

GIGDC2023 요약기획서(제작부문)

1. 게임 간단 소개



Shape of Dream 은 자신만의 영웅을 만들어나가는 멀티플레이 쿼터뷰 로그라이크입니다.

플레이어는 꿈과 현실의 경계가 희미해져 꿈의 힘이 흘러나오기 시작한 세계에서 괴물들이 즐비한 중간계 “여울”로 들어가 모험하게 됩니다. 여울 속에서 영웅들은 새 스킬, 정수, 혼돈 등을 습득하며 성장할 수 있고, 이 과정 속에서 도전과제를 해금하고 스토리, 비밀 등을 파헤칠 수 있습니다.

2. 게임 특징

1. 세계관 요약

우리는 모두 꿈을 꾸는다. 우리가 잠을 잘 때 이따금 정신이 반대편의 세계로 넘어가 즐거운 경험을 하기도 하고, 끔찍한 경험을 하기도 합니다. 어떤 사람들은 자기가 꿈을 꾸고 있다는 것을 스스로 인지하는, 소위 “자각몽”이라고 불리는 꿈을 꾸곤 합니다. 자각몽 속에서는 무엇을 상상하던 내 눈앞에 직접 만들어낼 수 있다고 합니다. 하지만 꿈에서 깨어나면 우리는 원래의 삶으로 돌아옵니다. 그곳에서 무슨 일이 일어나던 상관이 없습니다. 몸은 우리 세계에 남아있으니까요. 전설에 따르면, 한 남자는 현실의 육체를 이끌고 꿈의 세계로 직접 들어가는 데 성공했습니다. 그리고 그곳에서 아주 오랫동안, 어쩌면 지금까지도 꿈을 꾸고 있다고 합니다. 어떤 느낌의 삶일까요? 상상하기만 하면 무엇이든 이루어지는 세상 속에서 그는, 행복하게 살고 있을까요?

어느 날 꿈과 현실의 경계가 희미해지기 시작했고, 사람들이 악몽 속에서 봐왔던 괴물들이 현실로 빠져나와 사람들을 해치게 됩니다. 사람들은 곧 꿈과 현실을 잇는 중간계로 가는 관문이 이곳저곳에서 열려 괴물들이 나오고 있음을 알아내었습니다. 사람들은 자신의 터전을 지키기 위해 맞서 싸웠습니다. 하지만 어떤 사람들은 이를 기회로 보았습니다. 여울을 거쳐 깊은 꿈의 세계로 들어가는 자에게 상상을 현실로 빚어낼 수 있는 힘이 주어진다는 소문이 돌았기 때문입니다. 괴물들을 막기 위해 기사단이 창설되고, 국가적 재난에

대한 책임을 이유로 왕이 폐위되었으며, 여울과 꿈을 중심으로 하는 종교가 생겼습니다. 그리고 5인의 영웅들은 각자의 이유를 가지고 여울로 진입합니다.

2. 주요 콘텐츠

◆ Steam 온라인 멀티플레이 협동

Shape of Dream은 혼자서도 플레이할 수 있지만 2인 ~ 4인이 협동하여 여울을 모험할 수 있으며, 친구가 옆에 없어도, 복잡한 설정을 거치지 않아도 온라인으로 게임을 즐길 수 있습니다. 친구를 초대해 협동하거나 공개 로비를 생성해 모르는 사람들과도 플레이할 수 있습니다.

◆ 각자의 사연을 가지고 여울에 진입하는 5명의 영웅들

라세르타, 미스트, 유바르, 베스퍼, 아우레나, 총 5명의 영웅들이 기획되어 있으며 각각 여울에 진입하는 각자의 이유를 가지고 있습니다. 예를 들어 라세르타는 한 때 왕실 방위군 소속이었던 저격수 도마뱀으로, 푸른 빛을 내며 사라진 아내에 대한 실마리를 찾기 위해 여울로 진입합니다.

이 중 라세르타, 미스트, 유바르 3명의 캐릭터가 현재 플레이 가능하도록 구현되어 있으며, 각각의 영웅들이 원거리 딜러, 브루저, 메이지의 플레이 스타일을 반영하도록 설계했습니다. 이를 통해 어떤 직업군을 선호하던 게임에 재미를 느낄 수 있도록 했습니다.

