

틈세잇기(가제)



자신의 스킬트리를 만들어 가는 대전 전략 게임

차경환.

Index

자신의 스킬트리를 만들어 가는 대전 전략 게임	1
Index.....	2
1. Game Overview	3
1.1. 개발 목표	6
1.2. 재미 요소	7
2. Gameplay and Mechanics..... 오류! 책갈피가 정의되어 있지 않습니다.	
2.1. Gameplay.....	9
3. Story and Characters	12
3.1. 세계관	12
3.2. 스토리 배경	12
3.3. 스토리	12
4. Levels..... 오류! 책갈피가 정의되어 있지 않습니다.	
5. Game Interface	오류! 책갈피가 정의되어 있지 않습니다.
6. Technical Aspects..... 오류! 책갈피가 정의되어 있지 않습니다.	
6.1. Target Hardware	오류! 책갈피가 정의되어 있지 않습니다.
6.2. Game Engine Development	오류! 책갈피가 정의되어 있지 않습니다.
6.3. Network Requirements..... 오류! 책갈피가 정의되어 있지 않습니다.	
7. Game Art.....	15

1. Game Overview

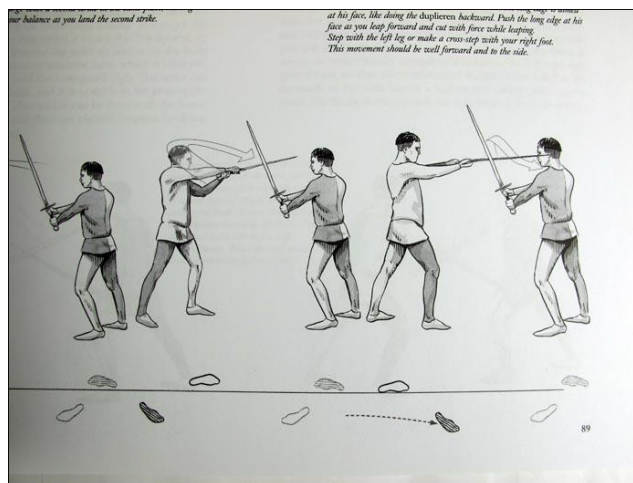
틈세잇기는 두 명의 캐릭터가 상대와 맞서는 대전 액션 게임이다.

두 명의 캐릭터는 '무기'를 기반으로 한 '스킬'을 가지며, 이 스킬을 잘 사용하여 상대를 몰아붙이는 것이 핵심인 게임이다.



줄다리기는 게임 틸세잇기를 가장 잘 표현하는 놀이거리다.

줄다리기는 중앙의 기준점이 어떤 방향으로 가는지 상황과 기준이 중요한 게임이다.



틈세잇기 또한 마찬가지로 상대와 대결하여 기준점을 움직이는 게임이다. 줄다리기와 차이점이 있다면,

기준점을 자기 캐릭터 쪽으로 끌고 오는 것이 아니라, 상대 쪽으로 밀어붙이는 게임이라는 것이다.

캐릭터는 전투의 '전세'를 '수세'에서 '공세'로 전환시키는 방식으로 게임을 진행한다. 양 캐릭터는 자신의 무기(스킬)를 활용하여 상대를 밀어붙이고, 상대를 끝까지 밀어붙인 캐릭터는 상대 캐릭터의 생명력을 깎을 수 있다.

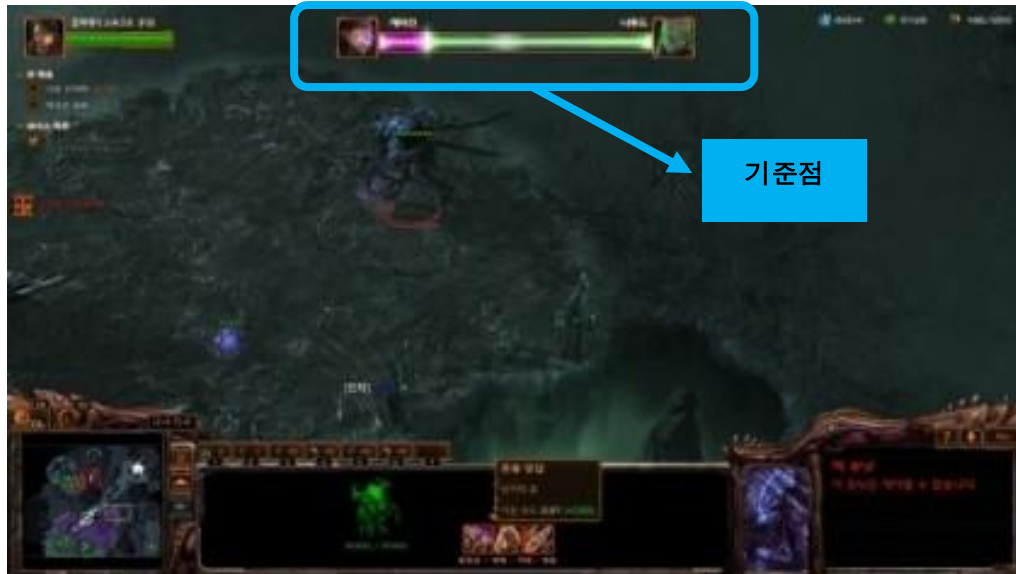


그림 1 : 참조 이미지(스타크래프트2)

위의 참조 이미지는 블리자드 사 스타크래프트 2 캠페인의 한 장면이다. 해당 게임에서는 기준점이 아군을 향해 점차 밀리고, 기준점이 끝까지 밀리는 순간 게임에 패배한다.

