

# 중력 미로 소개

## 인디크래프트 공모전 재방송

230429

UPnL Andantino

# 인디크래프트?

- 인디게임 공모전
- 최대 상금 2000만원
- 네트워킹 행사, 사업화 지원 등
- 4/12에 모집 마감 -> 200팀 이상 지원
- 1차 서류심사 완료
- 4/26-27에 2차 발표심사
- 4/28에 최종 선정 발표 (TOP 50)

## 2023 INDIE CRAFT

### 출품작 모집

인디게임에 인생을 투자하는 인디게임 개발자를 위해 총 5억원의 사업화지원 혜택을 드립니다.



구글폼 바로가기

### 글로벌 인디게임 축제!

### 인디크래프트 선정작 혜택

이전보다 더욱 강력해진 혜택

총 1억원의 사업화 지원금 (송구선) 제공



오직 인디게임 개발사만을 위한 축제, Global Conference

B2B 컨퍼런스와 전시, 글로벌 홍보를 위한 메타버스 갤러리가 한자리에



총 5억 원의 사업화지원

A부터 Z까지 인디게임만을 위한 전담, 전문지원프로그램



모집기간 2023년 3월 23일(목) - 4월 12일(수) 19:00까지

모집대상 **일반부문** 전국의 중소 인디게임 개발자 (개인/팀/기업)  
**셀러지부문** 대학 재학생 및 직업훈련시설 재학 중인 학생 개발자

지원조건 **모든 장르의 디지털 게임 콘텐츠**  
• 모바일, PC, 콘솔, HTML5, 블록체인, VR, AR 등 베타버전 이상의 구현 가능한 인디게임 (출시한 경우, 출시 1년 미만의 인디게임)  
※ 모집 시작일 23.03.23 기준  
※ 결선자 부문은 해당없음

접수방법 **구글폼에 작성 후 제출**  
상단 구글폼 QR코드를 통해 접속하거나, 온오프믹스에서 **인디크래프트**를 검색하세요.

진행일정  
• 1차 (서류심사) : 2023년 4월 17일(월) - 4월 19일(수)  
• 2차 (온라인 발표심사) : 2023년 4월 25일(화) - 4월 27일(목)

모집과 관련한 자세한 사항은 첨부된 모집공고문을 통해 확인해주시기 바랍니다.

문의처 070-8680-6477 indiecrafter@k-mga.or.kr  
디스코드 <https://discord.com/invite/a7EWBwNheZ>



디스코드

# 심사 준비

- 서류심사 – 게임기술서 및 데모 영상 제출
  - <https://upnl.org/3357> (게임기술서)
  - [https://youtu.be/G4\\_zZMGn3H0](https://youtu.be/G4_zZMGn3H0) (데모 영상: 구독, 좋아요 부탁드립니다!)
  - 다른 게임을 기획할 때에도 참조하면 좋은 자료라고 생각합니다.
- 발표심사 – 아래 발표 및 예상질문 준비
  - <https://upnl.org/3391> (발표자료)
  - <https://upnl.org/3390> (시연 영상)
  - 발표 5분 + Q&A 4분
  - 양동이는 신인가???

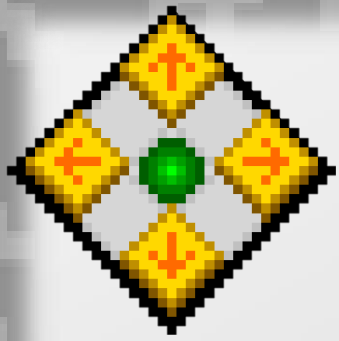


# 중력 미로

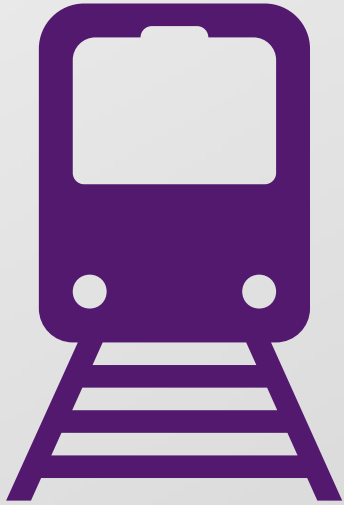
GravitaMaze

Ravita Studio





# 이런 게임을 찾는다면...



지하철에서도  
간편하게!



실력 성장의  
경험!



창의적인 퍼즐을  
만들고 자랑!



질리지 않는  
무한한 콘텐츠!

중력 미로





# 중력 미로 (GravitaMaze)

- 퍼즐 게임
- 모바일(Android) 및 PC(Windows, macOS)
  - 출시 시 iOS 추가 예정
- 중력을 조작하여 짧은 시간 안에 미로를 빠져나가자!
- 맵 편집기가 있어 직접 퍼즐을 만들고 공유할 수 있음

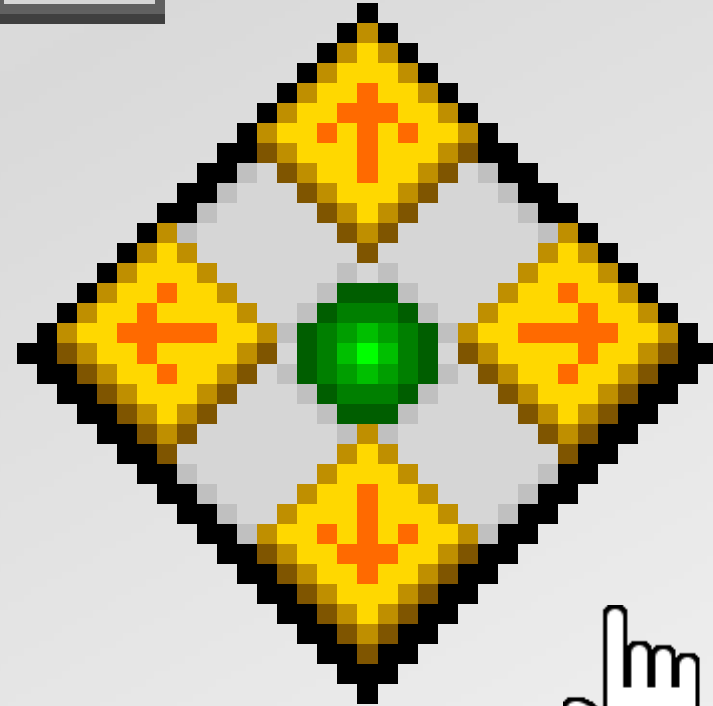
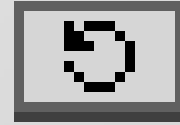
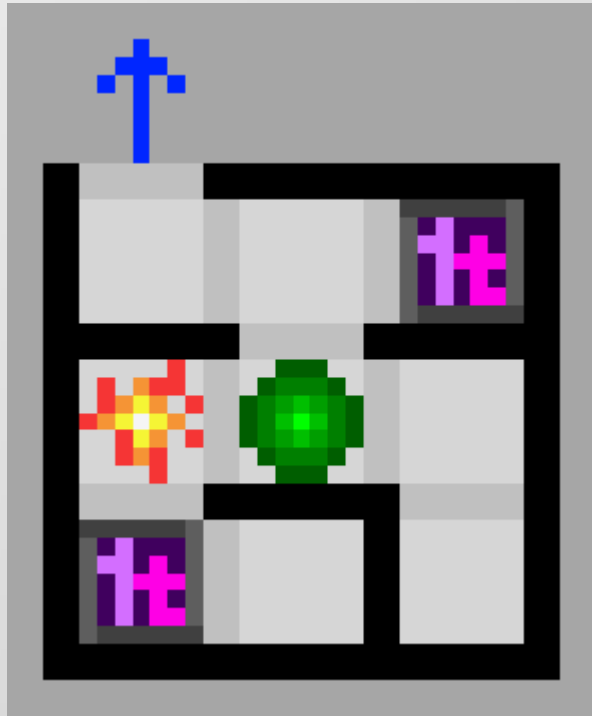


