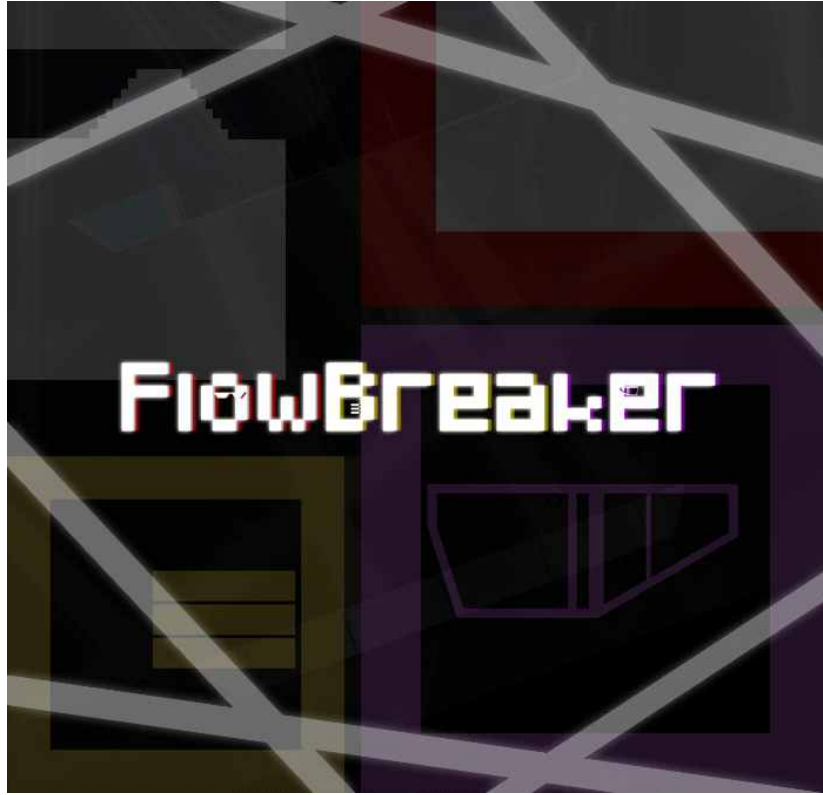


GIGDC2024 요약기획서(제작부문)

1. 게임 간단 소개



'FlowBreaker(플로우브레이커)'는 시간의 흐름을 파괴한다는 뜻을 담고 있는 게임으로, 플레이어는 사방에서 몰려드는 적을 자신의 캐릭터가 지닌 고유의 능력을 활용해 처치하며, 120 초라는 제한된 시간이 0 초가 되지 않도록 유지하는 것을 목표로 합니다.

장르	액션, 핵 앤 슬래시
개발 인원	2명
플레이 인원	1명
엔진	Unity(유니티)
타겟층	화려하고 목직한 액션게임을 좋아하는 사람

-기획 의도

'어떤 게임을 만들면 전 해외 유저들까지 사로잡을 수 있을까?'라는 질문에서 출발하여, 화려하고 강렬한 사운드를 가진 액션 게임을 제작하자는 결론에 도달했습니다. 따라서 국내 유저들 뿐만 아니라 해외 유저들에게도 해당 게임의 독특한 액션감의 영감을 공유하고 싶어 제작하게 되었습니다.

-게임의 목적

처음에는 단순히 해외 유저들의 이목을 끌어보기 위한 시도로 시작되었으나, 개발이 진행될수록 게임의 부족한 점을 보완하고 발전시켜, 궁극적으로는 글로벌 인디게임 시장에서 인정받는 게임으로 자리매김하는 것을 목표로 하고 있습니다. 특히, 초기 버전에 아쉬움을 느꼈던 유저들의 마음을 돌리는 것이 저희의 최종 목표입니다.

2. 게임 특징

FlowBreaker 는 핵 앤 슬래시 액션게임입니다. 사방에서 몰려오는 적들을 처치하고 주어진 시간을 전부 소진하게 될 경우 게임오버가 됩니다.

- 단 둘이서 완성한 인디게임

개발과 아트, 기획 모든 과정을 두 명이서 직접 해낸 인디 게임입니다. 각종 어려움을 극복하며 개발된 FlowBreaker 는 두 개발자의 열정과 노력이 담겨 있습니다.

- 오직 액션만을 위한..

게임 개발 초기 단계부터 액션의 쾌감에 중점을 두고 개발하였습니다. 캐릭터가 적을 베는 순간의 쾌감을 극대화하기 위해 화면 흔들림, 공격 적중 시의 레이저 효과 등 다양한 요소를 추가하였습니다. 이러한 요소들이 결합되어 더욱 박진감 넘치는 전투를 경험할 수 있습니다.

- 중독적인 게임 플레이

게임 오버가 되더라도 다른 캐릭터를 선택하여 얼마든지 도전할 수 있는 기회가 주어지며, 매번 새로운 플레이 스타일을 시도할 수 있습니다. 이는 유저들에게 끊임없는 도전과 재미를 제공합니다.