틈세잇기의 룰을 표현하기 좋은 예시다. 틸세잇기에서 ‘공세’ 상황일 때, 위의 예시처럼 기준선이 자동적으로 자기 캐릭터 쪽으로 밀린다. 따라서 플레이어는 어떻게든 ‘수세’에 처한 상황을 ‘공세’로 돌리기 위해 노력할 것이다. 반대로 말하면, 기준선이 끝까지 밀리지 않았다면 기준선이 얼마나 밀렸던 간에 캐릭터가 받은 손해는 없다는 것이 된다.



그림 2 : 참조 이미지(철권)

틈세잇기는 대전 액션 게임이라는 점에서 위의 철권과 같은 미세한 컨트롤과 세밀한 컨트롤을 연상하게 된다. 하지만 실제 게임 룰은 대표적인 대전 액션 게임인 철권, 스트리트 파이터와 상당히 다른 방식으로 진행된다. 방어, 상단 공격, 중단 공격, 하단 공격, 특수 공격 등 다양한 방식의 조작 방식이 존재하는 여타 대전 액션 게임과는 달리 ‘현재 사용 가능한 스킬’이라는 하나의 옵션만 존재한다. 때문에 어떤 조작이던 스킬이라는 하나의 행동으

로 귀결된다.

아래는 틈세잇기의 차별점을 나열한다.

1 번 : 틈세잇기는 무기에 따라 스킬이 달라지고, 스킬 또한 플레이어가 셋팅할 수 있다. 플레이어가 대전을 하기 전에 자신의 연계 기술과 스킬 순환을 개인 설정으로 정한다. 이로 인해 동체시력보다 전략성이 강조된다.

틈세잇기는 각 스킬간 사전 동작과 향후 행동이 명확하다. 자동적으로 공격을 반응하기 위한 동체시력보단 상대 스킬에 대처하기 위한 실시간 전략적 판단이 요구되게 된다.

2 번 : 틈세잇기는 전투의 기준점, '전세'를 기준으로 승패가 결정된다. 아무리 공격을 적중시켜도 '공세'가 아니면 큰 위협이 되지 못하고, '공세'를 유지하더라도 상대 캐릭터 쪽으로 끝까지 밀지 못하면 승리에 영향을 미치지 못한다.

3 번 : 틈세잇기는 스킬간의 연계가 명확한 게임이다. 따라서 어떤 행동을 할지 심리전을 기반으로 진행되는 타 대전 게임에 비해서 상대의 향후 움직임을 명확하게 예측할 수 있다.

틈세잇기의 특성은 3D, 사이드 뷰-숄더 뷰, 실시간 전략, 대전 액션이다.

3D 그래픽은 싱글플레이에서 필드를 돌아다닐 때와 전투 시에 캐릭터 모델링을 표현에 용이한 그래픽 스타일이다.



그림 3 : 참조 이미지(레지던트 이블 RE4)

틈세잇기는 캠페인 형식 싱글플레이와 온라인 PVP 형식 멀티플레이를 제공한다. 캠페인 방식은 선형적인 지역과 스토리 진행을 기반으로 한다. 위의 참조 이미지는 레지던트 이블 RE4 로 장르는 다르지만 카메라 구도와 그에 따른 지역 탐방이라는 점에선 참조가 될 수 있다. 멀티플레이는 경쟁전 방식으로 다른 유저와 매칭을 진행하는 방식의 콘텐츠이다.

타겟층은 액션게임 입문자와 액션 게임을 좋아하는 유저층이다. 이렇게 타겟층을 설정한 이유는 타 대전 액션 게임처럼 섬세한 조작과 익숙해지기 위한 콤보가 존재하지 않기 때문이다. 적응이 필요한 하드코어한 장르인 대전 액션 게임에서 차별점을 내세우고 라이트 유저도 쉽게 적응할 수 있는 게임을 목표로 한다.

