

감성 플랫포머 액션 RPG

TEXTORIA

2025. 06. 30.

Team: 게코 (안현선, 소범수, 이예원)



목차

- | | |
|-------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| <p>1 프로젝트 개요 ----- p3</p> <p>2 기획 ----- p8</p> <p>3 구현 내용 ----- p14</p> | <p>4 세부 일정 및 간트 차트 ----- p19</p> <p>5 메타버스 엑스포 참가 ----- p22</p> |
|-------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|

01 프로젝트 개요

#01 프로젝트 개요

타이틀 : Textoria

문장의 힘을 지닌 ‘문장사’가 이야기 속을 모험하며,
뒤틀린 세계를 고치는 액션 어드벤처 플랫포머 게임

- 장르 : 플랫포머 / 어드벤처 / RPG
- 구현 환경 : Unreal Engine 5.5
- 플레이어 : 싱글 플레이어
- 플레이 타임 : (데모) 10분
- 타겟 유저 : 귀여운 그래픽을 좋아하는 라이트 유저



#01 프로젝트 개요

레퍼런스 : 장르



Cult of the Lamb

2022 GOTY 수상작

스팀 평가 88572개(95% 압도적으로 긍정적)

- 3D 환경, 2D 캐릭터 그래픽
- 어드벤처 RPG의 재미



Crypt Custodian

2024 인디 게임 어워드 후보

스팀 평가 1691개(95% 압도적으로 긍정적)

- 플랫폼 요소와 전투를 병합한 어드벤처 RPG
- 탐험 중심의 게임 플레이
- 플레이어: 고양이 캐릭터

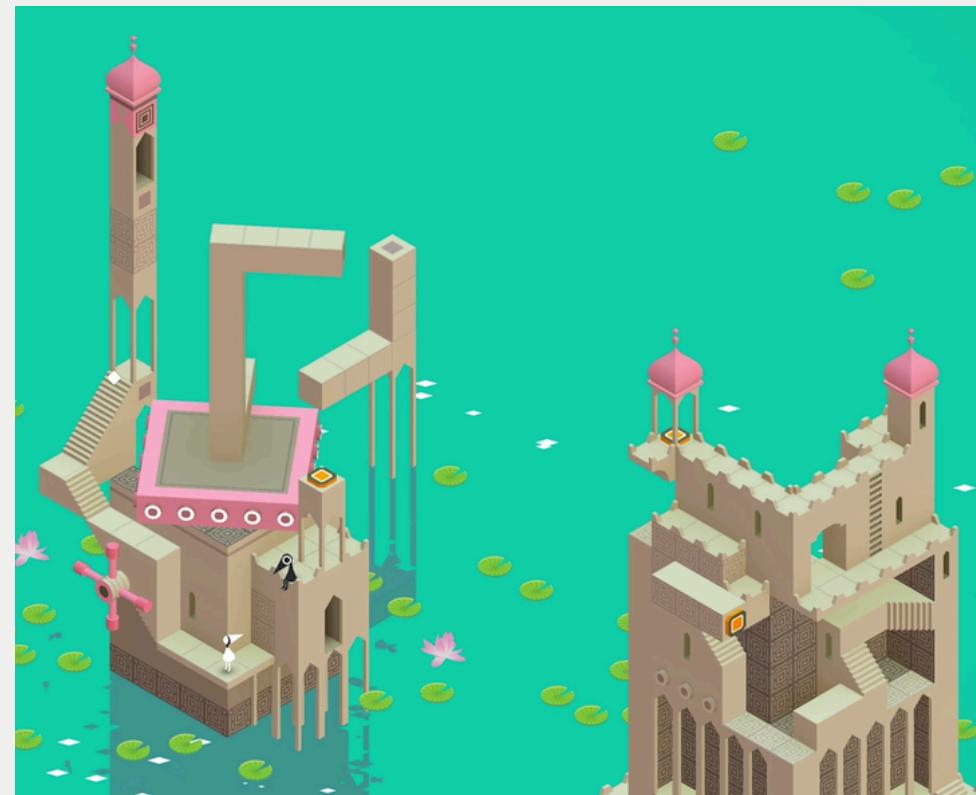
#01 프로젝트 개요

레퍼런스 : 그래픽 - Color

- 따뜻하고 밝은 색상 + Low Poly 풍의 감성적이고 아름다운 월드



[Tunic]



