서평

일단 게임 프로그래밍 과정을 밟고있는 학우분들에게 어필하기 위한 것이니까 이 상황에서는 그분들이 저희들의 고객이 되겠죠 고객의 성향을 생각해보면 대장님이나 성현님 관점보다는 저랑 도영님 관점에서 접근하는게 그 사람들의 공감을 이끌어내는데 더 도움이 될 것이라 생각해요. 그래서 일단 저한테 재밌게 써봤습니다…

임시대본

안녕하세요 알아서 피해라….지리니까 RPG의 팀장 김수진입니다.

저는 오늘 저희 팀의 기획서를 발표하기위해 이 자리에 섰습니다. 이름하야, 클리니아 연대기! 지금부터 차근차근 살펴보도록 할껀데요 먼저 목차한번만 살~짝 보고가시죠

목차

1. 기반이 된 게임
2. 게임콘셉 소개
3. 시나리오 줄거리
4. 그래픽 컨셉
5. 구현하고자 하는 것

“디아블로” (한템포 쉬고) 나 게임좀 해봤다 하는 사람이라면 모를 수가 없는 20년 전통의, 포인트 앤 클릭 액션rpg죠 저희가 맨 처음에 했던 작업은 디아블로 시리즈의 핵심 재미요소들을 찾는 것이었습니다.

그리고 그 결과물이

첫번째, 핵 앤 슬래시

두번째, 간단한 조작과 직관적인 기술

세번째, 파밍 시스템과 랜덤요소

이 세가지였습니다. 핵앤슬래시는 이미 디아블로가 그 장르를 대표하는 게임으로써 자리잡은 상태잖아요? 예를 들자면, ‘야 핵앤슬래시게임 뭐있어?’ 라고 물어보면 ‘어 디아블로’ (한템포쉼) 라는 일상적인 대화가 오가곤하죠? 그렇기 때문에 이 핵앤슬래시라는 키워드는 무조건 가져갈 수 밖에 없는 요소라고 생각해요.

다음으로 간단한 조작과 직관적인 기술, 이부분은 핵앤슬래시라는 바늘을 졸졸졸 따라다니는 실과 같은 요소라고 봐요. 애초에 핵앤슬래시라는 단어의 유래가 rpg게임에서 다른 모든 요소들을 배제하고 던전에서 주구장창 몬스터만 잡아대는 소위말하는 ‘닥사’에 열중하는 유저들을 가르키면서 유래된 단어인만큼 핵앤슬래시 장르라면 유저가 적을 썰고 베어넘기는 것에만 집중 할 수 있도록 나머지 요소들은 간소화하고 액션과 연출에 역량을 집중시켜야 유저가 더 만족 할 만한 경험을 할 수 있겠죠?

마지막은 파밍시스템입니다. 원조 맛집 ‘메피런’, 3는 요즘도 시즌이 열리면 왕실런부터 하나요? 사실, 디아m이 공개된 이후로 쪼끔 정이 떨어져가꼬… 안킨지 오래되서 최신 근황은 잘 모르겠네요 이야기가 조금 샜는데 어찌되었든! 디아블로를 플레이하는 유저들의 플레이타임 대부분을 자치하고있는 파트가 바로 파밍입니다. 유효옵 원시고대 한번 먹어보겠다고 얼마나 많은 균열을 돌았을까요? 이 극한의 확률을 뚫고 드랍되는 아이템들이 디아블로를 지속적으로 플레이하게 만드는 핵심 원동력 중 하나였죠. 이 역시 버릴 수 없었습니다.

그렇게 저희는 이 세가지 소요를 자연스럽게 녹여낼 수 있는 설정과 콘셉을 생각해야 했죠.

핵앤슬래시기 때문에 적들이 때거지로 몰려나오는 와중에 주인공에게는 그녀석들을 때려눕히는데 거리낌이 없도록 당위성을 부여해줘야하고, 전투자체가 복잡해서는 안되구요. 파밍을 위해서 적들이 무한히 등장해야하는데 거기에 개연성도 필요하죠?

(한숨) 긴 시간이었습니다. 컨셉기획이 나오고 거기에 살을 붙히다가 ‘아 이거 아닌거 같아 엎어’ 또 새로운 컨셉이 나오고 거기에다가도 살을 붙히다가 ‘이거 좀 이상한데? 안되겠다 버려’ 이걸 서너번 정도 반복했을까요…? 그 위대한 결과물이 바로 이 클리니아 연대기입니다.

이 게임을 한 마디로 요약하면 ‘청소액션 핵 앤 슬래시’가 되겠는데요.