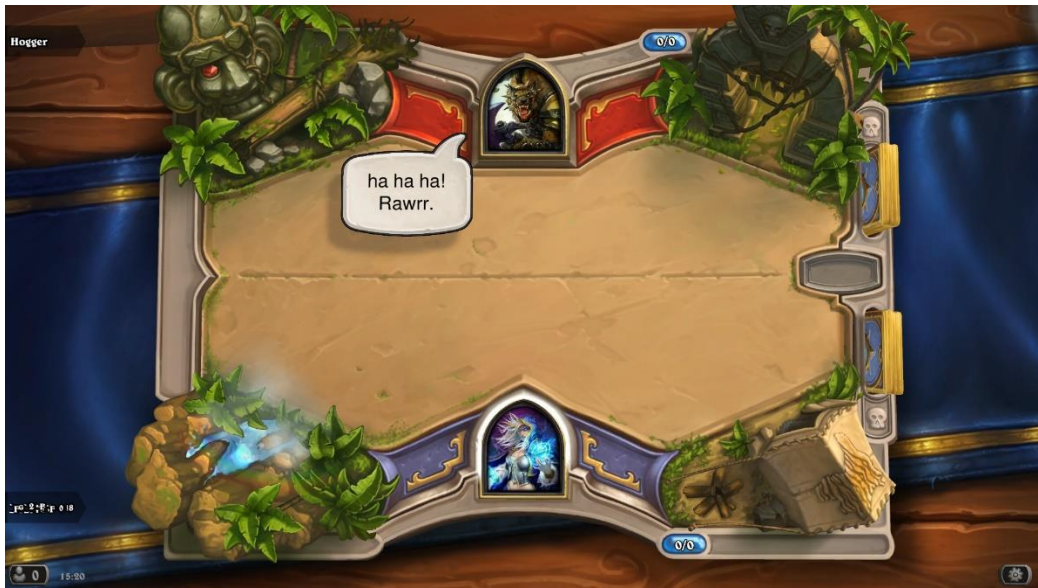


그림 4 : 참조 이미지(하스스톤)

플랫폼은 PC, 모바일을 대상으로 한다. 주 플랫폼은 PC로 UX를 기반으로 HUD 경량화가 가능할 것으로 판단되기에 수입성을 노릴 수 있는 모바일을 서브 플랫폼으로 정했다. 위의 참조 이미지는 하스스톤으로 대표적인 크로스 플랫폼 연결 서비스를 지원하는 게임이다.

게임 설정 및 배경 : 퇴역군인인 주인공(플레이어)는 퇴역군인들을 대상으로 제공하는 사회화 프로그램에 의존하며 힘겨운 일상을 보내고 있습니다. 그런 그에게 오랜 기간 연락이 뜸했던 친구에게서 메시지가 도착했습니다. 자신의 일을 도와달라고 하는 요청에 하루하루를 죽은 듯이 연명하던 주인공은 요청을 받아들여지게 됩니다. 그렇게 하지만 친구의 미심쩍은 요청과 주인공의 정신을 쪼먹는 사회화 프로그램은 점점 주인공을 옥죄면서 과거에 묻었던 끔찍한 참극을 드러내게 됩니다.

1.1. 개발 목표

게임 개발은 유동적인 스킬 트리 형성과 전략적 게임을 목표로 제작된다.
 게임에선 무기와 스킬이 유동적으로 결정될 수 있고, 스킬 조작키에 언제든지 다른 스킬이 연결될 수 있어야 된다.

각 동작간 사전 동작, 실행 동작, 타격, 회귀 동작에서 능력치가 즉시 변경될 수 있어야 한다.

모든 동작 모션의 차이를 명확하고 직관적이게 제작해 플레이어가 캐릭터의 동작을 다른 동작으로 착각하는 일이 없도록 한다.

캐릭터의 디자인 색채는 어두운 네러티브 흐름과 게임 진행이 상시 치열하게 흘러가는 분위기에 맞춰 화사한 색

체를 최대한 배제한다.

1.2. 재미 요소

플레이어는 무기에 따라 스킬을 자유자재로 설계하여 자신의 스킬 순환을 만들 수 있는 재미를 느낄 수 있다.

기존 대전 액션이 지나치게 반사신경과 예측에 의존적이었던 점에 지친 게이머들에게 전략성과 판단력으로 숙련될 수 있는 게임은 새로운 대안책이 될 것이다.

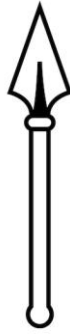
무기에 따른 플레이 스타일이 전혀 다르기 때문에, 자신만의 무기와 스킬을 찾아가는 재미를 느낄 수 있다.

2. User Experience

틈새잇기는 무기를 결정하고, 스킬을 정하는 것으로 시작된다. 무기는 사용가능한 스킬과 능력치를 제한하고 설정하여 플레이 스타일을 결정짓는 아주 기초적인 설정이다.