중력 미로





# 플레이 데모

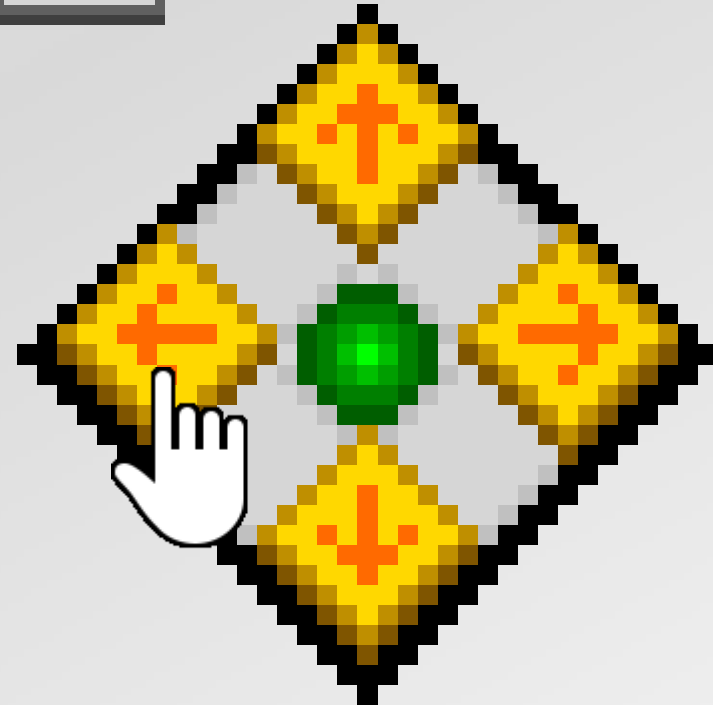
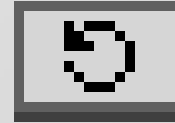
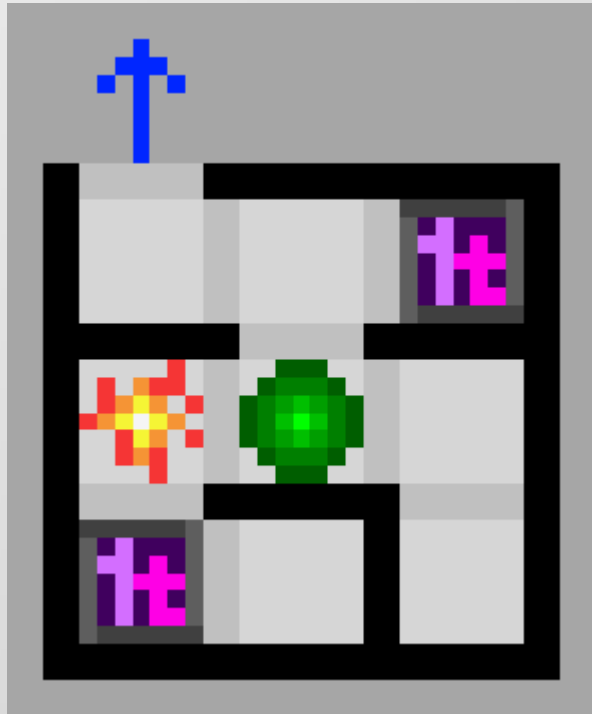


중력 미로





# 플레이 데모



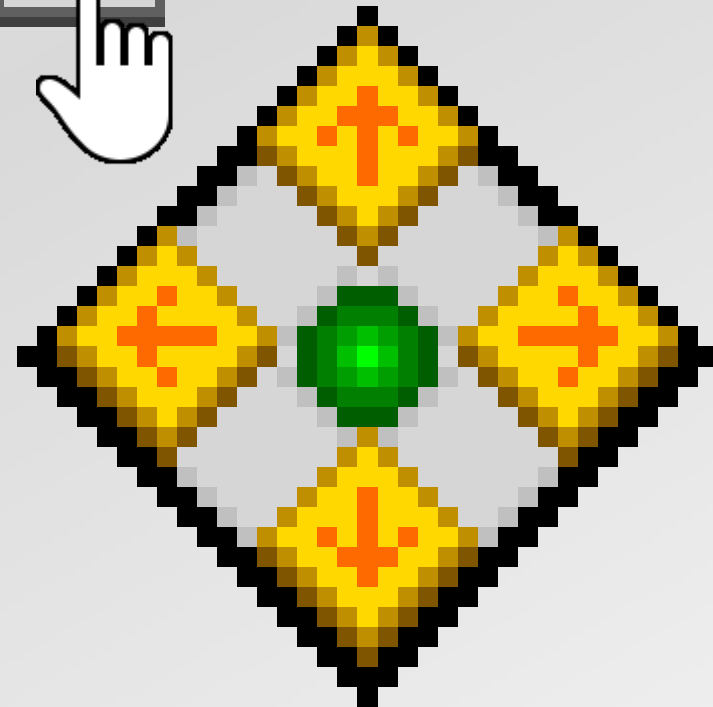
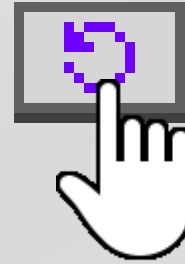
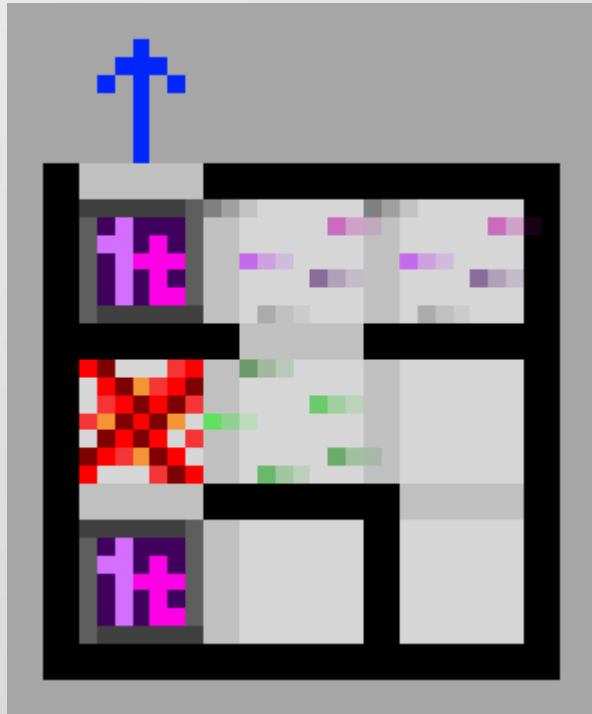
중력 미로







