양식1

# GIGDC2024 요약기획서(제작부문)

## 1. 게임 간단 소개

빈 공간을 물체처럼 다룰 수 있을까요?

"Reverie"는 스토리 기반의 퍼즐 플랫포머 게임입니다. 주인공은 물체가 공간으로 바뀌고 공간이 물체로 바뀌는 낯선 세계에서 깨어납니다. 이 낯선 세계에서 다양한 인물들을 만나며 퍼즐을 풀어나가 이 세계의 비밀을 알아내야 합니다.

## 2. 게임 특징

**독특한 퍼즐 시스템**

"Reverie" 퍼즐의 핵심 메커니즘은 공간을 물체로 바꾸는 "스왑"입니다. "스왑"은 자체로 독특한 퍼즐 장치이면서 각 챕터마다 새롭게 등장하는 다른 퍼즐 요소와 유기적으로 연결되어 있어 플레이어에게 신기하고 흥미로운 경험을 제공합니다.

**스토리**

낯선 세계에서 깨어난 주인공은 다양한 인물들을 만나게 됩니다. 만난 인물들과 같이 모험하며 세계의 비밀을 알아내갑니다. 스토리는 NPC 들과의 대사로 진행되며, 이들을 위해 물건 구해오기 등 다양한 일을 수행하게 됩니다. 최종적으로는 세계의 비밀을 알아내게 되고, 플레이어의 선택에 따라 복수 엔딩을 볼 수 있습니다.

**아트 스타일**

아트 스타일은 픽셀 아트를 사용하여 옛날 게임 감성을 갖고 있습니다.

**유저 편의 시스템**

"Reverie"는 독특한 퍼즐 시스템을 사용하면서도 퍼즐 게임에 익숙하지 않은 캐쥬얼 유저들도 재밌게 즐길 수 있도록 시스템을 마련했습니다. "망원경", "시간 되돌리기", "힌트"시스템은 퍼즐을 전체적으로 이해하고 실수를 되돌리고 새로운 시도를 해보기 쉽게 만들어 주어 퍼즐에 대한 피로감을 낮춰주어 온전히 퍼즐에 집중할 수 있는 환경을 만들어 줍니다.

**추가 단계**

퍼즐게임 매니아를 위해 고급 퍼즐풀이기법과 고난이도의 레벨이 포함된 추가단계를 제공하여 캐쥬얼 유저와 퍼즐게임 매니아층 모두 재밌게 즐길 수 있도록 컨텐츠를 마련했습니다.

## 3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

**조작법**

기본적인 플랫포머 조작 방식으로 키보드를 사용하여 조작합니다. 기본세팅은 다음과 같습니다.

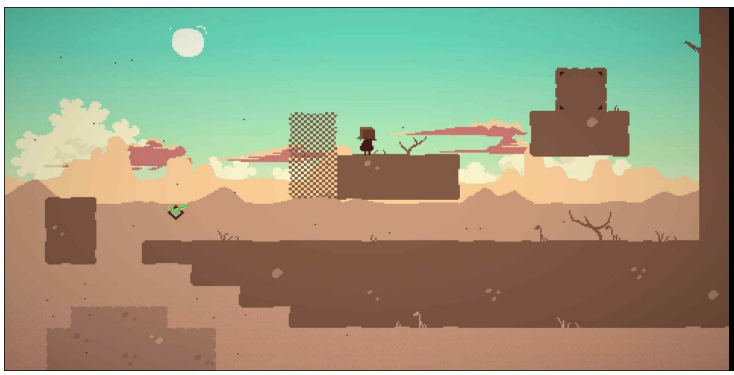
| | | | |
|---|---|---|---|
| 이동 : | 좌 우 방향키 (←, →) | 점프 : | 위 방향키(↑) |
| 상호작용 : | c | 잡기 : | c |
| 스왑 : | x | 되돌리기 : | z |
| 대사 넘기기 : | c 또는 Enter | 망원경 : | v |
| 힌트 : | h | | |

**진행 방식**

스토리 모드는 퍼즐을 풀고 목표 지점에 도착하면 스토리가 진행되는, 선형적인 진행방식의 맵과 갈림길을 돌아다니며 올바른 길을 찾아야 하는 방식의 맵이 혼합돼 있습니다. 선택지를 통해 진행 루트와 스토리가 달라질 수 있습니다.