검

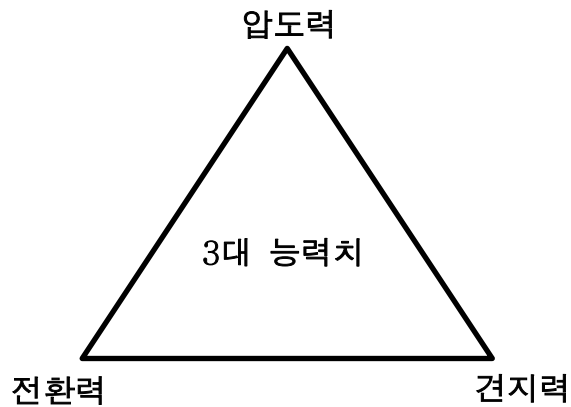


창



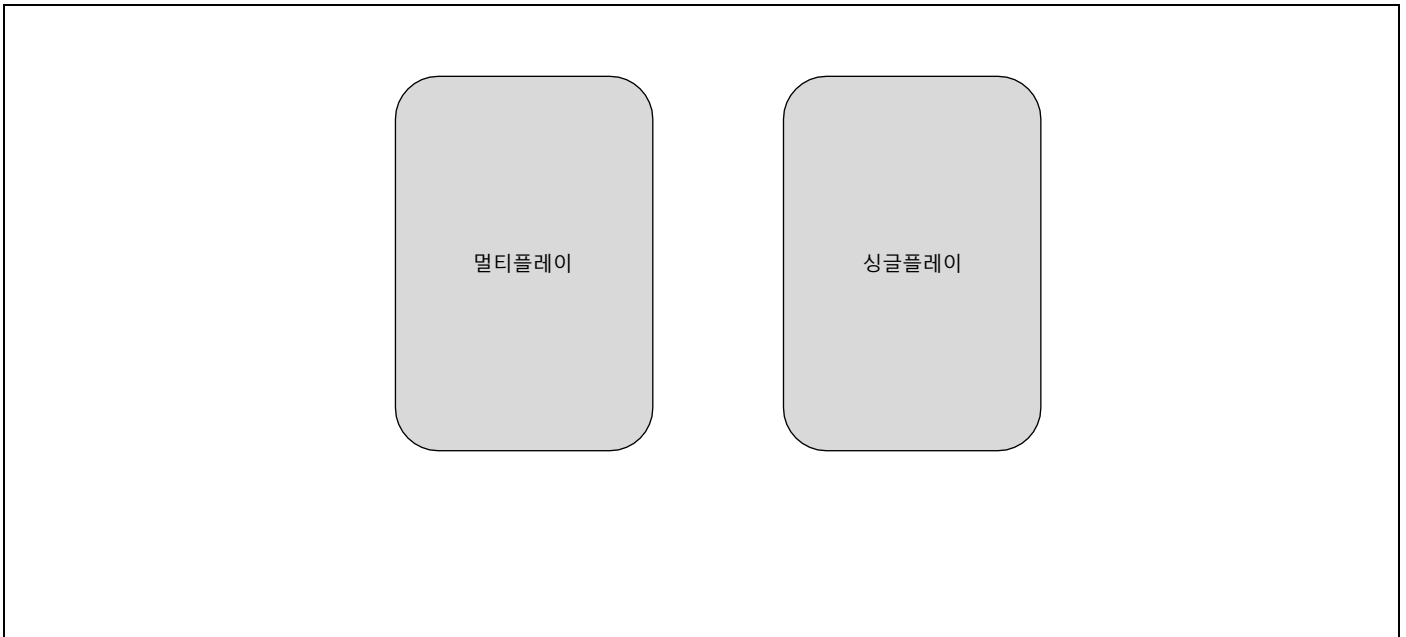
대검

무기는 3 종류가 존재한다. 향후 무기를 DLC 로 추가하는 것이 고려되고 있다.

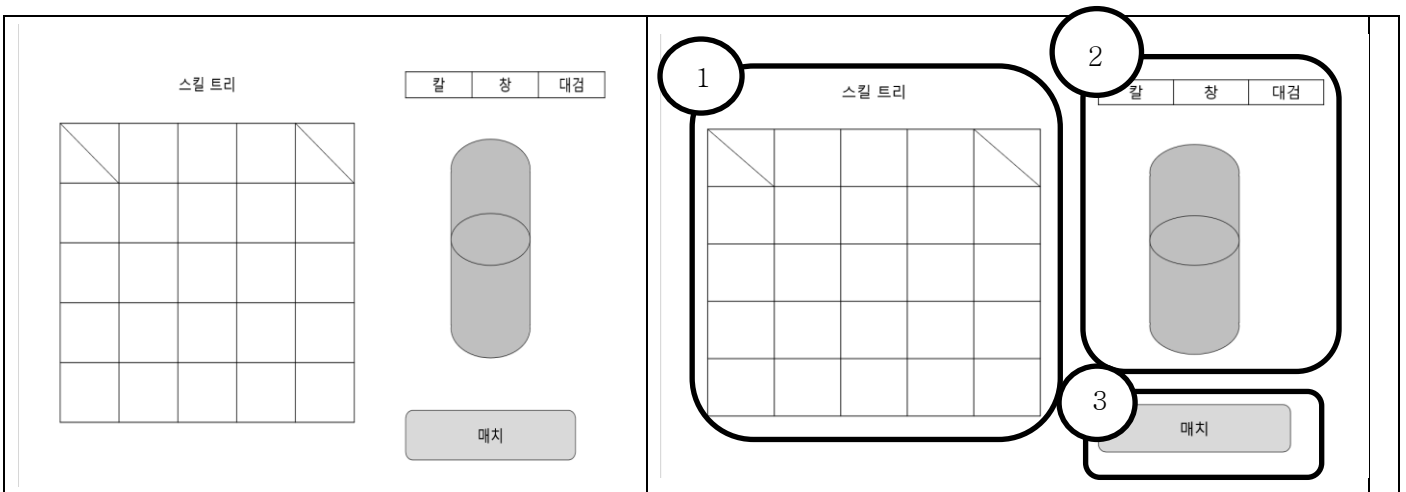


무기는 캐릭터의 3 대 능력치에 깊은 관여를 한다. 무기마다 캐릭터에게 부여되는 능력치 수치가 다르다. 이 점은 무기간 플레이스타일을 다르게 만드는 요소 중 하나이다.

