

GIGDC2025 요약기획서(제작부문)

1. 게임 소개



'천사의 난'은 현대적으로 재해석된 지옥을 배경으로, 독특한 무기이자 이동 수단인 '죽창'을 사용하여 스타일리쉬한 이동을 할 수 있는 플랫포머 액션 게임입니다. 죽창을 사용해서 더 먼 거리를 뛰어넘고, 장애물을 피하고, 360도 어느 방향으로도 움직일 수 있습니다. 또한 적을 찔러 죽이고, 공격을 방어할 수 있습니다.

안타깝게 사망한 주인공은 저승에서 천사들의 심판을 받게 되었습니다. 그러나 알 수 없는 누군가의 간섭으로 인해 천국이 아닌 지옥으로 떨어지고 맙니다.

플레이어인 당신은 '지옥의 창'을 손에쥔 채, 우연히 만난 동료와 함께 악마들을 꿰뚫으며 지옥을 헤쳐나가야 합니다.

그 여정에서 의문의 저항 세력과 지옥의 하층민들을 만나고,

당신을 지켜보는 미지의 천사를 발견하게 됩니다.

과연 당신은 왜 지옥에 오게 되었으며, 이곳에서 탈출할 수 있을까요?

2. 게임 특징 (기획 의도, 작품성, 독창성 등)

1. '죽창'을 사용하는 독특한 이동 방식

'천사의 난'에서 가장 중요한 요소이자 가장 중심이 되는 이동 방식은 '고정'입니다. 주 무기인 죽창을 벽이나 천장, 바닥에 고정할 수 있고, 고정 상태에서 점프하면 죽창이 꽂힌 반대 방향으로 가속도를 받을 수 있습니다. 이를 통해서 더 높게 점프하거나, 벽을 타거나, 천장에 매달려 이동할 수 있습니다. 또한 고정이 가능한 벽과 고정할 수 없는 벽이 존재합니다. 따라서 플레이어는 죽창을 어디서 어떻게 고정해서 앞으로 진행해야 할지 생각해야 합니다.

2. '죽창'을 사용하는 독특한 전투 방식

'천사의 난'에서 죽창은 유일한 무기입니다. 그렇지만 기능은 단순하지 않습니다.

첫 번째로, 죽창은 한 명의 적을 죽이고 나서 멈추지 않습니다. '한 방에 관통'한다는 죽창의 특성을 반영하여 일렬로 나열되어있는 적들을 쭉 한 번에 처치할 수 있습니다. 이러한 공격 방식은 천사의 난만의 독특한 타격감을 만듭니다.

두 번째로, 죽창은 적만 찌르는 게 아닙니다. 죽창으로 폭발 가스통 등 주변 사물을 찌어서 무기로 던질 수 있습니다. 창에 찍힌 적의 시체까지도 무기로 쓸 수 있고요...

세 번째로, 죽창은 공격 무기뿐만 아니라 방어 용도로도 사용 가능합니다. 우클릭을 누르고 있으면 죽창이 방패 모드가 되고, 날아오는 총알이나 로켓 등의 발사체, 근접 공격을 막을 수 있고, 적을 밀칠 수 있습니다. 이 방패 모드는 패링 방식이 아니라 마우스를 꾹 누르고 있으면 계속 유지되다가 일정한 정도의 대미지를 받으면 쿨타임이 생기고 비활성화 되는 방식입니다.

천사의 난에는 다양한 적들이 존재합니다. 기본적인 칼, 가장 흔한 공격인 돌격소총, 넉백을 주는 산탄총, 죽창을 벽 뒤에 고정하여 피해야 하는 기관총, 죽창을 이용한 점프로 빠르게 피해야 하는 로켓 발사기처럼 다양한 무기를 사용하는 적들이 있고, 일렬로 죽이기를 방해하는 방패, 한 방에 죽일 수 없는 탱커, 죽창이 아닌 방식을 사용하여 죽이면 시체를 부활시켜버리는 힐러 등 다양하고 개성적인 적들이 있습니다.

