

GIGDC2024 요약기획서 (제작부문)

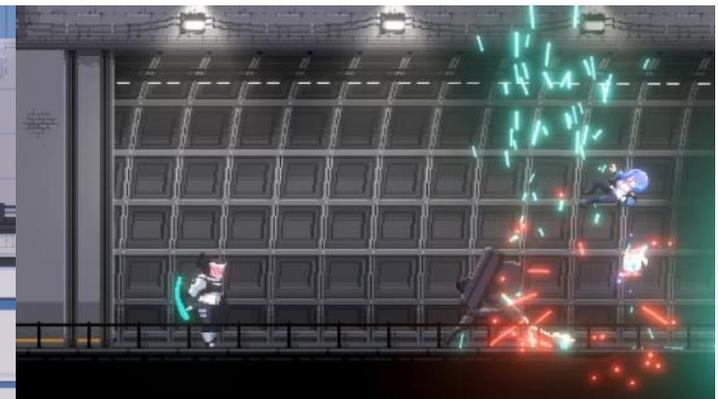
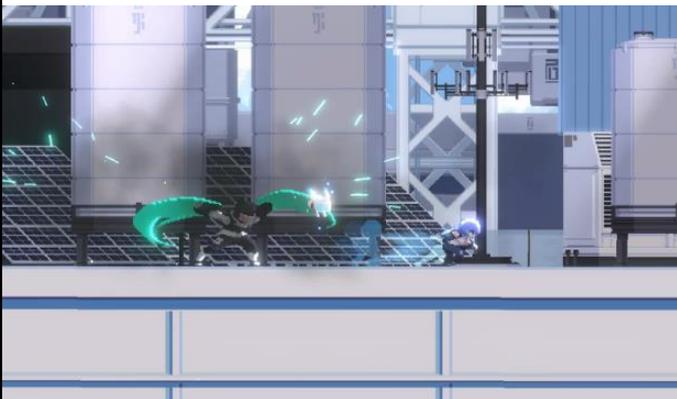
1. 게임 간단 소개

<오버 더 호라이즌>은 극한의 스피드, 화려한 콤보 액션을 최우선으로 강조하는 "스타일리쉬 액션 메트로베니아"입니다. 플레이어는 어릴 적 사라진 부모님을 찾아 떠나는 주인공 "라비"가 되어 다양한 근미래 도시로 구성된 호라이즌 연방을 탐험하고, 여정 중 만나는 동료들과 함께 힘을 합쳐 거대한 위협에 맞서 싸우게 됩니다.

2. 게임 특징

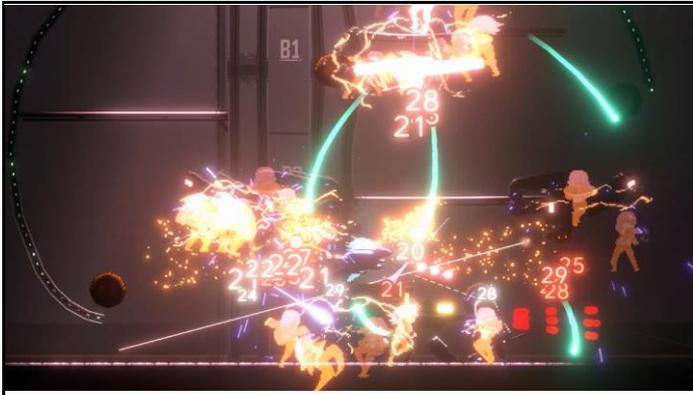
**차원이 다른 스피드의 화려한 콤보 액션**

<오버 더 호라이즌>은 극한의 모션 캔슬을 가장 중요한 특징으로 구성한 액션 게임입니다. 플레이어들은 여러 동작들을 모션 캔슬로 즉각 연결하여 어느 게임에서도 찾아보기 힘든 엄청난 스피드의 콤보 액션을 쏟아부을 수 있는 것이 핵심적인 특징입니다.

**고프레임 도트 애니메이션, 집요한 액션의 디테일**

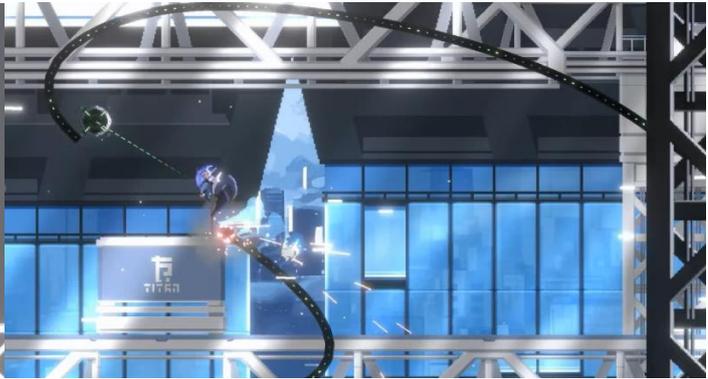
저희는 <오버 더 호라이즌>을 최고 수준의 액션성을 보여주는 게임으로 만들겠다는 당찬 포부를 가지고 개발에 임하고 있습니다.

