

GIGDC2023 요약기획서 (제작부문)

1. 게임 간단 소개

STAND-ALONE(스탠드얼론)은 황폐화된 아포칼립스 세계관을 배경으로 플레이어의 전략적 사고와 액션 능력을 동시에 요구하는 액션-로그라이크 게임입니다. 양의 몸이 되어버린 AI 로봇 주인공과 함께 황폐화된 행성을 정복한 늑대 수인과 전투를 진행하며 숨겨진 이야기와 문제를 해결해 나가는 액션 로그라이크 장르 PC 게임으로, 고프레임 도트 그래픽과 능동적인 커스텀 스킬 액션을 통한 호쾌한 타격감을 강점으로 합니다.

2. 게임 특징



- 능동적인 커스텀 스킬 액션

STAND-ALONE에서 플레이어는 스킬을 랜덤하게 획득합니다. 이때 획득한 스킬을 단순히 사용하기만 하는 것이 아니라 플레이어가 자신의 의도대로 획득한 스킬을 커스텀할 수 있습니다. 플레이어는 획득한 스킬들을 능동적으로 조합하여 자신만의 시너지를 만들어내거나 전투를 통해 획득한 재화를 투자하여 자신의 의도대로 스킬을 성장시킬 수 있습니다.

STAND-ALONE의 스킬 커스텀 액션 시스템을 통해 우연한 만남과 랜덤한 진행을 특징으로 하는 로그라이크 장르와 능동적인 플레이로 재미를 창출하는 액션 게임을 결합해 랜덤으로 주어지는 상황 속에서 플레이어가 능동적으로 스킬을 조합하고 성장하는 독특한 재미를 느낄 수 있습니다.

이에 더해 플레이어에게 보다 적극적인 액션 플레이를 유도하는 [리게인 시스템]과 전투 액션에서의 템포를 플레이어가 가져와 보다 주체적인 경험을 제공하는 [패링 시스템]으로 로그라이크와 액션 장르를 결합할 수 있었습니다.



- 고퀄리티 도트 그래픽과 매력적인 세계관

STAND-ALONE은 수려하고 정교한 도트 그래픽을 자랑합니다. 각 스킬과 수많은 전투 액션들이 매끄럽고 자연스럽게 연결될 수 있도록 고프레임 스프라이트 애니메이션에 많은 공을 들였습니다. 또한 S.F.와 포스트 아포칼립스의 결합이라는 생소한 세계관임에도 귀여운 캐릭터 디자인, 설득력 있는 아트 스타일과 애니메이션으로 국내외 많은 유저들의 주목과 기대를 받고 있습니다.

STAND-ALONE은 황폐화된 행성과 끊임없이 도전하는 AI 주인공을 통해 충분히 납득 가능하고 개연성이 있는 반복 플레이 서사를 제공하고자 합니다. 기존 로그라이크 게임에서 크게 부각되지 않았고, 단순히 반복 플레이에 대한 당위성 정도를 제공하는 기존 장르의 한계를 극복하기 위해 적절한 스토리, NPC와의 서사를 풀어내는 시스템과 스토리 연출 등 많은 방법을 시도하고 있습니다. 유저가 STAND-ALONE의 매 시도를 단순 반복 플레이로 인식하지 않고, 하나의 거대한 이야기를 조금씩 풀어나가는 것으로 느껴질 수 있도록 노력했습니다.

3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)



STAND-ALONE은 횡스크롤 액션 플랫폼을 기반으로 한 액션-로그라이크 장르의 게임입니다. 플레이어는 키보드만을 사용하며 디폴트 세팅으로는 오른손 방향키는 이동, 왼손 c 키는 점프, x 키는 공격, z 키는 구르기에 대응합니다. 플레이를 진행하며 플레이어는 최대 4 개까지의 스킬을 사용할 수 있는데, 이는 각각 a, s, d, f에 대응합니다.