# 플레이 데모

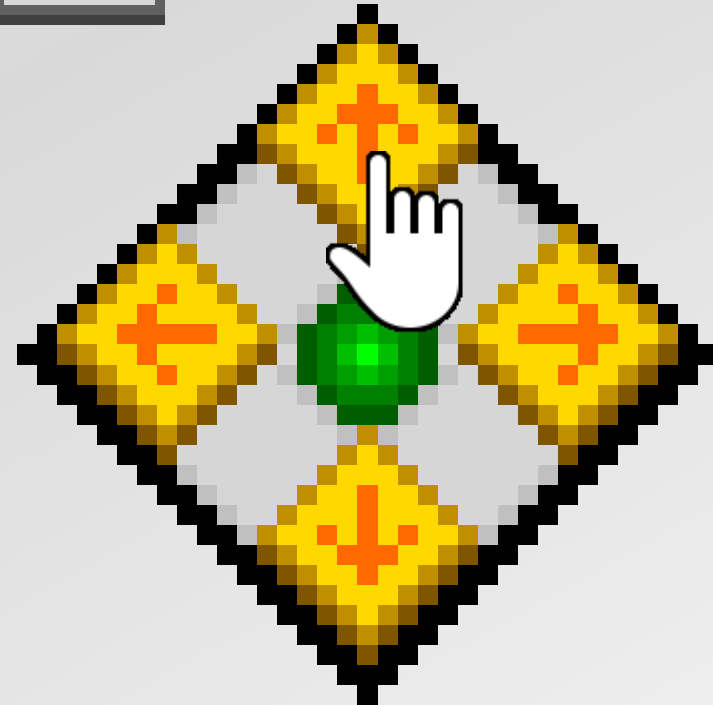
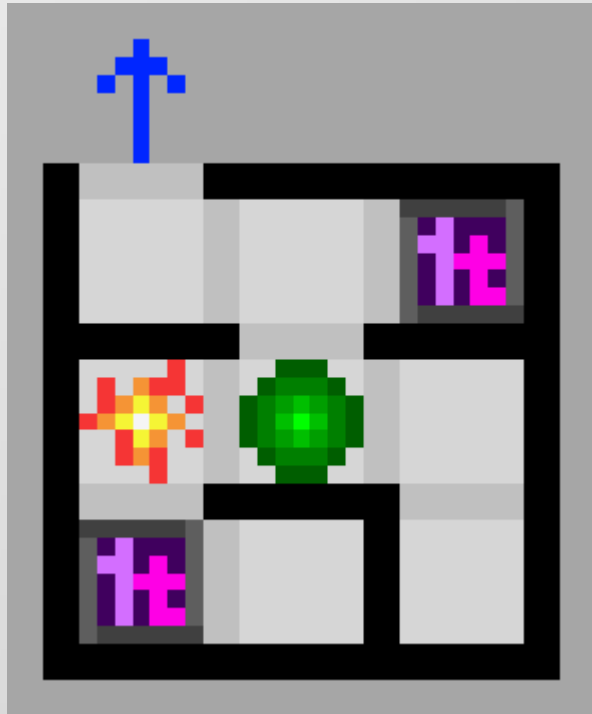


중력 미로





# 플레이 데모

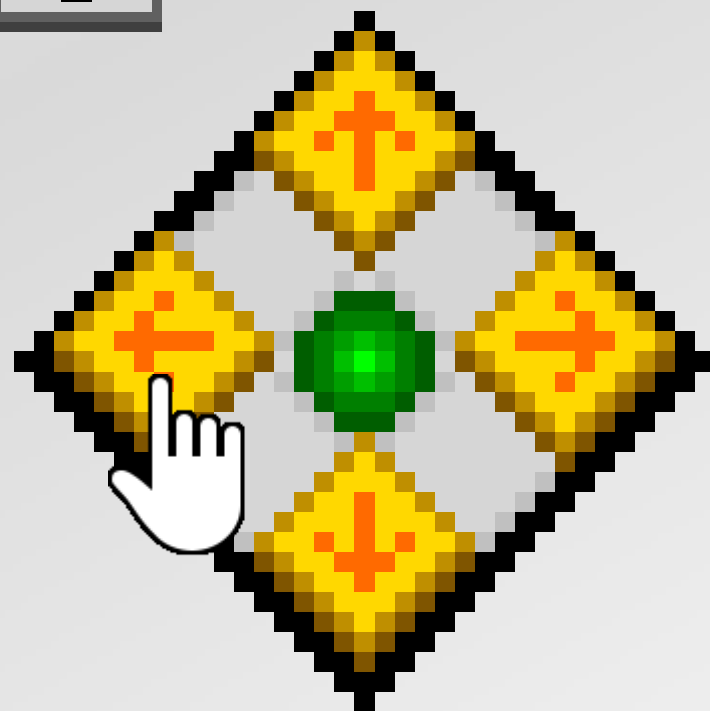
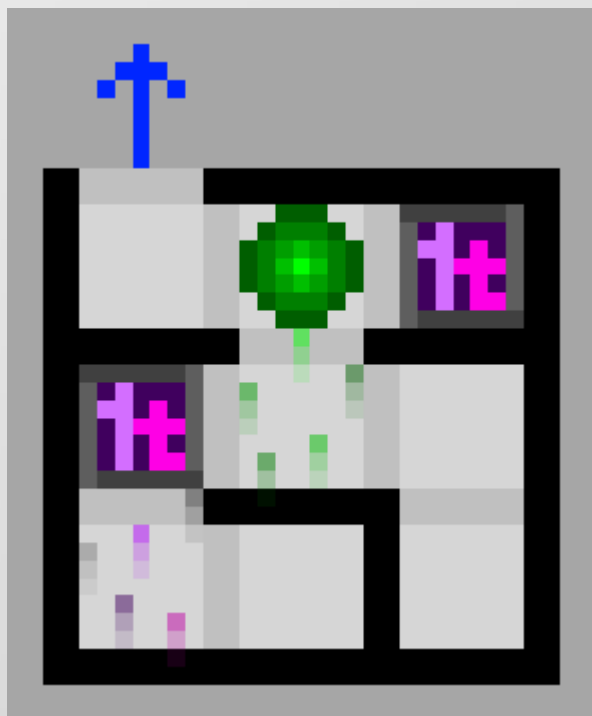


