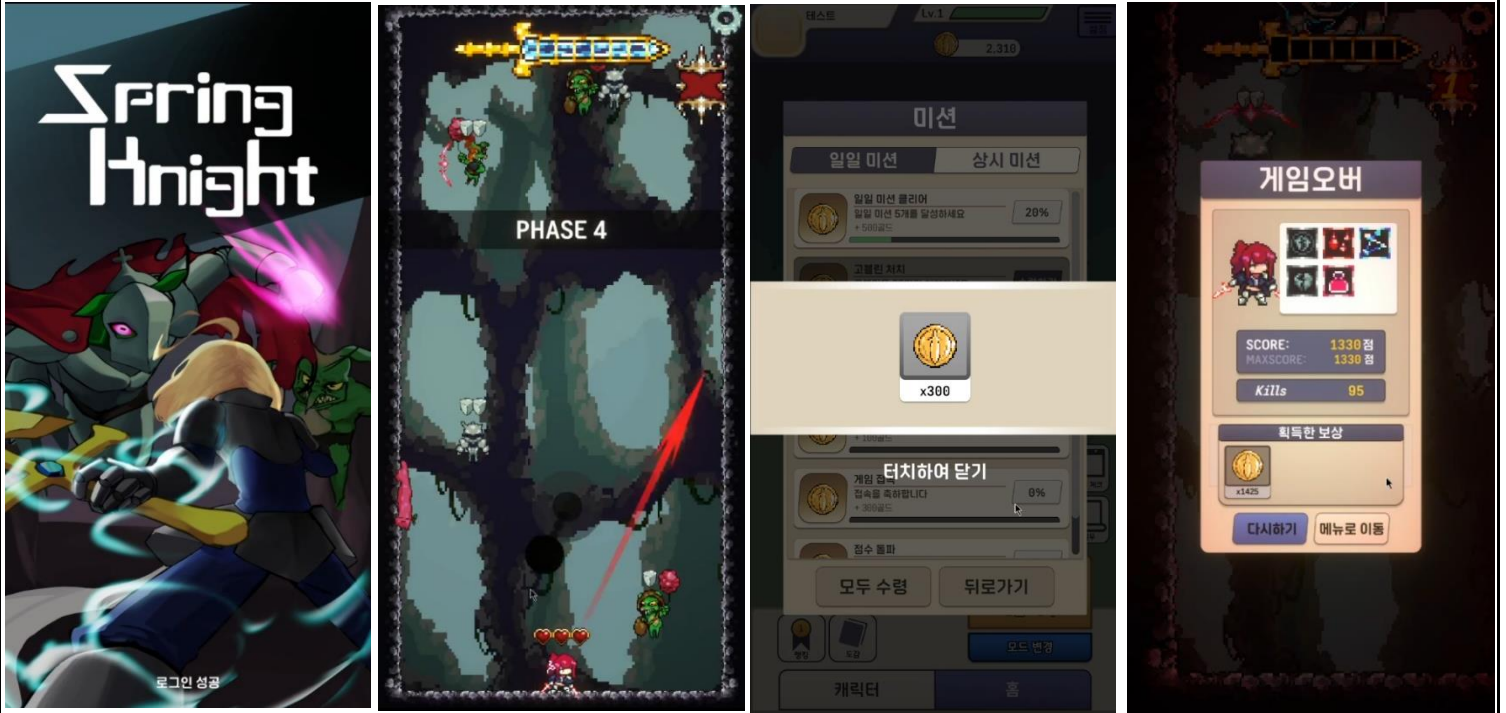


GIGDC2024 요약기획서 (제작부문)

1. 게임 간단 소개



[타이틀 화면 / 인게임 화면 / 일일 미션 화면 / 게임 오버 화면]

“스프링나이트”

“캐릭터를 스프링처럼 튕기며, 튕길수록 강력해지는 독특한 시스템의 게임”
 “간단한 조작 드래그만으로 높은 타격감과 쾌감을 동시에 느낄 수 있는 게임”

튕길수록 강력해지는 스프링나이트들을 새총처럼 당겨서 적들을 처치하세요.
 튕긴 횟수가 곧 공격력이 됩니다. 고유 캐릭터의 스킬과 매판 달라지는 특성을 선택하여,
 자신만의 전략을 짜 보스를 처치하고 높은 점수에 도전하세요.

