

GIGDC2024 요약기획서 (제작부문)

1. 게임 간단 소개

"링커"는 텍빌딩, 로그라이크 장르의 게임으로 전투를 통해 아이템을 획득하고 인벤토리를 정리하며 끝을 향해 나아가는 게임입니다.

| | |
|--------|-----------------------------------|
| 장르 | 텍빌딩 로그라이크 |
| 플랫폼 | Windows(PC) |
| 타겟 층 | 텍빌딩, 로그라이크 장르에 흥미가 있는 모든 사람 |
| 그래픽 방식 | 단순한 형태의 2D 그래픽 |
| 게임 목표 | 나만의 아이템 빌드를 만들어 최종보스를 물리치자 |
| 시점 | 2D 탑다운 뷰 |
| 진행 방식 | 전투를 통해 아이템을 수집하고, 아이템을 정리하여 전투한다. |
| 조작 방식 | 키보드를 사용해 이동, 마우스를 사용해 인벤토리 정리 |

2. 게임 특징

1. 아이템의 연결

링커의 가장 큰 특징은 **아이템 간의 연결**입니다. 아이템은 생성기, 연결기, 무기 3 가지 종류로 이루어져 있습니다. 생성기는 조건에 따라 신호를 생성하고 신호는 연결기를 통해 무기에 전해집니다. 무기가 신호를 받게 되면 **생성기의 종류와 무기의 종류에 따라서 각각 다른 스킬이 발동** 됩니다. 또 사용된 연결기의 개수에 따라 스킬이 **강화** 됩니다.

2. 시너지 시스템

시너지는 **텍빌딩을 위한 핵심 시스템**입니다. 생성기의 발동 조건마다 각각 시너지를 가지고 있습니다. 발동 조건이 같은 생성기를 여러 개 수집하면 해당 조건을 발동시키는데 도움이 되는 추가 효과가 활성화 됩니다. 유저는 필요한 시너지를 활성화 시키기 위해 효율적인 인벤토리를 구성하게 됩니다. 여러 시너지를

동시에 활성화 하여 다양한 조합을 만들 수 있습니다.

3. 그래픽

링커는 단순한 형태의 이미지와 단순한 색 조합을 사용했습니다. 디테일한 이미지를 사용하기보다는 애니메이션이나 트위닝을 이용한 연출을 주로 사용함으로써 개발자 5명으로 이루어진 팀의 강점을 살리고자 노력했습니다. 또 게임의 특성상 많은 아이템이 부착되는 경우 자칫 지저분하게 보일 수 있는 문제를 단순한 단순한 그래픽으로 해결했습니다.

3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

1. 플레이어 조작법.



플레이어 이동 - WASD

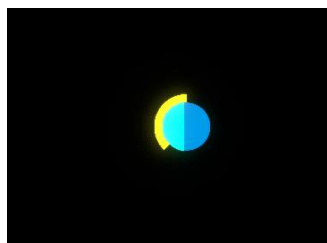
대쉬 - SPACE

아이템&이벤트 상호작용 - F

인벤토리 열기 - Tab

인벤토리 아이템 이동 - 드래그&드랍

조작법은 튜토리얼을 진행하며 알 수 있습니다.



< 스테미너와 체력이 감소한 모습.

플레이어를 감싸고 있는 노란색 테두리는 스테미너를 나타냅니다. 대쉬 시 감소하며 시간이 흐르면 조금씩 차오릅니다.

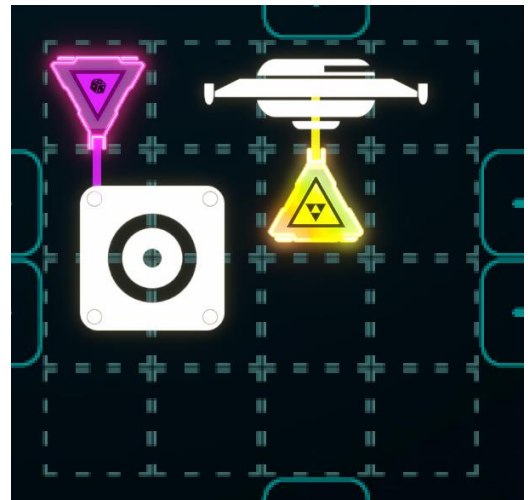
플레이어의 파란 부분은 체력을 나타냅니다.

최대한 심플한 느낌을 주기 위해서 체력을 UI 대신 플레이어 자체로 표현 했습니다.

2. 전투 방



전투 스테이지의 모습 입니다. 기본 공격은 자동으로 작동하며 스킬은 현재 인벤토리 상황과 플레이어의 행동에 따라 작동합니다.