중력 미로



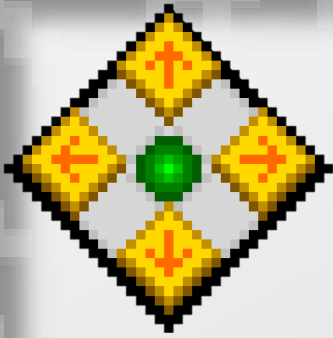


# 플레이 데모

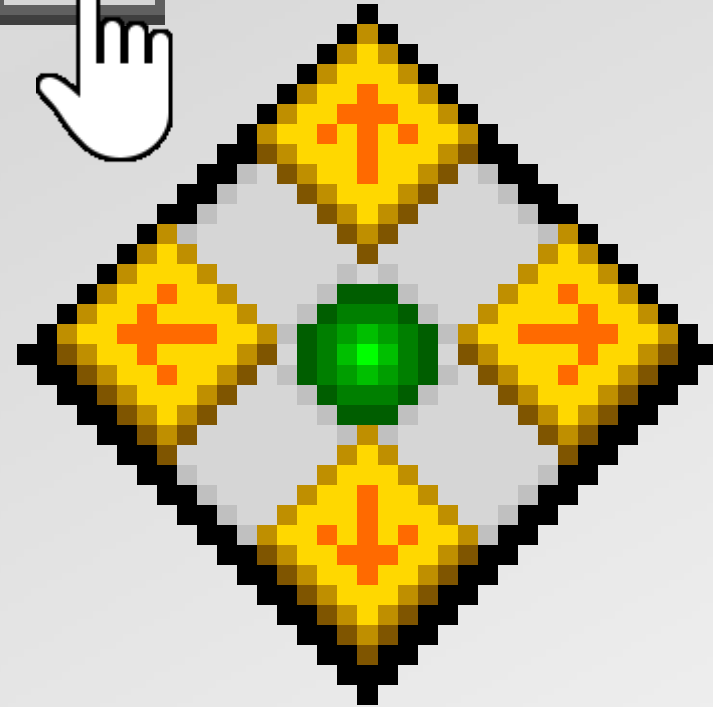
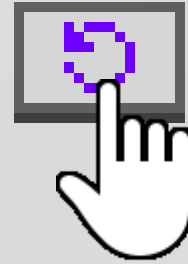
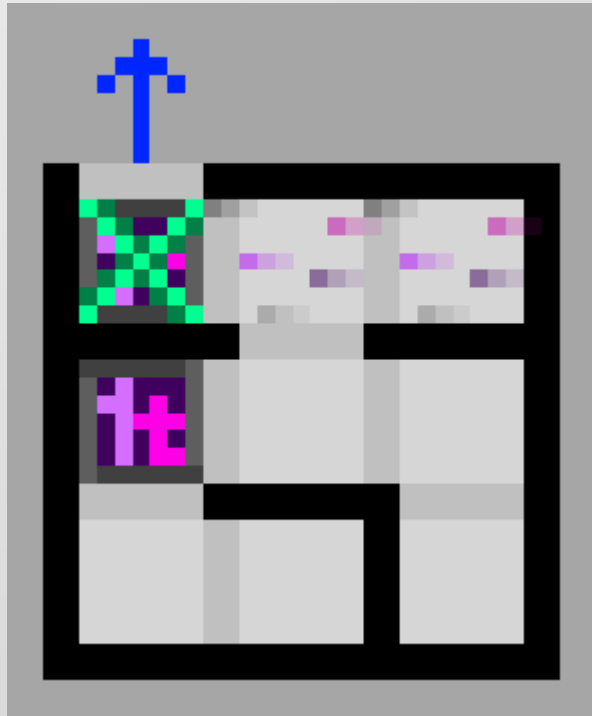


중력 미로





# 플레이 데모

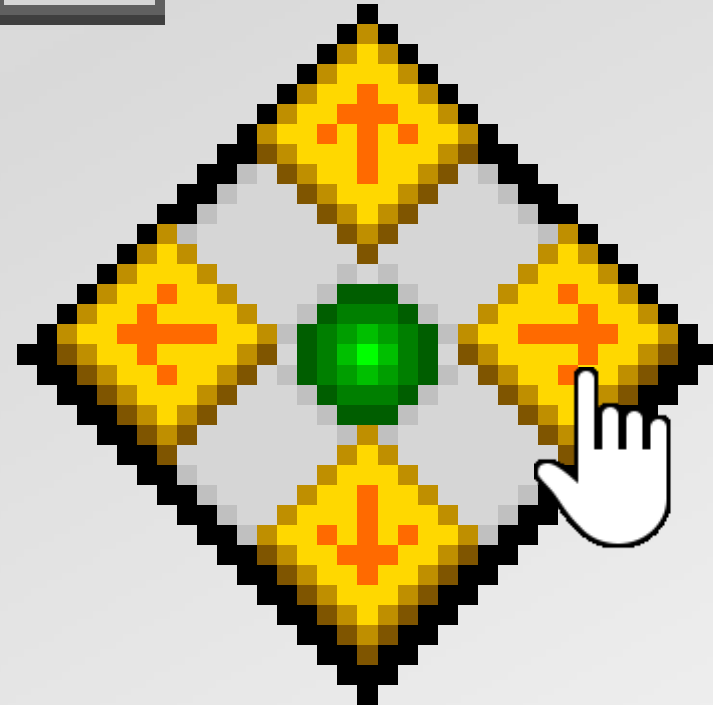
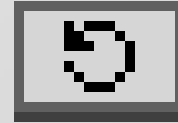
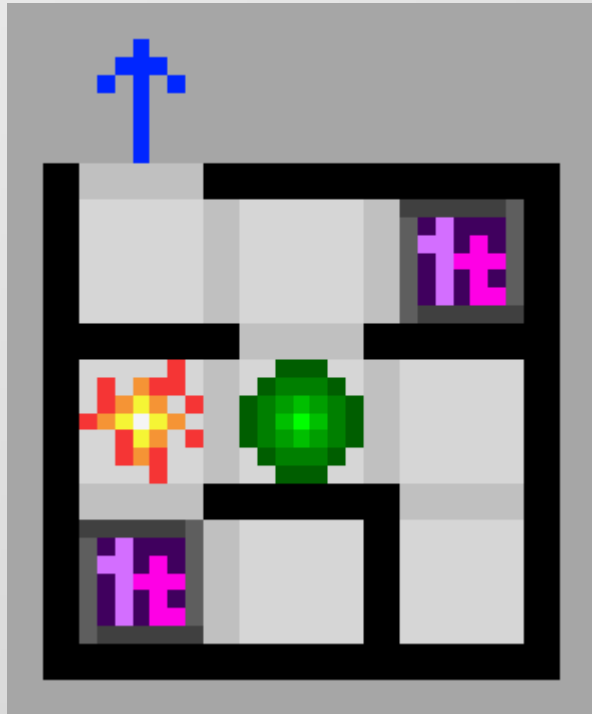


