

GIGDC2024 요약기획서 (제작부문)

1. 게임 간단 소개

플랫폼 게임 팬 두 명이 모여서 "우리만의 플랫폼 게임 만들자"는 일념으로 뭉쳐 개발하게 된 게임입니다. 개발 기간은 한 달 뿐이었지만, 최선을 다해 열심히 만들었습니다!
저희가 만든 "목이 늘어나는 고양이 게임", 잘 부탁드립니다.

2. 게임 특징

살이 찌서 점프를 할 수 없었던 고양이가 점프 대신 늘어나는 목을 활용해 모험을 떠나는 게임입니다.

3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

플레이어는 A/D 로 캐릭터를 좌우로 움직이고, 화살표 키로 캐릭터의 목을 늘릴 수 있습니다.
목이 늘어난 상태에서 Space 를 누르면 늘어났던 목이 다시 원래대로 돌아오며, 그 반동으로 튀어오릅니다.
각종 퍼즐을 풀어나가며 스테이지의 마지막에 있는, 다음 층으로 올라가는 엘리베이터에 올라타는 것이 게임의 목표입니다.

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





5. 팀원 역할 기술

팀장 홍수창 : 프로젝트의 디렉팅(PD), 프로그래밍 및 전반적인 게임 기획을 맡았습니다.

팀원 이유성 : 프로젝트의 그래픽 전반적인 부분을 담당했고, 일부 콘텐츠 기획에 참여했습니다.

6. 기타 추가 사항

7. 게임 개발 과정 중 에피소드

Cat View 제작 과정

Cat View는 플랫폼머 게임 팬 세 명이 모여 “우리만의 플랫폼머 게임을 만들자”는 일념 하에 개발을 진행하게 된 학생 인디 게임 프로젝트입니다.

(중간에 한 명이 나가게 되면서, 결국 두 명이서 한 달 동안 개발하게 되었습니다.)

[개발 과정 - 그래픽]

시작은 카페에 올라온 몇 장의 도트 그래픽 아트워크였습니다.

아트워크를 보자마자 같이 게임을 개발하고 싶어져, 늦은 시간이었지만 바로 연락을 넣었습니다.

뛰어난 도트 그래픽과 그래픽 컨셉은 초반부터 현재까지 바뀐 적이 없을 정도로 아름다운 그래픽이었습니다.

각종 공모전 마감은 채 한 달 반밖에 남지 않은 시점이었지만, 이 그래픽과 함께라면 자신이 있었습니다.

[개발 과정 - 기획]



처음에는 목이 늘어나는 게임이 아니라, 고양이가 파이프 하나를 들고 세상을 누비는 게임이었습니다.

하지만 파이프를 사용해 공격하거나 상호작용하는 것만으로는 플레이에 특별함을 줄 수가 없다고

판단했기 때문에, 팀원끼리 주말에 머리를 맞대고 고민해 장장 5시간 동안 논의했습니다.

논의 막바지에 나온 “고양이 액체설” 컨셉을 바탕으로, 현재의 목이 늘어나는 고양이 게임이 고안되었습니다.

그 이후로 플레이에 특별함을 더할 탄성 점프라는 시스템을 추가하는 것을 마지막으로,

저희 게임의 핵심 조작 시스템을 마무리지을 수 있었습니다.

[개발 과정 - 프로그래밍]

처음에는 팀원이 세 명이었지만, 핵심 조작의 프로토타이핑 단계에서 팀원 간에 갈등이 발생해

프로그래머였던 팀원이 팀을 나가게 되고 말았습니다.

하지만 이 게임을 포기하고 싶지 않았던 나머지 두 팀원은, 논의 끝에 게임을 계속 개발하기로 했습니다.

팀장, 그러니까 기존에 기획자로서 프로젝트에 참여하고 있던 인원이 프로그래밍까지 맡기로 했고

그만큼 한 달이라는 촉박한 시간 안에 모든 것을 투자해 개발해야만 했습니다.

주말에도 쉬지 않고 개발을 했고, 새벽에 잠 잘 시간을 아껴서까지 개발을 했습니다.

최선을 다해 만든 결과물이 좋은 평가를 받을 수 있었으면 좋겠습니다.