[Monument Valley]



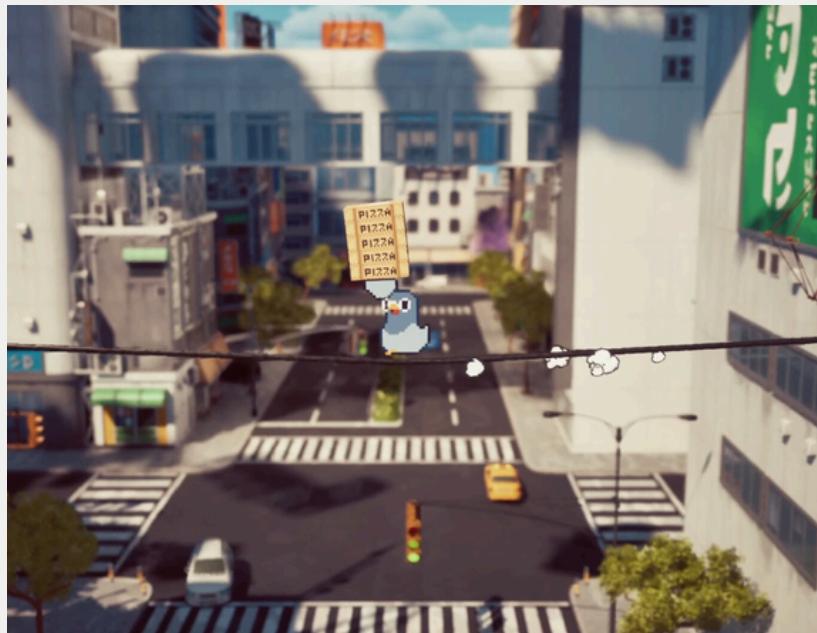
[SKY - 빛의 아이들]

#01 프로젝트 개요

레퍼런스 : 그래픽 - Camera & Player



[Cult of the Lamb]



[구구 피자]



- 3D 환경, 2D 캐릭터 그래픽 → 언리얼 엔진의 PaperZD 활용
- Isometric 뷰

02 기획

기획 의도

[감성 중심의 메트로바니아 플랫포머 구성]

이야기를 써 내려가듯 구성된 스토리 기반의 2.5D 액션 어드벤처 RPG

→ 플레이어는 세계를 구하기 위한 여정을 ‘문장사’라는 설정 속에서 진행

→ 기존 메트로바니아 장르의 어두운 분위기에서 벗어나, 따뜻한 분위기로 차별화

[고양이와 문장사의 독특한 조합]

삼 고양이와 문장사를 결합한 독창적인 세계관

→ 삼 고양이를 주인공으로 내세워 기존 고양이 캐릭터들과의 차별화 시도

[밝고 따뜻한 색감의 비주얼 아이덴티티]

기존 장르 대비 시각적 차별화

→ 어두운 던전 중심의 기존 메트로바니아와 달리, 밝고 감성적인 색채를 적극적으로 활용



세계관 설정: 문장사의 펜과 주인공에 관하여

매일 밤에 당신이 자는 사이, 당신의 고양이는 당신의 펜으로 세상을 구한다!