2.1. Gameplay



틈새잇기는 대전 PVP 멀티 플레이와 캠페인 싱글 플레이를 먼저 선택해야 한다. 본 문서에서는 멀티 플레이를 기준으로 설명한다.

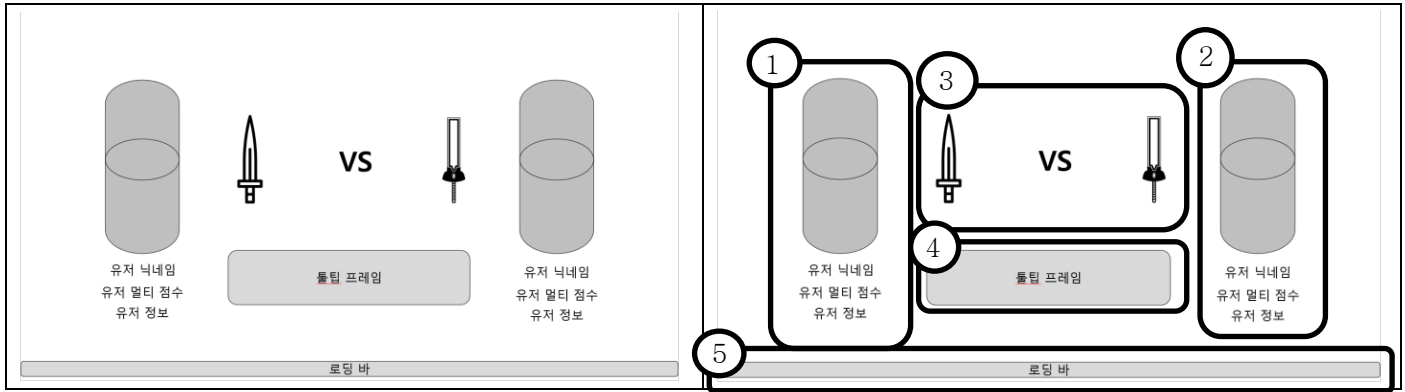


플레이어는 멀티플레이에 앞서 캐릭터의 무기와 스킬을 설정하고 매칭을 진행한다.

1 번 : 플레이어는 선택된 무기에 따라 장착할 수 있는 스킬을 장착할 수 있다. 스킬의 장착 조건에 맞으면 스킬 슬롯에 스킬이 장착된다.

2 번 : 플레이어는 상단 라디오 버튼을 통하여 무기를 설정할 수 있다. 버튼 하단에 위치한 캐릭터 모델링을 통해 플레이어가 어떤 무기를 장착했는지 가시적으로 표시한다.

3 번 : 매치 버튼을 누르면 현재 장착된 스킬을 기준으로 대전 매칭을 진행한다.



게임 정보를 서버와 클라이언트가 준비하는 동안 로딩 창을 볼 수 있다.

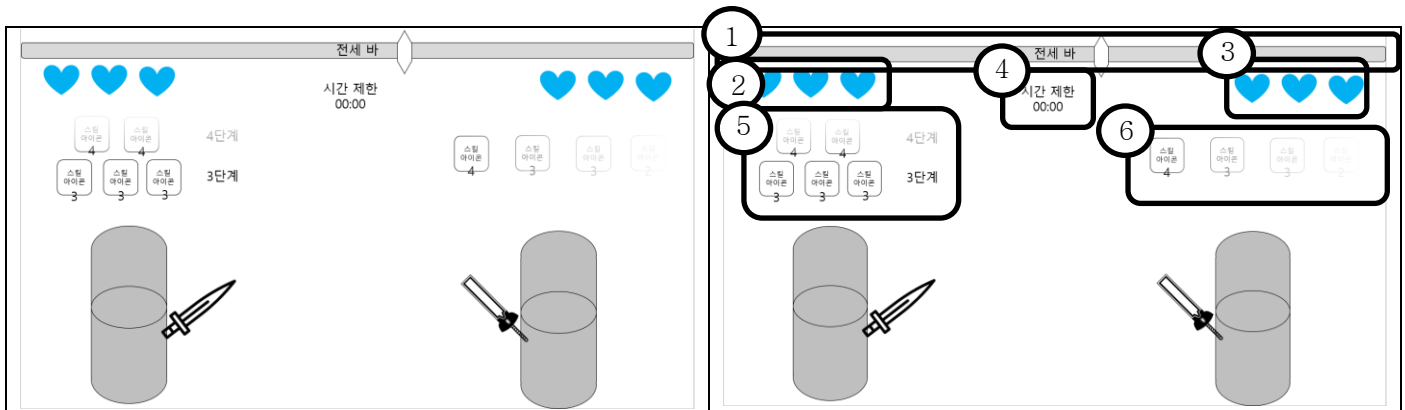
1 번 : 플레이어의 아바타를 확인 할 수 있다. 아바타 하단에는 플레이어와 관련된 정보가 출력된다.

