

GIGDC2023 요약기획서(제작부문)

1. 게임 간단 소개

제목	블랙아웃
장르	4인 코옵 좀비 슈터
플랫폼	PC (Steam)
게임 시점 / 그래픽	2D 사이드뷰 / 도트
개발엔진	Unity
플레이 인원 수	1~4인 (1인 플레이 가능)

[게임 설명]

블랙아웃은 2D 도트 사이드 뷰 형식의 4인 코옵 좀비 슈터로 플레이어는 근 미래 배경 특수부대가 되어 연구소, 지하철, 공장 등 각기 다른 콘셉트와 특징을 가진 필드에서 다른 유저와 협력하여 좀비를 처치하고 여러 가지 임무를 수행하는 게임입니다.

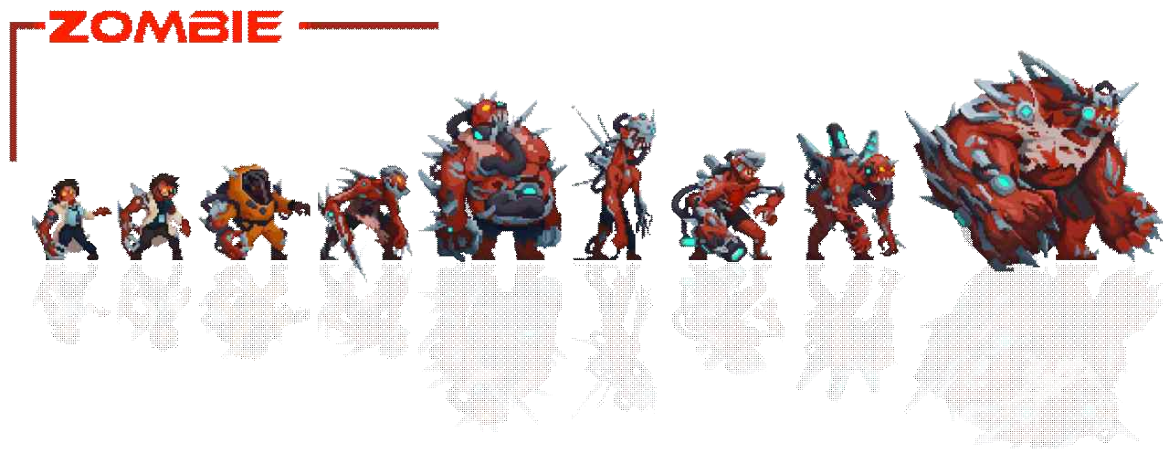
[시나리오]

2xxx 년 평소처럼 지구의 궤도를 돌며 외부 경계 임무를 수행 중이던 우주 순양함 "스틸도브"는 지구 연방 수도인 "아라"에서 긴급 지원 요청이 온 것을 확인했다. 수도 외곽에 있는 연구소 "판데른"에서 정체불명의 인명피해가 발생한 것을 확인, 순양함의 통제 지휘관인 AI '솔로백'은 특수부대 "블랙아웃" 팀을 긴급 파견한다. 긴급 포드를 타고 현장에 도착한 블랙아웃 팀은 시체가 없고 혈흔만이 남겨진 흔적을 발견한다. 뜯어져 있는 벽면과 파괴된 실험기계들을 지나쳐 그들이 맞이한 것은 기계와 결합된 괴물들, 살아 움직이는 시체, 죽음의 공포 없이 인정사정없이 달려드는 괴물들을 제치고 임무를 완수하는 것은 오직 당신에게 달렸다.

2. 게임 특징

1 근 미래 좀비 아포칼립스

블랙아웃은 근미래를 배경으로 하는 좀비 아포칼립스 게임입니다. 시한폭탄 기계와 결합되어 자폭하는 "폭탄 좀비"나 레이더, 안테나와 연결되어 플레이어들을 빠르게 감지하는 '감지 좀비' 등 시대적 배경에 맞게 여러 가지 기계와 금속들이 결합된 좀비들이 등장합니다. 따라서 플레이어들은 좀비들의 각각의 특성을 파악하여 효과적인 공략법을 찾아 좀비들을 처리해야 합니다.