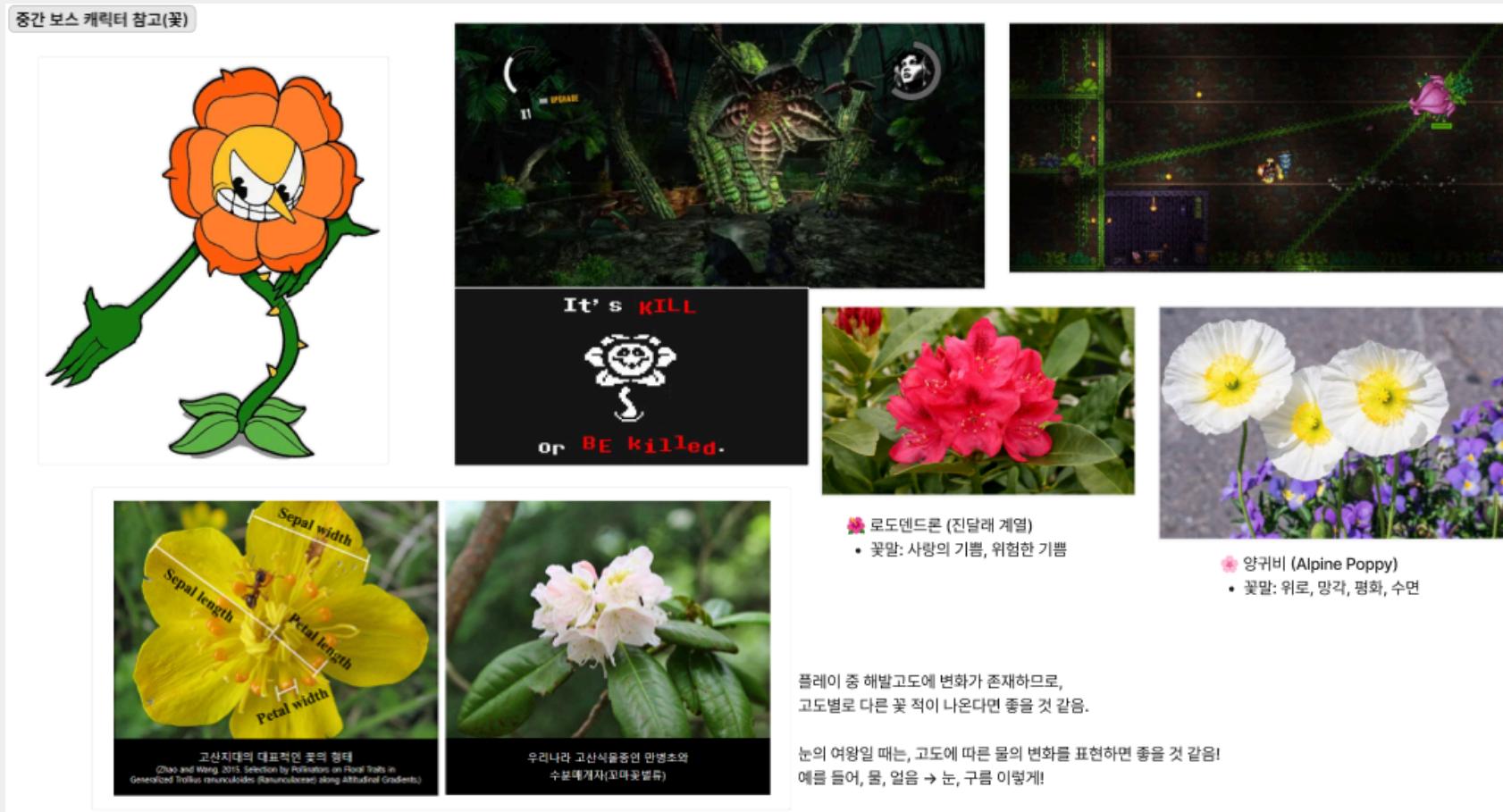
이야기속 세상의 위기를 문장사(Textoria)인 고양이가 마법의 펜으로 구하기 위해
여정을 떠나는 이야기이다.