중력 미로





# 플레이 데모

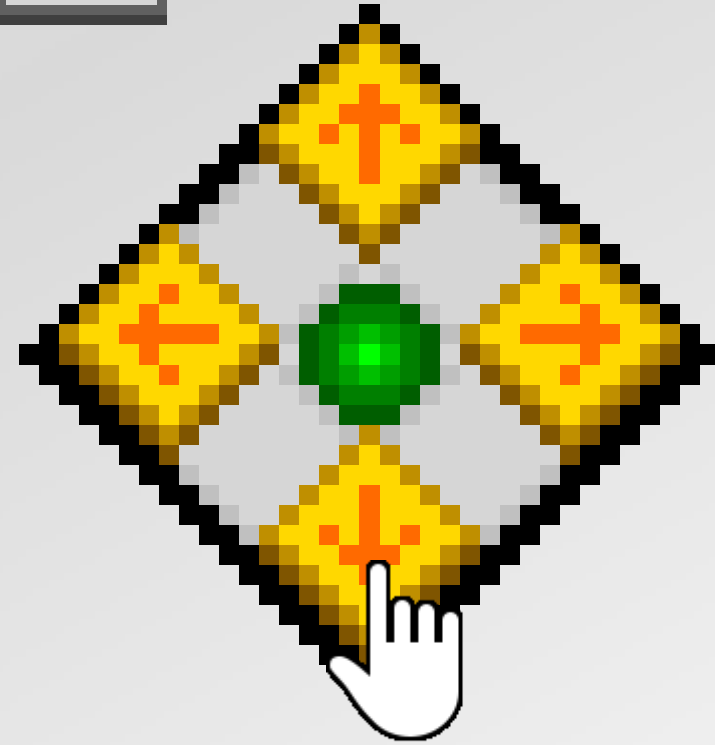
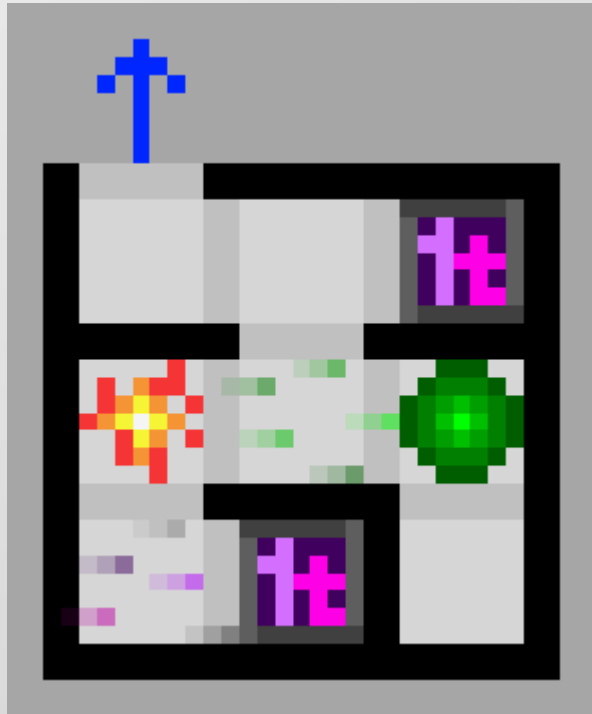


중력 미로



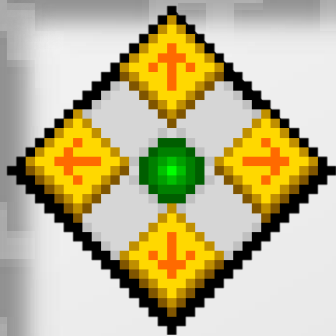


# 플레이 데모

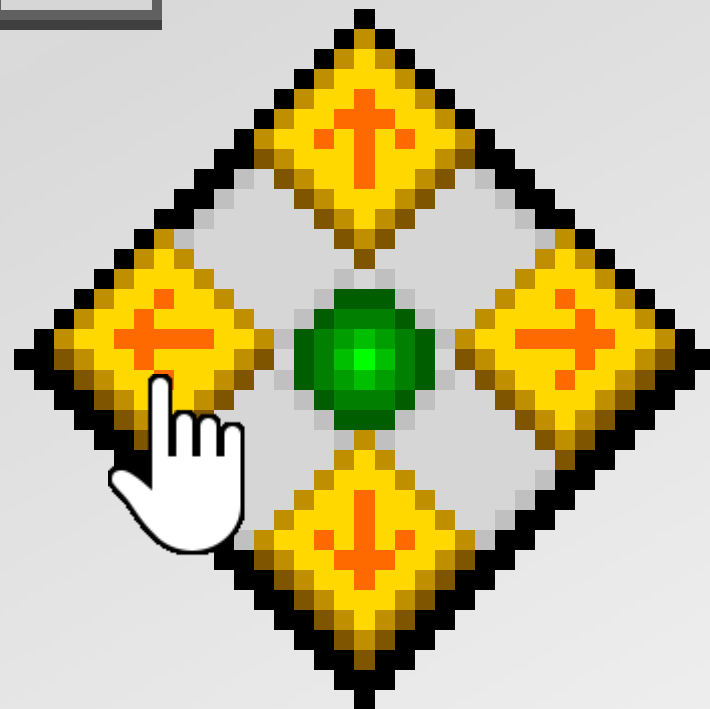
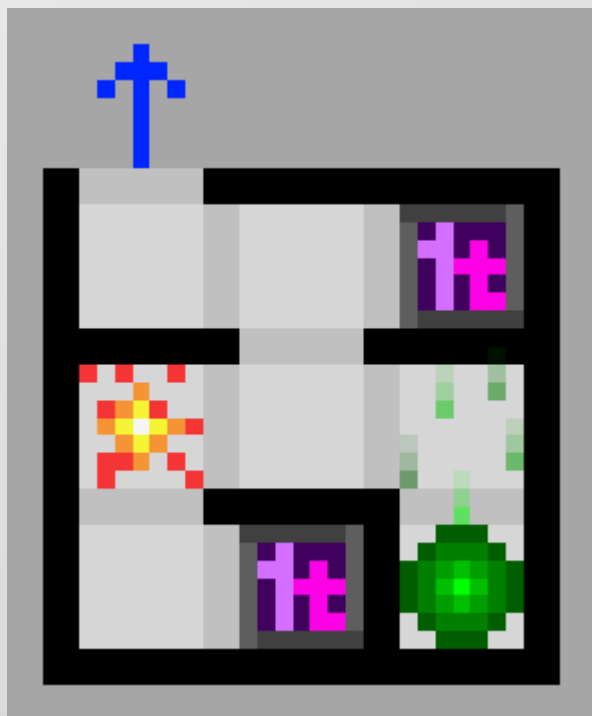


