

## GIGDC2024 요약기획서(제작부문)

## 1. 게임 간단 소개



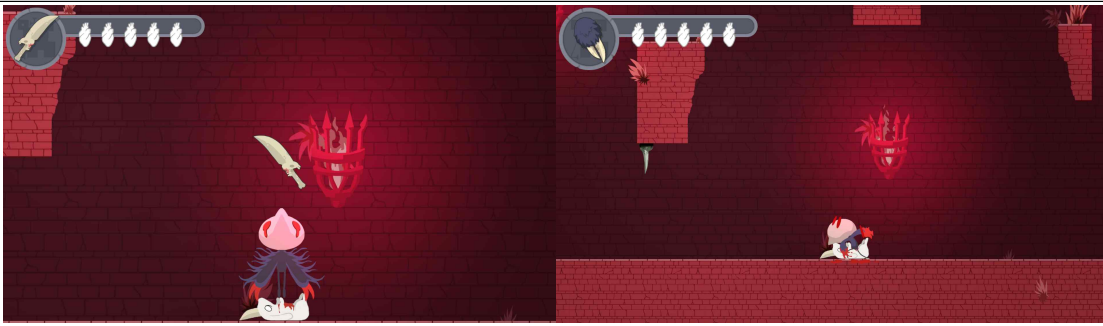
**Bonetake**는 귀여운 캐릭터와 지옥을 배경으로 한 2D 액션 플랫폼 게임입니다. 주인공은 다양한 적과 싸워 적의 몸에서 뽑아낸 무기를 이용하여 지옥의 7층을 정복하며 강력한 대악마들과 맞서 싸웁니다.

지옥을 모험하며 다양한 적을 쓰러뜨릴수록 사용할 수 있는 무기 또한 다양해지지만, 몸에서 뽑아낸 생(生)무기라는 특징에 맞게 모든 무기는 쓰면 쓸수록 점점 상해가며 결국엔 썩어 사라지게 됩니다. 몸을 지키기 위해 썩어가는 무기를 바꿔가며 전투를 계속 해야 합니다.

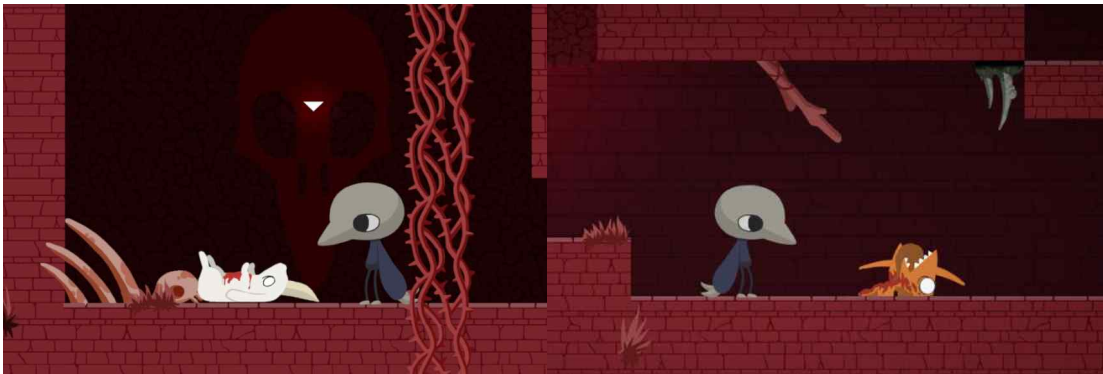
## [시나리오]

먼 옛날 지옥을 지배하던 고대 악마는 7마리의 대악마에게 토벌당하고 그의 몸은 7등분 되어 각각 무기로 만들어졌습니다. 이 악마들은 지옥의 7층을 지배하게 되었지만, 고대 악마는 죽으며 작은 흰 부리의 악마가 그들을 죽이고 지옥의 왕이 될 것이라는 예언을 남겼습니다. 두려움에 휩싸인 7마리의 악마는 새롭게 태어난 흰 부리의 악마를 지옥의 깊은 지하 계층에 가두었으나, 그는 대악마들과 같은, 무기를 만드는 힘을 이용해 지옥의 층을 하나씩 정복하며 7마리의 악마를 토벌하는 것을 목표로 다음 층으로 올라가려 합니다.

