

GIGDC2024 요약기획서 (제작부문)

1. 게임 간단 소개

먼 미래; 연구소 붕괴로 인하여, 사람의 정신을 오염시키고 끝내 죽게 만들거나 원한에 따라 행동하게 되는 '희생자'라는 존재로 만드는, '적광'이라는 빛 형태의 물질이 땅덩어리 전체를 뒤덮은 곳에서 살아남는 이들의 이야기를 다루는 인간 찬가적 성격의 디스토피아 아포칼립스 2D 생존 게임입니다. 주인공 '벨'은 폐허가 된 도시를 누비며 식량과 생존에 도움이 될 물자들을 무너진 건물 속에서 약탈하고, 희생자가 되어버린 주민들을 피하거나 전투를 진행하여, 구조선이 오는 50 일까지 살아남는 것이 주 목표입니다.

2. 게임 특징

적광이 땅에 퍼졌지만, 모종의 이유로 적광에 내성을 가지고 있는 주인공과 극소수의 생존자 상태의 인간들만이 남은 설정이라, 주인공과 그들을 제외하면 모두가 희생자, 즉 괴물입니다. 때문에, 플레이어는 자신의 생존을 위해 물자를 챙겨야할 뿐만 아니라, 날이 갈수록 강해지고 다양해지는 희생자들을 처리하기 위한 힘을 동시에 길러야 하기 때문에, 여타 생존 게임과는 달리, 주인공 자신이 강해져야 한다는 압박감이 게임의 재미 요소 중 하나라는 평가를 받고 있습니다. 또, 무조건 적대적인 희생자만이 존재하는 것이 아니기 때문에, 플레이어는 호의적 희생자를 만나 도움을 받거나, 다른 희생자를 이용하고, 희생자들끼리 서로 싸우게 만들어 플레이어의 생존에 득이 될 수도 있습니다. 게임 내에 등장하는 괴물, 즉 '희생자'들의 디자인이 훌륭하다는 평가를 많이 받습니다. 게임이 전체적으로 '개인마다 존재하는 원한, 삶의 주인공은 자기 자신'이라는 주제로 관통되기에, 각각의 희생자들을 단순히 잠깐 등장하고 잠깐 사라지는 엑스트라의 역할과 디자인이 아닌, '이 인간의 삶과 원한에 대한 요약'의 형태로 외형이 묘사되고 디자인되기에, 플레이어는 자연스럽게 주인공의 이야기 뿐만이 아닌, 자신이 주위에서 계속해서 마주하게 되는 희생자들의 이야기에까지 관심을 가지게 된다는 점도, 게임의 매력 요소라고 할 수 있습니다. 전작과 외전 소설까지 존재하는 세계관이기에, 위 요소와 함께 게임을 즐기는 플레이어들은 인게임 곳곳에 잘 녹아든 세계관과 스토리로 인해, 자연스럽게 세계관에 대한 관심을 가지고 됩니다.

3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

조작법은 기초적인 2D 플랫폼머 게임의 형식을 띠니다. 마우스를 이용하여 사격을 하거나 삼을 휘두르고, 구르거나 달리는 등 빠른 약탈과 전투에 기초하여 기획되어 있습니다. 게임은 초반에 건물 등을 털어 아이템과 자원을 확보하고, 날이 지날수록 점점 다양해지고 강해지는 희생자에 맞서 계속해서 생존하는 방식으로 진행됩니다. 위에서 언급했듯 다양한 희생자가 존재하기에, 필드에 존재하는 호의적인 희생자의 이야기를 들어주어 특별한 아이템을 얻거나, 여타 희생자들과는 압도적인 차이의 힘을 가진 '보스' 또는 '시련의 죄수' 희생자들을 제압하며, 다양한 재료와 무기들을 얻을 수 있습니다. 비슷한 공격 유형을 사용하는 무기들을 함께 사용하여 시너지 효과를 내거나, 희생자 처치로 얻은 다양한 재료들을 조합하여 최상의 조합을 만들어 내는 등, 짜임새 있게 배치되어 있는 강력한 희생자들을 강해진 자신만의 힘으로 제압하며 게임을 즐길 수 있습니다.

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



: 거처 앞의 풍경.



: '시련의 죄수' 희생자 - "스칼렛 저격수"와의 전투.

희생자 도감

"그의 죄와 삶은 관상용에 불과했던 것이다."

진홍 시련 - 극장에서 발견 가능



[원한 등급]

VIX

PROPIUS

COR

CAPITIS

RADIX

: 생존 중에 조우한 다양한 희생자들이 수록된 도감 메뉴.



: 게임 내에 등장하는 다양한 등장 인물의 대화 스탠딩.

5. 팀원 역할 기술

1 인 개발이라 유일한 팀원인 저 혼자(김도윤) 기획, 프로그래밍, 아트를 담당했습니다. 사운드는 외부 에셋 등을 가져와 믹싱한 뒤 게임에 넣었습니다.

6. 기타 추가 사항

현재 개인 디스코드 서버를 운영하며 게임의 베타 버전을 주기적으로 배포하고 있습니다. 상황이 나빠지지 않는다면 내년초에 스팀에 열리 액세스로 텀블벅 후원과 함께 출시될 것 같으며, 내년말에 정식 출시할 듯 합니다.

7. 게임 개발 과정 중 에피소드

게임 개발자 커뮤니티에서도 간간히 홍보를 해온 게임이기에, 다른 개발자분들께서도 여러 관심을 보여 함께 피드백을 진행한 적이 많습니다. 게임 경험에 굉장히 중요한 부분을 차지하는 UI에 관련해서 오랫동안 토론한 적도 있고, 결과적으로 만족스러운 UI로 완성이 되었습니다. 그리고, 아트를 저 혼자서 담당하고 있지만, 게임 아트를 전문적으로 배운 것은 아니기에, 그리기 어려운 옷주름 등의 부분을 지인을 통해 계속해서 서로 의견을 나누며 완성한 적도 많습니다. 또, 약 300명의 유저 분들이 존재하는 개인 서버를 통해 간간히 게임에 대한 설문 조사를 진행하며 아래의 사진처럼 향후 게임 발전에 도움이 될만한 의견들을 수집하곤 합니다



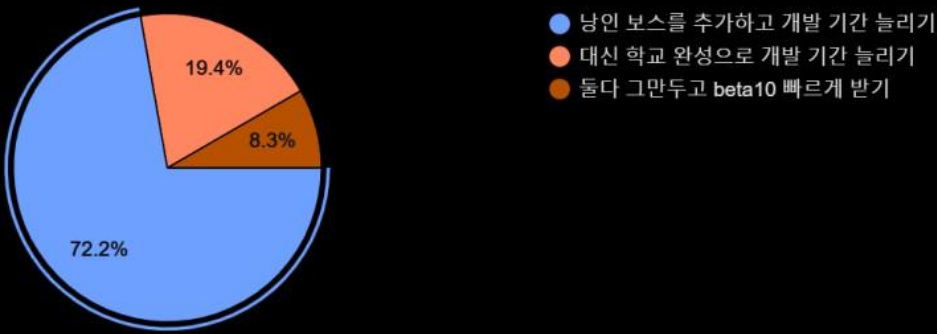
S... #F00 2025-07-05 오후 7:33

• 설문 조사 종료되었습니다.

지향점을 골라주세요

응답 36개

차트 복사



• [RADIX] "미카즈키라는 이름의 낭인" - 개발 확정되었습니다.