중력 미로





# 플레이 데모

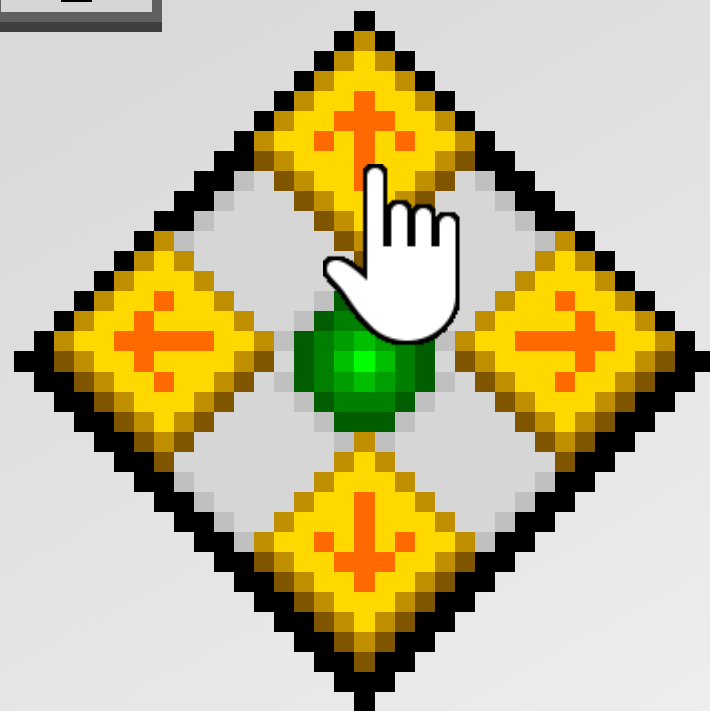
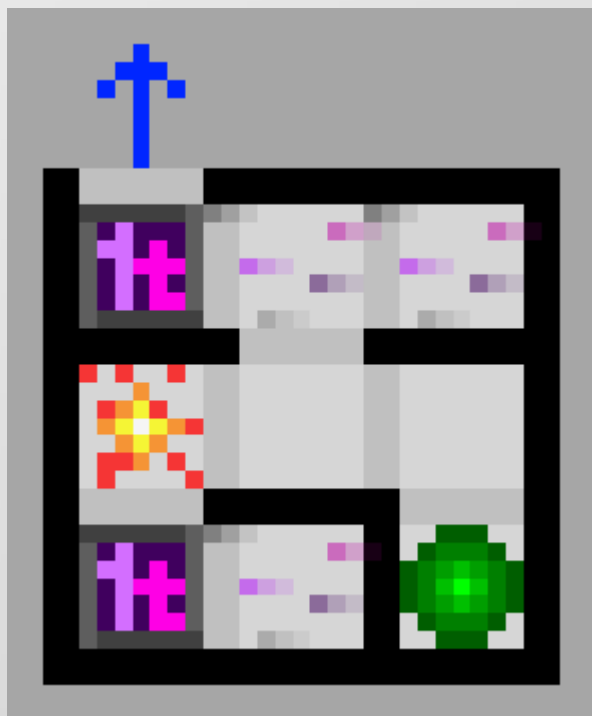


중력 미로





# 플레이 데모



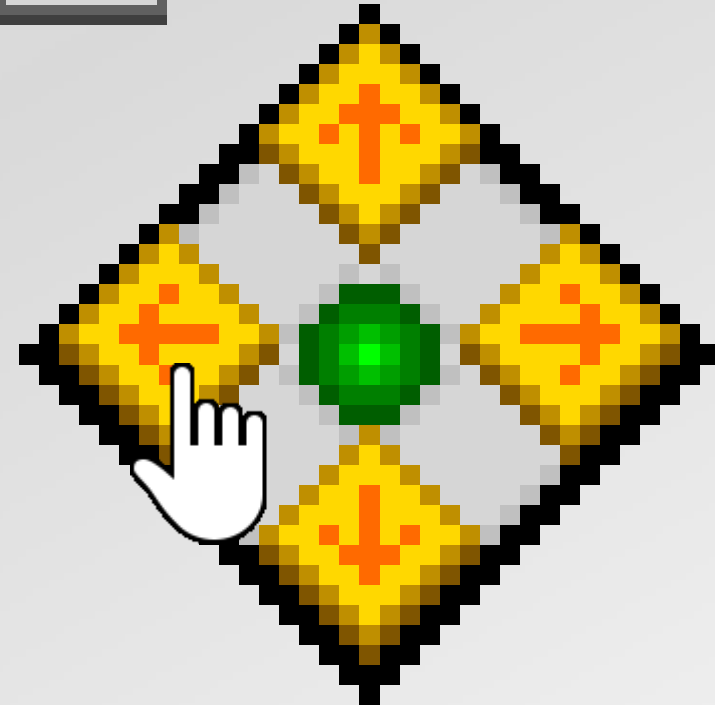
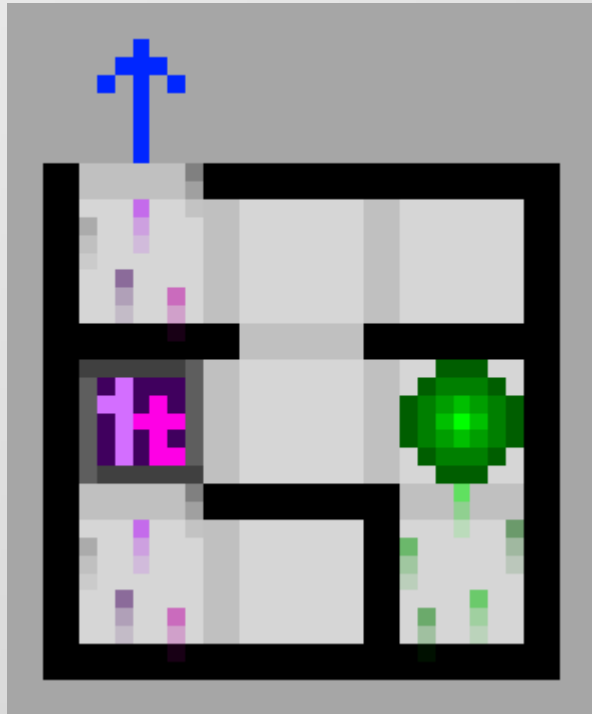
중력 미로







