. 해당 국가들은 최근 넷플릭스 콘텐츠 등으로 한국 문화에 대한 높은 수요가 검증된 지역이자  
그중에서도 한국 디스토피아 장르 수요가 많은 지역입니다. 저희는 이처럼 한국 배경에 공감하는 유저, 디스토피아  
장르를 좋아하고 서사와 몰입감을 중요하게 여기는 20~30 대의 싱글 플레이 유저를 핵심 타겟으로 설정하였습니다.

▶출시 및 판매 전략

PC(steam) 플랫폼을 통해 2027 년 상반기에 정식 버전을 출시할 예정입니다. 수익 모델은 B2P(buy to Play)로 예상  
플레이타임 10~15 시간 기준 20,000 원(14.99\$)를 예상하고 있습니다. 위의 마케팅을 통한 스팀 찜 목표로 10,000 명을  
잡고 있으며 스팀 찜 목록 평균 전환율 21% 및 유튜버 마케팅을 통한 게임 판매와 캐릭터 IP 로 만든 굿즈와 세계관 IP  
스핀오프(웹툰, 소설, 애니메이션 등)를 판매하여 확장성 있는 콘텐츠를 제작, 판매할 예정입니다.

▶전문적인 해외 퍼블리싱

출시 후 글로벌 퍼블리셔와 계약하여 전문적인 현지 퍼블리싱을 진행할 예정입니다. 한국 문화에 대해 높은 관심을  
보이는 해외 잠재 고객들에게 지금까지의 보는 한국이 아닌 직접 체험하는 한국을 수출할 예정입니다.

▶예상 매출 및 근거

출시 후 1 년 누적 판매 5 만장과 연 매출 6 억을 목표로 하고 있습니다. 이는 아래와 같은 명확한 정량/정성적 지표에  
기반합니다.

- 한국 국제 문화 교류 진흥원이 발표에 따른 한류 경험자의 한국 문화 콘텐츠 1 인 평균 한 달 지출액  
14.8\$ 전년 대비 5.1 상승, 한류 콘텐츠에 대한 호감도는 70.3%로 전년(68.8%)보다 1.5%포인트 상승
- 서사와 몰입감 중심의 액션 어드벤처 INSIDE(300 만장), 한국 배경의 사이버펑크 디스토피아 게임  
산나비(200 만장) 등 유사 게임의 성공 사례들을 통해 타겟 시장의 구매력을 확인함.

▶글로벌 확장 및 IP 성장 계획

저희 팀은 한류의 열풍으로 많아지는 한국 콘텐츠 소비자들에게 바라만 보는 미디어가 아닌 직접 체험하는 한국을  
수출하고자 합니다. 이러한 의미를 가진 게임을 시작으로 점차 IP 를 확장시켜 굿즈나 확장판, DLC 등으로 코어 팬층을  
만들고 스팀오프 세계관을 확장하여 웹툰, 소설, 애니메이션 등으로 소비자들에게 꾸준한 콘텐츠를 제공하고자 합니다.  
이러한 확장 계획은 단순히 스토리가 좋은 게임에서 끝나는 것이 아닌 유기적인 콘텐츠의 확장으로 지속적인 소비  
유도와 함께 오랫동안 이어지는 게임이 될 것입니다.

6. 팀 소개 및 팀원 역할 기술

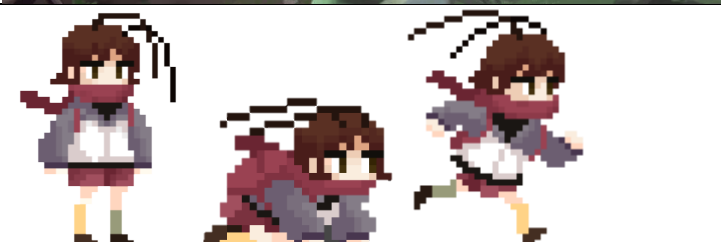
| 성명  | 역할    |
|-----|-------|
| 권미령 | 기획/팀장 |
| 김현지 | 그래픽   |
| 이우진 | 프로그래밍 |

|                                                                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 수상 이력<br>2025 년 4 월 교내 창업 동아리 지원 선정<br>2025 년 5 월 인디크래프트 챌린저부문 TOP20 선정(최종 결과 진행중)<br>2025 년 7 월 학생창업유망팀 300+ 1 차 서류 심사 합격(최종 결과 진행중) |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

