양식 1

GIGDC2024 요약기획서 (제작부문)

1. 게임 간단 소개

게임 이미지

이름	스피어(SPEAR)
플랫폼	PC
엔진	유니티
장르	2D 액션
시점	사이드뷰
개요	**“정신 없이 공격하고 회피하라!”** 좁은 원 안에서 정신 없이 공격하고 회피하며, 생존하는 액션 게임입니다.

2. 게임 특징

1. 몬스터와 공유하는 이동 경로

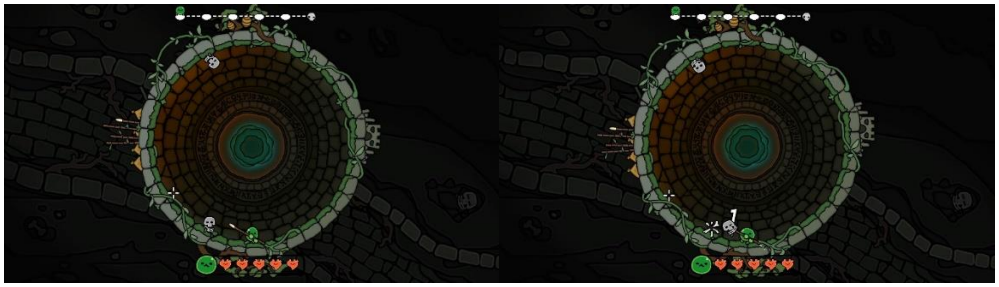
플레이어는 화면 중앙에 고정되어 있어, 지상 몬스터와 플레이어의 이동 경로가 공유되어, 몬스터와 충돌하는 상황이 즉각적으로 발생합니다.

2. 공격 우선 순위를 판단하는 재미

몬스터를 해치우지 않고 방치하면 이동 경로에 몬스터가 쌓여 플레이어의 생존이 어려워져,
유동적으로 공격 우선 순위를 바꾸는 재미를 느낄 수 있습니다.

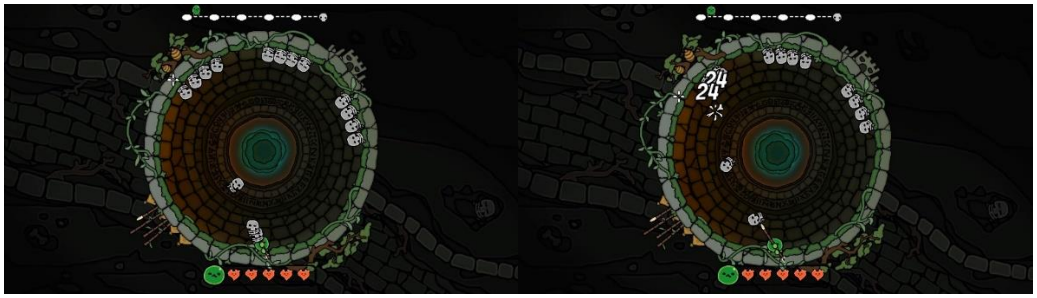
3. 몬스터를 제거하면서 공격 자원을 얻는 기본 공격, 찌르기

기본 공격은 몬스터를 제거하는 기능뿐만 아니라 스킬을 사용하기 위한 자원을 얻는 행위입니다.
자원을 얻은 후에도 플레이어는 상황에 따라 기본 공격과 찌르기를 유동적으로 사용할 수 있습니다.



4. 원거리에서 맞추는 재미를 주는 스킬, 던지기

스킬은 가지고 있는 자원을 던져 멀리 있는 몬스터를 맞춰서 제거하는 행위입니다.
급박한 상황에서 스킬로 몬스터를 제거하면, 플레이어는 자기 효능감을 느낄 수 있습니다.



3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

1. 움직임

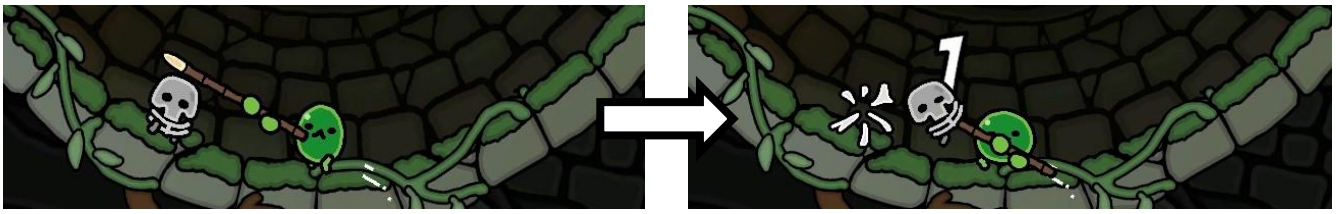
① 좌우 이동

A, D키를 누르면, 캐릭터가 좌우로 이동합니다.