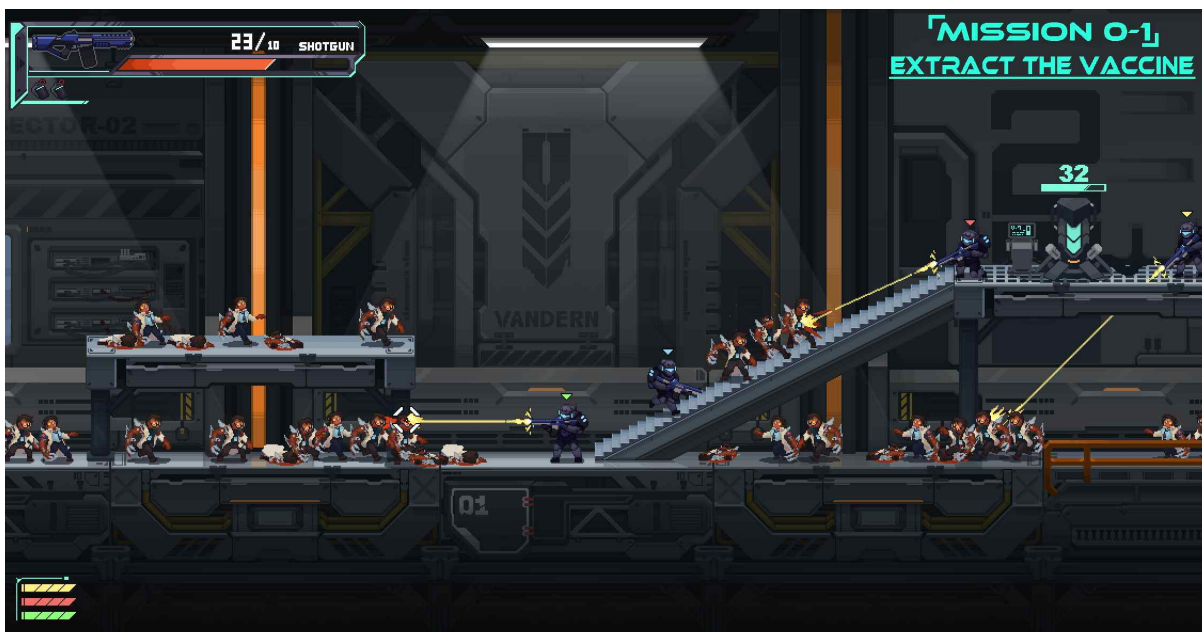
2. 스피디한 진행과 긴장을 놓을 수 없는 플레이

개발 중인 다양한 콘셉트의 맵들과 여러 가지 미션들은 플레이어가 항상 긴장하며 맵을 탐색하게 만듭니다. 천장, 환풍구에서 떨어지는 좀비들과 백신 추출을 위해 특수 기계를 지켜야 하는 미션 등, 플레이어는 긴박하고 스릴 있는 진행 속에서 순간의 선택이 중요한 플레이를 하게 됩니다.



3. 유저들과 협력하며 다양한 전략을 펼친다

블랙아웃은 코옵 좀비 슈터로 최대 4명까지 협력하여 게임을 플레이할 수 있습니다. 따라서 다양하고 많은 좀비들이 플레이어들을 습격하고 여러 가지 어려운 미션과 맵들이 존재합니다. 플레이어들은 이를 해결하기 위해 유저들과 소통하며 미션들을 해결해야 하며, 4명 전체가 같이 갈 것인지, 아니면 인원을 분배하여 행동할 것인지, 여러 가지 전략들을 사용하여 위기를 극복해야 합니다.