# 플레이 데모

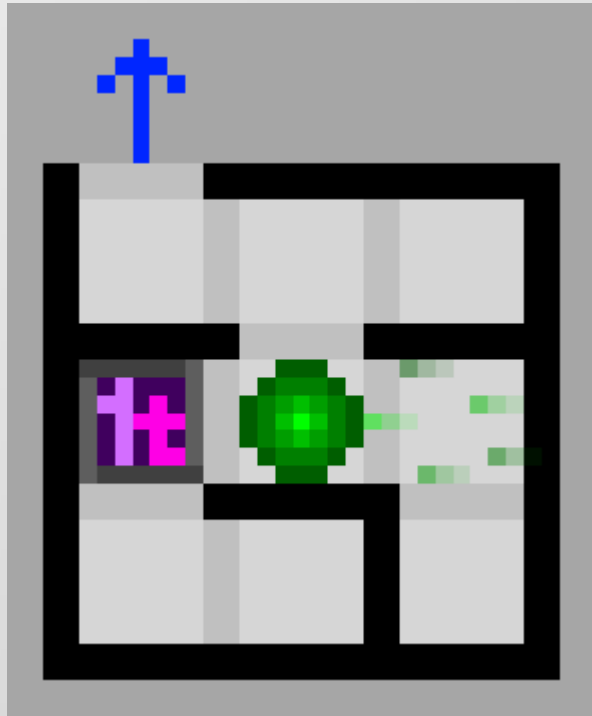


중력 미로





# 플레이 데모

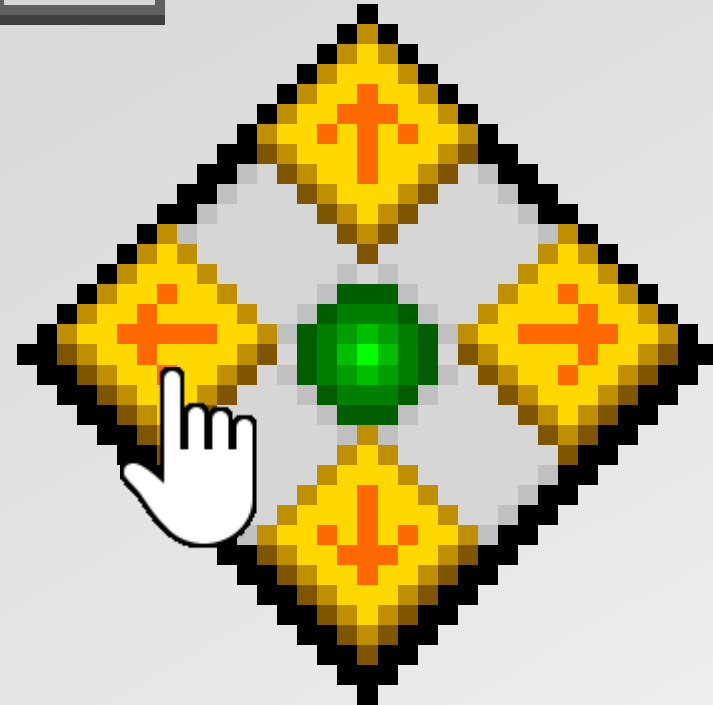
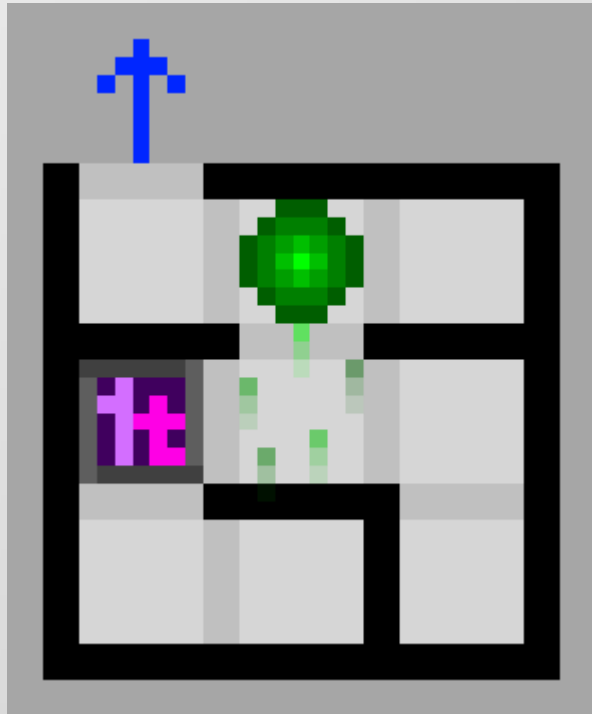


중력 미로



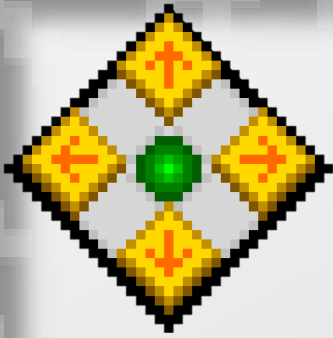


# 플레이 데모

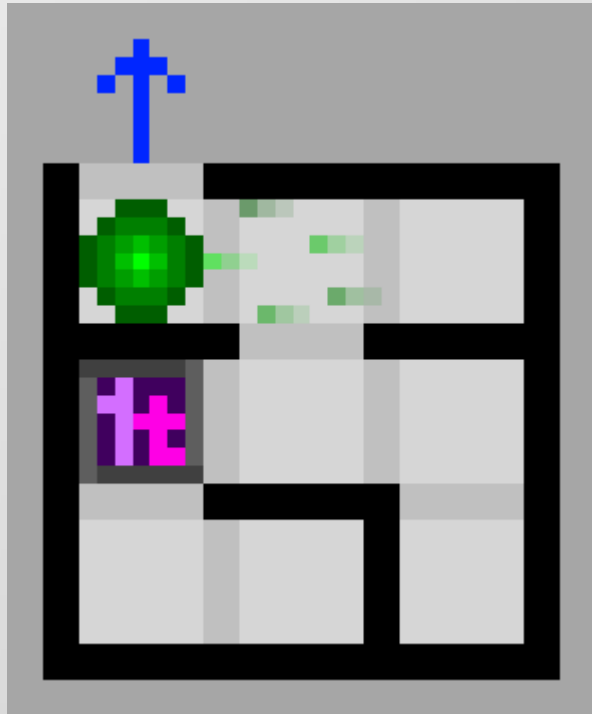


중력 미로





# 플레이 데모

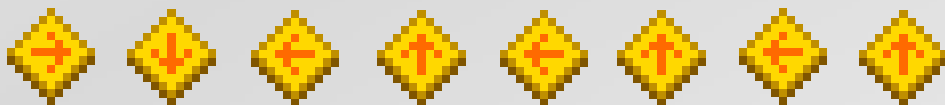
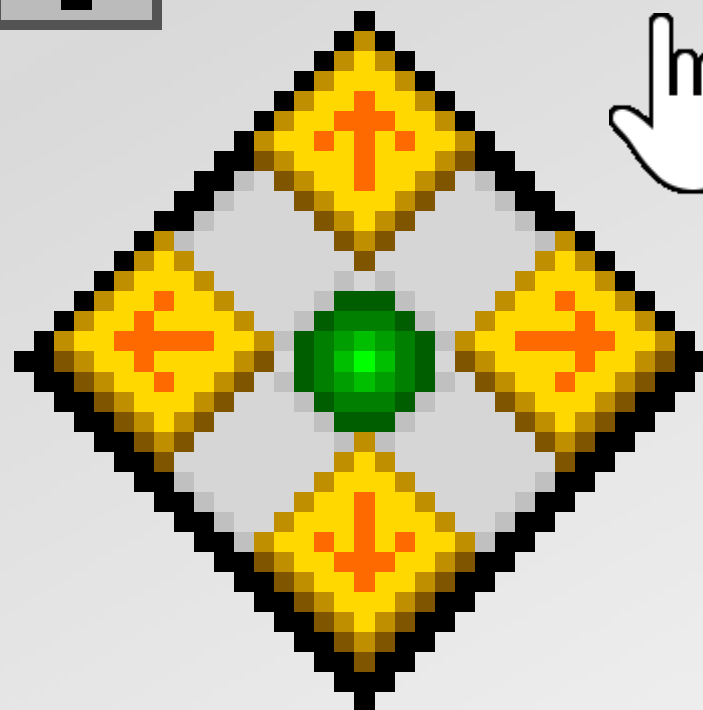
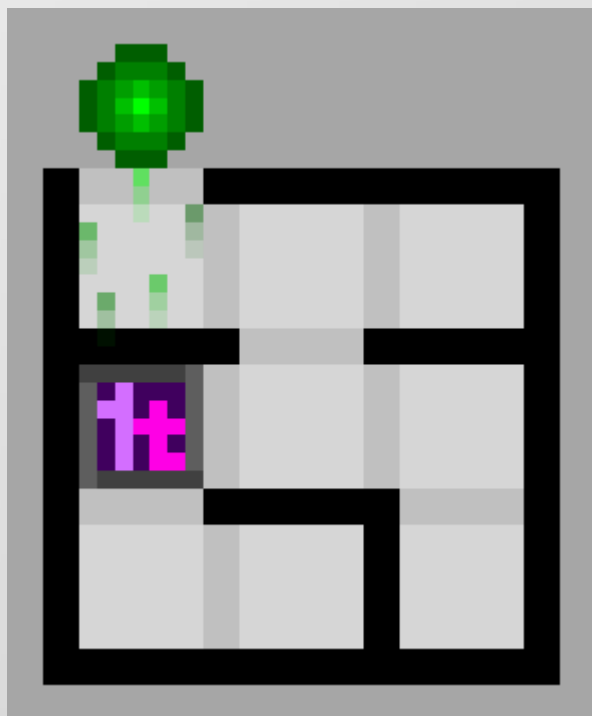


