

GIGDC2022 요약기획서

참가신청서(제작부문) 및 기획서 작성 방법

1. 작성 후, 최종 파일은 PDF 형태로 저장하여 제출해주시기 바랍니다.
2. 작성 시, 폰트(맑은고딕)와 폰트크기(11pt) 등 서식 준수하여 주시기 바랍니다.
3. 항목별로 글자 수와 페이지 수 제한은 없으나 양식별 작성분량을 준수하여 주시기 바랍니다.
- (양식1) 요약기획서 작성분량 : 5장 이내

각 항목에 따라서 5장 이내로 작성하여 주시기 바랍니다.

1. 게임 간단 소개

Noad는 2D 액션 어드벤처 게임입니다. 전투와 스토리 진행에 비중을 두고 개발 중입니다.

Noad의 간략한 스토리를 보자면, 정체를 모르는 검은 물질인 '아드벤'과 그에 반대되는 개념인 '빛'의 관계를 여러 집단이 다르게 해석하는 것을 마주하며 나아가는 책 속 주인공의 이야기입니다. 그 여러 집단 중 게임의 주인공이 속한 사제 집단에서는 빛을 곧 생명이자 남은 수명으로 보고, '아드벤'은 이 빛을 갹아먹는 악의 상징으로 생각합니다. 이를 믿던 주인공은 여러 가지 다양한 해석을 접하며 지금까지 믿어왔던 것들을 새로운 시각으로 바라보고 자신의 목표와 신념을 재정립하게 됩니다.

게임을 시작하면 주인공이 여러 집단을 만나기 전의 상황부터 이야기가 시작됩니다. 정복 전쟁이 끝나 세계를 통일한 주인공의 나라인 '이세라드'에서 원인 불명의 게이트가 생겨났고, 그곳에서 기괴한 생명체들이 나오자, 이세라드는 정복 전쟁에 주 전력이었던 집행단에게 이 부서지지 않는 게이트 너머를 조사하라는 명령을 내립니다. 하지만 집행단은 소식이 끊기게 되고, 사실 기괴한 생명체들이 아드벤을 가득 머금은 상태라는 것을 알게 된 후에 이세라드 정부는 빛을 재생하는 특별한 사제인 주인공의 존재를 접하게 되고, 주인공은 이 게이트를 탐사하는 여정을 떠나게 됩니다.

하지만 게임 속 이야기가 현재 데모에서는 초반의 약간만 등장하며, 처음 대화 장면에서의 정보와 아이টে에 적힌 글 등을 통해 내용을 어렵듯이 알 수 있는 상태입니다.

Noad의 이야기 소재는 살아가면서 사람들과 만나 소통을 이룰 때 감정의 전이와 소멸에서 영감을 얻어 만들어졌습니다. 질투, 탐욕, 분노, 이기심, 혐오 등의 나쁜 감정은 손쉽게 이 사람 저 사람을 옮겨가며 피어나는데, 이런 감정을 별거 아니라는 듯이 날려버리고 잊게 해주는 사람들을 만날 때면 감사와 존경심이 듭니다. 이는 흔히 말하는 '감정 쓰레기통'과 다른데, 내게서 피어난 고통스러운 심정을 남에게 옮기는 것이 아니라 애초에 그런 감정을 모른다는 듯한 반응을 보면 내게 피어난 나쁜 것들도 사라지는 느낌이 듭니다. 많지는 않지만 이런 사람들을 몇 번 마주한 후로 이렇게 감정의 소멸을 돕는 사람을 동경하고 나도 그런 사람이 되기를 꿈꾸게 되었고, 이런 감정과 소멸을 '아드벤'과 '빛'으로 상징하여 표현했습니다.

