

2021 KWC 콘텐츠 아이디어 (게임 부문) 제안서

0. 제출자: 김민주

1. 게임 작품명: 냥아치들

2. 게임 개요:

2-1.개요

소분할	내용
제목	냥아치들
제목 의미	'고양이'와 '양아치'를 합한 말로 고양이들이 흡사 양아치처럼 싸운다는 것을 표현했다.
소재	길고양이
기획 의도	길고양이에 대해 알리기 위함
	길고양이에 대한 각종 논란과 오해를 풀기 위함
	인간이 고양이에게 해선 안될 행동을 알리기 위함
장르	액션 어드벤처
플랫폼	PC, 모바일
대상 연령층	10대~20대 중반 여성
게임 최종목표	길거리에서 생존하며 자신을 어미에게서 버림받게 만든 원인인 인간을 찾아라.

- 길고양이에 대해 상세히 알리면서 재미를 부여하기 위해 '액션' 과 '어드벤처' 장르가 적합하다고 판단하였다.

- '액션' 장르를 이용하여 약간의 전투를 통해 게임의 흥미를 높이고

'어드벤처' 장르를 이용하여 맵 이곳저곳을 돌아다니며 길고양이에 대한 스토리를 풀어내려 기획하였다.

2-2. 시놉시스

- 게임 목표에 대한 이유와 스토리가 담겨있다.

며칠을 내내 굶은 아기 고양이(주인공)는 어미 고양이가 사냥에 나간 사이 배고픔을 참지 못하고 거처에서 나오게 된다. 먹이를 찾아 두리번거리고 있는 그때, 한 인간이 다가온다.

인간: 이리온~ 맛있는거 줄게! 배고프지?

인간의 손에 들린 맛있는 냄새가 나는 먹이의 유혹에 넘어간 아기 고양이는 인간에게 다가가 먹이를 먹기 시작한다. 인간은 그런 고양이의 머리를 쓰다듬었고 포만감과 만족감에 취해 뒤늦게 정신을 차린 아기 고양이는 인간에게서 도망쳐 거처로 돌아온다.

어미 고양이를 발견한 아기 고양이는 어미를 발견한 기쁨에 달려가는데, 그런 아기 고양이를 보던 어미고양이는 다가와 냄새를 맡더니 하악질을 하며 아기 고양이를 쳐낸다.

아기고양이는 어미 고양이를 향해 열심히 울어대지만 결국 어미에게 버림받고 거처에서 쫓겨나게 된다.

갈 곳 없이 배고픔과 추위에 시달리던 아기 고양이는 힘이 약하여 길거리에서도 공격 당하고 배제 당하고 만다. 길거리에서 2년간 험한 생활을 이어가던 아기 고양이는 어미에게 버림받은 것은 모두 인간 때문이라 생각하여 그 인간을 찾아가 복수할 것이라고 다짐한다.

2-3. 플레이메커니즘

게임 시작 시 주인공이 어미 고양이에게 버림받는 프롤로그 영상이 재생된다. 영상 종료 후 주인공의 닉네임을 입력 후 튜토리얼이 시작된다.

튜토리얼 종료 후 주인공은 남은 수명인 1 년이라는 제한 시간동안 메인퀘스트를 모두 해결 완료해야한다. 메인퀘스트를 해결하기 전 기본 스테이터스인 배고픔, 체력, 스트레스를 관리하기 위해 아이템을 구해야 한다.

배고픔을 해결하기 위해선 다른 고양이로부터 먹이를 약탈하거나 쓰레기통을 뒤지는 등의 방법이 있고, 체력과 스트레스를 회복하기 위해선 휴식을 취하거나 음식을 섭취해야 한다. 체력이 0 이 될 시 바로 게임오버되기 때문에 스테이터스를 잘 관리해야한다. 휴식을

효과적으로 취하기 위해선 거처를 설정하여야 하는데 거처별로 추가 획득 가능한 수치가 다르다.