중력 미로





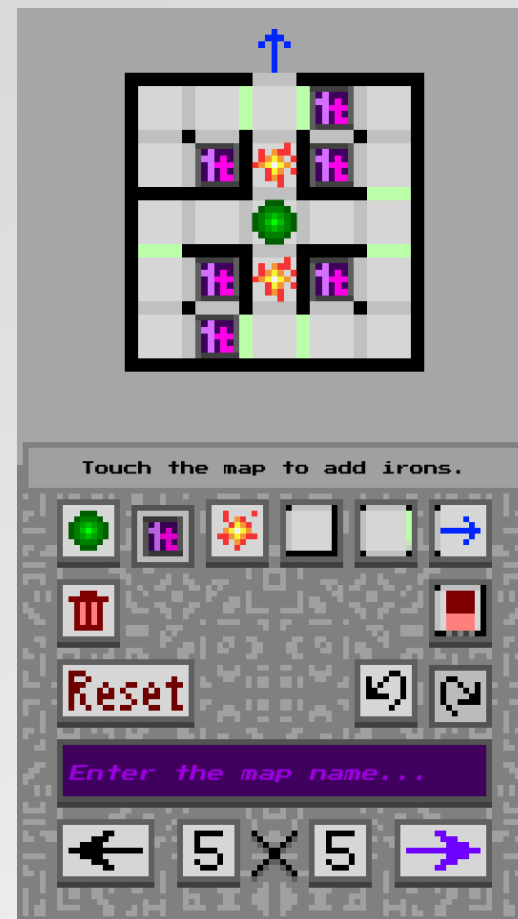
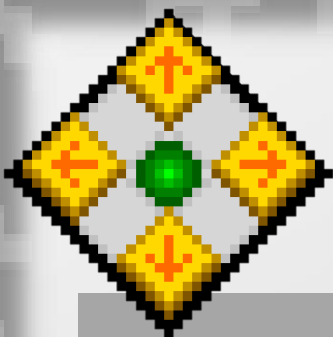
# 플레이 데모



중력 미로



# 영상









중력 미로





# 강점

-  친절한 튜토리얼로 누구나 쉽게 배울 수 있음
-  극한의 난이도를 자랑하는 퍼즐 존재
-  시간제한이 있어 빠른 입력에 자신 있는 플레이어의 도전 욕구 자극
-  맵 편집기가 있어 사용자가 퍼즐을 직접 만들 수 있음
-  (출시 후) 맵 공유 기능을 통해 사용자가 만든 콘텐츠가 무한히 생성되고 공유됨
-  어디서든 세로 화면으로 짧고 가볍게 즐길 수 있음

중력 미로





# 그래픽, 사운드, UI

- 거대한 기계 장치를 조작하여 중력을 조작하는 콘셉트
- 저해상도 픽셀 그래픽으로 **깔끔한 레트로 감성** 구현
- **직접 작곡**한 배경음악으로 일관적인 경험 제공
- 플레이어가 악기 및 디제잉 장치를 연주하는 듯한 효과음
- 픽토그램을 활용한 **직관적인 버튼**
- 맵 편집 중 저장 없이 종료하거나 덮어쓰기할 때 **확인 메시지 출력**



중력 미로







# 시장 경쟁력

퍼즐 게임 인앱 구매 빈도



□ 상위 9개 게임 ■ 인디 게임

퍼즐 게임 시장 총 수익  
연 성장률 **7.73%**



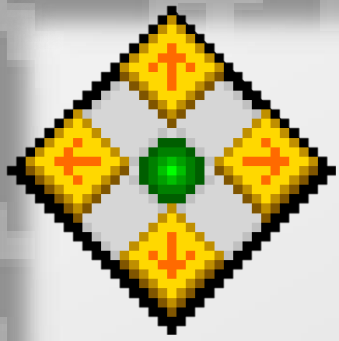
이용자 수가 많은  
모바일 환경에 최적화된 게임

중력 미로



2022 하계 NDM 게임제작발표회  
25개 프로젝트 중 **1등**





# 출시 목표 및 수익 모델

- 더 많은 사람이 이 재미있는 게임을 즐길 수 있도록 하기 위함
- 지속적인 운영을 위해 서버 사용료 필요
- 인앱 결제를 통해 지속적인 수입 창출
  - 시즌 패스 시스템 도입
  - 플레이가 막힐 때 과금을 통해 다음 퍼즐 해금 가능
  - 새 콘텐츠를 지속적으로 즐기기 위해 시간 혹은 현금을 투입하는 구조
- 광고는 부정적인 사용자 경험을 유발하므로 넣지 않을 것





# Ravita Studio 소개

- **Ravita**: 에스페란토 말로 ‘**활기찬**’
- 서울대학교 컴퓨터공학부 자유개발동아리 UPnL 소속
- 현재 **7명**의 팀원으로 구성
- 팀장(발표자)이 8년 간 동아리에서 활동하면서 10개가 넘는 게임을 제작
- 출시 경험은 없지만 중력 미로를 **출시해내기 위해** 인디크래프트에 지원

중력 미로





Q&A

감사합니다!

중력 미로



# 심사위원 질문

1. 물체가 시각적으로, 그리고 메커니즘적으로 직관적이지 않아 보인다. 튜토리얼에서 설명하긴 하겠지만 개선할 생각이 있는가?
2. 자이로 등의 입력 방식을 추가할 생각이 있는가?
3. PC를 타게팅하면 가로 화면에 맞게 UI를 만들 것인가?
4. 광고를 넣지 않고도 충분히 만족할 만한 수익을 낼 수 있는가?

# 결과

- 인디크래프트 '국내 부문' TOP 50 지원 대상으로 선정!!
  - 1년 이하 마켓 출시 게임이 있는 개발사도 경쟁 상대였음
- 추후에 이 안에서 TOP 6(6월), TOP 5(11월) 선정하여 상금 수령
- 중력 미로는 2023년 9월 출시 예정
- 많이 기대해주세요~!
  - 프로토타입 플레이:  
<https://github.com/salt26/gravita-maze/releases/tag/v1.4.0>