2. 게임 특징

- 전투 관련 게임적 요소

Noad에는 주인공이 사용하는 여러 무기와 복장이 존재합니다. 각 무기는 다른 스타일의 공격방식을 추구합니다. 또한 모든 무기에는 하나, 모든 복장에는 두 개의 스킬(혹은 버프)이 존재합니다. 이들 중 현재 데모의 진행상 무기는 3종(철제 검, 철제 도끼, 철제 랜턴), 복장은 2종(사제복, 집행복)이 구현되어 있습니다. 복장은 공통자원인 광도(빛) 말고도 복장마다 다른 특수자원이 있으며, 이러한 자원들의 수급법도 다릅니다. 무기와 복장의 조합에 따라 플레이 방식이 달라질 수 있으니 자신에게 맞는, 혹은 특정 적을 공략하기 쉬운 조합을 찾아 플레이할 수도 있습니다.



↑복장과 무기들 (이들 중 복장 2종, 무기 3종 구현됨)

이 아이템들은 능력치 강화가 가능합니다. 제단에서 제물(게임 내 재화)을 바쳐서 축복받을 때 해당 아이템이 받을 수 있는 능력치 리스트에서 3종류의 능력치가 무작위로 제시됩니다. 제시된 능력치 중 하나를 골라 적용할 수 있습니다. 한 제단에서 강화를 여러 번 진행할수록 금액이 증가합니다.



↑강화 시 재화 소모

↑아이템에 맞게 제시되는 능력치 3종 (예시)

또한 Noad에는 주인공이 상대할 다양한 적이 등장합니다. 적들은 그들이 속한 그룹의 테마에 맞게 디자인되며, 공격방식도 여러 가지입니다. 이들 중 현재 데모의 진행상 '아드벤에 잠식된 동물' 테마의 적이 6종 구현되었습니다. 아래 그림에서 가장 오른쪽의 적은 몇 가지의 패턴 공격을 사용하며, 데모에서의 보스전을 담당합니다.



↑구현된 6종의 적

- 그래픽 컨셉

아래 자료들에 보이다시피 도트 그래픽으로 표현했습니다. 그림을 그릴 때는 조금만 세부적인 묘사를 해도 이걸 어떻게 이 조그만 셀에 옥여넣을지 고민이 많아져서 '아, 셀을 더 작게 잡을걸' 하고 후회하지만, 막상 다 그리고 보면 특유의 스타일이 느껴지는 게 좋아서 큰 셀의 도트 그래픽으로 만들었습니다.

또한 조명을 다채롭게 이용했습니다. 크게 두 가지 방법으로 극적인 효과를 주었는데, 먼저 색채를 이용해 공간에 대비를 준 점입니다. 게이트에 들어가기 전의 마을이나 건물 내부 등 플레이어가 안전한 곳의 조명은 노란빛을 띠고, 게이트 너머의 마을과 같은 플레이어가 위험한 공간의 조명은 매우 어둡거나 붉은빛으로 만들어 색채를 통해 플레이어의 긴장을 조절할 수 있게 만들었습니다. 색채뿐만 아니라 필드의 어둠을 통해 빛을 이용하는 스킬이나 아이템에 긍정적인 인식을 주기 위해 노력했습니다. 또한 어둠을 통해 전투의 난이도를 조절하기도 했습니다.



↑ 노란 조명의 안전한 공간(게이트 외부 마을)



↑ 노란 조명의 안전한 공간(건물 내부)



↑ 붉은 조명의 위험한 공간(게이트 너머 마을)



↑ 어두운 곳의 기막

3. 게임 플레이 방식

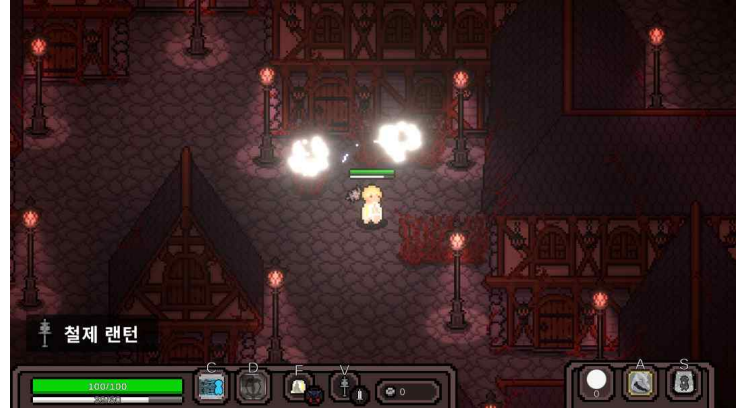
Noad의 진행은 스토리가 나오는 컷신, 전투가 이루어지는 필드, 필드의 아이템들을 통한 세계관의 정보 취득, 이렇게 3부분으로 나뉘어 있습니다. 아이템에 기록된 글들로 Noad의 과거 이야기를 유추해볼 수 있습니다.