깨끗함을 사랑하는 청소의 요정들이 먼지괴물로 뒤덮힌 더러브대륙을 청소해나가는 이야기입니다. 다들 어렸을 때 이런경험 있지 않나요? 선생님이 아이들에게 청소를 시키면 애들이 하라는 청소는 안하고 막….! 빗자루로 칼싸움 해요ㅋㅋ(일부러 실소를 터뜨리는 연기 하면 좋을 듯) 쓰레받기는 방패처럼 쥐고 휘두르죠? 분무기는 끝에부분을 살짝 풀어서 총처럼 쏴대고 ㅋㅋ

저희게임은 이런 부분들 게임내 액션으로 옮겼어요. 막 ‘1초에 100번 쓸기!’ ‘틈사이에 낀 때 닦아내기!’ ‘분무기 권총난사!’ 이렇게 각종 청소도구들을 귀여운 요정들이 무기처럼 휘두르며 더러움에 물든 괴물들을 닦아버리고 이 땅을 정화화기 위해 싸웁니다. 어때요? 이야기만 들어도 벌써 재밌지 않나요?

좋습니다! 이 기세를 몰아서 대체 어떤 이야기를 할껀지 조금만 더 자세하게 풀어보도록 하죠!

옛날옛날 오염과 불결함만이 가득한 세상이 있었습니다. 그러던 어느날 우연히도 여린 잎사귀에 티없이 청결한 이슬이 맺혔죠 그 이슬이 떨어진 자리에서 우리 이야기의 주인공이 될 청결함의 요정들이 태어납니다. 그렇게 요정들은 쓸고 닦으며, 자신들의 왕국-클리니아를 가꾸어나갔죠. 그러던 어느날 무시무시한 먼지마왕이 나타나 왕국의 보물을 훔치고 왕자님을 납치해갑니다. 설상가상으로 그 과정에서 왕국내 최고의 실력자인 근위대장도 부상을 입게되죠. 아~ 그렇다면 위기에 빠진 클리니아왕국을 구할 용사는 없는걸까요….?

바로 여기에 있습니다 이게임을 플레이할 여러분이! 위기에 빠진 클리니아 왕국을 구하실 위대한 용사님들이 되는것이죠. 용사님…! 제발 위기에빠진 클리니아 왕국을 구해주세요!

다음은 그래픽컨셉을 짚고넘어가지 않을 수가 없겠죠?

// 전체적인 분위기만 잡히고 세부사항이 결정이 안되어서 자세하게 채우지는 않습니다.

앞서 이야기에서 알 수 있듯이 좀 아기자기하고 귀여운 그래픽 컨셉을 생각하고있어요. 주인공 캐릭터는 약 2~4등신 사이의 모습을 생각하고 있구요. 플레이화면을 보면 ‘어머 귀엽다’ ‘귀엽게 잘만들었네’ 같은 느낌을 생각하고있어요 디아블로로 치면 알록달록 동산 같은? 물론 알방에서 피는 빼구요…

마지막으로 저희가 실질적으로 구현하고자하는 구현목표를 볼께요

일단 플레이어블 캐릭터는 RPG의 근본직업인 전사에 해당하는 근접 전투캐릭터를 최우선적으로 디자인할 겁니다. 빗자루, 대걸레, 행주 같은 근접무기를 활용한 근접전 위주의 전투방식을 가지고 스피디하고 호쾌한 느낌의 전투방식을 지향하는 캐릭터로 디자인할 생각입니다. 여유가되면 여기에 사수와 마법사 캐릭터가 추가될 수 있겠죠?

전투 자체는 기본적으로 1개의 주기술과 보조기술, 4개의 스킬, 그리고 강력한 필살기/각성기 개념의 기술을 하나 더 보유한채로 전투에 임합니다.

적들은 일반몬스터와 특수한 능력을 지닌 엘리트 몬스터, 마지막으로 보스몬스터 이렇게 3가지 속성을 가지게 됩니다.

// 시나리오를 구현할지 / 대균열 시스템을 만들지 아님 둘다 만들지 안정해짐

마지막으로 장비의 랜덤 옵션과 세트아이템, 아이템 고유의 유니크 효과까지 아마 이 부분이 저희와 함께 작업을 하실 프로그래머 분들에게는 가장 까다로운 부분이 되지 않을까 생각해요… 물론 그만큼 본인의 역량을 발휘하고 성장시킬 좋은 기회가 되지 않을까 생각합니다.

어떻습니까 저희와 함께 클리니아 왕국을 지키러 핵앤슬래시의 재미에 빠져보시지 않겠어요? 저희가 준비한 부분은 여기까지 입니다. 감사합니다.