

GIGDC2023 요약기획서 (제작부문)

1. 게임 간단 소개

HYNPYTOL은 이 게임을 관통하는 요소인 백혈구의 순우리말 '흰피톨'입니다. HYNPYTOL은 게임보이 컬러 시기의 레트로 그래픽에 영감을 받은 소코반 액션 퍼즐 어드벤처 게임입니다. 플레이어는 선택받은 T세포가 되어 면역계를 돌아다니며, 그 속에 숨은 미스터리를 찾아 나섭니다. 주인공은 잡고, 끌고, 움직이고, 당기고, 심지어 하이파이브까지! 심플한 손 조작을 통해 모든 걸 해결해 나갑니다.

2. 게임 특징

면역계를 탐험하다, 독특하지만 어렵지는 않은

HYNPYTOL은 기본적으로 면역계를 메인 컨셉으로 잡은 게임입니다. 주인공은 백혈구인 T 세포로부터 영감을 받았으며, 이외에도 퍼즐의 기믹 구성에 있어 수지상세포, 대식세포, 뉴런, 병원체 등 실제 면역계의 요소 및 동작 원리를 적극 활용했습니다. 이를 통해 인간의 면역계가 어떤 방식으로 외부의 침입에 대응하는지에 대한 모습도 전달되었으면 합니다.

또한 면역계가 생물학, 이과적인 영역이라 자칫 어렵게 느껴질 수 있기 때문에, 단일 스토리로도 자연스럽게 이해될 수 있게끔 고민했습니다. 특히, 주인공이 특정한 상황을 받아들이고 대처하는 모습 속에서 저희만의 생각들을 투영했습니다.

레트로 그래픽, 올드하지만 생동감 있는

HYNPYTOL은 게임보이 컬러 시기의 아트 스타일을 핵심 레퍼런스로 삼습니다. 게임 내 모든 그래픽 요소는 픽셀 퍼펙트 및 4색 스프라이트 원칙 등 고전 픽셀 문법을 따르되, 면역계 각각의 요소가 활력 있게 보이게끔 풍부한 애니메이션을 구현하는 데 주안을 두었습니다. 외부 에셋없이 모두 수제작한 도트 그래픽을 통해, HYNPYTOL만의 향수 어리면서도 생동감 있는 세계를 즐기실 수 있습니다.

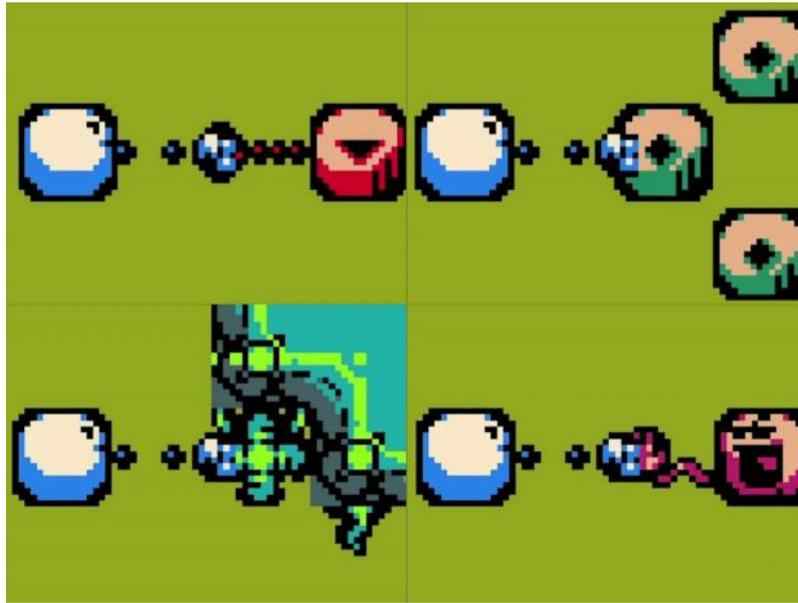
"하이파이브" 액션, 심플하지만 색다른

HYNPYTOL은 '젤다'의 흑삭 기믹을 극단적으로 확장한 게임입니다. 주인공은 "하이파이브" 액션을 통해 게임 내 모든 요소를 밀고 당기며 상호작용합니다. 이는 실제 면역계에서 면역세포가 병원체를 탐색하는 방식에서 레퍼런스 했는데, 저희는 여기서 더 나아가 어떻게 게임적으로 재밌게 풀어냈을까 고민했습니다.