플레이 초반에 플레이어는 랜덤하게 주어지는 스킬 중 하나만을 선택해서 게임을 플레이합니다. 플레이어는 랜덤하게 생성된 지도에서 자신의 진로를 직접 선택하며, 매 도전마다 다른 맵과 적을 만나 전투를 진행하게 됩니다. 해당 전투에서 모은 재화를 통해 유저는 스킬을 새로 얻거나, 강화하는 등 본인의 전투 스킬을 전략에 따라 강화, 수정하며 자신만의 스킬 트리를 만들게 됩니다. 모든 스킬은 각자의 개성과 약점이 존재하며, 유저는 게임을 진행하며 랜덤하게 등장하는 스킬들을 조합하여 자신만의 스킬 콤보를 만들기도, 새로운 강력한 스킬을 획득하여 지금까지의 전략을 수정하기도 하는 등 로그라이크 특유의 전략적 재미를 액션과 함께 펼치게 됩니다.

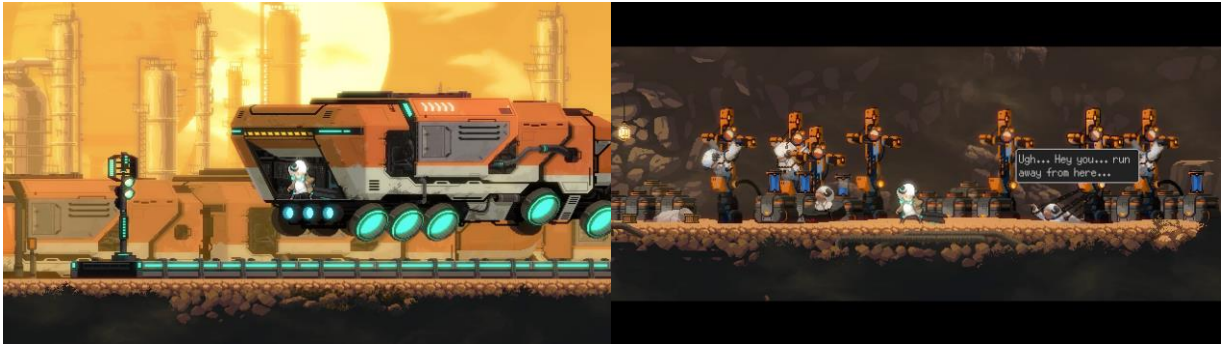


STAND-ALONE 에서 플레이어는 다양한 적과 이벤트를 조우하며 각 스테이지의 보스를 향합니다. 마지막에 도달한 보스를 물리치는 것을 목표로 합니다. 플레이어가 보스 몬스터를 처치하면서 게임 속 세계와 사건들에 대한 이야기와 비밀들이 드러납니다. 주인공인 시가 어떻게 기억을 잃고 양의 몸이 된 것인지, 그리고 과거 사건들과 그와 관련된 비밀들, 그리고 그에 대한 해답이 플레이어에게 제시됩니다.

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



STAND-ALONE 의 메인 이미지로, 양의 몸을 차지한 AI 로봇 주인공과 황폐화된 배경이 보입니다.



STAND-ALONE 의 스테이지 1 스크린샷입니다. 황무지에서 전투가 벌어집니다.



그 외 게임 내 이미지

5. 팀원 역할 기술

LIFUEL 대표 및 프로그래머 이도운, 아트 유인재, 스토리 기획 김형식 총 3인 구성

6. 기타 추가 사항

- 게임 컨트롤러 대응 및 키 맵핑

STAND-ALONE 은 PC 게임을 컨트롤러로 즐기는 게이머를 위해 게임 컨트롤러에 대응합니다. 또한 플레이어가 자신이 원하는 조작에 맞추어 키 세팅을 자유롭게 지정하여 플레이할 수 있도록 키 맵핑을 지원합니다.

- 다양한 언어 대응

STAND-ALONE 은 데모가 출시된 현재 한국어, 영어, 일본어 총 3 개 국어를 지원합니다. 앞으로 게임을

개발하면서 중국어, 스페인어 등 더 다양한 언어를 지원할 계획입니다.

