

GIGDC2025 요약기획서(제작부문)

1. 게임 소개



타이틀	BackStreet(백스트리트)
개발엔진	UnrealEngine5
플랫폼	PC(Steam/Stove), 콘솔(예정)
장르	3D 액션 로그라이트

<BackStreet>는 간단한 조작으로 펼치는 역동적인 콤보 액션과 깊이 있는 전략이 어우러진 3D 액션 로그라이트 게임입니다. 환경오염으로 인간이 모두 떠난 땅에서, 변질된 도시 관리 인공지능 "3COS"의 횡포에 대항하세요.

2. 게임 특징 (기획 의도, 작품성, 독창성 등)

2-1. 기획 의도

최근 급증한 자동 사냥 시스템의 흐름에서 벗어나, 플레이어가 직접 컨트롤 하며 느끼는 짜릿한 전투 경험과 손맛을 되살리는 것을 목표로 하고 있습니다. 깊이 있는 근접 전투와 직관적인 조작을 결합하여 단조로운 플레이 경험에서 벗어나 진정성 있는 액션을 선보이는 것이 BackStreet의 핵심 기획 의도입니다.

2-2. 게임의 특징점

BackStreet의 특징점 및 차별점은 1) 호쾌한 전투 액션 시스템 2) 다회차 플레이를 유도하는 성장 시스템 3) 언리얼 엔진5로 개발한 고품질 그래픽의 강점 4) 독창적인 캐릭터와 스토리 입니다.

2-2-1. 호쾌한 전투 액션 시스템

최고의 액션 게임들을 분석해 닌자가이덴, 스텔라 블레이드 등 다양한 액션 레퍼런스를 바탕으로 쉬운 조작 난이도와 직관적인 조작감으로 시원한 타격감을 느낄 수 있는 액션 시스템을 개발했습니다.

- 1:N 위주의 속도감 있는 전투
- 일반, 점프, 대시의 다채로운 콤보 시스템과 액션
- 구르기 위주의 회피 시스템

2-2-2. 다회차 플레이를 유도하는 성장 시스템

성장 시스템은 크게 인게임/영구 성장 시스템으로 분류되며, <BackStreet>의 호쾌한 액션을 더욱 강화함으로서 다채로운 전투 경험 제공 및 선택/수집의 재미를 강조한 시스템입니다.

- **인게임 성장 시스템** : <HADES>의 시스템을 차용해 자신이 원하는 '부스터칩(BoosterChip)'을 직접 선택하며 성장하는 것이 핵심이며, 스탯을 강화하거나 액션 콤보를 전략적으로 강화할 수 있는 성장의 선택지를 제공합니다. 적 처치 후 제공되는 '제작재료'를 수집하여 기존의 액션 콤보를 넘어, 강력한 데미지와 다채로운 액션을 선보이는 '스킬(Skill)'을 획득하여 더욱 강해질 수 있습니다.
- **영구 성장 시스템** : 플레이어의 영구적인 성장을 위한 로그라이트의 핵심 시스템으로, 게임 난이도를 점진적으로 낮추기 위한 장치로서 다회차 플레이를 거듭할수록 '스킬 트리 강화', '특성 해금', '스테이지 강화' 등의 방식으로 자신을 성장시킬 수 있습니다.

2-2-3. 고품질 그래픽

언리얼 엔진5로 개발한 <BackStreet>은 뛰어난 품질의 그래픽을 선보입니다. 오프라인 게임 행사에서 유저 평가를 진행했을 때 아트 관련 질문(Q. 게임 아트의 전반적인 느낌이 어떠한가?)에 대해 84.3% 이상의 플레이어가 긍정적인 피드백을 받았습니다.

이러한 뛰어난 그래픽은 3D 백뷰 근접 액션 전투의 화려함을 강화하는 것은 물론, 플레이어의 몰입감을 극대화합니다. 언리얼 엔진5가 제공하는 다양한 라이팅 및 나이야가라 시스템을 기반으로 한 VFX 제작 기능을 활용해 플레이어가 직관적으로 성장을 느낄 수 있도록 고품질 게임 엔진을 적극 활용하고 있습니다.