3. 그래픽과 스토리

'천사의 난'의 그래픽은 픽셀 아트입니다. '현대 한국 풍'으로 재해석된 지옥이라는 콘셉트에 맞게 빨간 벽돌 건물이나 한글이 쓰인 현수막, 배경의 교회 십자가나 아파트 숲 등 한국의 느낌과 디스토피아적 느낌을 동시에 주는 아트를 제작하였습니다.

이 게임에는 플레이어를 멈춰 세우고 진행되는 컷신도 있지만, 많은 장면에서 npc들이 전투 중에 실시간으로 대사를 하거나 대사를 하고 있는 적들에게 난입하여 공격할 수 있는 등 게임의 흐름을 끊지 않고 스토리를 전달합니다. 또한 컷신과 대사 뿐만 아니라 환경적 스토리텔링으로도 스토리가 전달됩니다. 맵에 배치되어 있는 현수막, 고장난 포탈 등의 오브제를 통해 플레이어가 숨겨진 스토리를 발견하게 합니다.

3. 게임 플레이 방식 (조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

조작법:

- [왼쪽 마우스] 찌르기 (공격, 벽에 고정)
- [오른쪽 마우스] 방어, 창에 꽂힌 물체 던지기
- [A] 왼쪽으로
- [D] 오른쪽으로
- [스페이스] 점프
- [E] 상호작용, 대사 넘기기
- [F] 대사 빠르게 넘기기
- [Q] 동료 업기

1. 이동

플랫포머 게임의 기본이 되는 이동입니다.

플레이어는 A,D키로 움직이고 스페이스로 점프합니다.

죽창은 마우스를 이용해 움직일 수 있습니다.

좌클릭으로 대시(찌르기)를 할 수 있습니다.

대시 중에는 죽창의 각도를 바꿀 수 없고, 공중에서는 한 번만 대시할 수 있습니다

2. 고정

대시 중에 벽에 박거나, 벽에 대고 좌클릭을 하면 죽창이 벽에 고정됩니다.

고정된 상태에서는 죽창의 각도를 바꿀 수 없습니다.

고정 상태에서 점프를 하면 고정이 풀리며 죽창이 박힌 반대 방향으로 가속을 받습니다.

돌이나 금속으로 된 벽에는 고정할 수 없고 튕길 수 있습니다.

이를 통하여 더 높게 점프하거나, 벽을 타거나, 천장에 매달릴 수 있습니다.

고정 중에 레이저를 제외한 공격을 받으면 고정이 풀립니다.

3. 공격

죽창은 당연하게도 공격이 가능합니다.

대시 중에 몬스터에게 부딪히면 공격이 됩니다.

만약 몬스터들이 일렬로 서 있으면 멈추지 않고 한 번에 공격이 가능합니다.

대부분의 잡몹은 즉사하지만, 일부 몹들은 여러번 공격해야합니다.

죽창에 죽은 몹의 시체는 2초 동안 죽창에 꿰여 있다가 2초 후에 사라집니다.

몹의 시체가 사라질 때 플레이어는 HP를 회복합니다.

4. 방패

우클릭을 누르고 있으면 창을 돌리며 방패 모드가 됩니다.

이때 죽창에 닿는 모든 발사체는 튕겨나가고, 근접 공격도 막을 수 있습니다.

튕겨진 발사체로 다른 몹을 공격할 수도 있습니다.

연속으로 최대 150 대미지를 막을 수 있고, 150 대미지를 막은 후에는 쿨타임이 생깁니다.

방패 모드 사용 중에는 대시(고정, 공격)를 할 수 없습니다.

5. 물체 던지기

죽창은 원거리 공격도 가능합니다.

대시 중에 특정 물체와 부딪히면 창에 물체가 꽂힙니다. 또는 적을 죽여서 꽂힌 시체도 사용 가능합니다.