전투의 경우 회피 위주의 치고빠지는 소울류 게임을 닮았습니다. 그리고 맵 구성의 경우 아이템이나 스킬을 얻어 이전에 가지 못하게 막혀있던 곳으로 다시 찾아가는 메트로베니아 장르의 방식을 차용했습니다.

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



↑ 인게임 장면 1



↑ 인게임 장면 2 (상호작용)



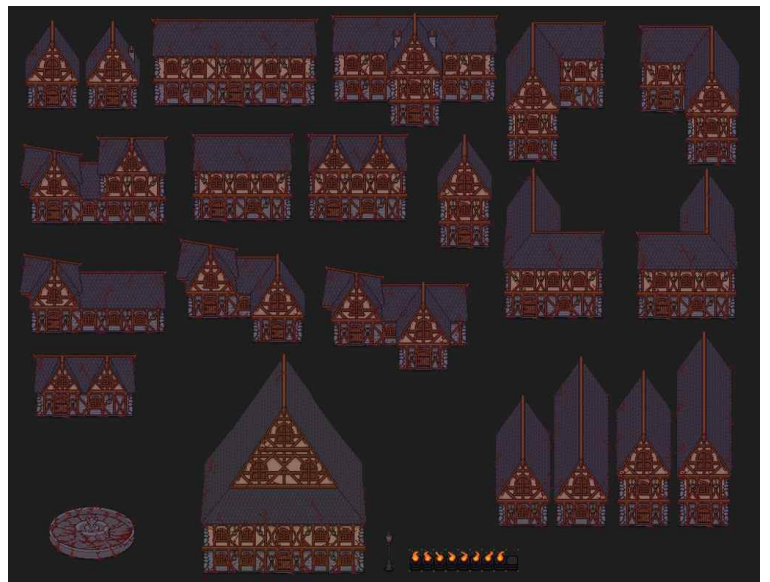
↑ 전투 장면 1



↑ 전투 장면 2



↑ 복장별 캐릭터 아틀라스



↑ 게이트 너머의 건물들

5. 기타 추가 사항

열심히 준비한 스토리를 전부 보여드릴 수 있도록 개발하고 있습니다. 현재 고등학교에 다니고 있지만, 수업을 들으며 매일 약 4시간 이상 꾸준히 개발하고 있습니다. 또한 2021년 3월부터 메모장에 한 것과 할 것, 그리고 아이디어 등을 기록하는 일지를 쓰고 있습니다. 성실함은 강한 무기라고 생각하며 작성했고, 지금 그 일지는 10,500줄 정도에 이르렀습니다. 과거의 일지를 보면 정말 대충한다고 느껴질 만큼 기록과 개발의 체계화 및 속도에 성장이 있었고, 이를 감안하여 2023년 하반기에 Noad를 대략 마무리하는 것이 현재의 목표입니다. 현재 스토리 진행이나 맵의 구성, 음악과 같은 여러 가지 게임적 요소들은 부끄러운 상태이지만, 이를 보강하고 있습니다. 현재로서는 스팀에 PC 게임으로 발매하기 위해 개발하고 있으며, 영어나 중국어 등 여러 언어로 번역할 계획입니다. 긴 글 읽어주셔서 감사합니다.

게임의 모든 요소는 직접 제작했습니다.

(그림, 프로그래밍, 시나리오와 레벨 구성, 음악 등)

일부 효과음은 freesound의 CC0(퍼블릭도메인) 표시가 붙은 파일들을 변형하여 제작했습니다.

- freesound 사이트

<https://freesound.org/>

사용 프로그램: Unity, Visual Studio, Aseprite, Cakewalk