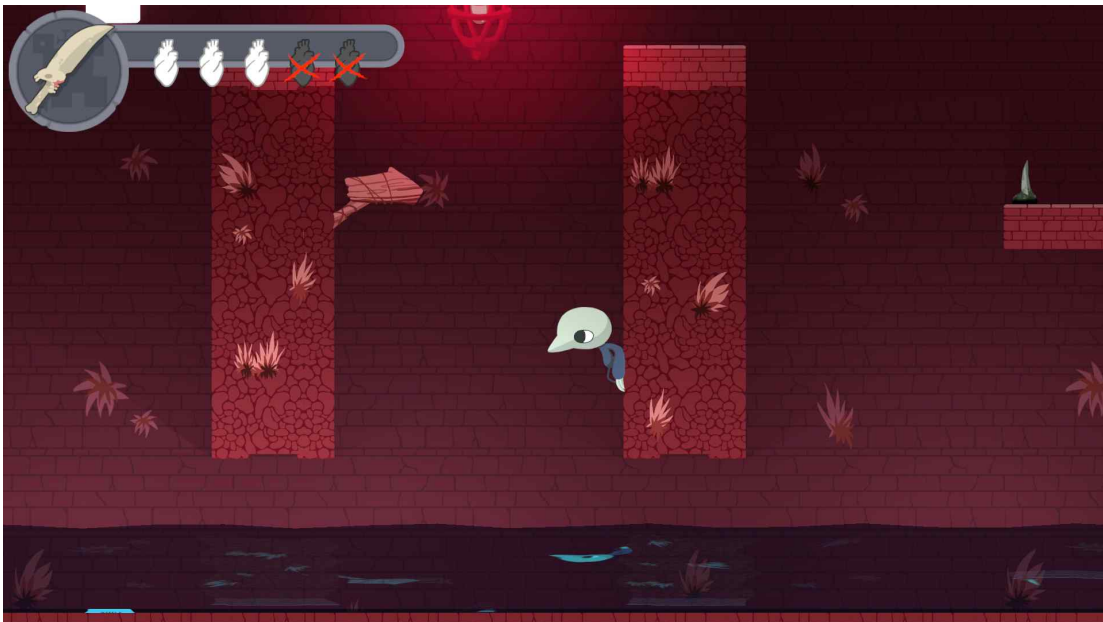
## 2. 게임 특징



Bonetake에서는 기본적으로 무기를 적의 시체에서 적출하여 사용합니다. 무기는 쓰러뜨린 적마다 종류가 다르며 각각의 무기는 서로 다른 공격 속도, 데미지, 그리고 특수공격을 가지고 있습니다. 때문에 Bonetake는 다른 게임과 달리 무기를 소중히 다뤄야 합니다. 쉽게 얻은 무기든, 사투 끝에 얻은 무기든 결국엔 썩어 사라지게 됩니다. 플레이어는 무기가 사라질 초조함과 함께 모험을 진행해야 합니다.



또한 귀여운 캐릭터와 달리, 충격적이고 잔인한 전투가 펼쳐져 높은 몰입감을 만들어 냅니다.