3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

조작키

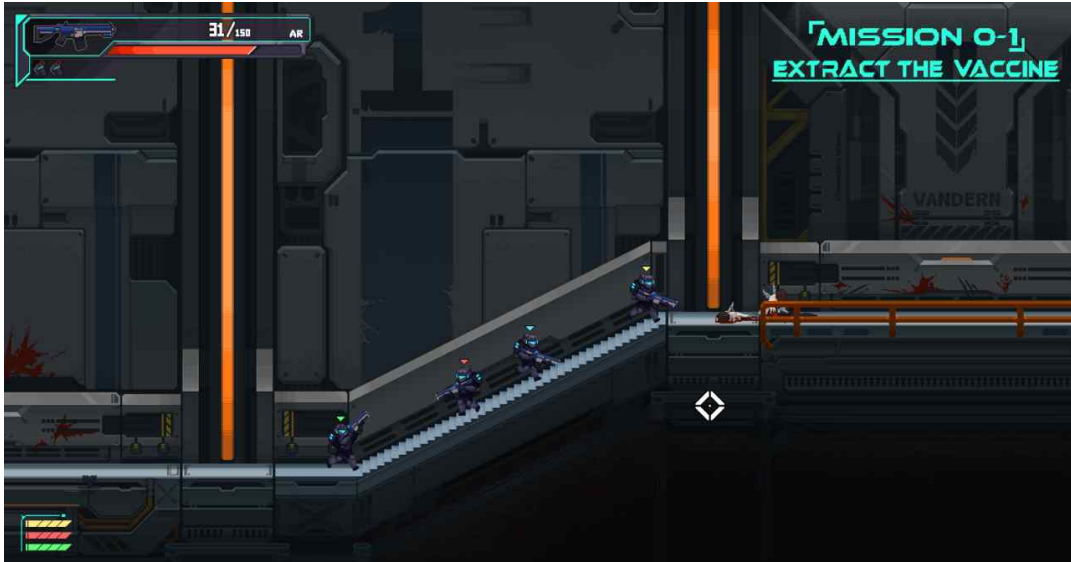
이동 : A ,D / 점프 : SPACEBAR / 달리기 : Shift + A ,D / 슬라이딩 : 달리기 + S

아이템, 무기 바꾸기 : 1,2,3,4,5 / 아이템 사용 : 원하는 아이템을 선택 + 좌클릭

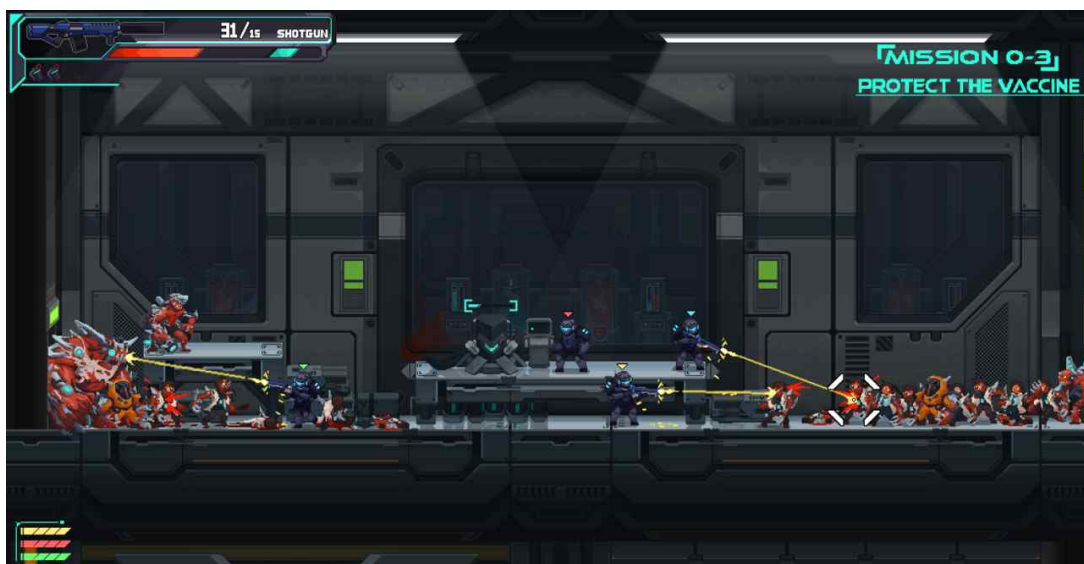
사격 : 좌클릭 / 조준 : 우클릭 / 정조준 : S + 우클릭 /밀치기 : 휠 버튼

[목표: 미션 클리어 후 탈출]

좀비들이 있는 지역에 투입된 플레이어들은 해당 맵에 할당된 미션들을 완수하고 탈출구역으로 이동하여 맵을 빠져나가야 한다.