2 번 : 상대의 아바타와 정보가 출력된다.

3 번 : 캐릭터가 어떤 무기 타입인지 아이콘으로 확인할 수 있다..

4 번 : 플레이어에게 도움이 될 툴팁을 확인할 수 있다.

5 번 : 로딩 진행도가 로딩 바로 표기가 된다.



이후 플레이어 끼리 대전이 시작된다.

1 번 : 플레이어가 전세를 확인할 수 있는 게이지 바이다.

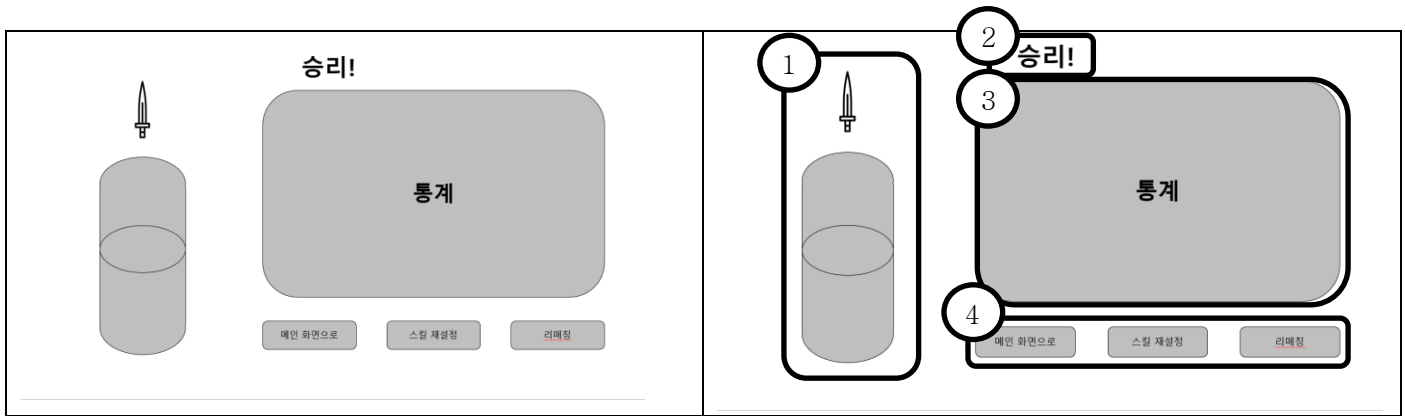
2 번 : 플레이어 캐릭터의 생명력을 확인할 수 있는 아이콘이다.

3 번 : 상대 캐릭터의 생명력을 확인할 수 있는 아이콘이다.

4 번 : 해당 매치의 시간 제한을 확인하는 UI 이다.

5 번 : 현재 사용할 수 있는 스킬, 연계될 수 있는 스킬, 각 스킬의 스킬 단계를 확인할 수 있다.

6 번 : 상대가 최근까지 사용한 스킬을 확인할 수 있다.



플레이어는 매치를 마치면 결과창으로 이동된다.

1 번 : 플레이어의 아바타와 무기 타입을 속성을 확인할 수 있다.

2 번 : 승리인지 패배인지 확인가능하다.

3 번 : 대전의 각종 통계가 UI 상으로 출력된다.

4 번 : 버튼을 통해 메인 화면, 스킬 설정 화면, 매칭을 진행 할 수 있도록 한다.

3. Story and Characters

스토리의 핵심 컨셉 및 주제는 '비난과 죄값'이다.

주인공은 이름과 닉네임이 존재하지 않고, 플레이어에겐 주인공, 작중 인물들에게는 3 인칭 대명사(너, 당신 등등)으로 지칭된다.

3.1. 세계관

국가 '나주축'은 '하늘 닿은 오름길'을 너머 오는 괴이, '에쇠'에 오랜 기간 시달려 왔습니다.

실체 없는 에너지로 이루어진 생명체인 에쇠는 역겹의 시간동안 나주축의 대지를 혼란과 고통으로 물들였습니다. 에쇠는 교활하고, 집요했습니다.

사람을 에너지를 주입해 세뇌시키기도 했고, 그들의 둥지로 잡아가기도 했습니다.

그들이 산 채로 사람을 잡아가는 이유는 인질, 식량원, 세뇌 등등 다양한 의도가 있지 않은가 예상되지만, 정확한 이유는 밝혀지지 않았습니다.

그들을 몰아내기 위한 사투는 끊이지 않았습니다.