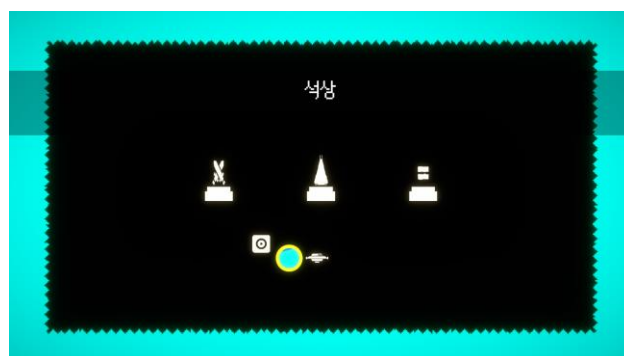


전투 방을 클리어 하면 상자가 등장합니다. 상자와 상호작용 시 3 가지 선택지가 주어지고 플레이어는 원하는 아이템을 보상으로 획득할 수 있습니다.

3. 이벤트 방

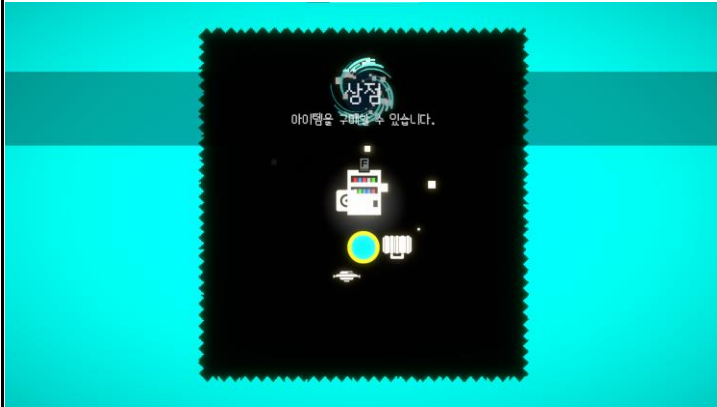
2 번의 전투가 끝나면 이벤트 방이 등장합니다.

아이템을 획득할 수 있는 이벤트 방, 체력을 회복하는 이벤트 방, 인벤토리를 확장하는 이벤트 방, 아이템 블록을 회전할 수 있는 이벤트 방 등 다양한 이벤트 방이 준비되어 있습니다.



4. 상점

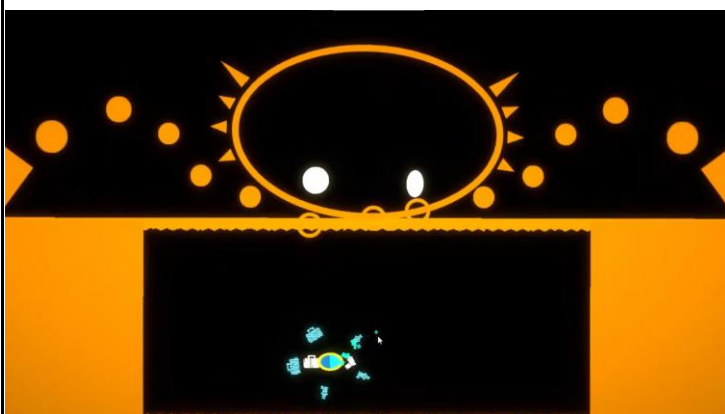
7 번의 전투와 3 번의 이벤트 방을 지나면 상점이 등장합니다. 상점에서는 방을 클리어하며 얻은 골드를 사용해 원하는 아이템을 획득할 수 있습니다. 골드를 사용해 아이템 구성을 새로 고침 할 수 있으며 플레이어의 성장에 핵심이 되는 방입니다.



5. 보스 방

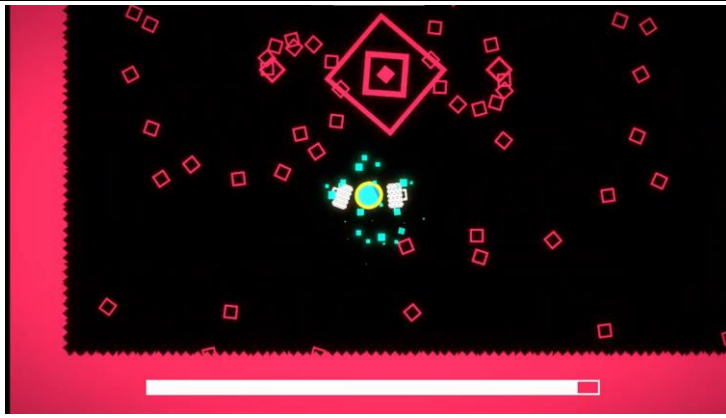
상점에서 포탈로 이동하며 보스 방이 등장합니다

1 스테이지 3 종류, 2 스테이지 2 종류의 보스가 준비되어 있으며 그중 한가지 보스가 랜덤으로 등장합니다.