◆ 스킬과 정수의 조합으로 계속 변화하는 캐릭터

여울 속에서 플레이어는 스킬을 습득하여 자신의 사용 기술을 변경할 수 있고, 스킬에 정수를 장착하여 해당 스킬을 강화할 수 있습니다. 예를 들어 화살을 날리는 스킬에 별뿔별을 떨어트리는 정수와 생명력 흡수 정수를 장착하면, 화살이 맞은 적들에게 별뿔별이 떨어지고 내 체력을 회복하는 스킬이 완성됩니다. 30+개의 스킬들과 40+개의 정수들을 조합하여 만들 수 있는 빌드의 가짓수는 무궁무진합니다.

◆ 도전과제를 통한 진행의 재미, 그리고 스토리텔링

게임 내에서 업적을 달성하면 습득할 수 있는 새로운 스킬, 정수나 플레이 가능한 영웅이 해금됩니다. 이렇게 해금한 항목들은 다음 게임부터 여울에 등장하며 새로운 빌드와 시너지를 연구할 수 있는 여지를 제공합니다. 또한 수집품에서 자신이 해금한 항목들을 확인할 수 있는데, 일부 스킬과 정수에 관련된 기억의 흔적이 쓰여 있습니다. 이를 통해 Shape of Dream의 세계관과 캐릭터들의 스토리를 추측할 수 있는 기회를 제공함과 동시에, 스토리를 원하지 않는 사람들은 온전히 게임플레이에만 집중할 수 있게 하는 스토리텔링 방식을 채택했습니다.

◆ 영웅 로드아웃 시스템

각 영웅은 고유한 스킬과 패시브 능력을 지니고 있습니다. 또한 영웅마다 그 영웅으로만 해금 가능한 도전과제가 존재하는데, 해당 도전과제를 완수하면 새로운 고유 스킬과 능력이 해금됩니다. 이를 통해 자신이 재밌어하는 영웅을 계속 플레이해 능력을 해금하고, 고유 스킬을 변경하여 그 영웅의 플레이 스타일을 변화시킬 수 있습니다.

◆ 4가지 원소와 시너지

Shape of Dream에는 각기 다른 효과를 가지는 화염, 냉기, 빛, 어둠의 4가지 원소가 존재합니다. 불이 붙은 적들은 지속 피해를 입고, 냉기서린 적들은 이동과 공격이 느려집니다. 빛에 노출된 적들은 마법에 큰

피해를 입고 어둠에 오염되면 공격에 큰 피해를 입습니다. 이 효과만으로도 플레이어는 이득을 볼 수 있지만, 진가는 해당 원소를 사용하는 스킬과 정수들을 조합했을 때에 나타납니다. 각 원소별로 플레이 컨셉을 기획하고 시너지가 자연스럽게 나타나도록 하여 원하는 빌드를 만드는 재미를 살렸습니다.

3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

◆ 주요 게임 플로우

전투 → 성장 → 보스전 → 전투 → 성장 → 보스전 ... (반복)

◆ RTS, MOBA 와 유사한 쿼터뷰 조작

플레이어와 적들을 내려다보는 쿼터뷰 시점이며 Q, W, E, R 키로 스킬을 사용할 수 있고 마우스 조작과 A 키를 통해 적들을 공격할 수 있습니다. Space 로 적들의 공격을 회피하고 F 키로 여울의 존재들에게 말을 걸거나 기계를 작동할 수 있습니다.

◆ 능력치와 레벨

각 영웅에게는 공격력, 주문력, 최대 체력, 공격 속도, 치명타 확률, 스킬 가속 등 다양한 능력치가 존재합니다. 이 능력치들은 레벨이 상승하거나 혼돈을 작동하는 등의 여러 방식으로 성장시킬 수 있습니다. 또한 특정 정수들을 활용하면 방어력, 화염 강화, 이동 속도 등의 능력치를 변화시켜 전투에서 우위를 점할 수 있습니다.