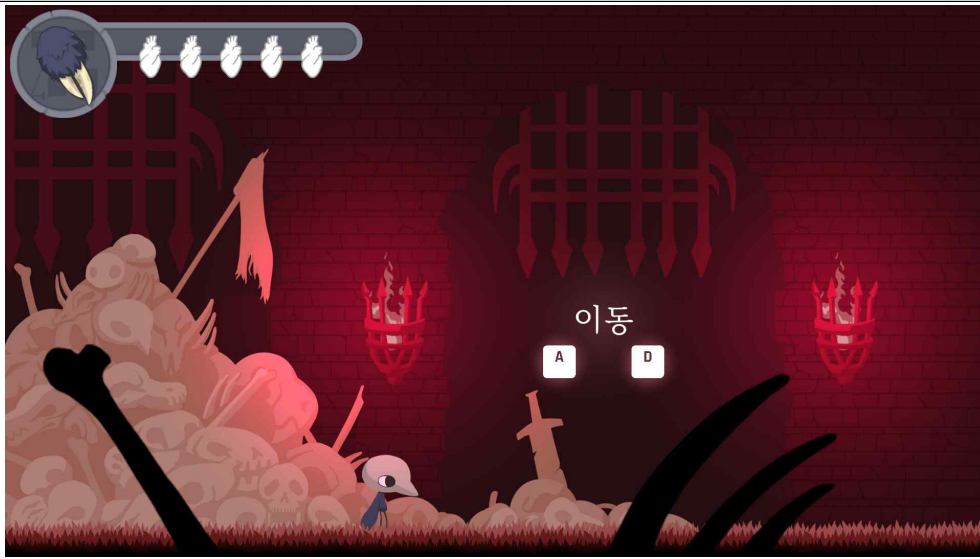


Bonetake는 일반적인 이동방법 외에도, 날카로운 손톱을 이용하여 벽타기가 가능합니다. 이 기능을 플레이어는 다방면으로 활용하여 맵의 여기저기를 자유롭게 이동하며 능동적으로 게임을 펼쳐나갈 수 있고 전투에서 또한 이를 이용할 수 있습니다.

### 3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

#### [조작법]

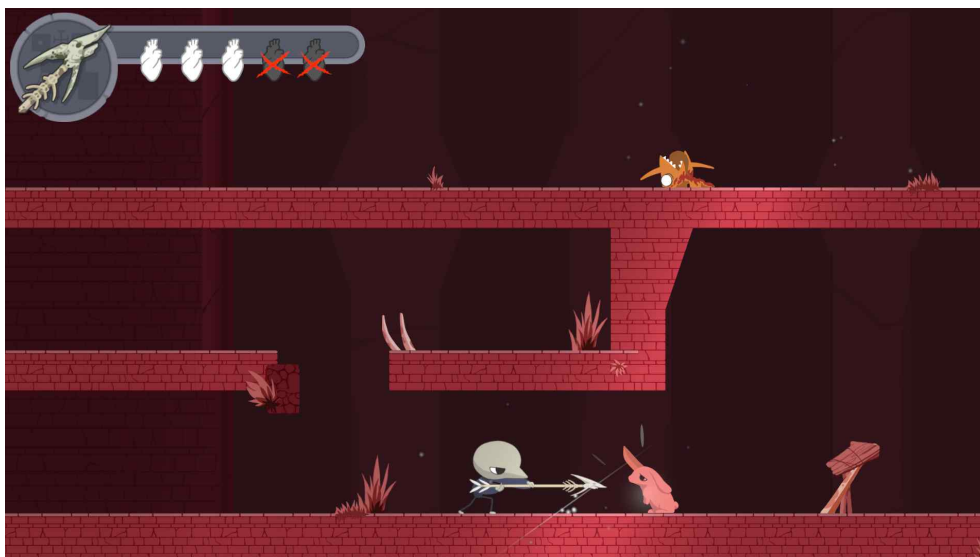
이동 A, D/ 점프 Space/ 대쉬 Shift/ 공격 좌클릭/ 특수공격 우클릭  
상호작용, 발골(무기획득) F/ 무기 버리기 G



게임이 시작되면 주인공은 조작방법과 무기추출 등, Bonetake 의 독특한 게임 시스템을 배웁니다.



그리고 맵 곳곳에 존재하는 NPC들과 대화를 나누며 Bonetake 속 세계와 이야기를 풀어나갑니다.



다양한 구조의 던전을 탐사하며 주인공을 위협하는 적을 쓰러뜨리며 맵 어딘가에 있는 보스와, 다음 층으로 넘어갈 수 있는 문을 찾아 여행합니다.