1. [맵을 진행하며 미션을 찾는다.]



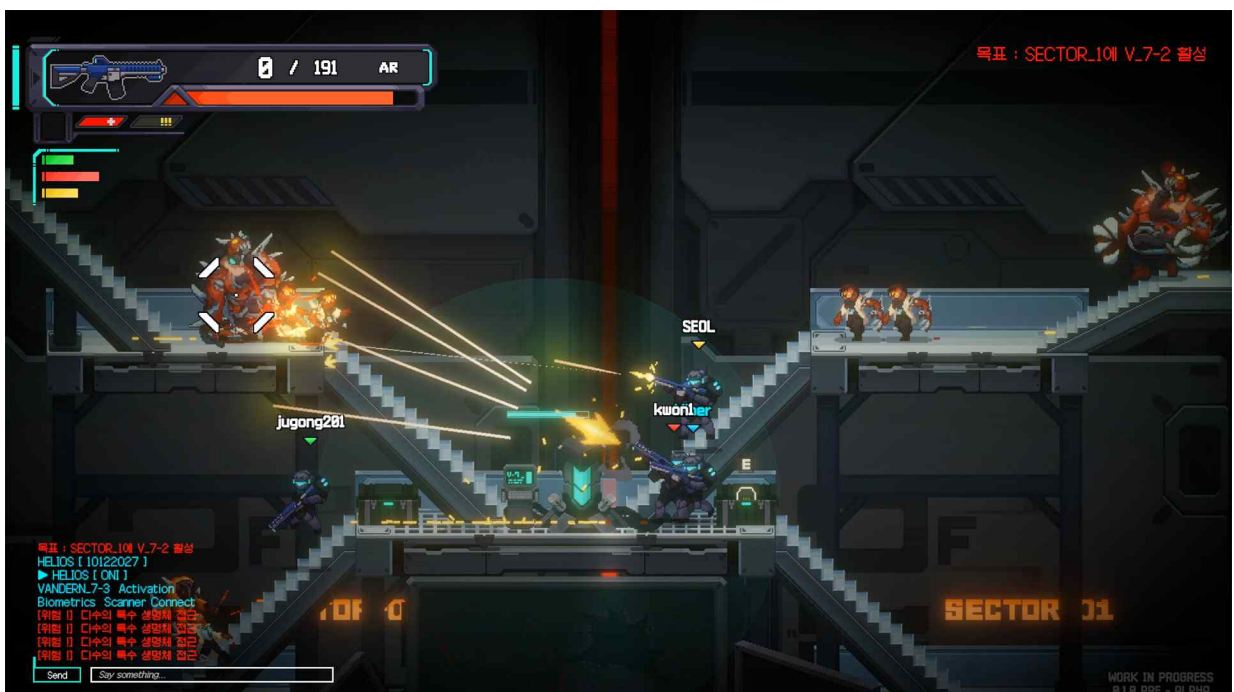
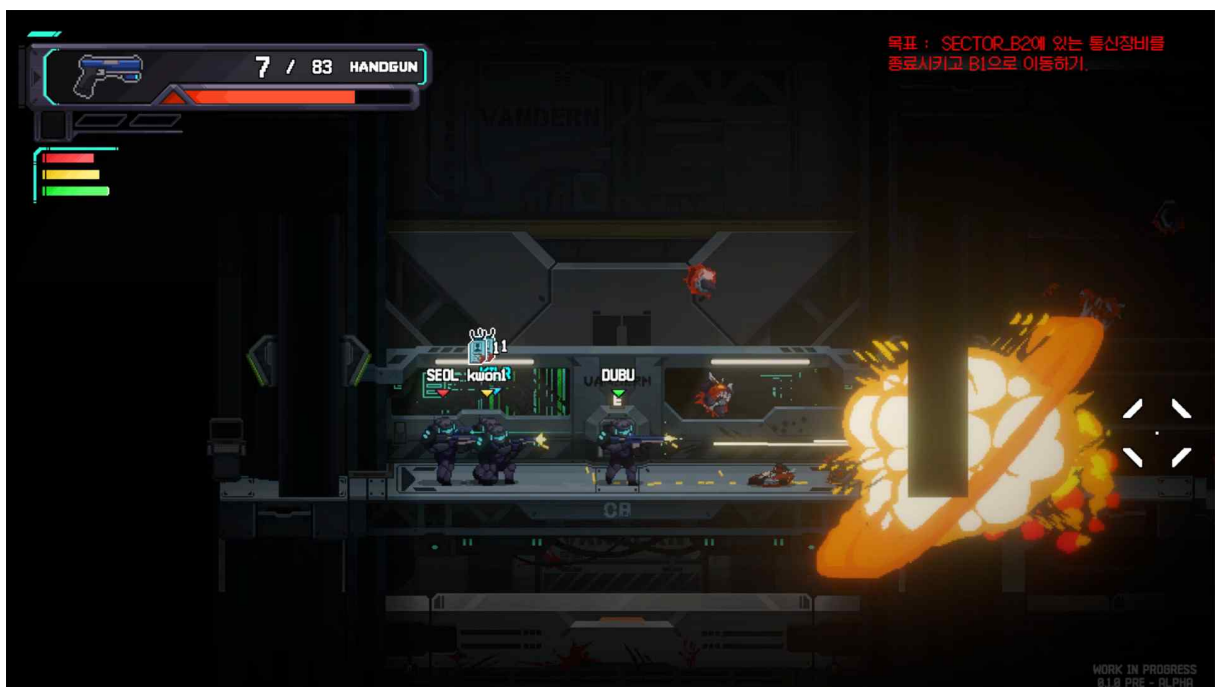