퀘스트를 진행하다보면 전투를 하게 되는데 전투는 턴제로 이루어져있다. 화면 하단에 블럭 형식의 스킬이 랜덤하게 배열되며 해당 스킬을 클릭하는 형식으로 전투를 진행할 수 있다. 전투를 진행하다보면 '캐트윌' 아이템을 통하여 자신이 원하는 '부하량'을 획득할 수 있다. 전투가 종료될 시 상대 고양이측에서 먼저 부하 요청을 거는 경우도 있다.

퀘스트는 메인퀘스트 뿐만아니라 서브퀘스트도 있는데 이것을 클리어하거나 대화를 하는 등의 행동을 통해 NPC의 호감도를 채울 수 있다. 호감도가 일정치에 도달하면 해당 NPC의 사연이 담긴 계절 디버프 제거 아이템을 얻을 수 있다.

최종적으로 1년이라는 시간 안에 메인퀘스트를 모두 완료하여 '흔적의 퍼즐조각' 아이템을 모두 모으면 엔딩을 볼 수 있다. 엔딩 영상을 시청 후 게임은 다시 메인화면으로 돌아가며 종료된다. 게임의 재시작은 언제나 할 수 있지만 이미 엔딩을 본 플레이 데이터를 이어서 플레이 하는 것은 불가능하다.

2-4. 타 게임과의 차별화 및 방향

1) 길고양이 이야기



<길고양이 이야기>는 어미가 로드킬로 죽고 홀로 남겨진 아기 고양이가 살아남는 게임이다. 시간은 아침부터 밤까지 하루로 이루어져 있으며 플레이어의 행동에 따라 여러가지의 엔딩을 볼 수 있는 멀티엔딩 형태로 이루어져 있다. 뚜렷한 목표가 없어 자유도가 높은편이며 인간과 고양이 NPC와의 교류 시스템이 핵심이다.

2) 냥아치들

	<냥아치들>은 한 인간으로 인해 어미에게 버림받은 아기 고양이가 인간에게 복수하기 위해 길거리에서 살아남으며 그 인간을 찾는 게임이다. 시간은 1 년으로 제한되어 있으며 1 년은 4 계절로, 한 계절은 10 일로 이루어져 있다. 목표가 뚜렷하여 메인퀘스트 위주로 게임이 진행되는 특성상 엔딩이 한정되어있다. 비교적 자유도는 낮은 편이며, 주인공의 인간혐오로 인해 인간과의 직접적인 교류는 없다. 동료와 함께 전투를 하며 성장해 나가는 것이 핵심이다.
---	---

	타게임	기획 게임
타이틀	길고양이 이야기	냥아치들
시간 개념	DAY(게이지 형식)	계절, DAY(시간 형식)
게임 목표	명확히 제시되어있지 않음	길거리에서 죽지 않고 생존하며 자신을 어미에게서 버림받게 만든 원인인 인간을 찾아야함
동료	동료 개념 X	같이 싸우는 동료인 '부하냥'이 있음
제한 플레이타임	없음	인게임 시간 1년
자유도	높음	게임 목표가 있기에 비교적 낮음
거주지	하루를 종료하는 용도	스테이터스 회복 및 추가 버프 획득 수단
인간과의 교류	있음	주인공의 인간혐오로 인간과의 직접적인 교류는 없음
전투	없음	턴제의 스킬형 전투

3. 게임아이디어 기획 배경 및 특징

3-1. 게임 기획 배경

- 평소 유기견 유기묘와 같은 길거리에서 생활하는 동물들에 관해 관심이 많았다. '게임을 통해 길에서 생활하는 동물들에 대한 사람들의 잘못된 인식을 고쳐주고 잘 알려지지 않은 정보를 알려주면 어떨까?' 하는 생각에 우리가 길거리에서 흔히 볼 수 접하는 길고양이를 소재로 이 게임을 기획하게 되었다.

3-2. 게임의 장점

- 아기자기하고 귀여운 그림체로 접근하기 쉽다.
- 소재가 일상에서 흔히 보는 길고양이이기 때문에 익숙함과 흥미를 느낄 수 있다.