3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

1. [조작법]

A,D - 좌우 이동

Space - 점프 (점프는 최대 2 회 가능합니다.)

Shift - 대시

LMB - 공격

MMB - 필살기

2. [게임의 흐름]

모든 캐릭터는 특별한 공격 방식이 존재합니다.

대시는 전방으로 짧고 빠르게 이동할 수 있으나, 특정 캐릭터는 대시 대신 고유 기술로 대체됩니다.

캐릭터는 게임이 시작됨과 동시에 화면 정가운데 120 초 라는 시간이 주어지며, 시간은 흐르기 시작합니다. 시간이 0 초가 되면 게임오버가 되고, 생존한 시간을 점수로 환산합니다.

몰려오는 적을 처치할 시 시간이 조금씩 증가하며(120 초를 초과하지 않습니다.)

몰려오는 적들에게 피격당할 시 한 대당 시간이 감소합니다.

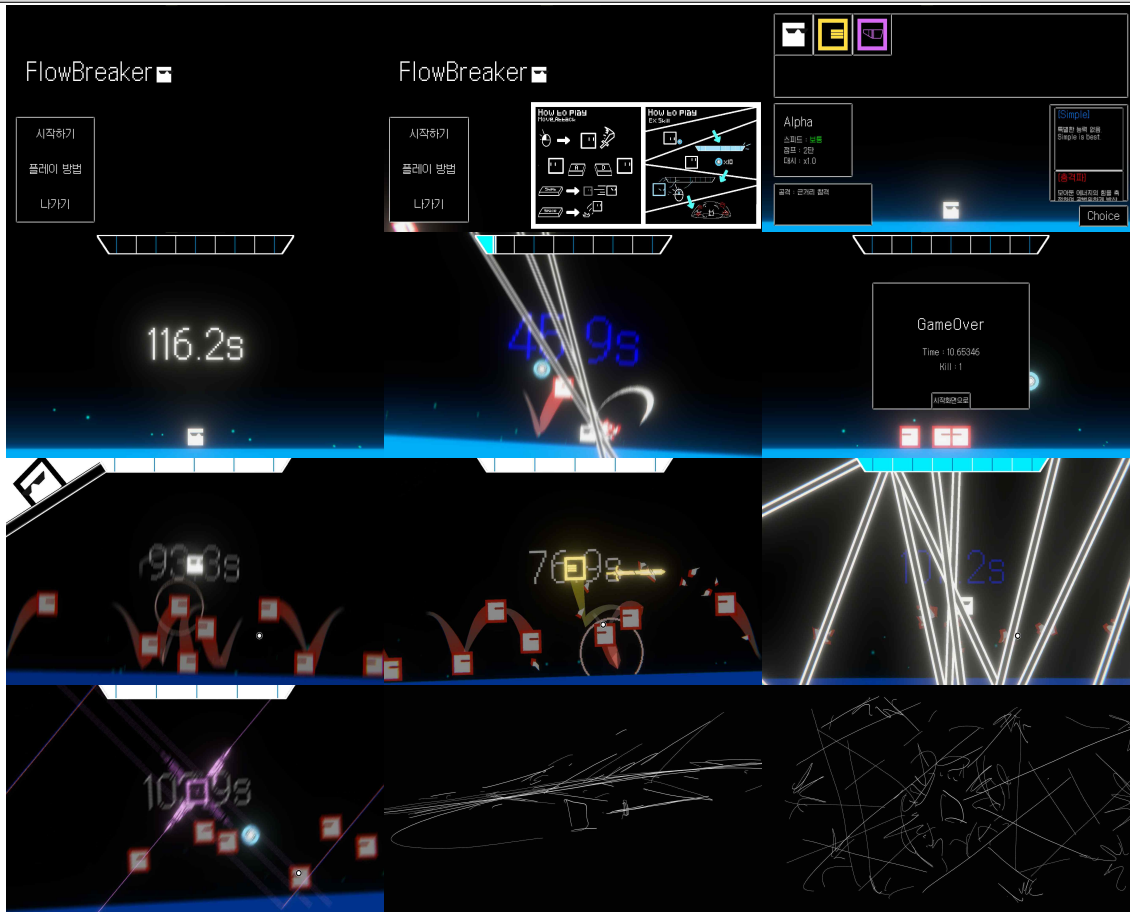
3. [필살기]

맵 곳곳에 무작위로 '에너지 오브'가 생성되는데, 캐릭터가 에너지 오브에 닿을 시 화면 상단 게이지가 한 칸씩 차오르고(최대 10 칸), 최대 수치가 되었을 경우 마우스 휠 버튼으로 필살기를 사용해 화면 상에 있는 모든 적들을 일격에 처치할 수 있습니다.