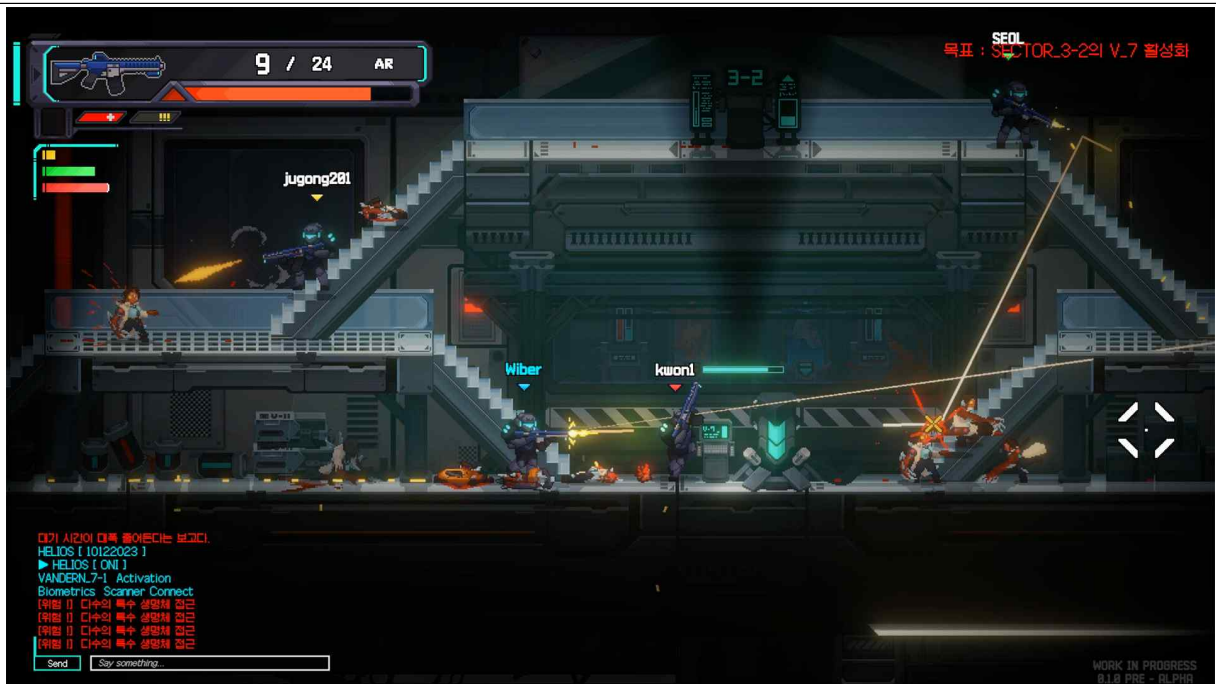
2. [다른 유저와 협력하여 미션을 클리어 한다.]



