

GIGDC2023 요약기획서 (제작부문)

1. 게임 간단 소개



'<루미네나이트, LumineNight>'는 1950년대 미국 가상 도시 서머셋을 배경으로, 형사 켈빈 포스터와 그의 유일한 딸이자 자칭 탐정인 셀렌 포스터가 10년 간 비밀에 부쳐진 미제 연쇄 살인 사건의 비밀을 밝혀내는 **미스터리 추리 어드벤처 게임**입니다.

<루미네나이트>는 2.5D 횡스크롤 방식으로 제작되었으며, 2024년 3월에 스팀을 통해 출시될 예정입니다.

2. 게임 특징

<루미네나이트>에서 주인공들은 도시를 **직접 돌아다니며** 증거와 증언을 수집하고 미스터리를 해결합니다. 완성도 높은 <루미네나이트>제작을 위해, 저희는 다음의 3가지 주요 요소에 집중하며 고민하였습니다

1. 스토리 및 캐릭터

<루미네나이트>에서는 베테랑 남성 형사와 젊은 여성 탐정을 주인공으로 세웠으며, 베테랑 남성 형사가 젊은 여성 탐정의 독특한 매력을 보완할 수 있도록 두 캐릭터 간에 **부녀 관계**를 설정하였습니다.



또한 호주 유명 미스터리 사건인 타맘슈드 사건, 미국 유명 연쇄살인범 조디악 킬러 등 다양한 미스터리 사건, 연쇄 살인 사건, 그리고 살인범의 행동과 동기를 조사 및 연구하여 게임 내 사건들을 기획했습니다.

2. 그래픽 디자인

저희는 유저들에게 **노와르 분위기가 있는 1950년대 미국의 느낌**을 선사하고 싶었습니다.

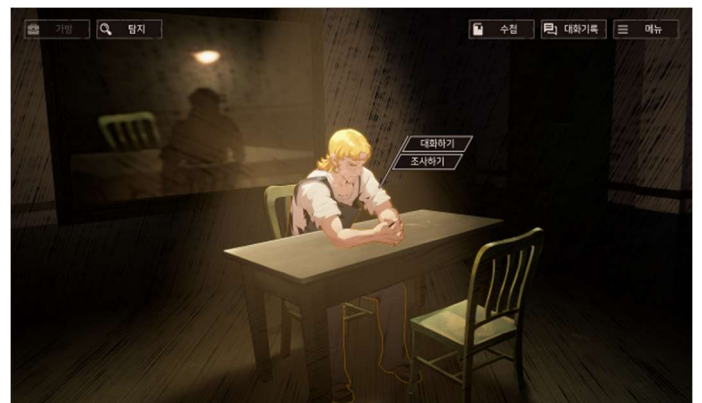
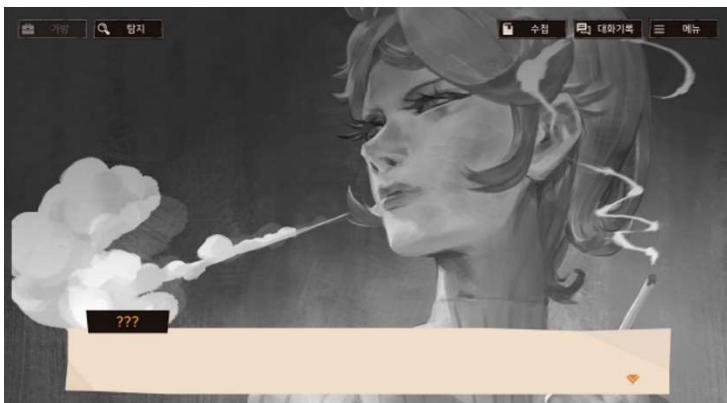
당시 널리 사용되던 네온사인이 밤거리의 묘한 분위기를 만들어 주고 과거의 향수를 자극하며 거리가 살아있는 것처럼 보이게 하고, 유저분들의 감성을 자극할 수 있기 때문입니다.

이런 분위기를 게임 내에서 전달하기 위해 고품질의 그래픽 디자인이 필요했습니다.

높은 품질의 그래픽 디자인을 위해, 3D 공간에 2D 오브젝트를 배치하는 **2.5D 기법**을 활용하여 게임을 제작했습니다. 이를 활용해 고품질 **광원효과**를 발생시키고, 3D공간에 사물들을 배치하여 뛰어난 **원근감**을 구현했습니다. 또한 시각 효과와 캐릭터가 겹쳐져야 하는 **안개 및 블러 효과**를 자연스럽게 구현하였고, 3D공간에 곡선형 입체 물체를 배치하여 **곡면형 물체**를 자연스럽게 표현하였습니다.