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

[메인화면]

# BONE TAKE

DEMO

새로운 게임

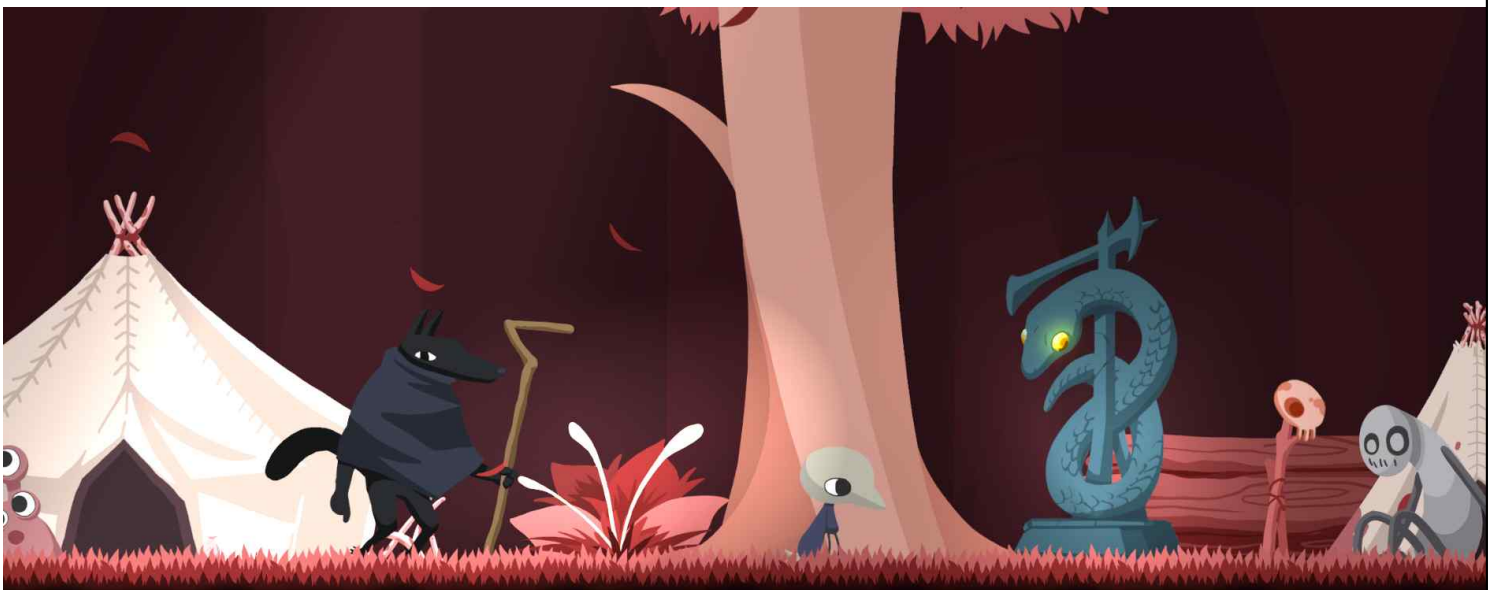
이어하기

설정

종료

Team EEEEEEL

[맵]







[캐릭터 아트]



## 5. 팀원 역할 기술

[디렉팅, 게임 시나리오, 게임 디자인, 몬스터 디자인]

임수한 임지섭

[프로그래밍, 다이얼로그 작성, 맵 설계]

임수한

[캐릭터 디자인, UI 디자인, 맵 디자인]

임지섭

## 6. 기타 추가 사항

Bonetake 는 2024 년 1 월부터 아트와 개발에 1 명씩, 총 2 명에서 시작해 6 개월 정도 제작을 진행했습니다. 현재의 Bonetake 는 데모버전으로, 하나의 큰 튜토리얼이라는 느낌으로 제작했습니다. 데모버전에서는 지옥의 1 층을 플레이할 수 있고, 추후, 2 층부터 7 층까지 다양한 콘셉트의 지옥 계층을 만들어 세계관을 넓힐 예정입니다.