3-2. 게임 그래픽 컨셉



<PC 어드벤처 게임 '길고양이 이야기' >

<배경>

- 2D 도트 형식
- 현대 건축물이 많은 도시의 길거리 분위기
- 구석진 골목의 어두운 분위기
- 공터의 어수선한 분위기



<캐릭터>

- 2D 몽글몽글한 귀여운 그림체
- 2등신 비율
- 카툰 렌더링 형식

- 상황별 화면 표현법

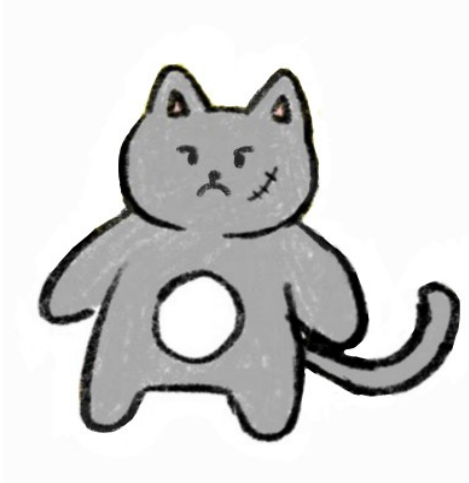
상황	표현
이동	3인칭 도트형식
대화	이동화면 밝기 다운 + 카툰 렌더링 형식 초상화+ 대화창
퀘스트	이동화면 밝기 다운 + 시스템 알림창
전투	3인칭 + 이동화면 밝기 다운 + 캐릭터 밝기 업 + 화면 아래 스킬창 활성화

4. 게임배경(세계관)이나 시나리오

분류	내용
역사	고양이에 대한 사람들의 인식이 더욱 좋게 개선되며 고양이를 반려묘로 기르는 사람이 많아졌다. 그러나 한편으론 새끼일 때 잠깐 키우다가 여러 이유로 고양이를 길거리에 버리는 사람 또한 점차 증가했다. 길거리에서 고양이를 보는 것은 흔한 일이었고 길고양이간의 구역 싸움 또한 흔히 발견되었다.
사회와 문화	길거리 생활을 하는 고양이들의 개체수가 많아지면서 이들을 챙기는 '캣맘'의 존재 또한 함께 나타났다. 대부분의 사람들은 이를 긍정적으로 여겨 길거리에는 고양이 먹이가 담긴 일회용기를 흔히 볼 수 있고 여러 고양이가 이것을 애용하는 모습을 볼 수 있다.
정치	길거리에 고양이를 버리는 사람이 많아지며 사회는 길고양이 개체수 관리에 대해 곤란을 겪기 시작했다. 반료동물에 관련된 전반적인 동물법이 강화되었고 불법을 저지를 시의 처벌 또한 강력하게 재개정되었다.

5. 등장 캐릭터 설정:

주인공

	- 주인공 캐릭터인 고양이이다. - 회색 털로 뒤덮여있고, 배에는 하얗고 동그란 무늬가 있다. - 험한 길거리 생활로 인해 볼에 긴 상처가 나있다. - 아기 때 인간으로 인하여 어미 고양이에게 버림받아 인간을 싫어한다. - 버림받은 이후 약 2년의 시간동안 길거리 생활을 한다. - 수명이 얼마 남지 않은 지금, 인간을 찾아 복수하기로 결정한다.
---	--