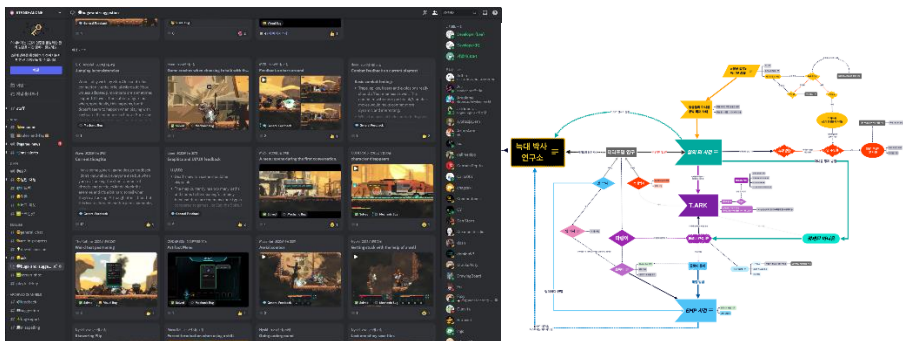
7. 게임 개발 과정 중 에피소드

[아트 제작 과정]



아트 담당 팀원은 평소 고프레임 도트 그래픽만이 줄 수 있는 압도적인 감동을 주는 게임이 효율성이 떨어진다는 이유로 시장에 없다는 것을 평소에 아쉬워했으며, STAND-ALONE을 통해 생동감 있는 2D 고프레임 모션을 전달하고 싶었습니다. 이러한 상황에서 초기 디자인과 컨셉트가 확정되는 과정에서 디자인을 수정해야 할 때마다 모션끼리 이어지는 수많은 케이스, 아바타와 노말 맵 생성 문제 등 실제 작업 과정에서 예상을 훨씬 뛰어넘는 엄청난 작업 요구량이 문제로 다가왔습니다. 실제로 2021년부터 2023년까지 주인공 캐릭터의 디자인은 세 번 리뉴얼을 거쳤습니다. (좌측 이미지) 이를 해결하기 위해 프로그래머와 고민하며 자체 엔진을 사용하는 장점을 살려 중복되는 프레임을 최대한 활용이 가능하면서도 파일 저장 방식을 체계적으로 관리할 수 있도록 작업 환경을 구성하여 추가 프레임을 제작하더라도 비교적 빠르게 제작할 수 있게 되었습니다. 현재 주인공 스프라이트에만 총 415개의 프레임을 가지고 있으며(우측 이미지) 점차 더 만들어 갈 예정입니다.

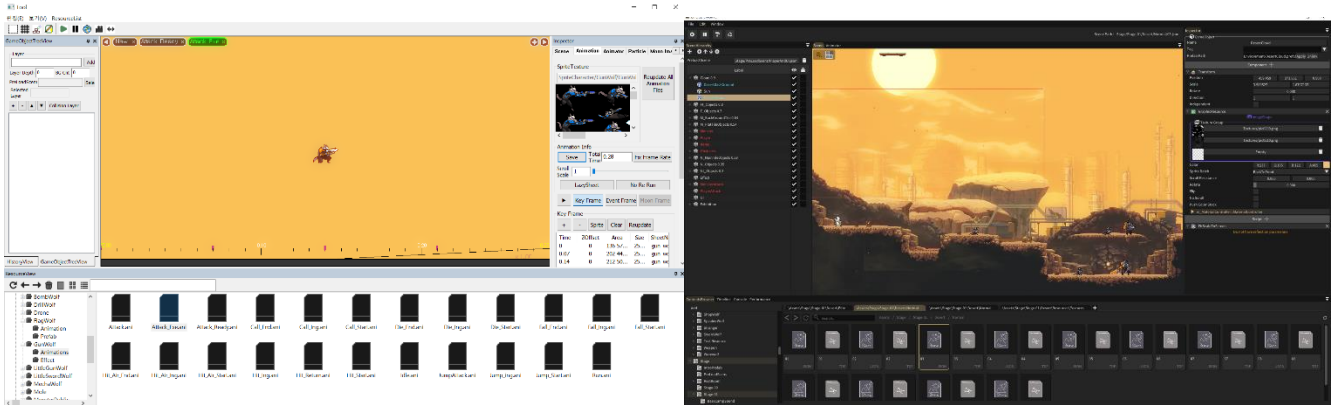
[기획 제작 과정]