2-2-4. 스토리와 캐릭터의 독창성

주인공 '박스맨(BoxMan)'은 캐주얼한 디자인으로 남녀노소에게 사랑받는 캐릭터입니다. 특히 액션 게임을 어려워 하는 여성 플레이어를 대상으로 캐릭터 디자인과 캐주얼한 무드는 진입 장벽을 낮추는 역할을 합니다.

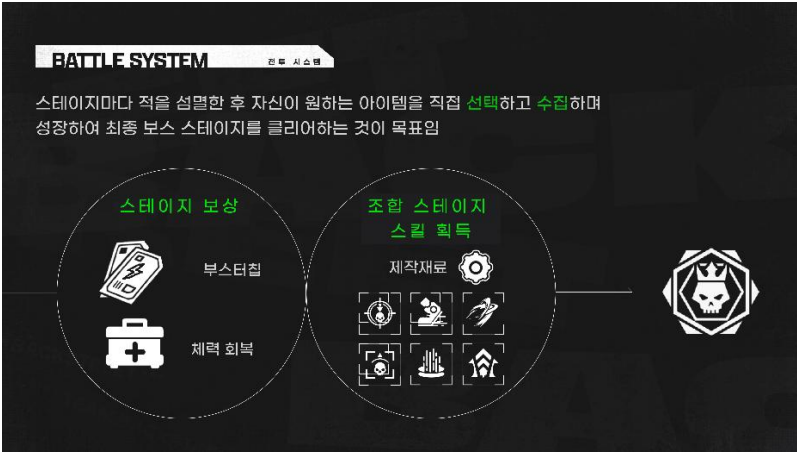
극심한 환경 오염으로 인해 인간이 모두 떠나고, 지구를 정화하기 위해 일하는 로봇들만이 남겨진 2070년의 근미래 도시를 배경으로 하는 스토리는 귀여운 디자인 뒤에 숨겨진 진실을 파헤쳐 나가는 '박스맨'의 서사에 몰입감을 증가시켜 캐릭터의 입체감과 매력을 더하는 역할을 합니다.

3. 게임 플레이 방식 (조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

3-1. 조작 방식

조작 방법	게임패드(Xbox 기준)	키보드
이동	왼쪽 조이스틱	WASD
공격	B	좌클릭
점프	Y	Space
구르기	A	Ctrl
달리기	왼쪽 조이스틱 버튼	Shift
스킬	LB, RB, RT	Q, E, R
보조무기 장전	LT	우클릭
상호작용	X	F
캐릭터 정보	-	Tab

3-2. 게임 진행 방식



- 1. 스테이지 내의 모든 적을 섬멸하여 클리어한다
- 2. 스테이지 보상(부스터칩 or 체력회복)을 획득한다
- 3. 다음 스테이지 보상을 선택한다
- 4. '조합 스테이지'에서는 획득한 조합 재료를 사용해 스킬을 획득하거나 체력을 소량 회복할 수 있다
- 5. 스테이지 클리어를 반복하며 성장하여 보스 스테이지를 클리어한다

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





5. 시장 진출 계획

5-1. 목표 시장 및 타겟 유저

<BackStreet>는 북미, 동아시아 지역을 타겟 시장으로 설정하고 있습니다. 디스토피아 세계관과 캐주얼한 캐릭터를 바탕으로 하는 액션 게임이라는 장르 특성이 북미와 동아시아 플레이어에게 큰 호평을 받았고, 콘솔 유저가 많은 시장을 공략해 PC/Console 멀티 플랫폼의 장점을 이끌어내고자 합니다.

액션 게임과 로그라이트 게임을 즐겨 플레이하는 10-40대 플레이어를 핵심 타겟으로 하고 있으며, 액션 장르와 로그라이트 장르의 유저를 모두 아우르는 장르로서 차별화된 시장을 공략하고자 합니다.