2. 인간

	- 주인공이 어미에게서 버림받은 원인이다. - 여자이다. - 주인공의 원망의 대상이며, 현재 주인공이 찾아다니는 인간이다.
--	--

6. 메인 화면 구성 및 인터페이스

6-1. UI 구성



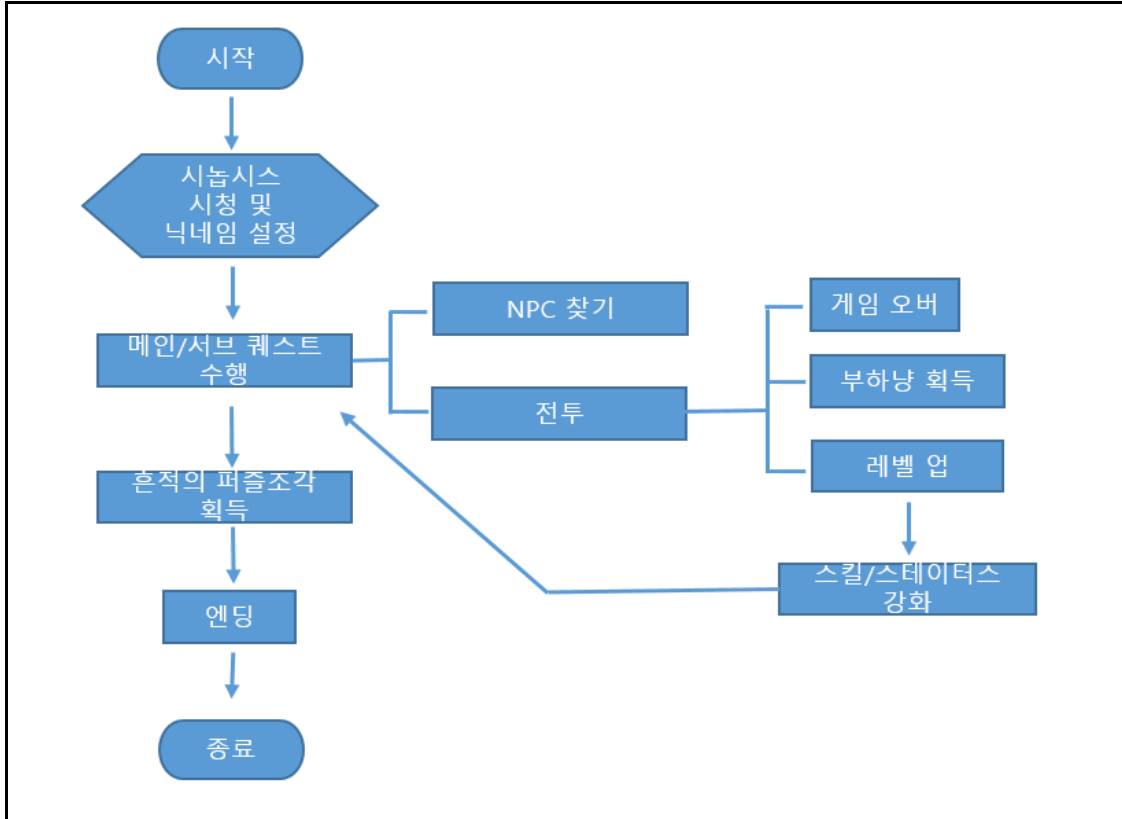


1번	현재 계절 아이콘 - 봄/여름/가을/겨울
2번	현재 일차 수 (DAY 형식)
3번	현재 시간(숫자 형식)
4번	현재 스트레스 수치
5번	현재 체력 수치
6번	현재 배고픔 수치
7번	호감도 관리 창 - NPC별 현재 호감도 확인 가능
8번	진행 중인 퀘스트 - 클릭 시 더욱 자세한 정보 보기 가능
9번	플레이어 캐릭터
10번	가방 - 현재 보유중인 아이템 확인 및 사용 가능

7. 게임 시스템 설정

7-1. 게임 흐름도

목표) 길거리에서 생존하며 자신을 어미에게서 버림받게 만든 원인인 인간을 찾아라.



7-2. 핵심 시스템

7-2.1. 생존 시스템

- 생존을 위해 필요한 스테이터스를 채우기 위한 활동

스테이터스	설명	수치 상승 방법
배고픔	배고픔 수치가 0이 될 시 체력이 서서히 줄어든다. Max) 300	쓰레기통 뒤져서 음식 먹기
		길가에 배치된 동물용 먹이 먹기
		다른 고양이 것 약탈하기
		인간의 것 훔치기
체력	체력 수치가 0이 될 시 플레이어는 사망하고 게임오버가 된다. Max) 400	배고픔 수치 max
		멀쩡한 음식 섭취
		거처에서 휴식

스트레스	스트레스 수치가 max가 될 시 질병에 걸린다. (체력이 서서히 감소) Max) 100	우호 관계인 고양이와의 대화
		배고픔, 체력 수치 모두 90% 이상
		거처에서 휴식