플레이어인 당신은 각양각색의 이야기속 세상들의 위험을 마주하며 헤쳐나간다.

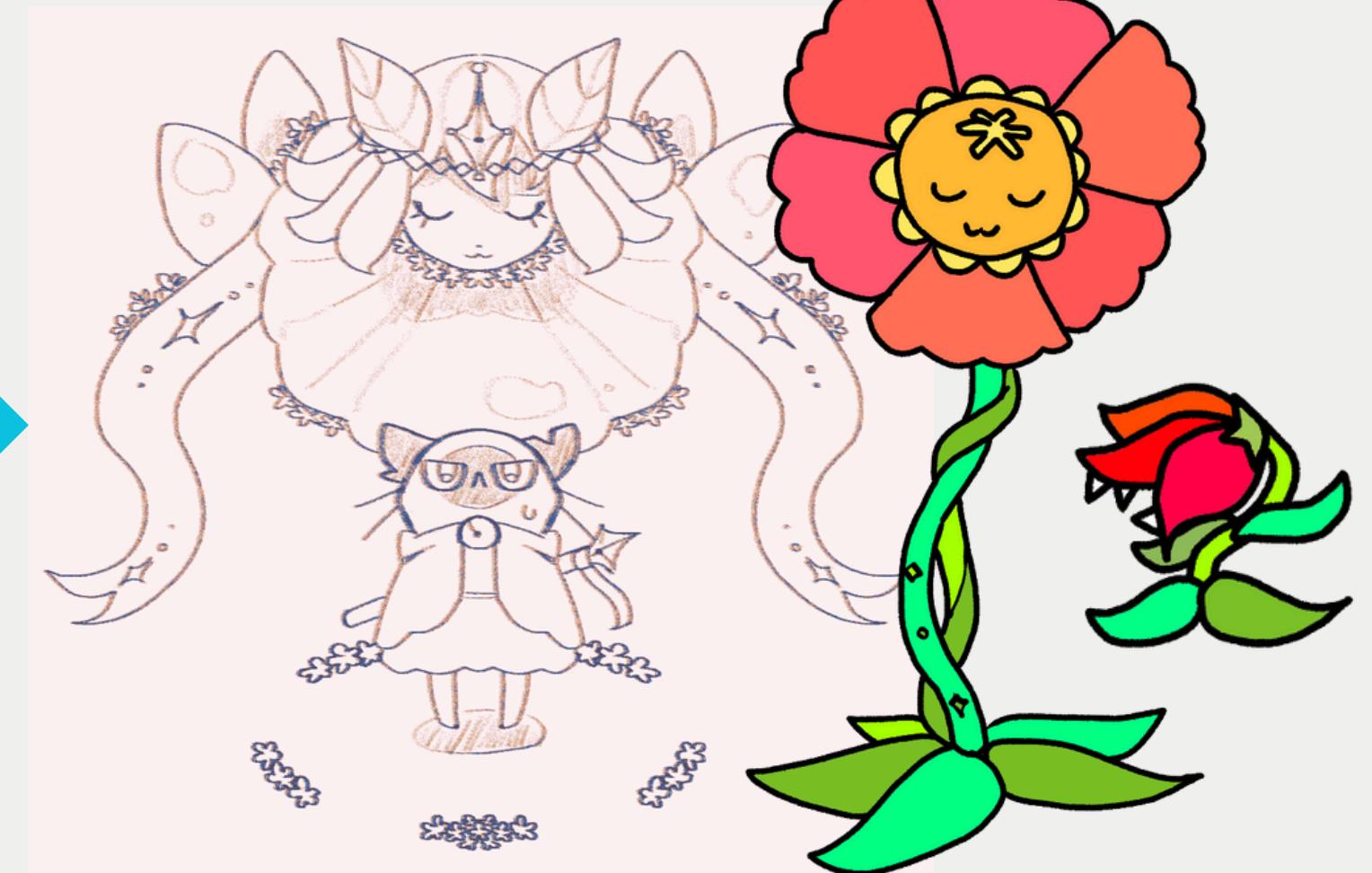
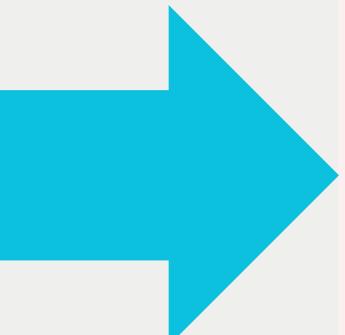
세상을 구한 다음에는 그립디 그리운 집으로 돌아가 매일 집사에게 쓰다듬받으며 낮잠을 잔다.