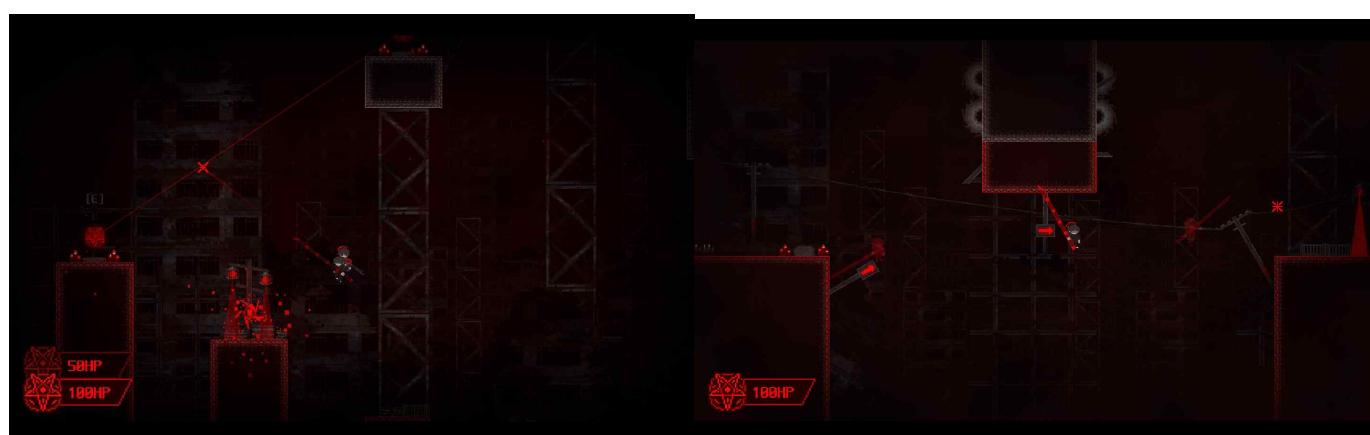
물체가 죽창에 꿰여 있을 때, 사라지기 전에 우클릭을 누르면 물체를 던질 수 있습니다.