영웅이 있었고, 역적이 있었으며, 성군이 있었는가 하면, 암군도 있었습니다.

하나 분명한 것은, 그들은 포기하지 않았고, 마침내 에쇠를 태초의 근원 너머로 몰아내는 데 성공했습니다.

나주축의 피해는 막심했지만, 그랬기에 얻어낸 성과도 있었습니다.

에쇠의 에너지인 '피디스'를 사람의 몸에 안착시키는 데 성공했던 것입니다.

일정 수준 이상의 피디스를 지닌 사람은 노화가 더디게 일어나기도 했습니다.

피디스를 다루는 사람은 강력한 힘을 냈고, 몸 내의 근원을 끌어내지 않는 이상 쉽게 죽지 않았습니다.

때문에 기존의 병기는 호신용으로 쇠퇴하고, 같은 피디스를 두른 냉병기가 발달하는 계기가 되었습니다.

3.2. 스토리 배경

본작으로부터 20 년전, 나주축에는 비극적인 사건이 발생했습니다.

비록 에쇠를 몰아내는데 성공했으나, 그들의 침공이 끝난 것은 아니었고, 나주축은 언제나 내외로 분란과 이해관계간 갈등이 끊이지 않았습니다.

그리고 '조아구'라는 도시에서 사건은 시작되었습니다.

일련의 소동과 정치적 항쟁을 소요사태라고 판단한 정부는 군을 이용하여 사태를 일축했습니다.

그 과정에서 많은 죽음이 있었고, 이는 나주축의 모든 시민에게 씻을 수 없는 상처가 되었습니다.

이 사건이 모든 일의 발단이 된 '조아구 저항 운동'이었습니다.

3.3. 스토리

주인공은 퇴역한 군인으로, 군생활로 살아오던 생활에 익숙한 인물입니다.

경직된 환경에서 살아오고, 긴장과 경계를 유지하던 삶을 살아야 했던 주인공은 일상 생활이 불편하기만 합니다.

군인 시절의 악몽을 자주 꾸고, 사소한 일에도 예민해지기 일수입니다.

그런 주인공이 처방 받은 것이 사회화 프로그램이었습니다. 피디스 안정화 기술이 적용된 이 기술은 심신을 안정시키고, PTSD 효과를 줄여 사회 적응에 도움을 주는 정신 안정 장치였습니다.

사회화 프로그램은 특정 상황에서 적절한 조언을 진행했고, 주인공은 사회화 프로그램에 의지하는 삶을 살았습니다.

그러던 어느 날 주인공은 친한 친구에게서 연락을 받게 됩니다. 연락의 이유는 퇴역 군인이고 피디스 수치가 높은 주인공의 능력으로 자신을 도와달라는 것이었습니다.

솔한 무기력함에 빠져있던 주인공은 그 제안을 수락하게 됩니다.

처음에는 간단한 일이었습니다. 친구가 업무 차 가는 장소에서 걸려오는 시비나 분쟁을 해결하면 되는 일이었습니다.

하지만 가면 갈수록, 친구가 하는 일에 의구심이 들었습니다.

친구의 행동은 갈수록 수상한 일과 연루되었습니다.

그는 결국 군 시절 신세를 졌던 상관에게 연락하여 조언을 구했고, 전 상관은 친구가 반역자가 아닌지 의심합니다.

지속적으로 의뢰를 이어가던 주인공은 마침내 진실을 알게 되었습니다.

친구는 조아구 사건의 진실을 밝혀 공론화하려는 단체의 일원이었고, 주인공에게 의뢰를 맡긴 것도 주인공이 진실을 밝히는데 중요한 인원이라고 판단한 것이었습니다.

옆친데 뒤흔 격으로 사회화 프로그램은 연이은 감정 격화와 주인공의 정신착란 증세 속 시스템 오류를 일으켜 주인공을 정신적으로 압박했습니다.

전 상관은 친구와의 관계를 근거로 주인공이 반역자가 아닌지 의심하기 시작합니다.

주인공은 전 상관과 연락하며 아무것도 모르는 척 친구의 의뢰를 수행하나, 친구와 단체의 행동이 한 발 빨랐습니다.

친구는 주인공을 불러내 중요한 증언을 맡아달라고 요구합니다.

시치미를 떼는 주인공이었으나 친구에 의해서 진실이 드러납니다.

사실 주인공은 조아구 사건에 실전 투입되었던 군인이었고, 실제 조아구 사건의 진상을 알고 있는 목격자였습니다.

연락을 기다리겠다고 헤어진 친구를 뒤로, 사회화 프로그램의 압박 속에 주인공은 선택을 해야합니다.

친구에게 연락한다/전 상관에게 연락한다

친구에게 연락한다 : 주인공은 친구와 함께 조아구 사건의 진실을 공론화하기로 합니다. 보안국의 요원들과 수많은 난관을 거치고 과거를 공론화하는 데 성공한다. 주인공 또한 조아구 사태의 가담자로서 감옥에 갇히고, 사회화 프로그램의 비난 속에 쓸쓸히 일생을 이어갑니다.