초당 15~20 프레임 수준의 "고프레임 도트 애니메이션"은 캐릭터 액션의 부드러움 하나만으로도 유저분들께 호쾌함을 전달할 수 있으며, 40가지가 넘는 전투 액션 동작과 더불어 전/후방 연속 회피, 에어본, 전방 낙법, 후방 낙법, 슬라이딩과 백플립 등 경쟁작들이 잘 시도하지 않는 수준까지 구현된 디테일로 다른 게임에서 느낄 수 없던 감동적인 액션성을 제공할 수 있다고 확신합니다.



모션 캔슬 기반의 독창적 전투 방식

개발팀은 더 빠르고 화려하게 싸우는 유저들의 모습을 적극 장려하는 방향으로 시스템을 설계했습니다. "모션 캔슬"이라는 키워드를 기반 삼아, 추가 타격, 필살기 등 다양한 시스템을 결합하여, 모션 캔슬을 오버 더 호라이즌만의 독특한 코어 메커니즘으로 발전시켰습니다.



속도감 넘치는 탐험

전투 뿐만 아니라 탐험의 과정조차도 스타일리시함이 이어지도록 구성했습니다. 모션 캔슬 액션은 플랫폼 기술에서도 이어지며, 속도감 넘치는 그래플링과 아크로바틱 공중 액션들은 유저들에게 시원하고 짜릿한 속도감을 제공할 것입니다.

3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

기본 조작

A : 공격 / S : 대쉬 공격 / D : 사격 / Shift : 회피

4가지 기본 기술들을 번갈아 사용하며 빠르게 전투하고, 방향키와 조합하여 이동형 공격을 이어나갈 수 있습니다.

- 정확한 동작 구사가 중요한 게임이 아닙니다. 거침없이 버튼을 누르면서, 콤보를 쏟아 넣는 것이 중요합니다.
- 최대한 모션 캔슬을 발동하고, 필살기 게이지를 모아 강력한 일격을 자주 발동하는 것이 전투를 유리하게 이끌어 갈 수 있는 방법입니다.

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

7. 게임 개발 과정 중 에피소드

별 것 안 했는데도 멋지고 화려한 게임이 되기 위해

“마치 내가 잘 한 것 같은 느낌”을 주는 것은 액션 게임에서 아주 중요한 부분입니다.

개발 초기에는 이런 중요한 사실을 생각하지 못했고, 수많은 시행 착오와 피드백을 통해 배울 수밖에 없었습니다. 지금 돌아보면 액션성에서 부정적인 반응을 받았던 대부분의 본질적인 원인은 “잘한다는 느낌”을 주는 데 실패했기 때문이었습니다.

개발팀은 수없이 게임 시스템과 액션 구조, 조작법을 완전히 갈아엎길 반복했습니다.

1. 조작감 개선

기본적인 인풋 버퍼링, 코요태 점프 등의 로직을 도입하여 키가 씹히는 현상을 없앴습니다.

2. 조작 방법의 간소화

콤보식 기술 발동이나 복잡한 방향키 커맨드 입력을 전부 원버튼 액션으로 바꿨습니다.

3. 튜토리얼을 친절하게

조작법만 알려 주고 알아서 해 보라는 식의 불친절한 튜토리얼은 일반적이지 않은 게임 메커니즘을 사용할 때 특히 독이 된다는 것을 알게 되었습니다.

4. 단순한 조작, 더 화려한 액션

한 번의 버튼을 누를 때 하나의 공격이 나가는 것은 풍부한 액션 장면을 만들기 위해 유저에게 요구하는 조작 난이도가 너무 높다는 것을 의미했습니다. 쉽게 말해, 한 번 버튼을 눌러도 두 번, 세 번 적을 공격하게 하는 원리를 점차 적용했습니다.

5. 동작의 연결성 강화

여러 가지 버튼을 번갈아 누르거나, 같은 키를 반복해서 입력하더라도 액션이 자연스럽게 이어지도록 했습니다.

6. 아트 리소스 리워크

똑같은 동작을 하더라도 더 멋지게 캐릭터가 움직이도록 전면 재작업했습니다.

그 결과, <오버 더 호라이즌>은 비로소 “대충 막 누르더라도 액션이 화려하게 이어지는 게임”, “마치 내가 잘 하는 것 같은 게임”이 되어가고 있고, 실제로 유저 피드백으로도 종종 듣는 칭찬이 되었습니다.

앞서 열거한 작업 내용들은 특별한 아이디어나 대단한 기술이 필요한 내용이 아니었습니다. 그저 꼼꼼하게 디테일을 챙기고 유저를 보이지 않게 배려하는 작업의 일환이었다고 생각합니다. 유저의 기분 좋은 착각을 일으키도록 세심하게 디자인된 단단함이 결국 좋은 액션 게임을 만든다는 것을 제대로 경험하게 되었던 것 같습니다.