1) 배고픔

방법	설명
쓰레기통 뒤지기	길가에 버려진 쓰레기나 쓰레기통 등에 다가갈 시 쓰레기를 뒤질 수 있다. 확률로 음식이 드랍되며, 대부분 상한 음식이 나온다.
길가에 배치된 먹이 먹기	종종 맵을 돌아다니다 보면 캣맘들이 설치해 놓은 먹이를 볼 수 있다. 좋은 음식을 먹을 수 있는 대신 다른 고양이와 시비가 붙을 수 있다.
약탈하기	다른 고양이가 음식을 먹는 것을 발견한다면 전투 또는 대화를 통해 약탈할 수 있다.
인간의 것 훔치기	인간의 가게에 들어가 음식을 훔칠 수 있다. 위험도가 매우 높으며 훔치는 음식은 랜덤이다.

2) 체력

방법	설명
배고픔 수치 MAX	배고픔 수치가 모두 차면 피가 서서히 회복된다
멀쩡한 음식 섭취	상한 음식이 아닌 멀쩡한 음식을 먹으면 일정 수치의 체력이 회복된다.
거처에서 휴식	거처에서 안전하게 휴식을 취할 시 휴식 시간에 비례하여 체력이 회복된다.

3) 스트레스

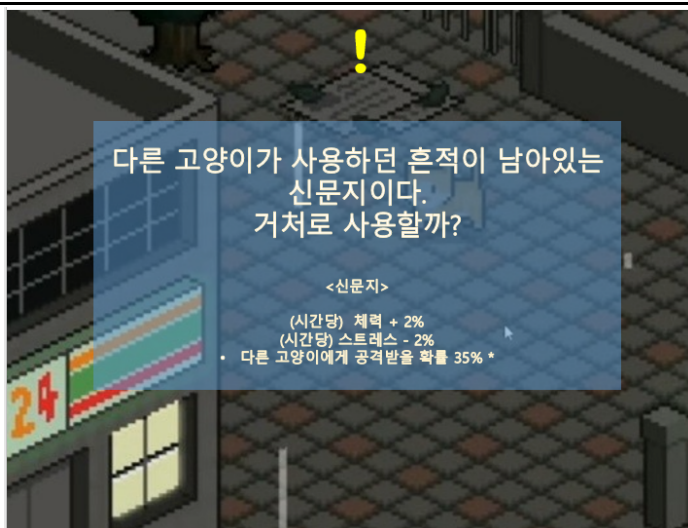
방법	설명
우호 관계인 고양이와의 대화	대화 시 기분이 좋아져 스트레스가 일정치 낮아진다.
배고픔, 체력 수치 90% 이상	몸 상태가 좋아 스트레스가 서서히 낮아진다.
거처에서 휴식	거처에서 안전하게 휴식을 취할 시 휴식 시간에 비례하여 스트레스가 낮아진다.

7-2.2. 거처 시스템



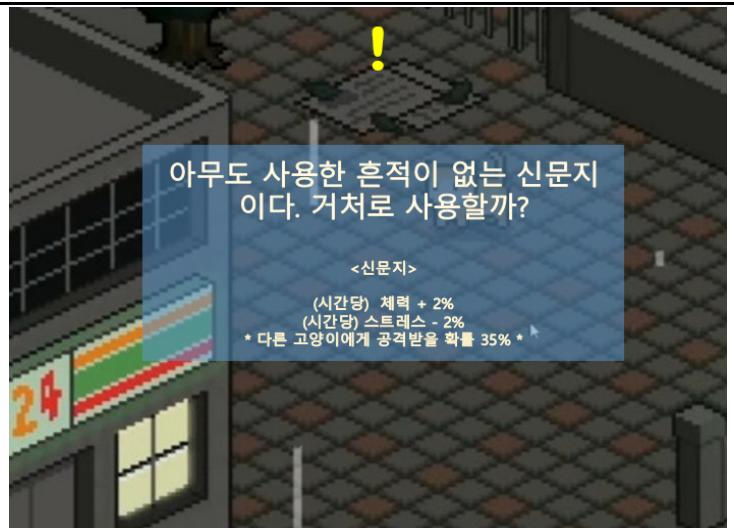
<PC 어드벤처 게임 '길고양이 이야기' >

- 맵을 돌아다니다 보면 거처로 설정할 수 있는 곳에 '!' 아이콘이 뜬다.
- 아이콘 가까이 다가가면 거처로 설정할 수 있는 알림창이 뜬다.
- 설정한 거처에서 휴식 시 휴식 보너스를 받을 수 있다.