게임 이름	스프링나이트(SpringKnight)
장르	슈팅, 액션, 로그라이크
플랫폼	모바일(Android OS 5.1+)
현재 출시된 플랫폼	Google Play, <small>STOVE</small> Stove Indie, Zempie
게임 목표	튕길수록 강력해지는 캐릭터와 자신만의 특성 빌드를 선택하여 높은 점수에 도전하세요

2. 게임 특징

1. 다른 게임에서 찾아볼 수 없었던 튕길수록 강력해지는 스프링나이트만의 시스템

스프링나이트는 튕길수록 강력해지는 캐릭터의 시스템을 활용하여 플레이하는 게임입니다. 기존에 없던 시스템을 활용하여 기존의 게임들과 차별점을 주었습니다.



[드래그를 통해 캐릭터 조준 -> 발사 -> 벽에 튕겨 공격력 1 증가 -> 방패 1인 몬스터 처치]
몬스터, 벽에 튕긴 횟수가 공격력이 되며, 공격력이 몬스터 머리위에 방패 개수 보다 높을 경우 몬스터를 처치하고 계속 튕깁니다. 만약 캐릭터의 공격력이 방패 개수 보다 낮다면, 캐릭터가 캐릭터의 체력 1을 소모합니다. (황금색 방패는 2, 은색 방패는 1의 수치를 보유)

2. 자신만의 특성의 빌드를 제작하여, 매판 새로운 느낌과 전략 제공



[특성 선택창 팝업 / 특성 아이콘 / 특성 뽑기 상자]

매 페이즈마다 유저에게 3개의 특성의 선택지가 제공되며, 1개를 선택할 수 있습니다. 유저의 플레이 스타일에 따라 특성을 선택할 수 있으며, 특성들의 조합 또는 같은 특성을 먹는 것으로 캐릭터를 더욱 강력하게 만들 수 있으며, 선택할 때의 상황에 따라 휘발성 능력, 중첩 능력, 한 페이즈 전용 능력을 선택하여 유연하게 게임을 해쳐 나가야 합니다.

3. 다양한 아이템과 몬스터를 활용한 게임 구성

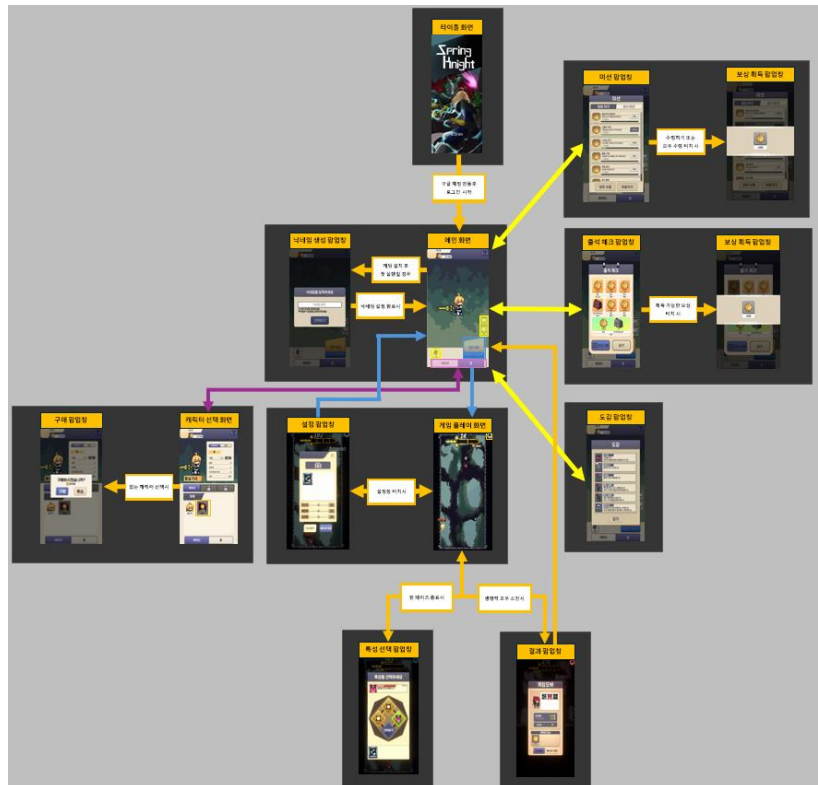
도감	도감
느릿보 귀엽습니다! 하지만 플레이어를 녹여버릴수도 있죠.	느릿보 주머니 큰 느릿보입니다. 처치 시 느릿보 2마리가 소환됩니다.
비행기사 날아다니는 기사입니다.	비활성 골렘 움직임을 감지하면 활성화됩니다. 즉시 공격하지 않으면 처치할 수 없습니다.
고블린 탐욕스러운 고블린입니다.	공간 붕괴자 포탈을 소환하는 괴수입니다. 생성한 포탈에 닿으면 피해를 입습니다.
폭탄 고블린 폭탄을 들고다니는 고블린입니다. 처치 시 3회의 튕김횟수를 제공합니다.	오코 고블린 아주 강력한 고블린입니다.
상인 고블린 발이 정말 빠른 상인입니다. 처치 시 아이템을 떨어뜨립니다.	절감 고블린 한 방향에 마석을 소환합니다. 마석에 닿으면 플레이어를 공격합니다.
마족기사 마력을 모아 점점 강해지는 기사입니다. 두번 이동할 때마다 방어력이 1 증가합니다.	화염의 기사 화염 마법을 사용하는 기사입니다. 한 방향에 지속적으로 불덩어리를 날립니다.
닫기	닫기