#02 기획 – 세계관 및 컨셉

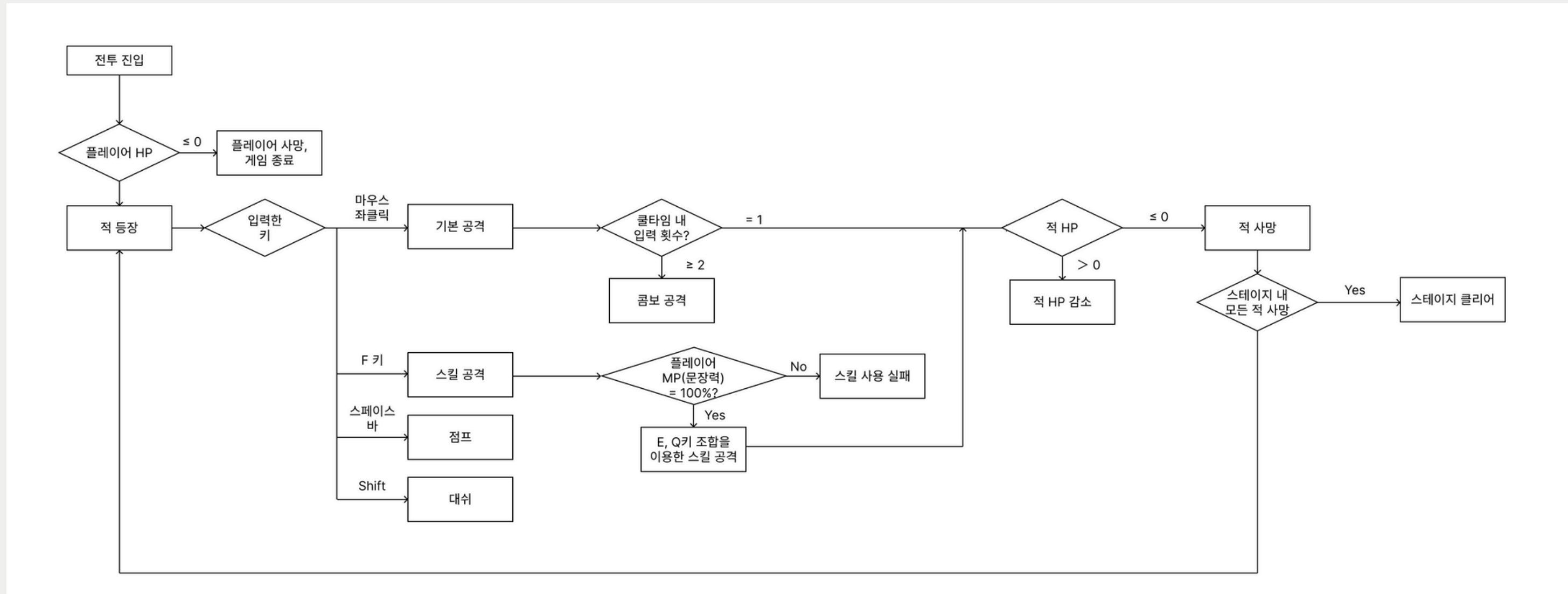


- 레퍼런스



- 컨셉 이미지 및 스프라이트 제작

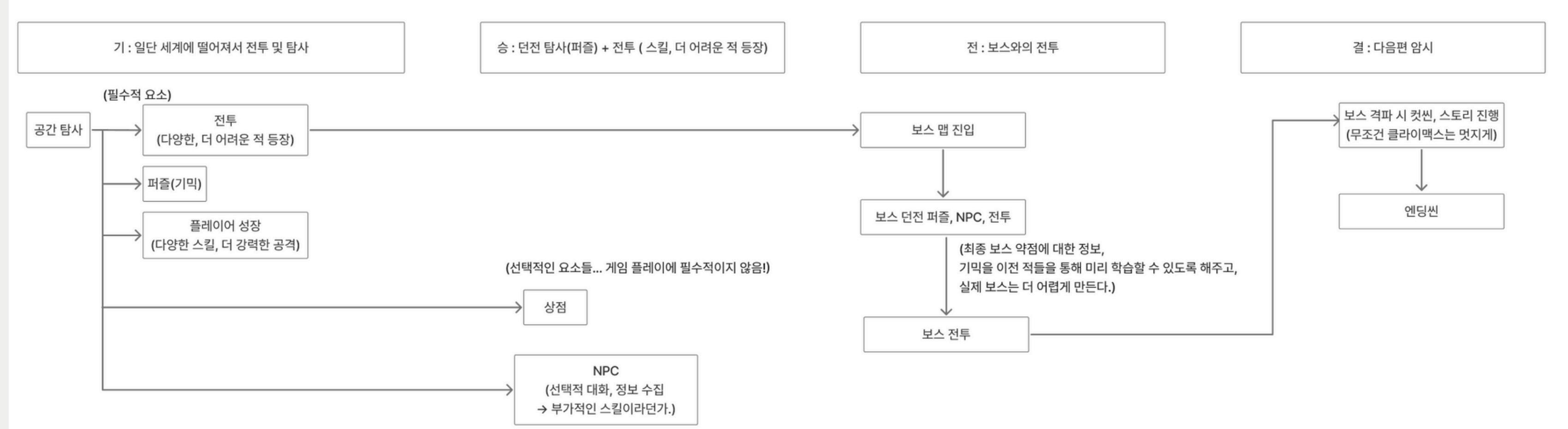
초기 게임 설계 - 플레이어 전투



- 전투 스테이지에 진입하여 적들을 물리친다.
- 스테이지 내 모든 적을 다 처치하면 게임을 클리어한다.

#02 기획 - 데모 내용 구성

초기 데모 내용 구성 (시연 분량: 10분 이내)



- 레벨에 입장하여, 플레이어는 몬스터와 전투한다.
- 플레이어는 맵을 탐사하며, 무기, 스킬을 획득하고 전투에서 성장을 하며 강화 가능한 스킬을 구분하여 지속적인 플레이 사이클을 유도한다.
- 퍼즐과 전투 중에 플레이어는 선택하여 던전을 진행할 수 있도록 하고, 잠긴 문을 열쇠로 얻고서 보스와 전투를 하면 탈출을 하여 엔딩을 본다.

03 구현 내용

#06 구현 내용

플레이어(05.27)