경우1) 다른 고양이가 사용하던 거처

- 해당 거처를 사용하던 고양이가 공격할 수 있음



경우2) 아무도 사용하지 않는 거처

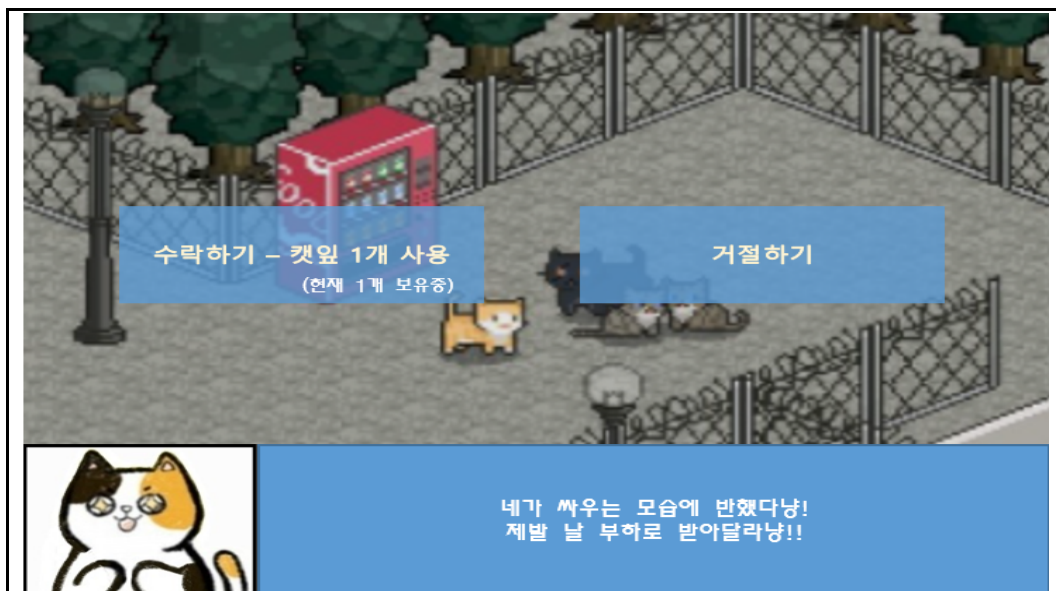
- 바로 거처로 설정 가능

7-2.3. 돌발 이벤트



- 돌발 이벤트 발생시 두 선택지가 나온다
 - 선택지에 따라 버프 또는 디버프를 받을 수 있다.
- Ex) '더 먹자' 선택 - 오랜 포만감(버프) / 과식으로 인한 구토(디버프)
'그만 먹자' 선택 - 변화 x

7-2.4. 부하냥 시스템



- 전투에서 승리할 시 확률적으로 부하냥을 획득할 수 있다.
- '캣잇' 아이템을 사용하여 마음에 드는 고양이를 부하냥으로 설정 할 수 있다.
- 고양이별로 요구하는 퀘스트는 각자 다르며 전투, 음식, 아이템 등 요구하는 조건을 만족할 시 해당 고양이를 부하로 둘 수 있다. (퀘스트 중도 포기 가능)



- 부하창에서 현재 보유중인 부하냥의 상태를 확인할 수 있다.
- 보유 가능 부하 수가 가득 찰 시 더 이상 부하를 획득할 수 없다.
- 보유 제한 수는 특정 레벨마다 해금된다.

7-2.5. 이동모드

- 부하냥이 어떻게 행동할 지 정할 수 있다.