◆ 여울의 존재들, 상점

여울에서 플레이어는 골드와 꿈가루를 획득할 수 있습니다. 골드는 여울의 존재들과 거래를 할 때에 사용되고 꿈가루는 자신이 가진 스킬이나 정수를 강화하는 데에 사용됩니다.

◆ 이미 다녀간 존재들의 잔재

여울에는 작동할 수 있는 다양한 종류의 “잔재”들을 볼 수 있으며, 이 잔재들은 플레이어에게 여러 방법으로 도움을 줍니다. 그 중 몇 가지를 소개하면 다음과 같습니다.

- 기억의 잔재
플레이어의 체력을 희생하여 무작위 스킬을 떨어뜨립니다.
- 증오의 잔재
다양하고 높은 품질의 보상을 떨어트리지만, 무작위 고난이 플레이어에게 주어집니다. 갑자기 번개가 떨어지거나, 능력치가 뒤섞이거나, 강력한 적들이 등장하는 등 어떤 고난이 닥칠지 모르기 때문에 긴장해야 합니다.

◆ 게임 도중에 스킬과 정수를 변경하는 덱 빌딩

플레이 도중 아무 시점에 Ctrl 을 누르면 “편집 모드”에 들어갑니다. 편집 모드에서 영웅이 지닌 스킬과 정수들을 버리고, 갈아 끼우고, 위치를 바꿀 수 있으며 이 변경 사항이 게임에 즉시 반영되어 새로운 증강 효과를 지닌 스킬을 바로 사용할 수 있습니다.

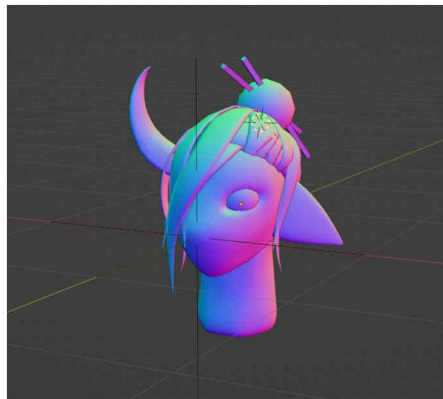
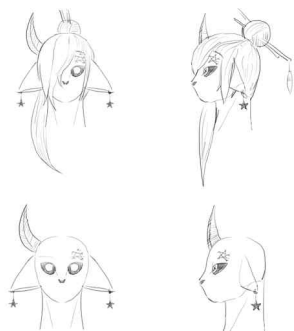
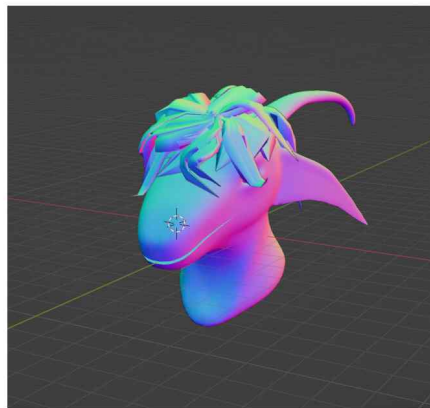
◆ 영웅들을 뒤쫓는 추적자

여울의 왕, 프로미투스는 현실의 존재가 여울에 발을 들이는 것을 싫어해 추적자들을 보내 플레이어를 추방하려 합니다. 주기적으로 시간이 지나면 추적자들이 등장하고, 이들은 기민하게 움직이며 플레이어에게 큰 피해를 줍니다. 이들을 자주 만나지 않으려면 게임을 빠르게 진행해야 합니다.

◆ 난이도 조절

게임을 시작할 때 자신의 숙련도에 따라 쉬움, 보통, 어려움의 난이도를 선택할 수 있으며, 난이도에 따라 적들의 능력치, 개체 수 등이 달라집니다. 하드코어 게이머들을 위해 “악몽” 난이도도 준비되어있는데, 능력치 조절뿐만 아니라 치유량이 감소하거나 괴물 AI의 스킬 적중 능력이 향상되는 등 게임을 지옥으로 만드는 다양한 장치들이 준비되어있어 도전을 즐기는 플레이어들도 재미있게 즐길 수 있습니다.