추가단계는 여러 단계 중 원하는 단계를 선택하여 플레이하게 됩니다. 퍼즐들은 비슷한 난이도로 묶여 있어 일정 개수 이상 완료하면, 잠긴 퍼즐 묶음이 해금되는 방식입니다.

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



## 5. 팀원 역할 기술

"Reverie"팀은 2 인 개발로 특별한 역할 구분 없이 프로그래밍, 그래픽, 사운드(BGM), 레벨디자인 등 게임 제작의 모든 부분을 자유롭게 분담하여 작업하고 있습니다.

효과음, 글자폰트는 외부 에셋을 사용했습니다.

## 6. 기타 추가 사항

**개발 현황**

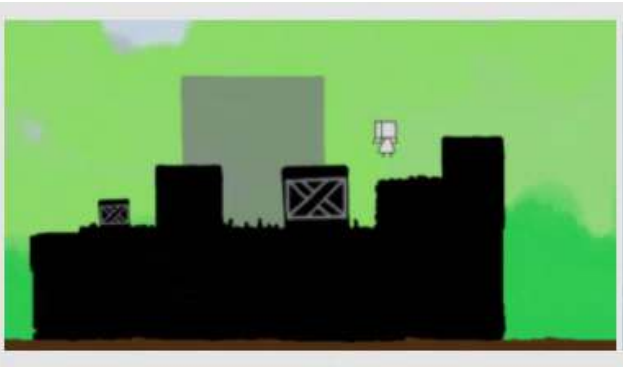
현재 "Reverie'는 대부분의 단계에서 사용할 퍼즐 아이디어들이 개발 된 상태입니다. 지금은 스토리를 위한 연출 개발을 진행하고 있습니다. 초반 20 단계 퍼즐 분량의 데모를 제작하여 유저들에게 선보이고 있습니다. 버닝비버 2023, NDM 우수상 수상, 슬기로운 데모생활 참여, 인디크래프트 2024 TOP 50 선정 등 다양한 행사에 참여하여, 다양한 유저들로부터 긍정적인 반응을 얻을 수 있었습니다.

**출시 계획**

계속 게임을 개발하여 올해 안으로 Steam, Stove 등에 정식 출시하는 것을 목표로 하고 있습니다. PC 정식출시 후 모바일로의 포팅을 통해 모바일에서의 출시도 할 예정입니다.

## 7. 게임 개발 과정 중 에피소드

Reverie는 2015년 고등학생 때의 아이디어에서 시작했습니다. 당시 프로젝트에 관심 있었던 3명이서 작업을 시작했었습니다. 당시에 GameMaker 8.1 로 작업을 했었는데 게임에 물리엔진을 적용시키고 싶다는 생각이 들었습니다. GameMaker 8.1로는 물리엔진 등을 적용시키는 게 쉬운 일이 아니라는 걸 깨닫고, 유니티로 넘어가 새롭게 작업했습니다. 그러다가 진학과 경험 부족으로 난관에 부딪혀, 2016년에 개발을 포기하게 됩니다.



<2015년 당시 Reverie의 모습>

진학 후 다시 개발을 시작하려 했는데, 당시 Reverie의 핵심 시스템인 스왑을 유니티의 버그를 이용하여 구현했어서 유니티 업데이트만 했을 뿐인데 게임의 핵심 시스템이 망가져 버렸습니다. 그렇게 Reverie는 다시 개발 중단이 되게 됩니다.

오랜 시간이 지나 게임 개발 경험을 쌓아 다시 예전의 팀원을 모았고, 다시 새롭게 Reverie 프로젝트를 만들었습니다.

이렇듯 "Reverie"는 많은 포기의 순간들이 있었습니다. 그럼에도 "Reverie"의 아이디어가 주는 매력은 다시 "Reverie"를 개발할 원동력이 되어 주었고, 저희의 성장을 함께하고 있습니다. "꿈"이라는 게임 이름 "Reverie"의 뜻처럼 저희들의 오랜 꿈을 이루고 싶습니다.