모드	설명	효과
자유로움	맵 이곳저곳을 자유롭게 돌아다니며 개별 행동을 한다..	- 스테이터스가 자동으로 회복되거나 깎임 - 전투 참여 불가능 - 소량의 경험치 자동 획득(기존의 20%)
따라오기	주인공의 뒤를 쫓아다닌다.	- 스테이터스를 수동 회복해줘야 함 - 바로 전투에 참여 가능 - 전투가 종료될 때마다 대량의 경험치 획득(기존의 100%)
대기	현재 위치에서 대기한다.	- 스테이터스 소모 속도 저하 및 수동 회복 - 전투 참여 불가능 - 경험치 획득 불가능

7-2.6. 호감도

- 호감도는 총 5단계로 구분되며, 퀘스트 클리어 또는 선물하기를 통해 올릴 수 있다.
- 호감도는 특정 NPC에게만 있으며 호감도 단계를 올릴 때마다 해당 NPC의 사연과 선물을 받을 수 있다.

호감도	수치	효과
원수	-100	아이템 획득 불가, 만날 시 강제 전투 시작
적대	-51~-99	아이템 획득량 -50%
의심	-1~-50	아이템 획득량 -30%
보통	0~30	아이템 획득량 +0%
호의	31~60	아이템 획득량 +30%
신뢰	61~99	아이템 획득량 +50%
친구	100	아이템 획득량 +100%, 전투 불가능

- 호감도 단계 '친구'에 달성하면 사연과 관련된 계절 디버프 해제 아이템을 획득할 수 있다.
(핵심 시스템 7번 참고)

호감도 수치 변경 방법	
선물하기	선물하는 아이템에 따라 +- 30/15/10/5/3
대화하기	선택지에 따라 각각 +- 3/5/8
서브 퀘스트	성공 시 +10, 실패 시 -10

7-2.7. 메인 퀘스트- 흔적의 퍼즐조각



- 메인퀘스트 관련 NPC는 머리 위에 초록색 느낌표 아이콘으로 표시되며 여러 메인퀘스트 완수할 시 '흔적의 퍼즐조각' 아이템을 얻을 수 있다.
- 게임 엔딩까지 주어진 시간은 총 1년이며 (핵심시스템 7번 참고) 주어진 시간 내에 '흔적의 퍼즐조각'을 모두 모아 퍼즐을 맞추어 엔딩을 볼 수 있다.

7-2.8. 시간/계절 시스템

- 인게임에서 주인공에게 주어진 시간은 단 1년이며 봄,여름,가을,겨울로 구성되어 있다.
- 각 계절별 일수는 10일이며 게임 내 하루(24시간)는 실제 시간 12분으로 진행된다.
- 하루는 오전/오후로 구분되며 각각 실제시간 6분씩 배분된다.
- 화면에 다른 창이 띄여질 경우 시간의 흐름이 일시정지된다. (Ex - 인벤토리)

계절	설명
봄	돌발 이벤트 발생 확률이 10% 증가한다.
여름	더위로 인해 이동속도가 10% 감소된다.
가을	질병에 걸릴 확률이 10% 증가한다.
겨울	음식 관련 아이템 드랍 확률이 20% 감소된다.

시간 흐름				
인게임	1년 - 봄/여름/가을/겨울 (40일)	한 계절당(10일)	하루(24시간)	오전/오후(12시간)
실제시간	8시간 소요	2시간 소요	12분 소요	각 6분씩 소요

* 게임 내 제한 시간이 1년인 이유

-길고양이의 평균 수명은 3년 내외로, 이미 길거리에서 2년 이상 생활한 주인공은 남은 수명이 1년 정도밖에 남지 않았다

7-3. 전투 시스템

1) 전투준비



- 전투를 하기 앞서 보유 스킬 창에서 스킬을 등록할 수 있다.
- 최소 4개의 스킬을 필수로 등록해야하며, 등록된 스킬만 전투 때 사용할 수 있다.

2) 전투방식



1. 전투가 시작되면 화면이 전투모드로 바뀌며 아래에 스킬창이 생긴다.
2. 스킬은 현재 등록중인 스킬이 블럭 형식으로 랜덤하게 배치된다. (클릭시 스킬 사용)
3. 전투는 턴제로 진행되며 플레이어 -> 적 순으로 진행된다.
4. 스킬을 꼭 누르면 스킬에 대한 설명창이 나오고 예상 데미지 및 효과를 볼 수 있다
5. 우측상단의 인벤토리를 통하여 아이템 사용이 가능하다.

