

1. 게임 소개

● 1-1. 게임 소개

게임명	NIGHT CODE
플랫폼	PC
장르	로그라이크, 액션
타겟층	<ul style="list-style-type: none">● 게임 컨트롤의 재미를 중요시하는 유저.● 로프 액션에 흥미 있는 유저.● 로그라이크 장르를 좋아하는 유저.● 10~20 대 남성 타겟층.
게임 목표	1 챕터 보스 격파.

● 1-2. 스토리

낙후 구역 아래에서 망가진 기계를 고치며 살아가는 수리공 '요한'은 길가에 버려진 3 명의 안드로이드를 발견했다. 멀쩡해 보이지만 버려진 것이 안쓰러워 데려와 수리를 해주며 이름도 붙여주는 등 안드로이드에게 정을 주었다. 3 명의 안드로이드는 보답으로 개인 비서와 경호원 역할을 자처하며 요한 곁에 머물렀다. 그러던 어느 날 정체불명의 집단이 나타나 요한을 납치해 간다. 납치된 주인을 찾기 위해 안드로이드들은 의문의 집단을 추격하기 시작한다.

2. 게임 특징 (기획 의도, 작품성, 독창성 등)

● 2-1. 3 명의 캐릭터

- 플레이어가 조종할 수 있는 3 명의 캐릭터.
- 캐릭터마다 무기와 칩셋을 다르게 세팅하여 각기 다른 빌드를 설계하는 재미를 줌.
- 보스와 적 속성에 따른 다양한 대처 방식을 마련함.
- 3 명이 전원 사망후 게임 종료로 1 인 캐릭터보다 생존률을 높임.

● 2-2. 파티 시스템

- 게임 중 다음 스테이지를 선택하는 노드(맵)에서 3 명이 같이 움직이는 것이 아닌 원하는 노드로 배치할 수 있는 자율 파티 시스템.
- 노드를 많이 돌아다닐수록 더 많은 보상을 얻지만 그만큼 얻는 위험도 커짐.
- 연결된 노드에 캐릭터를 배치하여 2 인 1 조, 1 인 1 조, 3 인조 그룹으로 묶어서 노드 탐방 가능.

● 2-3. 로프 액션

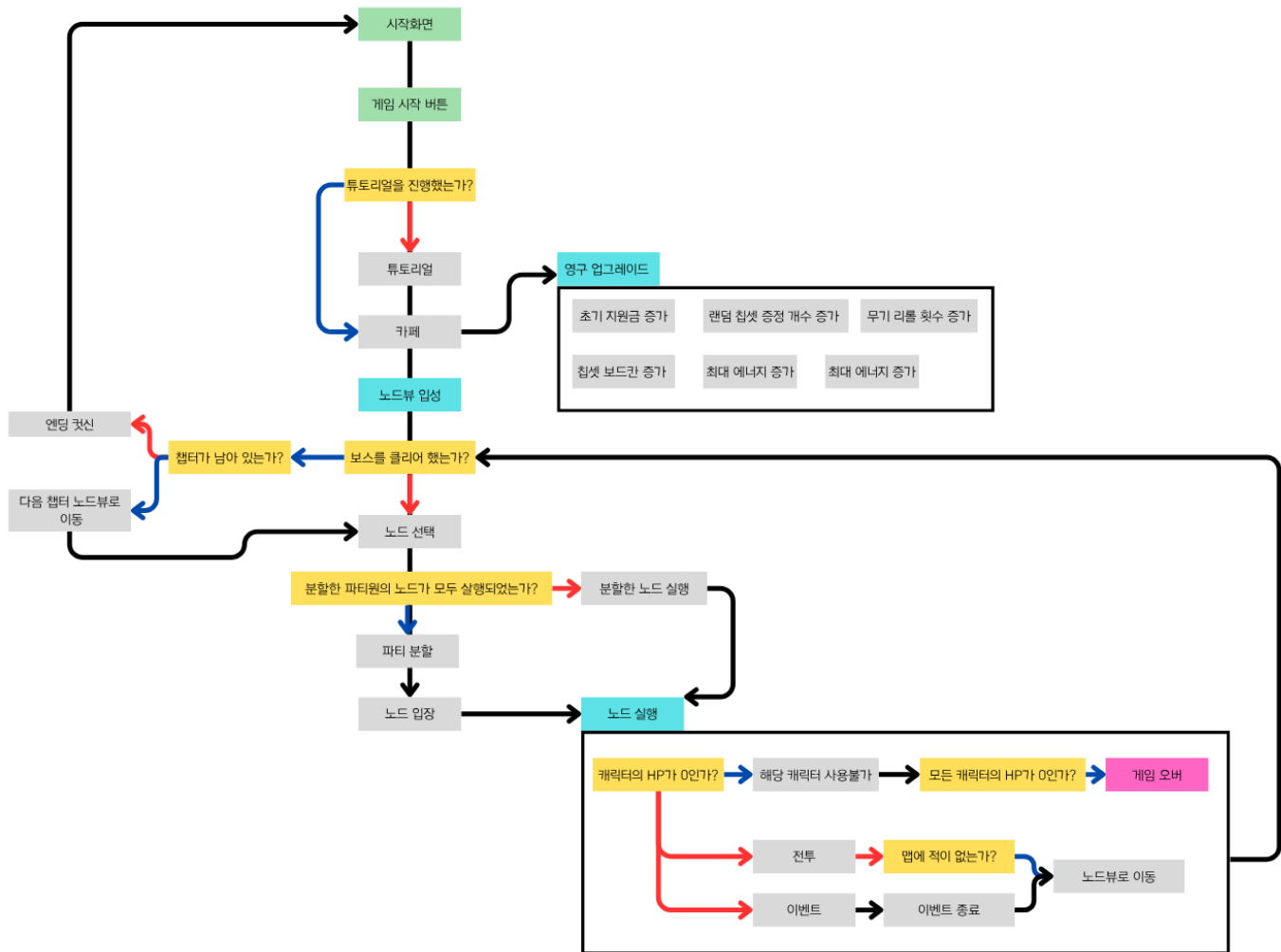
- 로프를 활용한 액션으로 스피드감을 끌어 올림.
- 로프를 타고 공중을 날아다니며 시원한 액션을 보여줌.