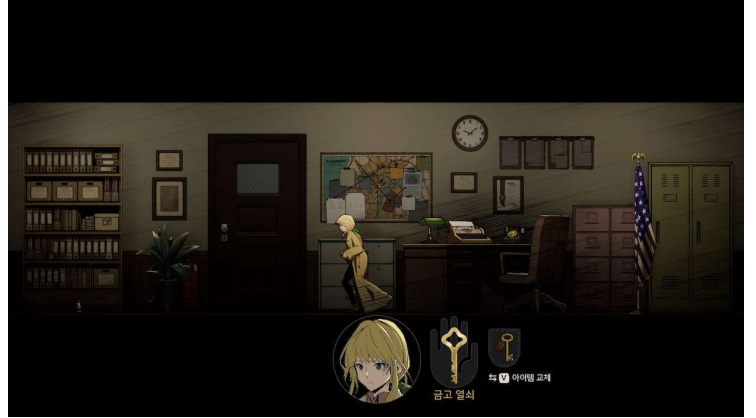
그 외에 연필 스케치 및 카툰 느낌을 내는 셰이더 포스트 프로세스 셰이더를 자체 개발하여 1950년대 미국의 노와르 톤 분위기를 자연스럽게 연출했습니다.



3. 게임 플레이 요소

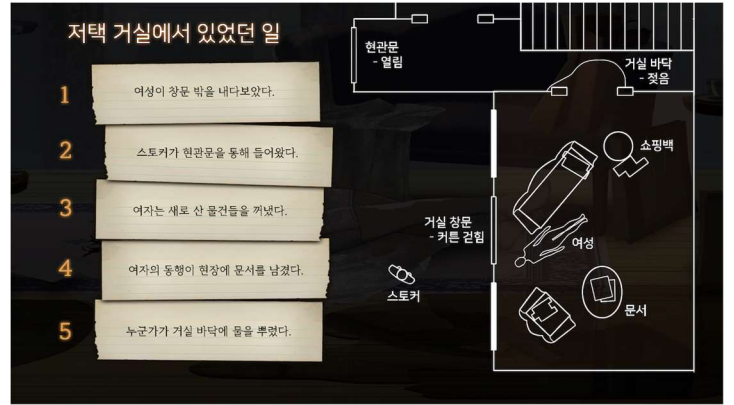
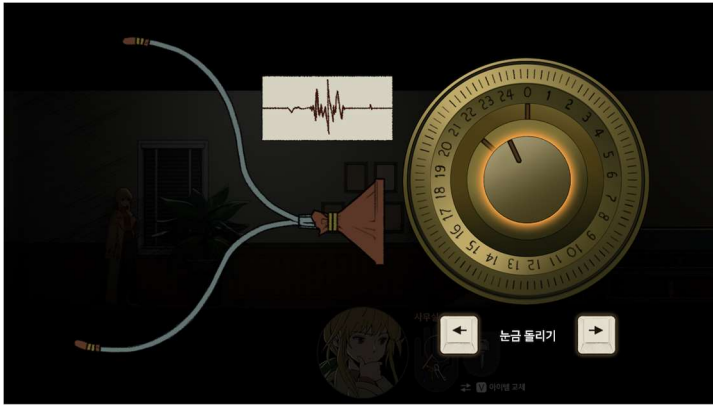
다음과 같은 게임 플레이 요소들을 통해 몰입감 있는 게임 플레이 구현하였습니다.

1) 잠입 액션



다양한 연출이 있는 잠입 액션을 통해 유저들의 긴장감과 몰입도를 높였습니다.

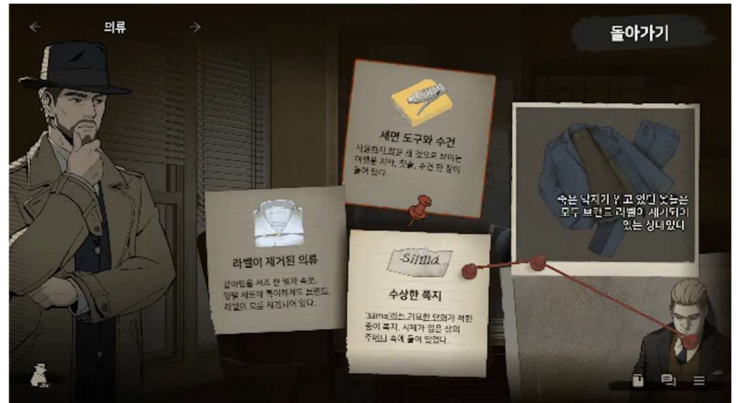
2) 퍼즐 해결



논리적 사고와 관찰을 통해 문제를 해결하는 것을 선호하는 추리 게임 유저들을 위해 **약 20개의 퍼즐**을 삽입할 계획입니다.