3) 전투 종료

- 모든 적의 HP가 0이 될 시 전투 종료와 함께 전투모드도 오프된다.
- 적을 쓰러뜨릴 시 적의 레벨에 따라 경험치와 아이템 보상을 획득할 수 있다.
- 확률에 따라 쓰러뜨린 적을 부하냥으로 설정할 수 있다. (핵심시스템 4번 참고)

4) NPC 종류



- 주요(메인퀘스트) NPC를 제외한 모든 고양이 NPC와 전투를 할 수 있다.
- NPC는 선공과 후공 두 종류로 나뉘며 선공 NPC는 이름이 빨간색으로 표기되어있다.
- 후공형 NPC의 이름은 하얀색으로 보이지만 전투에 돌입하면 빨간색으로 바뀌게 된다.

5) 업그레이드 설정

<전투 스킬>

- 특정 레벨에 도달 할 때마다 새로운 스킬이 해금된다. (10레벨 단위로 새로운 스킬 획득)
- 해금된 스킬 한정으로 스킬을 업그레이드 시킬 수 있다.
- 1렙업당 3 스킬포인트를 획득한다. (최대레벨: 50)

<초기 스킬>

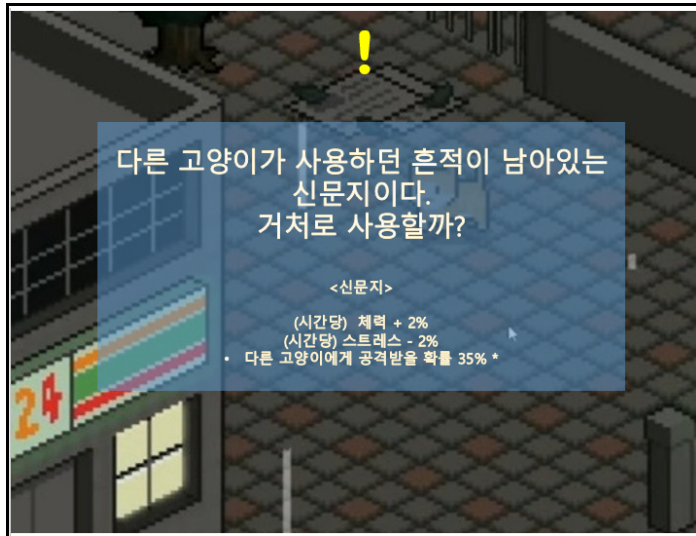
스킬(LV.1)	효과
하악질	상대를 경직시켜 적중률을 증가시킨다. (한 턴동안 적중률 10% 증가)
냥냥펀치	숨방망이로 상대를 쳐 약간의 피해를 입힌다. (적중률 70%)
우다다	이곳저곳 뛰어다니며 회피율을 증가시킨다. (한 턴동안 회피율 10%증가)
물기	상대를 물어 강한 피해를 입힌다. (적중률 40%)

8. 게임 스토리 보드 (진행 화면)



게임의 시작화면

- 화면을 터치하면 게임이 시작되며, 초반 시놉시스 영상을 시청 후 튜토리얼이 시작된다.



거주지 설정 화면

- 게임을 시작하면 우선 스테이터스를 회복하기 위한 활동을 해야한다. 거주지를 등록하면 스테이터스 회복에 도움이 되는 약간의 버프를 얻을 수 있다.



메인퀘스트 이동 화면

- 게임의 목표인 메인퀘스트를 모두 수행하여야 게임의 엔딩을 볼 수 있다. 스테이터스를 관리하며 메인퀘스트를 위주로 게임을 플레이 해야한다.



전투 화면

- 퀘스트를 수행하다보면 전투를 하게되는데, 전투는 턴제 스킬형태로 진행된다.
- 전투 종료시 확률적으로 '부하냥'을 획득할 수 있다.

9. 기타