전 상관계에게 연락한다 : 주인공은 전 상관계에게 연락하여 반역자인 친구와 단체를 알리려 합니다. 앞 장서서 그들을 잡아들이는 주인공은 마침내 그들을 잡아들이는데 성공합니다. 사회화 프로그램의 정신 안정 작업과 합리화 속에서, 그는 자신이 나주축을 지켜냈다고 깊게 믿습니다.

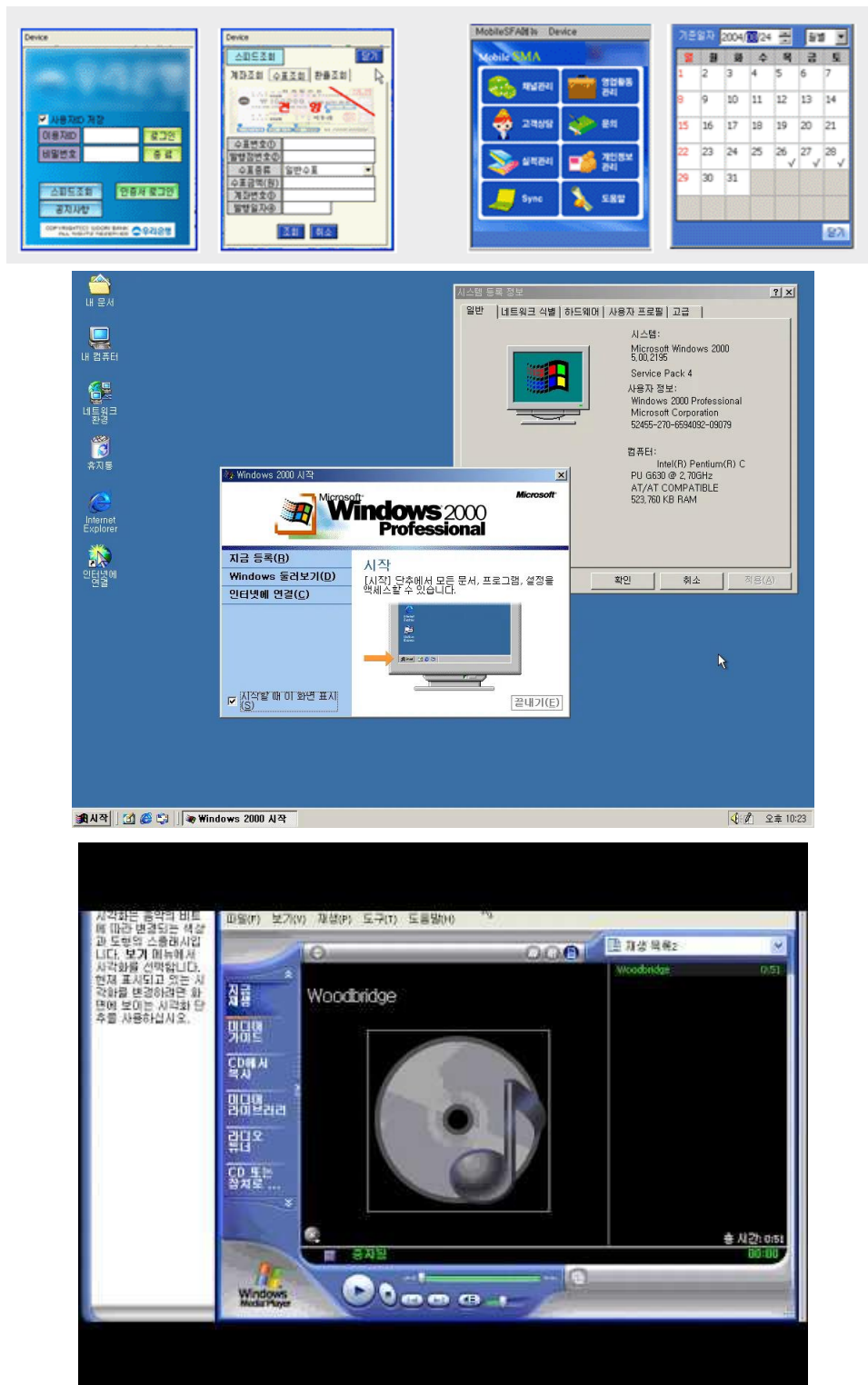
4. Game Art



인물 스타일은 시대적 배경과 의상은 00 년대를 기반으로 한다. 대신 에너지 생명체와 발전된 기계장치, 냉병기를 기반으로 한 병기가 등장하여 현대, 근대 판타지와 느와르물이 혼합된 이미지를 가진다.



배경 스타일은 근대와 현대 사이 어중간하게 발전된 도시 스타일이다. 작품의 네러티브와 분위기 조성을 하기 위해 차갑고 어두운 색채를 강조한다.



UI 스타일은 00 년대를 배경으로 하였기에 윈도우 2000 과 xp, 그리고 00 년 초반의 분위기를 연상하게 하는 테두리 효과와 강한 색채의 아이콘 및 UI 디자인을 참고한다.