3. [1번과 2번을 반복하며 탈출구역까지 이동한다.]

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





5. 팀원 역할 기술

[실외기 오퍼레이션]

강준안 : 팀장/ 기획

권태서 : 팀원/ 프로그래밍

설재석 : 팀원/ 픽셀 그래픽 , 애니메이션

6. 기타 추가 사항

2022 년 17 회 경기게임오디션 TOP1 & Playstation's pick 수상

2022 년 DNIF 대구 인디게임 페스티벌 학생부 TOP3 수상

2022 년 인디크래프트 선정 및 전시

2022 년 BIGS 선정 및 전시

2022 년 버닝비버 선정 및 전시

2023 년 스마일게이트 인디고 킵고영상 수상

2023 년 스마일게이트 멤버쉽 인디게임 부분 선정

2023 년 한국콘텐츠진흥원 게임기획 창업지원 선정

7. 게임 개발 과정 중 에피소드

우리팀은 블랙아웃을 개발하면서 크고 작은 난관들을 해결하면서 개발을 진행했다. 프로젝트를 진행하면서 부딪힌 첫 번째 난관은 장르의 차별화였다.

현 개발 중인 블랙아웃은 4인 좀비 코옵 슈터 장르이고, 레프트 4 데드, 백 4 블러드, 월드 워 Z처럼 이 장르는 생각보다 널리 퍼져있다. 더군다나 4인 코옵 장르까지 포함하면, 우리가 개발하려는 게임은 상당히 두터운 팬층과 유저풀을 가지고 있다. 물론 이것은 장르 자체가 가지는 잠재력이 높다고 할 수 있겠지만, 같은 장르 속에서 다른 게임에 어떤 차별점이 있는지는 별개의 문제다. 우리가 생각하는 차별화 전략이란, 경쟁사와는 멀어지되 유저와는 가까워지는 전략이었고, 따라서 우린 2D 사이드뷰 형식을 채택하는 것과 협력성 높은 플레이를 차별화 요소로 선택했다. 일단 3D 코옵 좀비 슈터 자체는 앞서 언급한 대로 레프트 4 데드 같은 이미 견고한 게임이 있기 때문에 솔직하게 우리 팀이 그 이상을 넘을 만한 새로운 3D 코옵 좀비 슈터를 만드는 것은 힘들다고 생각됐다. 하지만 2D 사이드 뷰 형식의 코옵 게임은 시장에는 별로 없지만 유저들이 익숙한 플레이 방식이라 생각되었고 도트 (픽셀) 그래픽을 채택한 2D 사이드뷰 게임을 만들기로 결정했다.

물론 탐부나 벨트 스크롤 등 다른 방식의 2D 코옵 시점도 존재했다. 하지만 우리 팀이 탐부를 채택하지 않은 이유는 도트 스타일로 우리가 원하는 그래픽을 보여주기에 2D 탐부 시점은 부족했고 벨트 스크롤 방식은 너무 흔한 방식의 2D 코옵이라는 점도 있지만 모든 유저가 한 카메라를 공유하는 방식이 아닌 유저 각자의 카메라를 가진 상태로 자유롭게 돌아다니며 이동하는 완전한 멀티 형식을 취하고 싶었기에 적합한 시점은 2D 사이드 뷰 라는 결론이 나왔다.

하지만 사이드뷰를 채택하고 축의 제한이라는 난관에 부딪혔다. 탐부나 벨트 스크롤 형식은 적의 X, Y, Z 축, 다양한 방향에서 올 수 있는 반면 사이드뷰는 X축 위주의 플레이 성향이 강했다. 이는 곧 프로토타입 과정에서 단순히 좌우 밀기 게임이 돼버린걸 확인할 수 있었다. 이를 해결하기 위해선 Y 축의 공간을 활용해야 함을 깨달았고, Y 축을 잘 활용하기 위해 기존 프로토타입의 오직 키보드 사용 방식에서 자유롭게 적을 조준할 수 있는 마우스 방식을 추가했다. 따라서 적과 지형 또한 변화할 필요가 있었다. 기존 걷는 좀비에서 몇 가지의 특수한 좀비들은 벽이나 천장을 타고 이동할 수 있게 하거나, 천장에 빈 공간이나 환풍구에서 좀비가 떨어지게 하는 방식으로 프로토타입에 변화를 주었고, 구멍이 뚫린 발판을 설치하여 유저들이 총알을 아래에서 위로 위에서 아래로 쏠 수 있도록 새로운 시도를 했다. 이 방법은 기존 지루했던 밀기 싸움 방식