3. 게임 플레이 방식 (조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

● 3-1. 게임 플레이 방식

Yes ->

No ->



● 3-2. 조작법

조작법	이동 설명
W	벽타기 - 위로 올라가기.
S	벽타기 - 아래로 내려가기.
A	지면 - 왼쪽으로 이동.
D	지면 - 오른쪽으로 이동.
Space bar	1 번 입력 - 1 단 점프. 2 번 연속 입력 - 2 단 점프.
번호키 1,2,3	1 번 - 1 번 캐릭터로 교체. 2 번 - 2 번 캐릭터로 교체. 3 번 - 3 번 캐릭터로 교체.
Shift	공중 - 가속.
마우스 - 왼쪽	무기 평타 사용.
F	상호작용
E	무기 스킬 사용.

● 3-3. 노드 선택

■ 용어 설명

용어	설명
노드	■ 플레이어가 선택할 수 있는 스테이지.
노드뷰	■ 노드들이 모여있는 독립된 공간.

- 플레이어는 노드뷰에서 현재 위치한 노드와 연결된 노드를 선택할 수 있다.
- 노드 선택은 마우스로 클릭하여 선택한다.
- 노드의 종류는 다음과 같다.


노드종류	설명
시작점	■ 플레이어가 시작하는 노드.
전투	■ 적과 전투하는 노드.
상점	■ 상인에게서 물건을 살 수 있는 노드.
보스	■ 보스전 노드.

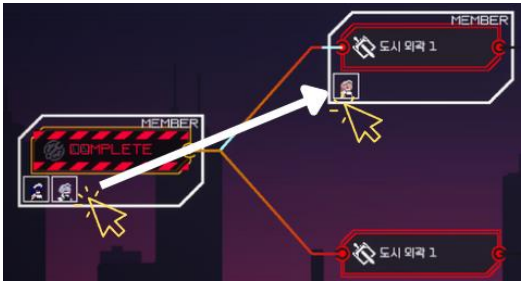

● 3-4. 파티 시스템

- 노드 아래에 존재하는 캐릭터 이미지를 원하는 노드에 드래그 앤 드롭하여 캐릭터를 할당시킬 수 있다.
- 한 노드에 최대 3 명을 할당시킬 수 있다.
- 노드에 할당이 되지 않는 경우는 다음과 같다. 다음 조건에 해당되는 노드는 선택 자체가 불가능하다.

번호	조건
1	이미 클리어한 노드.
2	현재 위치한 노드의 바로 앞 노드가 아닌 경우.
3	2 갈래 이상으로 나뉜 경우, 선택하지 않는 다른 노드.

- 캐릭터 할당 방법은 다음과 같다.

번호	이미지	설명
1		원하는 캐릭터 아이콘을 클릭한다.

2		클릭한 상태에서 가고 싶은 노드로 드래그한다.
3		할당된 캐릭터의 아이콘을 우클릭하면 할당이 취소된다.