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



5. 팀원 역할 기술

- ◆ 심은섭 : 팀장, 개발 총괄, 기획, 스토리, 캐릭터 모델링 등
- ◆ 강기표 : 스토리/세계관 총괄, 개발, 기획, 맵 개발 등

6. 기타 추가 사항

- ◆ Steam 상점에서 이번 겨울 Early Access 공개 예정
- ◆ 12월 Steam 상점 다국어 출시 예정

7. 게임 개발 과정 중 에피소드

◆ 기획: n 백번의 플레이 테스트, n 백번의 기획 변경

힘, 지능, 민첩, 스킬 포인트, 스킬 각성, 모두 이전 게임 버전에 존재했던 메커닉이었습니다. 당시 좋은 아이디어라고 생각했기 때문에 심화 기획과 구현까지 완료가 되었던 요소들입니다. 하지만 실제로 플레이 테스트를 진행해보았을 때 부정적인 반응이 많거나, 너무 복잡하거나, 우리 게임의 속도와 어울리지 않는다는 이유 등으로 모두 사라지고 대체되었습니다. 게임을 보는 눈이 부족해 쓸모없는 기능의 개발에 시간을 낭비했다고 생각할 수도 있지만, 그러한 시행착오가 있었기에 지금의 Shape of Dream 이 있을 수 있지 않았나 생각도 들게 되었습니다.

플레이어의 존재를 모르는 크립에게 주는 데미지는 1.5배 (무방비 보너스)
(기술 테스트가 floating 함)

감지 메커닉

플레이어가 고요하지 않은 스킬을 시전하면 주변의 몬스터가 플레이어의 음파를 따라보며 거리에 따라 Detection Gauge가 자동으로 한명의 적이 플레이어를 감지하면 모든 적이 플레이어를 감지함

Feedback

Detection Gauge가 점점 차오르며 pitch 상승하는 지~ 하는 audio feedback 이 있음
들리면 퀘 느낌표 뜨면서 땅! 하겠지

은신

은신은 1.5초 동안은 절대 은신으로, 모든 적들의 자신에 대한 Detection 을 빠르게 떨어트림
밀집 거리보다 더 떨어져있는 적은 Detection이 오르지 않음.
고요하지 않은 스킬을 시전하거나 피해를 입으면 일찍 해제됨.

Feedback

Suppression

Telegraphed 타겟팅 CC기이다.

- 시전하는 대상을 때려 넉백 등으로 시전을 끈는다.
- 이동기를 아끼고 Suppression을 당한 후 Space를 눌러 파헤친다.

장점

새로운 시도이다.

신선하지 않을까?

롤/히오스 유저에게 더 익숙하지 않을까?

반응을 요구하는 플레이, 피지컬 요소를 추가하는 계기가 될 수도 있다.
혹은 그냥 찡크면 무대별로 들어가서 다 죽일 수 있다.

단점

피지컬이 중요한 요소로 적용할 수 있도록 할 수 있나?

얼마나 잘하던 불가능한 판이 존재할 수 있지 않나?

변수 창출이 5인 팀게임과 다르게 1다에서는 적을것이다.

내가 창출할 수 있는 변수가 없다.

=> 공격을 카운터할 수 있는 스킬을 넣으면 어떨까?

게임 플레이 기획

현재 기획의 문제점

4인 협동 했을때 아이작같은 방 to 방으로 하면 문제가 생긴다. 방 자체가 크던가... 그냥 아이작이나 하데스에 4명 꾸겨넣는다고 생각해보자. 문제가 있다.

기획 1

워크래프트처럼 미니맵 있고, 탐험해야되고...

몬스터를 잡아야하는 이유

각각 몬스터 군집을 다 잡으면 보상 드롭.

보스방을 열려면 골드가 필요?



Scrapped Ideas

- [SCRAPPED] Rework multiplayer scheme
- Database Rework (SCRAPPED!)
- Mist Scrapped
- 베이스 아이템 => 코어 아이템
- Base Item 활용방안
- Console Commands
- 아이템 중복작용
- What players can try
- Add Asset Validation in DewDatabase
- 힘/민첩성/지능 보너스
- 이름 및 로그 고민

▲ 수많은 시행착오를 거치며 채택, 변경, 폐기된 아이디어들.