7. 게임 기획 과정 중 에피소드

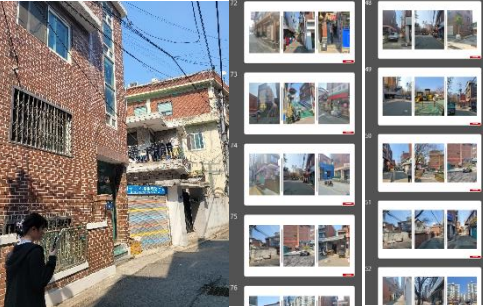
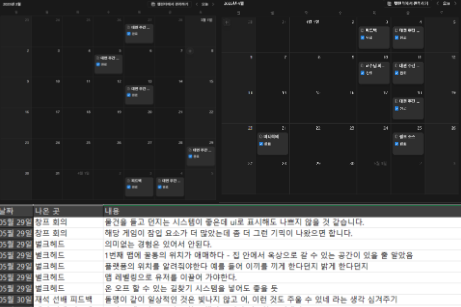
1. 새롭게 시작

저희 게임 라쿠카라차는 이전 망운지정이라는 타이틀을 통해 제작했던 게임입니다. 하지만 개발 전 충분한 시장조사와 트렌드 분석이 없었기에 기획에서의 아쉬움을 많이 느꼈습니다. 때문에 약 반년의 기간동안 시장분석 및 트렌드 조사를 통해 아이템의 문제점을 보완하고 스토리, 메커니즘, 컨셉 등을 완전히 바꾸어 이번 게임을 만들게 되었습니다.

| 이전 게임(망운지정)                                                                        | 새롭게 바꾼 게임(라쿠카라차)                                                                     |
|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|   |   |
|  |  |

2. 끝없는 피드백과 개선

팀을 꾸려 제작하기 시작한 3월부터 운이 좋게도 게임 업계의 많은 지인분들의 도움이 있었고 그 때마다 수많은 피드백을 받아왔습니다. 이에 저희는 저희만의 흔들리지 않을 기획 의도들을 정하고 보다 나은 방향으로 개선하기 위해 노력했습니다.

| 바뀐 게임 스토리 및 진행                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 그래픽 디테일을 위한 현장 답사                                                                                                                                                                    | 일부 피드백 정리 및 회의록                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <div> <div> <div>게이미콘</div> <div>2025-01-23 오후 8:32</div> <div>Mic</div> </div> <div> <div>세계관</div> <div>2025-02-10 오전 1:31</div> <div>Mic</div> </div> <div> <div>1마울 컨셉</div> <div>2025-02-10 오전 1:33</div> <div>Mic</div> </div> <div> <div>주인공 스토리</div> <div>2025-02-10 오전 1:34</div> <div>Mic</div> </div> <div> <div>인간은 나약하다고 생각하는가</div> <div>2025-02-16 오후 9:26</div> <div>Mic</div> </div> <div> <div>고양이 싸움</div> <div>2025-02-22 오전 2:01</div> <div>Mic</div> </div> <div> <div>게임진행</div> <div>2025-02-24 오후 10:18</div> <div>텍스</div> </div> <div> <div>게임진행</div> <div>2025-02-28 오후 10:20</div> <div>Mic</div> </div> <div> <div>게임 개요</div> <div>2025-03-17 오전 1:06</div> <div>Mic</div> </div> <div> <div>설정집</div> <div>2025-03-30 오전 12:38</div> <div>Mic</div> </div> <div> <div>게임 스토리 설명</div> <div>2025-04-11 오전 2:07</div> <div>Mic</div> </div> <div> <div>스토리 보드</div> <div>2025-04-11 오후 8:19</div> <div>Mic</div> </div> <div> <div>주인공 캐릭터 설정</div> <div>2025-04-14 오전 11:29</div> <div>Mic</div> </div> </div> | <div> <div> <div>72</div> <div>73</div> <div>74</div> <div>75</div> <div>76</div> </div>  </div> | <div> <div> <div>77</div> <div>78</div> <div>79</div> <div>80</div> <div>81</div> <div>82</div> <div>83</div> <div>84</div> <div>85</div> <div>86</div> <div>87</div> <div>88</div> <div>89</div> <div>90</div> <div>91</div> <div>92</div> <div>93</div> <div>94</div> <div>95</div> <div>96</div> <div>97</div> <div>98</div> <div>99</div> <div>100</div> </div>  </div> |



라쿠카라차 개발과정 카페 바로가기

라쿠카라차 게임 트레일러 영상