다양한 능력을 가진 몬스터와 아이템들을 통해 게임을 구성하였으며 게임이 후반으로 진행될수록 몬스터와 아이템을 활용하지 않을 경우 통과하기 어렵도록 구성하여 유저의 도전심이 생기도록 제작하였습니다.

3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

유저는 로비에서 [캐릭터 선택, 퀘스트, 도감, 출석 체크, 모드 선택, 게임 시작]을 할 수 있으며 게임 시작버튼을 누른 후 [캐릭터 발사, 몬스터 처치, 한 페이지 진행 후 특성 선택] 을 통해 게임이 진행됩니다.



[간단 요약 게임 설명서 / 게임 진행도]

1. 캐릭터 조준 / 발사

디스플레이 어느 곳이든 상관없이(캐릭터를 기준으로 새총처럼 반대로) 드래그를 통해 튕길 때 파워, 방향을 조절할 수 있습니다. 드래그를 많이 할 경우 최대 횟수만큼 튕길 수 있으며, 드래그를 적게 한만큼 적게 튕깁니다.

2. 몬스터 처치 메커니즘

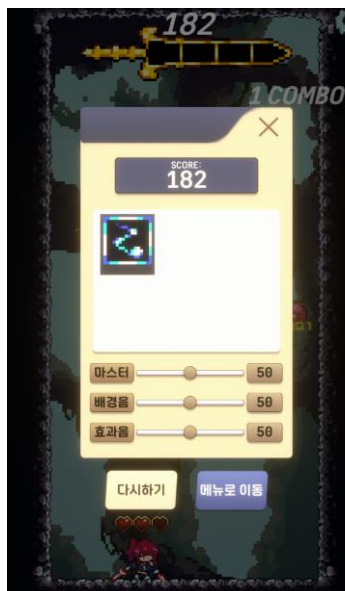
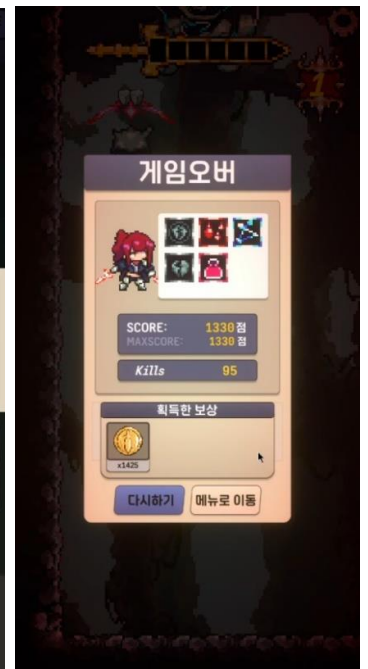
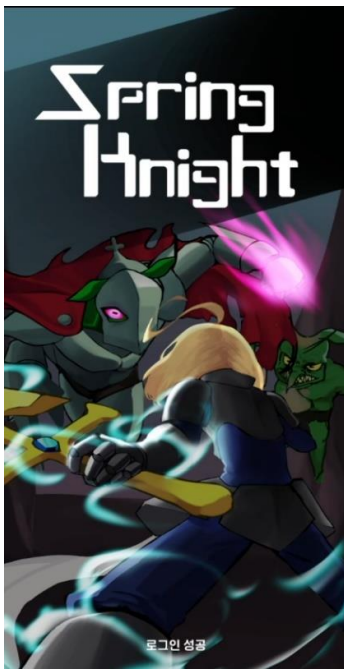
캐릭터의 튕긴 횟수가 몬스터의 방패 개수보다 높을 경우 몬스터를 처치하고 튕깁니다.

(만약 몬스터의 방패가 공격력보다 높을 경우 캐릭터의 체력 1이 소모됩니다.)

3. 튕길 수 있는 횟수

인게임내에 상단에 칼의 칸수 만큼 튕길 수 있습니다. 스테이지 진행 또는 특성 선택을 통해 튕길 수 있는 횟수를 늘릴 수 있습니다.