액션 로그라이크라는 전체적인 방향과 장르를 확정 짓고 나서, 액션 장르와 로그라이크 장르의 특징과 장점을 모두 살리는 방향으로 게임을 기획하고자 했습니다. 처음에는 로그라이크의 형태에 액션 장르의 전투를 단순히 결합하면 될 것이라는 예상과는 다르게, 장르의 특징이 서로 모순적으로 충돌한다는 사실을 파악할 수 있었습니다. 액션 게임은 플레이어가 적 몬스터보다 약하더라도 컨트롤을 통해 이를 극복하면서 재미가 발생하는 반면, 로그라이크는 랜덤한 성장 요소 가운데 자신의 전략으로 한계 없는 성장을 통해 적 몬스터를 압도하면서 재미가 발생한다는 서로 모순되는 특징이 있던 것이었습니다. 이를 해결하기 위해 스킬을 획득하고 빌딩하는 전체적인 틀은 로그라이크의 형태와 재미 요소를 따오되 폭발적인 성장에 대한 메리트를 게임 밸런스

적으로 제공하는 것이 아니라 유저의 자율적 선택에 의해 성장의 정도를 조절할 수 있도록 게임을 구성하였습니다. 다소 실험적인 방향의 기획이었기 때문에 많은 시행착오를 겪을 수밖에 없었으며, 이를 위해 3개월간 약 200여명의 국내외 게이머들을 대상으로 플레이테스트를 진행하고, 유저들의 플레이 영상과 피드백을 디스크드를 통해 빠르게 수집해 (좌측 이미지) 성장 시스템을 함께 안정적으로 게임에 포함시킬 수 있었습니다. 게이머들과 함께 게임이 성장하는 값진 경험을 통해 STAND-ALONE만의 독창적인 시스템이 만들어질 수 있었습니다. 우측 이미지는 유저를 통해 수집한 전투 데이터를 마인드맵의 형태로 정리하여 구성한 레벨디자인 진행도입니다.

[프로그래밍(엔진) 제작 과정]



인디 게임의 시장이 점차 커져감에 따라 사람들이 원하는 게임의 수준도 높아졌습니다. 또한 저희가 만들고자 목표했던 게임의 퀄리티도 상당히 높았습니다. 이러한 상황들을 미루어 보았을 때, 상용 엔진을 선택하는 것보다 자체 엔진을 제작해 사용하는 것이 더 높은 효율성을 가질 것이라고 판단하였습니다. 자체엔진을 개발하는 것이 초창기에는 상당히 많은 시간과 노력을 필요로 했고, 게임과 엔진 개발을 병행해야만 하는 개발 작업도 복잡했습니다. 그러나 매 단계에서 필요한 기능들을 세분화하여 상황에 맞게 하나씩 꾸준히 개발해왔습니다. 그 결과 현재 시점에서는 개발하고 있는 게임에 적절하게 맞춰진 커스텀 엔진을 만들고 본 자체 엔진을 통해 게임을 제작할 수 있게 되었습니다. 이러한 노력 끝에 현재는 자체 엔진을 사용하고 있다고 하더라도 상용 엔진을 사용하는 것에 비해 상당히 빠른 개발 속도와 개발 유연성을 함께 얻게 되었습니다. 자체 엔진 또한 많은 수정과 변화를 거쳐 좌측의 초기 버전의 엔진에서 우측의 현재 버전의 엔진으로 변화할 수 있었습니다.