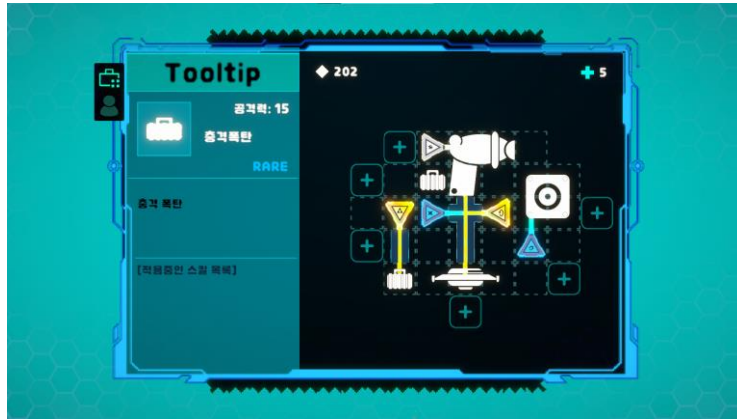


보스를 클리어 하면 다음 스테이지로 넘어가고 앞 과정이 반복 됩니다.

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



1 스테이지 보스



인벤토리 정리

5. 팀원 역할 기술

- 김재희(팀장, 프로그래머, 기획) - 팀의 팀장을 맡아 전체적인 일정 관리 및 인벤토리 시스템의 기획을 담당했습니다. 인벤토리의 기본 구조와 무기 시스템, 플레이어, 스킬을 개발 했습니다.
- 강산 (프로그래머, 기획) - 게임 내 스테이지 시스템과 게임 폴리싱 작업, 최종 보스와 2 스테이지 지렁이 보스를 제작했습니다. 또 무기, 스킬들과 게임의 시스템 기획을 담당 했습니다.
- 남준성(프로그래머) - 몬스터 기본구조와 AI 를 개발하였고 인벤토리 UI 와 연출, UI 리소스 제작, 장애물 및 일부 스킬 구현을 담당 하였습니다.
- 이준이(프로그래머) - 인벤토리의 기능 구현과 연출을 담당하였고, 스킬 및 트리거 구현, 튜토리얼을 제작 하였습니다.
- 조혜찬(프로그래머) - 1 스테이지와 2 스테이지의 보스, 기본 몬스터, 엘리트 몬스터의 개발 및 디자인, 애니메이션을 담당 했습니다.

6. 기타 추가 사항

2024.5 Play X4 전시

2024.6 안양시 진로 페스티벌 전시

7. 게임 개발 과정 중 에피소드

3월부터 6월까지 매달 4회의 멘토링을 받으며 매주 목표를 설정하고 그 목표를 이루기 위해 노력했습니다..

| | | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| 김재희 [2024-03-30] 5점 | 김재희 [2024-04-21] 10점 | 김재희 [2024-05-30] 10점 | 김재희 [2024-06-21] 10점 |
| 김재희 [2024-03-22] 10점 | 김재희 [2024-04-13] 10점 | 김재희 [2024-05-23] 10점 | 김재희 [2024-06-11] 10점 |
| 김재희 [2024-03-16] 10점 | 김재희 [2024-04-04] 9점 | 김재희 [2024-05-09] 9점 | 김재희 [2024-06-04] 10점 |
| 김재희 [2024-03-09] 20점 | | 김재희 [2024-04-28] 10점 | |

| | |
|---|---|
| <p>목표: 비주얼 수정 및 2스태이지까지 완성</p> <p>-1. 일부 코드 리팩토링</p> <p>1. 비주얼 수정 : 도트 -> 도형 다같이 포토샵 받고 스프라이트 전면 수정하기</p> <p>2. 1 ~ 2스태이지까지 스태이지 구성과 이벤트 구성 비주얼과 함께 수정하기</p> | <p>목표: 2스태이지까지 "퀄리티" 있게 제작</p> <p>-1. 일부 코드 리팩토링</p> <p>1. 스테이지별 몬스터, 요소 추가 및 스테이지 제 : 스테이지별 개성이 나타날 수 있도록 (계속 같은 것만 반복하는 느낌이 들지 않기 위한</p> <p>2. 스테이지마다 보스 최소 1개씩 제작 잔디, 무덤, 대풍골</p> |
|---|---|

플레이 엑스포에 게임을 전시하며 500개 이상의 평가와 피드백을 받았고, 피드백을 바탕으로 게임의 완성도를 높이기 위해 노력했습니다.

| | | | |
|--------|---|---|--------|
| 517 링크 | 5 | 3 | 5 예 |
| 518 링크 | 4 | 4 | 4 예 |
| 519 링크 | 5 | 1 | 5 조금 더 |
| 520 링크 | 5 | 2 | 4 예 |

521개의 피드백

또 스프라이트를 제작할 때 그래픽 툴이 없어서 파워포인트의 기본 도형을 이용하여 제작했습니다.



실제 ppt로 제작된 리소스 중 일부입니다