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





5. 팀원 역할 기술



Fresher

신입생때의 초심을 잃지 않고 신선한 게임을 만들어 유저들에게 재밌는 게임을 제공하기 위해 모인 개발팀



기획

이장훈

프로젝트 관리

게임 전체 디자인

UI 기획 및 제작



프로그래밍

김하온

전반적 프로그래밍 작업

플레이어, 몬스터 구현

연출, 파티클 구현



그래픽

오지환

플레이어, 몬스터 작업

맵 작업

컨셉 기획

팀원 역할
기술

6. 기타 추가 사항

참여한 공모전, 전시회, 방송(뉴스)

- [2023 제 4회 IT분야 직업계고 게임 개발 대회 대상](#)
- [2023 부산인디커넥트\(BIC\) 온/오프라인 스폰서십 비경쟁 부분 전시](#)
- [EBS 뉴스브릿지 게임 산업을 이끌어 갈 미래 인재편 초청 및 게임 소개](#)
- [2023 GEEKS 어워드 전시 및 게임 부분 최우수상 수상](#)
- [2024 Play X4 인디오락실 "Fresher" 부스를 통해 전시](#)
- [Google Play 출시](#)
- [Stove Indie Demo](#)

현재 게임 개발은 끝없는 던전(무한 모드), 골드 던전(재화 수급), 튜토리얼이 제작이 완료되었으며, 구글 플레이의 경우 꾸준히 업데이트 중이며, 2개 캐릭터에서 추가 캐릭터 개발 및 스토리 모드 추가 후 12월 이내에 스토브 인디에 정식 출시를 목표로 개발하고 있습니다.

7. 게임 개발 과정 중 에피소드

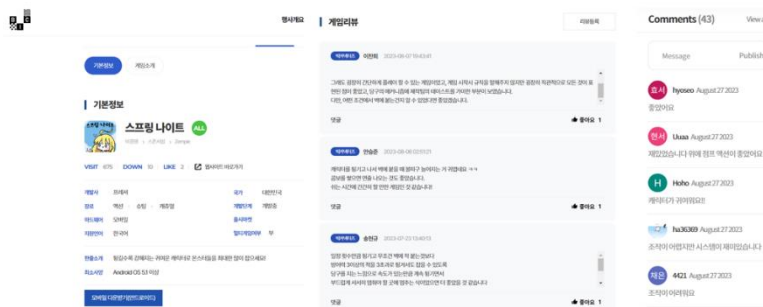
1. 성장을 위한 도전



[현재 그래픽 캐릭터 2개 / 처음 스프링나이트 제작했을 때의 캐릭터]

“스프링나이트”를 처음 제작하였을 땐 귀여운 분위기에 원화로 제작된 게임이었습니다. 하지만 게임을 업데이트 하던 중, 더 이상 원화로는 타격감을 올리는 데는 한계가 있다고 느꼈습니다. 타격감과 쾌감이 게임의 재미 중 크다고 느껴 도트와 게임의 분위기를 180도 바꾸는 도전을 하게 되었습니다. 그렇게 다시 팀원을 구하고 정리하여 지금의 스프링나이트의 분위기와 그림체가 완성되었습니다.

2. 완성도를 높이기 위한 많은 피드백



완성도를 높이기 위해서는 QA와 피드백이 가장 중요하다고 생각하였습니다. Fresher는 부산인디커넥트(BIC)를 포함하여 Play X4, GEEKS 등의 전시회를 참여하여 피드백을 얻었고, 이를 통해 저희 커뮤니티를 통해 43개의 댓글, 전시회 참여후 개인적으로 보내주신 피드백 메일, 타 공모전의 멘토분들에게 8회 이상의 피드백을 받았습니다. 받은 피드백들을 통해 재밌다고 말씀해주신 부분은 더욱 돋보이도록, 아쉽다 부족하다고 남겨주신 부분은 수정, 삭제, 추가를 통해 더욱 완성도 높은 게임을 제작할 수 있었습니다.

[BIC / BIC 댓글 / 스프링나이트 커뮤니티 댓글 / Play X4 부스 사진

/ Play X4 체험 후 따로 설치하여 플레이 후 개인적으로 메일로 피드백 / 피드백 멘토님께서 말씀 기록 노트]

이와 같은 과정들을 통하여 지금의 스프링나이트가 되었고, 앞으로도 Fresher는 많은 피드백과 받고, 홍보를 통하여 많은 게이머들이 즐길 수 있는 게임을 만들기 위해 기획과 개발을 멈추지 않고 있습니다.