5-2. 출시 및 판매 전략

2026년 4분기 PC(Steam/Stove) 열리 액세스 및 정식 출시를 목표로 하고 있으며, 2027년 2분기부터 콘솔 출시를 진행할 계획입니다. 수익 모델은 B2P(Buy to Play) 방식으로, 예상 판매가는 PC 기준 20,000₩(콘솔 : 약 25,000₩)입니다. 정식 출시 이후 DLC, 굿즈, 웹툰 등의 IP 확장 전략을 통해 지속적인 수익 모델을 구축할 예정입니다.

5-3. 마케팅 및 퍼블리싱 전략

다양한 오프라인 게임 행사 및 전시회 참가하여 팬덤 확대 및 온/오프라인 커뮤니티 홍보를 위해 노력하고 있습니다. SNS 채널(X, reddit, discord)을 운영하여 글로벌 유저를 확보하기 위해 노력하고 있으며, 블로그와 유튜브를 통해 꾸준히 개발일지를 업로드하며 홍보를 진행하고 있습니다.

여러 퍼블리셔와 미팅을 진행하고 있으며, 2024년 BIC 때 미팅을 진행했던 퍼블리셔와 현재까지 꾸준히 다수의 미팅을 진행하며 계약을 위한 구체적인 논의를 이어가고 있습니다.

5-4. 예상 매출 및 근거

출시 후 1년 내에 누적 판매량 6만장, 예상 매출 12억 원 달성을 목표로 하고 있습니다. 해당 지표에 대한 구체적인 근거는 이하와 같습니다.

- 국내 주요 게임 행사 및 전시 7회 참가 및 온라인 플레이어 피드백을 통해 얻은 긍정적 피드백
- 호쾌한 전투 감각을 강조한 액션 로그라이트 Dead Cells (1,000만 장), 정교한 밸런스와 서사를 결합한 Hades (100만 장) 등 유사 게임의 성공 사례를 통해 타겟 시장의 구매력을 확인함

5-5. 글로벌 확장 및 IP 성장 계획

2026년 4분기 <BackStreet>의 정식 출시 직후, 게임 IP를 활용한 DLC 개발을 시작하여 <BackStreet>에 대한 큰 관심을 지속할 수 있는 콘텐츠를 지속 개발할 예정입니다. 매력적이고 호기심을 불러일으키는 스토리 IP를 활용해 웹툰/애니메이션 등 내러티브 콘텐츠를 개발해 기존 팬덤층 강화는 물론 외부 팬층 유입을 통해 팬덤 확대로 이어나가며 지속 성장하는 게임 개발사로서 발돋움할 예정입니다.

- 이재호(팀장/프로그래밍) : 사업운영 및 총괄 & 시스템 기획 및 개발
- 이연재(PM/아트) : PM & 콘텐츠 기획 및 개발
- 박재원(3D디자이너/아트) : 비주얼 개발 및 레벨/환경 디자인
- 황유호(프로그래머/프로그래밍) : 비주얼 개발 및 클라이언트 개발

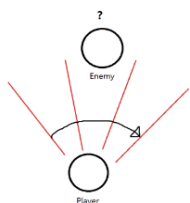
7. 게임 개발 과정 중 에피소드

BackStreet를 통해 처음으로 액션 게임에 도전하면서 초반에는 액션에 대한 노하우와 이를 구현하기 위한 개발력이 부족했습니다. 이러한 액션을 개선하기 위해 팀원들과 계속해서 고민하는 것은 물론, 개선점을 찾기 위해 끊임없이 공부하여 현재의 액션이 완성되었습니다. 그중 유의미한 변화가 있었던 개선점을 정리하였습니다.

- 초기 개선 : Trace 로직의 정교화

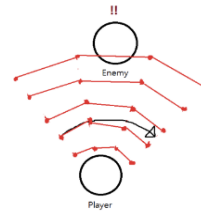
초기에는 Trace 로직이 너무 단순해서 적에게 데미지가 제대로 들어가지 않았습니다. 공격이 적의 몸을 스쳐도 무반응이거나, 반대로 비정상적인 위치에 데미지가 들어가는 일이 빈번했습니다. 기존 LineTrace는 간격이 넓어 적 캐릭터에게 가까이 붙지 않는 경우 hit 되지 않는 문제가 발생했고, 정확한 타격을 위해 보다 넓은 Trace가 실제 검로를 추적하도록 하여 개선했습니다.