◆ 개발: 보이지 않는 복잡한 시스템

이 게임에서 플레이어는 스킬을 계속 바꿀 수 있고, 정수를 통해 그 스킬에 붙는 특수 효과까지 조절이 가능합니다. 심지어 특수 효과들이 서로 상호작용하여 연쇄 작용을 일으키거나 하는 일이 가능합니다. 이러한 유동적인 시스템은 재미있긴 했지만, 예상치 못한 조합에서 나오는 버그, 밸런스 붕괴, 미처 생각하지 못했던 디자인 오류 등을 많이 만났습니다. 예를 들어 피해를 치유로 바꾸는 효과와 치유를 피해로 바꾸는 효과가 만나면, 서로가 서로를 발동시키는 무한 반복이 나타나다 결국 게임이 멈추고 꺼져버리는 경우가 생겼습니다. 연쇄 작용은 재미있는 메커닉이었지만, 많은 허점이 있는 시스템이었습니다.

이러한 연유로 최대한 게임에 재미있는 메커닉을 구현하되 유저가 가끔씩 게임을 고장내는 일이 없도록 하기 위해 많은 시행착오를 거쳤습니다. 그 예로 모든 투사체들이 연쇄 작용 데이터를 추적하다 Cycle 이 감지되면 반응을 멈춰 무한 반복을 방지하는 시스템이나, 모든 피해들에 적중 계수가 있어 일정 확률로 발동하는 효과들이 지속 피해들에 과하게 발동되는 것을 막는 시스템 등이 있습니다. 이러한 시스템들은 게임을 즐기는 입장에서는 눈치채지 못하거나 별로 중요하지 않다고 생각할 수 있지만, 이 시스템들의 견고함이 게임플레이와 플레이어의 만족에 큰 영향을 끼친다는 것을 알게 되었습니다.

Avoid Infinite Loops

체력 회복 스킬 ⇒ 회복시 딜 ⇒ 딜시 회복 ⇒ 회복시 딜... 이런 것을 막아야 한다.

자신이 Reactive한 정수이고 이미 Contribute하였다면 해당 이벤트에서는 자신은 빠져야한다.

단 체력 회복 스킬 ⇒ 회복 중폭 ⇒ 회복시 딜 ⇒ 딜시 회복 ⇒ 회복 중폭

여기서 회복 중폭은 다른 loop를 발생시키지 않을 것이다. 즉 2번 발동되어도 괜찮다.

이벤트에서 DidAlreadyContribute() check를 할 필요가 없는 정수인 것이다.

하지만 이 무한루프가 정수끼리만 문제는 아니다.

플레이어의 패시브가 내가 준 모든 피해의 20%만큼 회복합니다. 가 있다고 해보자.

Essence만 Contribution Check를 하면 문제가 안되는데??? 뭐지 ㅋㅋ

Example

A. 이 스킬로 피해를 줄 때마다 해당 피해의 30%만큼 주변 적들에게 피해를 주는 폭발을 발생시킵니다.

B. 이 스킬로 피해를 줄 때마다 자신이 1의 체력을 회복합니다.

C. 이 스킬로 체력을 회복시키거나 보호막을 부여할 때마다 해당 회복량/보호막량의 50%의 피해를 나누어 주는 빛의 광선을 시전합니다!

은섭 TODO

Board · By Status All Tasks Table +

Pending	On-going	Done
<ul style="list-style-type: none"> 스크린샷 (High) GIGDC, BIGS 출품 (High) GIGDC 오른쪽 클릭으로 적 공격 키고 끄기 설정 (Medium) 허무의 정수 (Medium) skill gem ping 	<ul style="list-style-type: none"> 대회 준비 집중 (Milestone) 라세르타 R 제작 (High) Hold to Cast 시스템 기획 (High) Quest Display 시스템 기획 및 개발 (High) + New 	<ul style="list-style-type: none"> 높은 우선순위 버그 픽스 및 수정사항 (High) UMotion 권장으면 구매 주환이 피드백 (Medium) 아이디어 (Low) 트래일러 위한 기능 개발 (High) 발자국 소리로 허전함 감소?

▲ 무한 반복 문제를 해결하는 시스템 기획 및 프로젝트 관리를 위한 스프린트 화면