● 3-5. 무기와 칩셋



■ 용어 설명

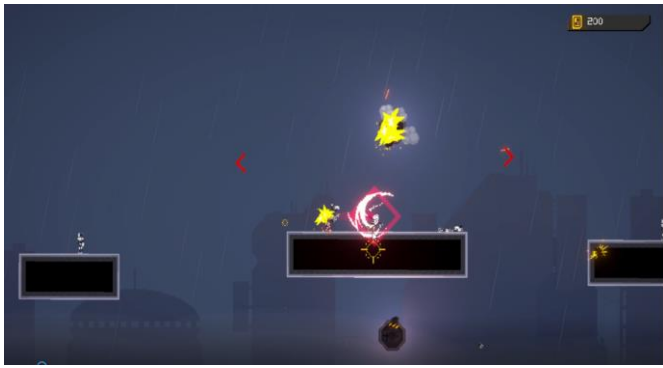
용어	설명
무기	<ul style="list-style-type: none"> ■ 캐릭터들이 장착하여 적들을 처치하는 용도로 사용하는 오브젝트. ■ 각 캐릭터끼리 무기 중복 불가능.
칩셋	<ul style="list-style-type: none"> ■ 캐릭터가 장착할 수 있는 버프용 오브젝트. ■ 공용 칩셋과 개인 칩셋으로 분리. <ul style="list-style-type: none"> ◆ 공용 칩셋: 한 캐릭터가 장착하면 다른 캐릭터들은 해당 칩셋 사용 불가. ◆ 개인 칩셋: 각 캐릭터가 중복하여 사용할 수 있는 칩셋.

- 무기는 사용할 때마다 에너지를 소비한다. 에너지는 적을 처치하면 획득할 수 있다.
- E 키를 눌러 무기마다 고유한 스킬을 사용할 수 있다. 모든 무기 스킬은 쿨타임이 존재한다.
- 현재 선택한 캐릭터만이 스킬 쿨타임이 감소한다.

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

● 4-1. 인 게임 화면

시작화면	노드뷰
	
전투	보스



칩셋



상점



5. 시장 진출 계획

없음.

6. 팀 소개 및 팀원 역할 기술

● 6-1. 팀 소개.

덕킹은 미소녀와 하드코어한 액션을 좋아하는 사람들이 모인 팀입니다. 서로 좋아하는 취향을 게임에 녹여내어 로프액션 하드코어 로그라이크 'NightCode'를 제작했습니다.

Play X4 에서 게임을 전시한 경험이 있습니다. 300 분 이상의 피드백을 받으며 게임의 완성도를 높여 나갔습니다.

개발자	팀장(개발) - 심장훈
개발자	플레이어 로프 액션 개발 및 폴리싱.
개발자	무기, 칩셋 기능 및 이펙트 개발.
개발자	적 2 종 개발.
개발자	보스 개발.
개발자	사운드 삽입.

● 6-2. 팀원 소개.

■ 팀장(개발) - 심장훈

- ◆ 플레이어 로프 액션 개발 및 폴리싱.
- ◆ 무기, 칩셋 기능 및 이펙트 개발.
- ◆ 적 2 종 개발.
- ◆ 보스 개발.
- ◆ 사운드 삽입.

- 팀원(개발) – 김진후
 - ◆ 노드뷰, 자동 노드 맵 생성 개발.
 - ◆ 세이브 기능 개발.
 - ◆ 인 게임 기믹 개발.
 - ◆ 칩셋 UI 개발.
- 팀원(아트) – 남지후
 - ◆ 캐릭터 3 종 애니메이션 제작.
 - ◆ 적 2 종 애니메이션 제작.
 - ◆ 타일맵 2 종 제작.
 - ◆ 칩셋, 무기, 스킬, 설정 아이콘 제작.
 - ◆ 기타 UI 제작.
- 팀원(기획) – 윤준희
 - ◆ 맵 14 종 제작.
 - ◆ 맵 폴리싱.

7. 게임 개발 과정 중 에피소드

초기에는 Unity에 내장된 Joint2D 기능에 거의 전적으로 의존하여 로프 액션을 구현하였습니다. Joint를 활성화한 상태에서 힘을 가해 움직임을 구현하는 방식이었으나, 실제로 적용해보니 여러 방향에서 물리적으로 부자연스러운 거동이 발생하였고, 특정 각도에서는 가속이 제대로 붙지 않는 문제도 발견되었습니다.

이를 해결하기 위해 물리 기반 접근에서 벗어나 수학적 계산, 특히 벡터의 내적 등을 활용한 힘의 방향성과 크기 제어 방식으로 전환하였습니다. 또한 일반적인 캐릭터 조작감 역시 다양한 플랫폼 게임들을 참고하여 점프 높이, 체공 중의 감속 처리, 공중 이동 속도 조절 등 섬세한 부분들을 하나하나 직접 플레이하며 개선해 나갔습니다. 이러한 요소들은 단순히 수치 조정만으로 해결되지 않으며, 장시간의 반복적인 테스트와 체감이 반드시 필요한 작업이었습니다.

개발 기간 중 수차례 전체 시스템을 재구성하거나 큰 방향 전환이 있었고, 일부 시도는 완전히 폐기되기도 했습니다. 하지만 조작감과 관련된 부분만큼은 지속적으로 개선을 이어온 결과, 현재는 만족스러운 수준의 손맛과 피드백을 제공할 수 있게 되었습니다.