이동과 밀기를 모두 방향키로 수행하는 소코반처럼, 저희 또한 방향키만 활용하는 심플한 조작성을 유지하고자 했습니다. 다만 이 과정에서 조작의 심플함이 지루함이 되지 않도록, 다양한 기믹 오브젝트를 추가하여 "밀고 당기기"에 전략적인 층위를 더했습니다. 이에 대한 예시는 게임플레이 항목에서 상세히 다루도록 하겠습니다:

3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

조작법



HYNPYTOL은 방향키를 통해 "하이파이브" 액션을 수행할 수 있습니다. 이를 통해 다양한 상호작용을 수행할 수 있습니다:

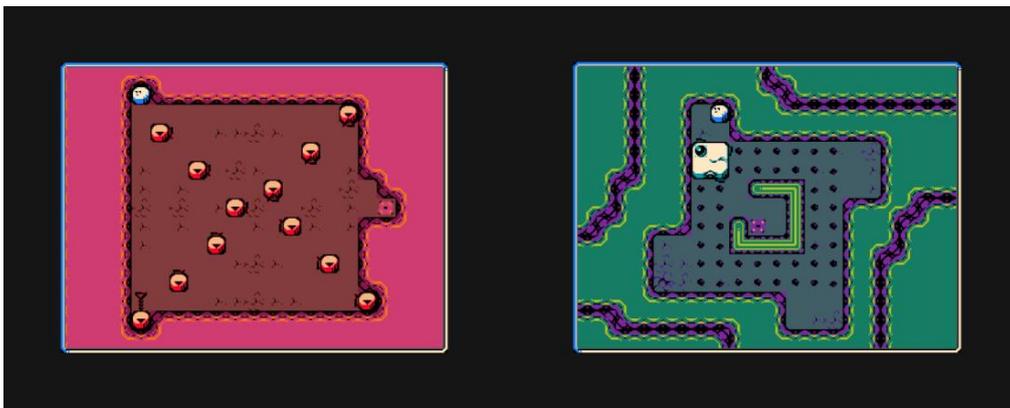
(좌 상단) - 감염 세포의 타겟과 "하이파이브"하여 감염세포를 제거한다.

(우 상단) - 일반 세포를 잡고 끌 수 있다. 일반세포 하나는 끌어올 수 있지만, 서로 붙일 경우 플레이어가 끌려온다.

(좌 하단) - 열쇠 오브젝트를 센서부에 두어 잠김 문을 연다.

(우 하단) - 수지상세포의 손과 "하이파이브"하여 말을 건다.

게임플레이 구성



HYNPYTOL은 기본적으로 지역을 탐험하며 각 기믹마다 퍼즐 스테이지를 해결하는 구조입니다. 스테이지는 현재 데모를 기준으로 기믹 당 5레벨씩 존재합니다. 플레이어의 목표는 한 레벨 안에 있는 병원체를 모두 처리하는 것으로, 관(Vessel)을 통해 다음 레벨로 진입할 수 있습니다. 병원체는 플레이어의 "하이파이브" 액션을 통해 직접 처리하거나 오브젝트를 이용하여 간접적으로 처리할 수 있습니다 (ex. 대식세포를 이용한 박테리아 처리).

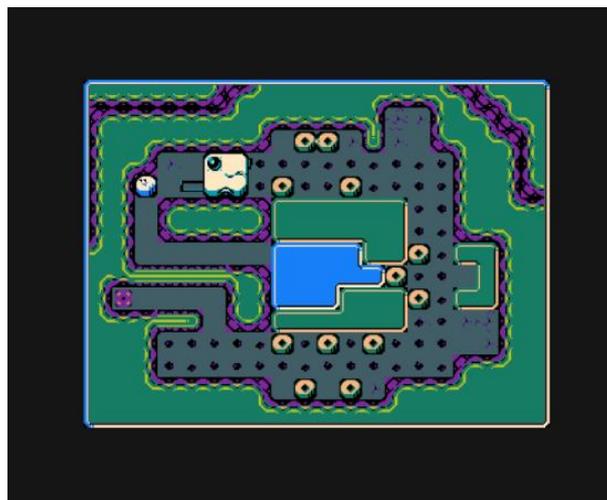
레벨 구성



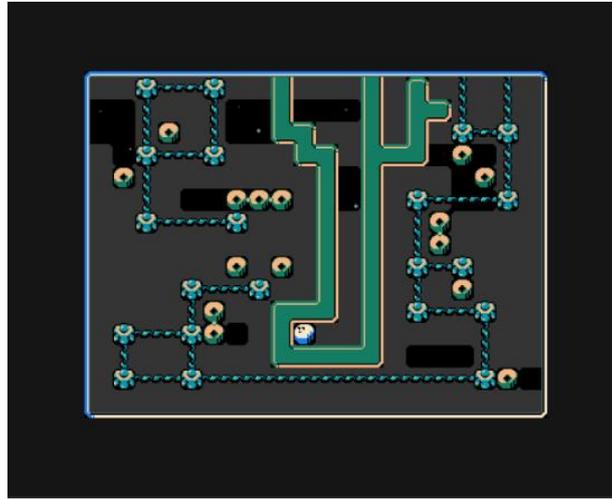
↑ 림프절을 모티브로 한, 초록색 컬러의 안전하고 평화로운 분위기를 가지는 튜토리얼과 허브 지역