4. [캐릭터 선택]

게임을 시작하기 전, 캐릭터를 선택할 수 있습니다. 캐릭터는 현재 총 3 가지 존재하며, 각 캐릭터마다 고유의 개성이 뚜렷합니다. 이를 통해 다양하고 독창적인 캐릭터들로 매 게임을 플레이할 때마다 새로운 기분을 느낄 수 있습니다.

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



5. 팀원 역할 기술

장휘성 : 게임 내 모든 기술적 요소 제작

게임 내 모든 기술적 요소(플레이어, 적, 이펙트 시스템, 인트로, 캐릭터 선택 등)를 개발하였습니다.

임채성 : 게임 내 모든 아트적 요소 제작

모든 UI와 캐릭터, 이펙트 등을 PhotoShop 과 Aseprite 를 이용하여 자체 제작하였습니다.

6. 기타 추가 사항

추후 폰트를 자체 제작으로 사용할 예정입니다.

폰트 출처 - <https://galmuri.quiple.dev/>

사운드 출처 - <https://freesound.org/> & <https://pixabay.com/ko/sound-effects/>(대부분의 사운드는 FreeSound,Pixabay 사이트에서 구했습니다.)

7. 게임 개발 과정 중 에피소드

[Itch.io]

작년 겨울방학 동안, 해외에서 개최된 itch.io 게임잼에 참가하여 짧은 기간 내에 해당 게임의 프로토타입을 제작한 경험이 있습니다. 비록 낮은 등수를 기록했지만, 이를 통해 얻은 피드백을 바탕으로 게임을 개선하였고, 다시 게임을 완성하여 GIGDC에 출시하기로 결정하였습니다. 이러한 결정과 경험은 실패를 받아들이고, 이를 발판삼아 다시 일어설 수 있는 계기가 되어 게임 개발에 있어서 저희에게 중요한 교훈을 안겨주었습니다.

[액션감을 살리기 위한 노력]

개발을 진행하면서 항상 어떻게 하면 유저에게 강렬한 액션감을 선사할 수 있을까를 고민하며 개발을 진행했습니다. 액션 게임의 핵심은 단연코 타격감과 몰입감이라고 할 수 있습니다. 이 두 가지를 위해 공격이 적중할 때마다 시각적, 청각적으로 유저들에게 강한 인상을 남길 수 있도록 다양한 효과를 추가했습니다.

우선, 캐릭터가 적을 베는 순간의 쾌감을 극대화하기 위해 화면 흔들림 효과를 도입했습니다. 공격을 하는 순간 화면이 미세하게 흔들리며, 유저에게 직접적인 타격감을 전달합니다. 또한, 적을 타격할 때마다 발생하는 레이저와 같은 시각적 효과는 전투의 액션감을 한층 더 높여주었습니다.

뿐만 아니라, 사운드 에셋을 찾는 데도 공격 효과를 고려하여 사운드를 선정하는데에 신중을 가하였습니다. 이러한 다각적인 접근과 많은 시도 끝에, 저희는 유저들에게 강렬한 액션감을 선사할 수 있는 게임을 만들어 낼 수 있었습니다. 이 게임을 통해 유저들이 느낄 짜릿한 쾌감과 몰입감을 상상하며, 저희는 계속해서 이 게임을 더 나은 방향으로 제작해나가고 있습니다.

[아트 리소스 제작 과정]

마감일이 긴 편은 아니었기에, 아트 리소스를 만드는데 시간을 최소화하면서도 고유의 특징과 매력이 살아 있는 그림을 그리고 싶었습니다. 이를 위해 도트 그래픽 소프트웨어인 Aseprite를 적극 활용하였습니다.

아트 리소스를 만들어내면서 이 리소스가 개발 과정에서 어떻게 사용될 수 있을지, 그리고 후에도 재사용할 수 있을지를 항상 염두에 두었습니다. 각 리소스는 게임 내 다양한 상황과 용도에 맞게 활용될 수 있도록 설계되었습니다. 이를 통해 팀원이 작업할 때 최대한 순조롭게 진행될 수 있도록, 아트를 깔끔하고 검소하게 제작하려고 노력했습니다. 캐릭터, UI 등 각 요소의 리소스를 제작할 때 반복적으로 사용될 수 있는 패턴과 디자인을 도입하여 효율적으로 작업 시간을 사용하기 위해 일관된 스타일을 유지했습니다.

기획 단계에서부터 디자인 방향을 명확히 설정하고, 개발 과정 중에도 지속적으로 피드백을 주고받으며 수정과 보완을 거쳤습니다. 이러한 협업 덕분에 저희는 시간 내에 고유의 매력을 지닌 게임을 제작할 수 있게 되었습니다.

결과적으로, 짧은 시간 내에 아트 리소스들을 제작할 수 있었으며, 이 리소스들이 게임의 전체적인 분위기와 품질을 한층 더 높이는 데 기여하였습니다. 이러한 노력의 결실이 유저들에게 깊은 인상을 남기기를 기대하며, 앞으로도 지속적으로 아트 작업의 완성도를 높여 나가겠습니다.