② 점프

스페이스 바를 누르면, 캐릭터가 점프합니다.

2. 공격



① 찌르기

마우스 좌 클릭을 하면, 마우스 커서 방향으로 창을 찔러 공격합니다.

찔린 몬스터는 창에 꿰이게 됩니다.

② 던지기

마우스 우 클릭을 하면, 창에 꿰어진 몬스터를 마우스 커서 방향으로 던질 수 있습니다.

3. 진행 방식

① 정신 없이 피하면서 몬스터를 처치하면

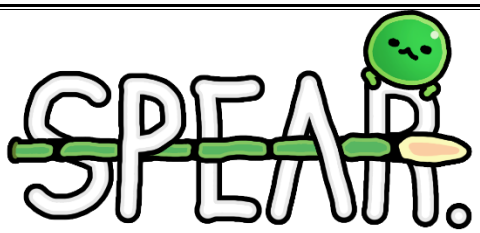
② 스테이지 진척도가 오르게 되고,

③ 진척도가 끝에 다다르면, 보스가 등장

④ 보스를 잡으면, 클리어!

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

5. 팀원 역할 기술

<table>
<tr><td>  </td><td>팀 죽창
팀 죽창은 학교 방학에 개발 경험을 쌓고자 모인 기획 학생 5 명으로 이루어진 팀입니다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">팀장. 이동규(기획)
레벨 디자인 및 플레이어 시스템 개발</td></tr>
<tr><td>팀원. 박찬성(기획)
게임 진행 시스템 및 보스 AI 개발</td><td>팀원. 허세준(기획)
몬스터 AI 및 스킬 시스템 개발</td></tr>
<tr><td>팀원. 이영선(기획)
UI 개발 및 아트 제작</td><td>팀원. 조강유(기획)
몬스터 AI 및 UI 개발</td></tr>
</table>

6. 기타 추가 사항

2023-8 교내 발표회 최우수상

2023-11-16 G-STAR 부스 전시

2023-12-13 Geeks 부스 전시 및 우수상

2024-04-15 IndieGo 최우수상

7. 게임 개발 과정 중 에피소드

1. 기획적 성장

저희가 처음으로 한 기획은 일반적인 평면의 플랫포머 게임이었고 기획을 토대로 저희는 한 달간의 개발 과정을 거쳤습니다. 그러던 중 저희 게임의 찌르고 던진다는 핵심 컨셉에서 과연 이 형태의 게임이 어울리는가에 대한 의구심이 들었고 저희는 많은 회의를 진행했습니다. 그 과정 중에 현재의 저희 게임의 컨셉과 시스템이 나오게 되었고, 이를 기점으로 저희는 게임의 핵심 재미와 방향성을 잃지 않으면서 개발을 이어 나갔으며, 학교의 심화 학기 발표회, G-Star 선발전에서 최우수상을 받았으며, Geeks 부스 전시 및 우수상, indiego 최우수상을 받게 되었습니다.

2. 논리적 사고 개발

프로젝트를 처음 시작할 때, 저희는 아무 개발 관련 지식도, 시스템적 논리도 거의 없는 무지한 상태로 시작했습니다. 하지만, 프로젝트를 하며 저희는 스스로 필요한 것이 무엇인지 직접 찾아보았고, 그렇게 스피어를 직접 코딩하며 만들었습니다. 아무것도 모르는 상태이다 보니 처음에는 무엇을 해야 할지 막막했지만, 계속해서 꾸준하게 하면 필요한 것에 대한 파악과, 어떻게 작동하는지에 대한 논리적 사고를 더욱 개발할 수 있다는 믿음과 열정을 가지고 꾸준하게 진행했습니다. 그 결과, 저희는 계속해서 성장하였고, 이러한 성장을 토대로 지금의 스피어가 만들어지게 되었습니다.

3. 소통 역량 향상

처음엔 각자가 생각하는 우리 게임의 모습이 달랐고, 그 생각만 주장하다 사람들 간의 대립이 심해지기도 했습니다. 하지만 이 사람이 왜 이런 생각을 했는지에 대해 생각해 보고, 내 생각이 틀린 것은 없는지에 대해 자아성찰을 해보면서 우리 게임에 생각하는 그림이 어울리는지에 대해 보다 객관적인 시선을 가질 수 있게 되었습니다. 이런 객관적인 의견은 각자의 생각을 추구하던 팀원들을 수긍하게 만들었고, 이렇게 우리 게임이 만들어질 수 있었습니다. 거기다 이런 과정을 거치면서 팀원 개개인에 대해 이해할 수 있어, 각자에게 어울리는 일을 배분해 개발을 더 수월하게 할 수 있었습니다.