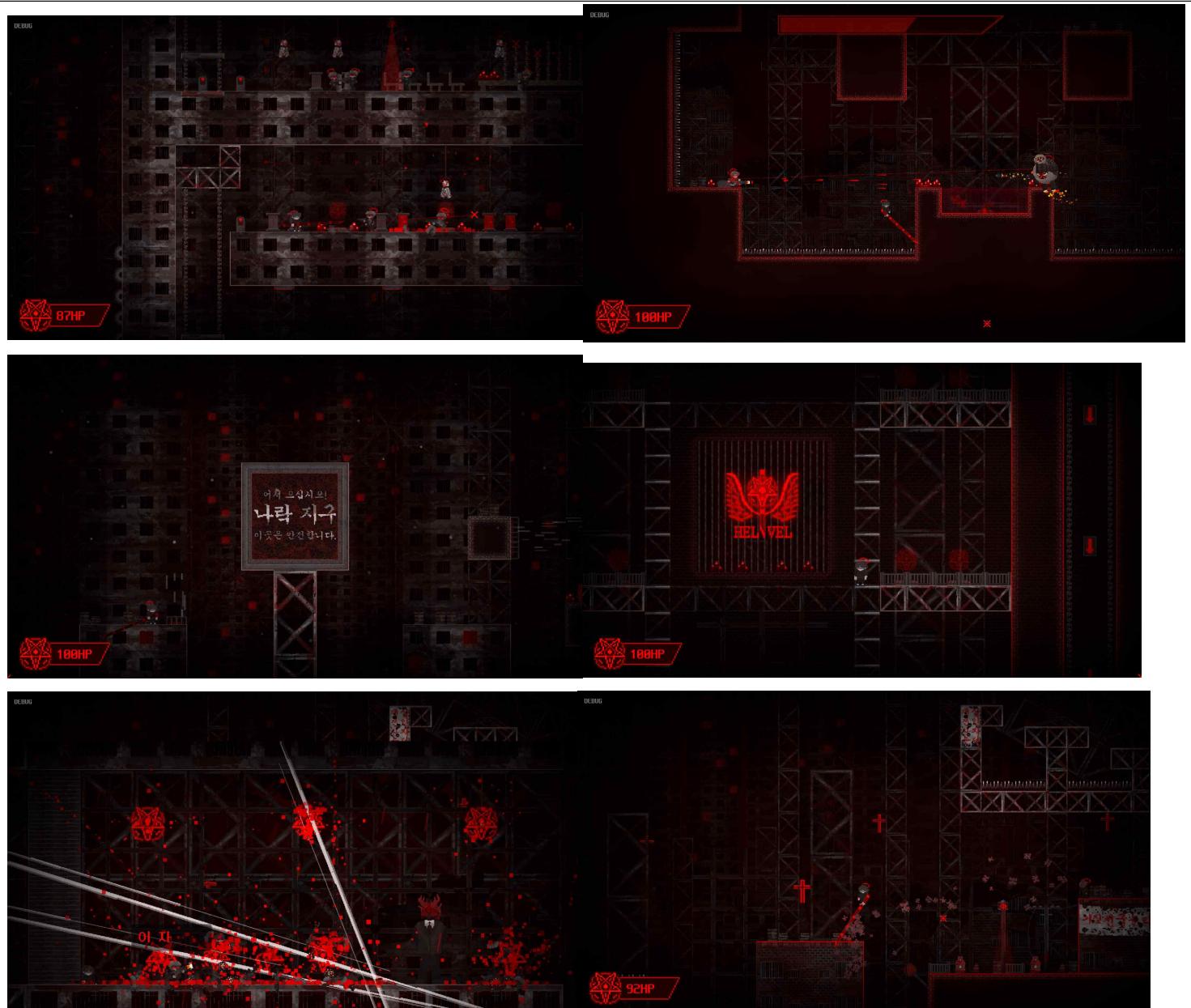
물체가 폭탄일 경우 땅에 떨어졌을 때 폭발합니다. 너무 오래 들고 있으면 플레이어 앞에서 터지기 때문에 꽂은 다음 신속하게 던져야 합니다.

물체가 적의 시체일 경우 더 큰 몹의 시체일수록 대미지가 큅니다.

시체를 던졌어도 HP는 회복할 수 있습니다.

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





5. 시장 진출 계획

천사의 난의 타겟 시장은 플랫포머 게임의 수요가 많은 국내, 북미, 일본입니다. 그래서 현재 한국어와 영어를 지원하고 있고, 앞으로 일본어 번역도 추가할 예정입니다. 난이도가 꽤 있는 게임이기 때문에 플랫포머 장르 애호자들을 타겟으로 하고 있습니다.

천사의 난은 PC(스팀, 스토브) 플랫폼으로 출시할 생각이고, 예상 판매 가격은 10\$(12000₩) 정도입니다.

현재 구독자 1000명 정도의 유튜브 채널과 X에서 개발 중인 영상이나 사진을 업로드하여 홍보하고 있습니다. 이후 텀블벅 등을 통해 크라우드 펀딩 또한 할 예정입니다.

6. 팀 소개 및 팀원 역할 기술

1인 개발입니다.

일부를 제외한 모든 스프라이트, 프로그래밍, 스토리 등을 직접 제작하였습니다.