↑ 감염 세포들이 등장하고, 어딘가 위험한 분위기를 자아내는 바이러스 감염 지역 세가지 (허브에서 도달 하는 두 지역은 각각 새로운 퍼즐 기믹인 열쇠 단백질과 문, 여과막 등이 등장합니다.)

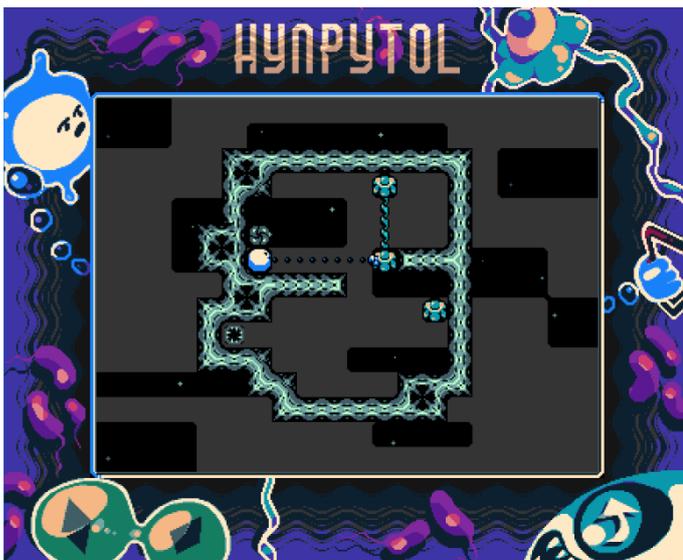


↑ 박테리아와 대식세포가 등장하는, 바이러스 감염 지역과는 다른 분위기를 지어내는 박테리아 감염 지역



↑ 신경계를 모티브로 한, 거대한 어둠 속에서 전기를 띄는 뉴런들이 별처럼 빛나고 있는 뉴런 지역.

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



5. 팀원 역할 기술

민지산 총괄 기획	남현욱 PM 및 대외업무
민우빈 프로그래밍	조응오 프로그래밍
이준현 아트	이시훈 사운드

6. 기타 추가 사항

HYNPYTOL은 **8월 말 PC버전 출시를 목표로** 개발 중에 있습니다. 이외에도 향후 모바일 버전으로도 발매 계획이 있습니다. 현재 제작 진행 상황은 다음과 같습니다:

메인 게임:

- 기믹은 95% 구현 완료로, 버그 픽스 및 폴리싱 중
- 스토리 연출을 위한 대사 추가 및 기능 구현만 남은 상태

추가 기능 작업:

- 레벨 공유를 위한 인게임 레벨 에디터를 제작 중
 - 필수 기능 구현은 완료되었으며, 유저 사용성 고려하여 폴리싱 중
- 모바일 버전은 현재 R&D 진행 중

대외 관련 사항:

- 텀블벅 후원 150% 달성, 리워드 발송 준비 중
 - <https://www.tumblbug.com/base0>
- 스토브 인디 입점 계약 진행 중

7. 게임 개발 과정 중 에피소드

2차 플레이테스트용 데모를 제작하던 때의 일입니다. 원래는 팀 사정으로 개발 일정이 많이 지연돼서, 1차 데모처럼 미완성이어도 배포하려고 했습니다. 하지만 팀원들끼리 협의하여 퀄리티 보강을 위해, 1주일 미루고 합심해서 집중해 보자고 협의했습니다. 그 기간 동안 이거 놓자 저거 놓자 하면서 레벨 디자인, 아트, 기능들을 추가하다 보니 일주일 새에 두 달 작업한 양보다 많은 기능을 넣게 되었습니다. 1차 플레이테스트때 받았던 개선 피드백을 거의 그 시기에 집중적으로 수정할 수 있었고요. 흔히 실무에서 게임 개발하다 보면 **“정신 없이 모든게 흘러가다가 갑자기 모든 것들이 뚜렷해지는 마법 같은 순간”**이 있다는 데, 저희 팀도 이런 기이한 마법의 상상이 있었다고 믿고 있습니다.