에서, 3D 게임처럼 어느 방향에서 좀비가 플레이어를 덮칠지 모르는 긴장감과 즐거움을 만들어 주었고 나름대로 우리 게임만에 차별화 전략을 갖게 되었다.

또 하나의 차별화 요소는 협력성 짙은 플레이 방식이다. 유저들이 좀비들을 쓸어 담는 플레이는 어느 정도 확실한 재미를 보장하기 때문일까? 흔히 좀비 슈터라는 장르를 생각하면 호쾌하게 좀비를 쓸어 담는 걸 생각한다. 하지만 우리가 지향하는 것은 무쌍 플레이가 아닌, "어렵지만 협력하고 노력하면 클리어 가능한 게임"이다. 우리가 아이디어를 얻은 GFTO라는 4인 코옵 슈터 게임은 몬스터를 앞뒤 안 가리고 다 같이 화력 난사하여 잡는 게임들과는 거리가 있다.

탄약이 부족해 다들 나눠가지며, 크리처가 유저를 알아차리기 전에 몰래 암살한다. 크리처가 유저를 인식하면 플레이어들은 각자 맡은 구역과 무기 능력에 따라 적을 처치 한다. 따라서 해당 게임은 보통 좀비 슈터와는 다르게 협력성이 중요하게 작용한다.

그렇다고 우리 게임이 100% GFTO 식 플레이 경험을 지향하진 않는다. 모든 게임에는 장단점이 존재하듯이 GFTO는 마구잡이로 총을 쏘는 재미를 생각한 유저들은 뜻하지 않게 근접 암살 플레이를 강요받는다.

이런 방식이 불만족스러웠던 우리는 슈터 장르에서 가장 중요한 요소는 바로 총을 쏘는 행위 자체에 있다고 생각했다. 하지만 협력성이 높은 플레이와 총을 난사하는 무쌍 플레이를 어떤 방식으로 합쳐야, 어중간한 게임이 아닌 "블랙아웃 식" 플레이가 나올지 고민했다. 그리고 어떤 걸 잘해야 "블랙아웃"을 잘한다고 말할 수 있을까 생각했다.

다른 게임을 참고하던 중 우리는 레프트 4 데드 2 캠페인 죽음의 센터 아트리움에서 아이디어를 얻었다. 해당 챕터는 유저들이 맵에 있는 기름통을 모아 전시되어 있는 차량에 넣어 해당 맵을 탈출하는 방법으로 진행된다. 좀비가 오면 호쾌하게 처리하되, 기름통을 모으라는 공통의 목표를 향해 협력하는 방식은 우리 게임이 가야 할 방향이 다양한 미션 위주의 플레이라는 결론을 낳았다.

여기서 말하는 다양한 미션은 단순히 4명이 함께 이동하며 대량의 좀비를 상대로 일정 시간을 버티는 것뿐만 아니라 4명이 전부 찢어져서 특정 오브젝트를 가져오거나 1명 3명, 2명 2명, 등 자유로운 인원 배치를 이용한 공통의 목표가 있는 미션을 디자인 하기로 했으며 또한 지하철 맵은 일정 시간마다 열차가 이동하여 좀비와 플레이어들을 밀치는 등 맵마다 서로 다른 콘셉트를 잡아 유저들이 다양한 전략을 짜도록 유도하며 마지막으로 다양한 능력은 가진 특수 좀비들은 유저들이 각각의 다양한 무기를 사용하고 협력해야 처리하기 쉽게 만들기로 했다. 결론적으로 다양한 미션 + 특징 있는 맵들 + 여러 특수 좀비와 무기들 = 블랙아웃이라는 방향성을 잡을 수 있게 되었다.