다만 유저들마다 체감 난이도가 다르기 때문에, 여러 시각적 요소나 '생각에 잠기기'와 같은 특수 기능을 통해 힌트를 제공하여 난이도를 조절하였습니다.

3) 사건 현장 탐색 및 추리 요소



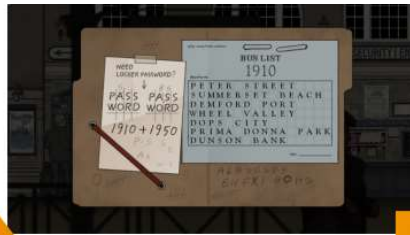
게임 내 환경을 자유롭게 돌아다니며 다양한 사물과 캐릭터들과 상호작용할 수 있어 몰입감이 높아집니다. 추리 게임에서 필수적인 단서, 사건 파일, 인물 파일, 수첩 등을 활용하여 유저가 정보를 취합하고 논리적 사고를 통해 추리할 수 있습니다.

3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

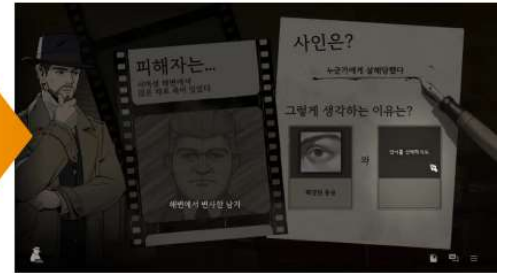
플레이어는 다음과 같이 1) 사건 현장 조사, 2) 퍼즐 해결, 증언, 탐색, 잠입 등을 통한 단서 획득 3) 추리 완성 등의 과정을 반복하며 연쇄 살인 사건 뒤에 숨겨진 진실에 접근합니다.



사건 현장 조사



단서 획득



추리 완성

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





5. 팀원 역할 기술

이정우 대표 및 팀장은 게임 개발 총괄을 맡고 있으며, 게임 시나리오 작성, 퍼즐 제작 등도 수행하고 있습니다. 그 외에 법인 운영을 위한 경영 업무를 담당하고 있습니다.

성기영 팀원은 프로그래밍 총괄로 언리얼 엔진을 이용해 <루미네나이트> 개발을 진행하고 있습니다.

조다현 팀원은 시나리오 작성, 아트, 국내 마케팅 채널 관리 등을 맡고 있습니다.

박형진 팀원은 아트, 애니메이팅 등을 맡고 있습니다.

김영우 팀원은 경영, 해외 마케팅, 디자인 생산성 향상을 위한 기술 개발 등을 맡고 있습니다.

6. 기타 추가 사항

올해 3월에 1시간 분량의 데모를 제작하고 **클라우드 펀딩(텀블벅)**을 진행하였습니다. 36일이라는 비교적 짧은 시간 동안 펀딩을 진행하였지만, 총 1,441분이 후원에 참여하여 **5,286만원**이라는 예상하지 못한 후원금액을 달성하였습니다.

올 5월에 진행한 **PlayX4**에서도 텀블벅을 통해 저희 게임을 들어보신 분들이 많이 와주셨으며, 저희가 준비했던 1천개의 굿즈(책갈피)가 매진되는 등 많은 관심과 사랑을 받았습니다.

이를 통해 <루미네나이트>에 대한 사랑과 관심을 느꼈으며, 이를 바탕으로 완성도 있는 <루미네나이트>를 출시하기 위해 열심히 노력하고 있습니다.

현재 게임 개발은 약 60% 완료되었으며, 2024년 3월 스팀을 통해 발매할 계획입니다. 발매 후에는 DLC를 제작하고, 게임이 성공할 경우 해당 세계관을 이어 후속작을 개발할 계획입니다.