향후 "Bonetake"는 GIGDC2024 가 끝이 아닌, 해당 대회를 시작으로 다양한 인디게임 공모전에 참가할 계획입니다. 팀 eeeeeel 이 상상하는 "Bonetake"의 완성까지 열정을 놓치지 않고, 내년 상반기까지 본격적인 서비스를 하는 것을 목표로 힘쓰고 있습니다.

7. 게임 개발 과정 중 에피소드

프로그래밍 고민의 과정

"BONETAKE"를 제작하면서 가장 기억에 남고 중요하게 작업했던 과정은 플랫폼어 게임에서 필수적인 캐릭터의 움직임, 점프, 그리고 카메라 메커니즘을 자연스럽게 부드럽게 구현하는 것이었습니다. 게임의 핵심인 이 부분을 완성하기 위해서는 상당한 고군분투가 필요했습니다. 제가 상상했던 움직임을 게임 속에서 실현하기 위해 여러 번의 시도와 실패를 반복해야 했습니다.

이 과정에서 팀원과 함께 수많은 테스트를 진행하며, 캐릭터가 맵과 상호작용하는 방식을 세밀하게 조정했습니다. 처음에는 캐릭터의 움직임이 너무 딱딱하게 느껴지거나, 점프 높이가 부자연스러워 여러 차례 수치를 조정해야 했습니다. 이런 반복적인 테스트와 수정 작업을 통해 마침내 자연스럽게 부드러운 캐릭터 움직임을 구현할 수 있었습니다. 이 과정은 단순히 기술적인 문제를 해결하는 것을 넘어, 팀원들과 함께 협력하여 목표를 달성하는 경험이었습니다. 끊임없이 시행착오를 거치는 동안 서로의 아이디어와 의견을 교환하며, 각자의 장점을 최대한 활용했습니다. 이를 통해 실력도 향상되고, 협업의 중요성을 깊이 깨달을 수 있었습니다. 결과적으로 개발자로서 한 단계 성장할 수 있는 소중한 기회가 되었습니다.

디자이너와의 협업 과정 역시 상당히 도전적이었습니다. 두 명뿐인 팀이었기에 의사소통과 역할 분담이 매우 중요했습니다. 처음에는 서로의 의견 차이로 인해 어려움을 겪기도 했습니다. 이를 극복하기 위해 주기적인 회의와 피드백 세션을 통해 커뮤니케이션을 개선하고자 했습니다. 각자의 역할을 명확히 하고, 서로의 아이디어를 존중하며 "BONETAKE"를 발전시켜 나갔습니다.

디자이너와의 협업은 특히 시각적 요소와 게임 플레이 메커니즘을 조화롭게 결합하는 데 중점을 두었습니다. 예를 들어, 캐릭터의 공격 움직임과 무기의 공격 애니메이션이 자연스럽게 연결되도록 디자이너와 긴밀히 협력했습니다. 또한, 플레이어의 움직임 통한 게임의 레벨 디자인과 맵의 구조를 조정하여 플레이어가 게임을 즐기는 동안 몰입감을 느낄 수 있도록 했습니다. 이 과정에서 팀워크의 중요성을 다시 한번 깨달았고, 각자의 강점을 살려 시너지를 낼 수 있었습니다.

게임 개발에서의 애니메이션 통합 경험

처음 게임개발을 도전하며 가장 어려웠던 점은 제작한 애니메이션을 게임에 불러왔을 때 이질감이었습니다. 제작한 애니메이션을 그저 재생하는 것과, 직접 조작하는 애니메이션은 전혀 다른 느낌이었고, 한 컷 한 컷 열심히 제작한 애니메이션이 상상했던 조작감과 달라 일부 컷을 포기해야 했을 때는 너무 아깝다고 느껴졌습니다. 하지만 제작이 진행되면서 어느 정도 익숙해져 효율적인 애니메이션 방법과 스프라이트 시트 제작에 스스로만의 방법을 찾게 되어 기분 좋은 경험이 있었습니다.