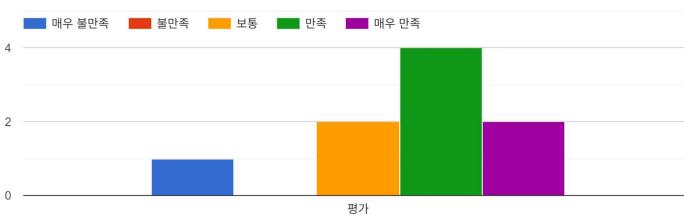
7. 게임 개발 과정 중 에피소드



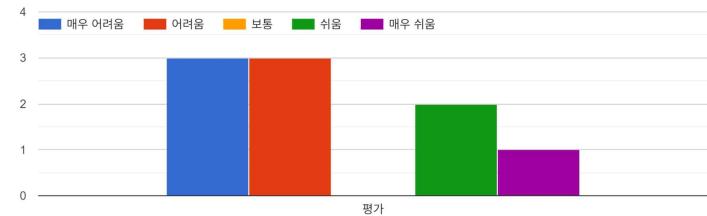
(초기 버전의 스크린샷)

지금은 죽창이 천사의 난에서 빠질 수 없는 가장 중요한 요소이지만 개발 초기에는 죽창이 아예 없었습니다. 스토리는 지금의 것과 거의 유사했지만 원래는 다양한 종류의 무기를 사용하는 슈팅 게임을 만들려고 했습니다. 하지만 이미 세상에 2D 슈팅 플랫포머는 너무 많았고, 독창적인 게임을 만들고 싶다는 생각이 들어서 다른 게임에서 거의 등장하지 않는 창을 주 무기로 만드는 것으로 결정하게 되었습니다. 그때 만들었던 다양한 무기의 코드는 적의 코드를 만드는데 재활용되었습니다.

조작감은 어땠나요?



난이도는 어땠나요?



자유롭게 피드백을 남겨주세요.

-게임을 하면서 좋았던 점과 나빴던 점
-추가 혹은 삭제했으면 하는 점
-버그 제보 등

응답 9개

좋았던 점
하나보니까 빠져드는 재미가 있었다
파링이 좋았다
죽창으로 한번찌르면 다 한번에 죽어서 좋았다 여러번찔려야 죽었으면 난이도 개올라갔음
버그
얼레베이터가 밑으로 빠진다
전체적인 평가
생각보다 상당히 재미가있었던 게임이었다. 더 길게나오고 스토리도 탄탄해지면 진짜 재밌게 할것같다.

유트리얼이 없어서 어려웠음

일단 소리가 지나 크고 오타가 있었음 그리고 스테이지 넘어가는 포털 탔을때 꼬맹이 좀 등에 태워줘 그세끼 다시 태우기 귀찮을 때 그리고 버그같은 버그난거 인스타로 보냄 그리고 대악마한 놈이 칼집이 하나한테 썰리는거 너무 짜침 대악 마인데 강 처벌했잖아 이건 아니잖아 솔직히 ㅇㅋ?

게임의 학연 연출, 적 생성 방식, 레벨 디자인 등등이 대작 게임들을 참고하여 만든 티가 나여 공들인 느낌이 가득했습니다. 그래서 퀄리티있어 좋았는데, 아직까지는 이동방식이 좀 생소한 것 같습니다. 특히 벽으로 날아갈 때, 일단 상단 고정되어리에 죽창이 꽂히면 죽창이 아래로 꽂힐 때까지 이동하게 됩니다. 죽창이 위로 향할 때 힘이 조금 더 많이 적용되면 조작감이 개편될 것 같습니다. 기준보다 힘을 한 1.25배정도 더 주면 괜찮을 것 같습니다.

창을 벽에 고정하고 점프하는 이동 방식이 흔하지 않은 새로운 방식이었기 때문에 적당한 조작감을 만드는데 어려움이 꽤 있었습니다. 그래서 저는 유튜브를 통해서 또는 직접 친구들에게 시켜서 개발 버전을 공유하며 설문조사를 했고, 창의 대쉬 거리나 꽂히는 각도, 히트박스, 점프 높이 등을 조금씩 조율하면서 지금의 조작감을 만들었습니다. 또한 조작감 외에도 적의 공격 속도, 장애물 배치, 버그 등 피드백을 받아서 난이도를 조절했습니다.