7. 게임 개발 과정 중 에피소드

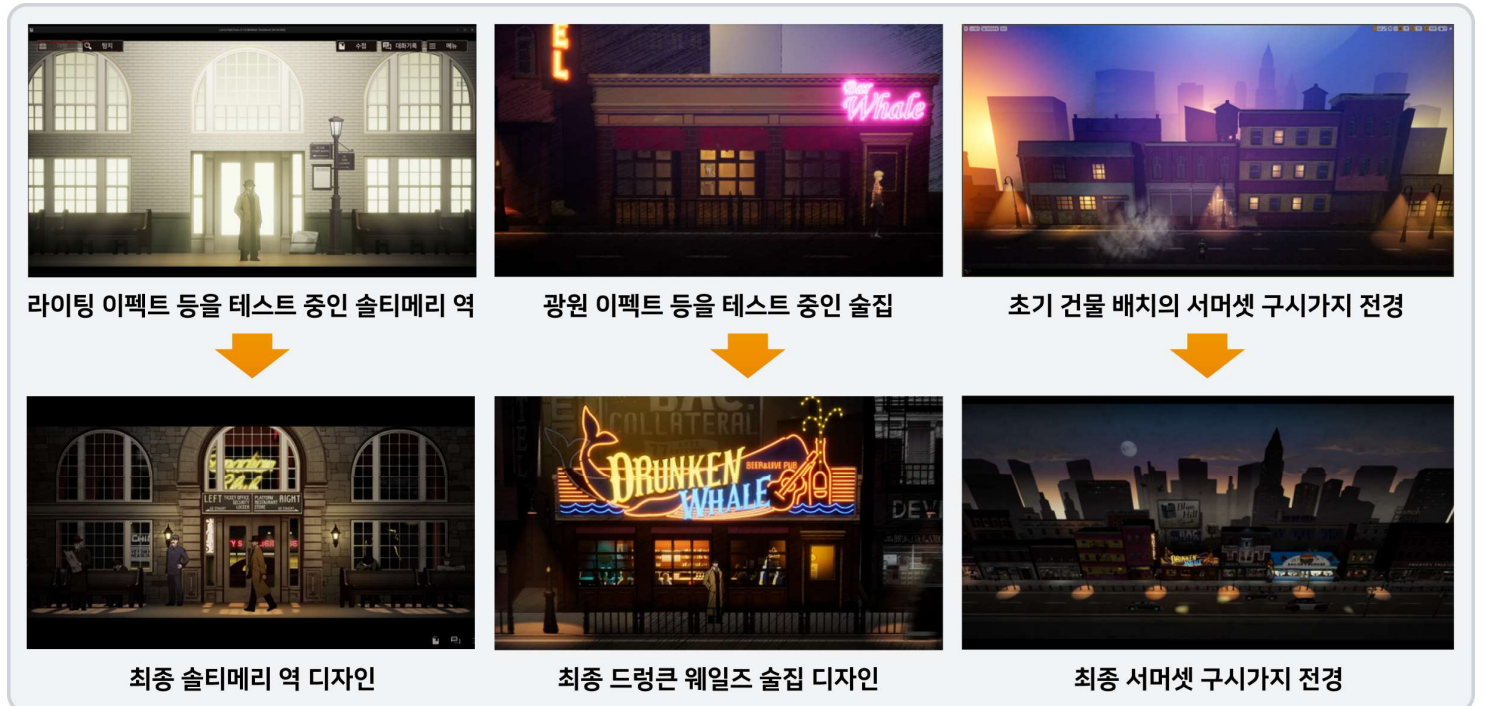
작은 단칸방에서 시작해 두 명의 초기 멤버가 <루미네나이트> 개발에 착수한 것을 시작으로, 스피카소프트는 지난 2년 동안 <루미네나이트>의 완성을 위해 달려왔습니다.

게임 개발 초기에는 아트의 방향성에 대한 목표가 있었지만, 결과물에서 여러 문제가 발생했습니다. 결국 아트 전체를 재작업하였고, 이 과정을 거쳐 현재의 <루미네나이트>가 탄생하였습니다.

캐릭터 아트의 변화는 다음과 같습니다.



1950년대 감성적인 분위기를 살린 도시 배경을 표현하기 위해 다음과 같이 여러 차례의 테스트와 수정을 거쳤습니다.



게임의 총 분량이 12시간이며, 캐릭터가 다양한 맵을 탐험하고 여러 오브젝트와 상호작용해야 하므로 배경 작화, 캐릭터 애니메이션 등 많은 양의 작화 작업이 필요하였습니다.

그러나 스피카소프트의 첫 작품인 만큼 효율보다는 재미와 완성도를 추구하였고, <루미네나이트>를 통해 유저분들이 만족스러운 게임 플레이를 경험하시길 바라고 있습니다.