기존 LineTrace



- 빠른 애니메이션의 경우에는 0.001초라도 LineTrace 간의 간격이 넓음
 - 적 캐릭터에게 가까이 붙지 않는 경우에는 hit 되지 않는 현상이 빈번하게 발생
- 그리고 Retarget을 한 경우에는 캐릭터의 비율과 애니메이션이 맞지 않을 수 있음
 - 애니메이션 도중에 무기가 바닥을 통과하는 등 다양한 문제 발생
- 정확한 타격을 위해서, 보다 넓은 범위의 Trace가 필요

개선된 LineTrace



- 두 소켓 (GrabPoint, End)를 기준으로 무기를 일정 간격으로 잘라서 지점을 정함
- 현재의 지점 집합과 이전의 지점 집합을 이용해 **이전→현재 방향으로 Trace를 진행**
- 실제 검로를 추적하는 것이므로 맞지 않는 경우가 거의 없음
- 로직
 - 타이머까지는 위와 동일
 - MeleeAttack()이 호출될 때마다 각 지점들의 위치를 기억 및 이전 위치 집합을 갱신
 - 지점 순서대로 순회하며, 이전 지점→현재 지점으로 Trace를 진행
 - 충돌되는 액터는 **FCollisionQueryParams**을 통해 관리

- 타격감 개선 : 히트 스탑(Hit Stop)

히트 스탑은 적을 공격했을 때 순간적으로 게임 속도를 느리게 하거나 멈춘 듯한 연출을 주어, 플레이어가 적을 타격한 순간의 충격을 직관적으로 느낄 수 있게 해주는 연출입니다. 처음에는 히트 스탑의 필요성을 간과했지만, 팀원들과 함께 타격감이 강한 게임들을 분석하며 그 중요성을 깨닫게 되었습니다.

- 프레임 정지 시간 설정 : 공격이 적중했을 때, 프레임 정지 시간을 상황에 따라 다르게 설정
- 상황에 따른 강도 차이 : 히트 스탑은 플레이어와 적 모두에게 적용되도록 설계하여 강도의 차이를 두어 게임 플레이를 방해하지 않도록 조절
- FOV(Field of View) 활용 : 적을 타격했을 때 히트 스탑으로 순간적으로 화면이 정지된 후, FOV가 살짝 확대되어 플레이어가 타격의 여운을 느낄 수 있도록 하여 몰입감 강화

- 액션 런치

액션 런치는 공격 시작 시점에 적 캐릭터에게 빠르게 근접하는 기능으로, 전투의 역동성을 크게 높여주는 중요한 요소 중 하나입니다. 적을 향해 빠르게 돌진하면서 전투의 템포가 자연스럽게 올라가며, 플레이어는 더 짜릿하고 긴박한 전투를 경험할 수 있습니다. 특히, 강력한 스킬이나 특정 상황에서 이 기능을 활용하면 전투에 극적인 긴장감을 부여할 수 있도록 개발하였습니다.

- 노티파이 중심의 액션 시스템

C++ 코드 바탕의 기존 방식의 문제를 해결하기 위해 애니메이션 몽타주의 노티파이(Notify) 기능을 활용한 새로운 시스템을 도입했습니다. 이를 통해 공격 도중 발생하는 다양한 게임 로직과 효과를 노티파이에 얹어 구현함으로써 기존의 복잡한 로직을 단순화하고, 유지 보수성과 확장성을 동시에 확보할 수 있었습니다. 공격 중 발생하는 카메라 연출, 넉백 강도 조정, 나이가가라 이펙트 생성, 디버프 부여, FOV 변경, 카메라 셰이크, 사운드 재생 등 수많은 효과를 노티파이로 구현했습니다. 이를 통해 단순한 공격 애니메이션이 아닌, 생동감 넘치는 액션 연출을 완성할 수 있었습니다.