플레이어 이동

- 이동/점프/대쉬
- 2D 캐릭터에 맞는 이동 구현
- 방향 인디케이터 UI



전투

- 무기 착용
- 나이아가라로 공격 이펙트
- 피격/공격/스킬 사용 등 기본 로직



플레이어 스킬

- Q,E 키를 사용하여 조합한 콤보를 발동하는 스킬 로직 구현
- 각각의 스킬에 맞는 공격 범위 linetrace 투사

#06 구현 내용

플레이어

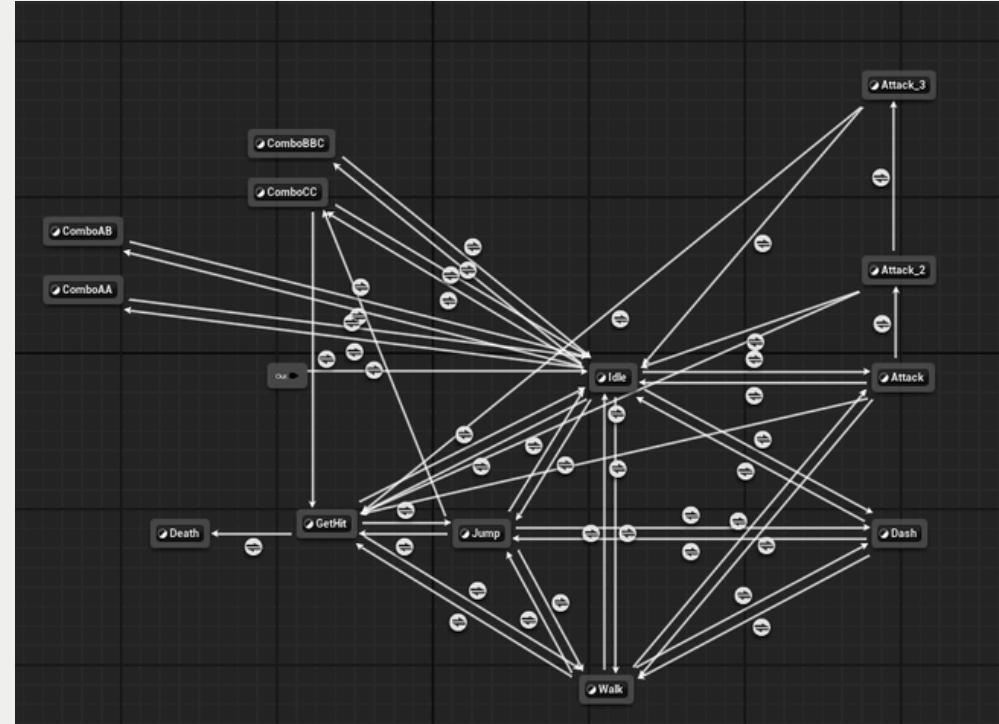


플레이어 조작

- Inputvalue를 Atan(y,x)->Radinas to Degree 변환하여 8방위의 각도로 표현
- Sprite는 좌우 방향만 유지하도록 구현
- 방향 표시 UI로 직관성 향상

PaperZD 애니메이션

- PaperZD 플러그인 사용하여 Flipbook에 Animation BP적용
- Flipbook에 Notify 적용하여 상태 컨트롤

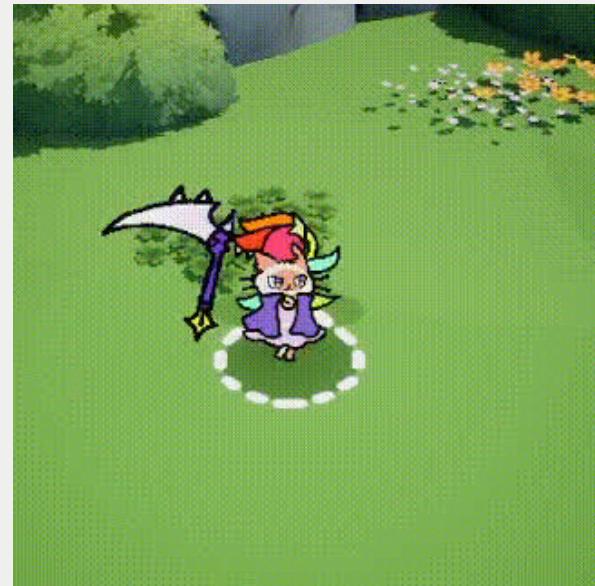


스킬 시스템

- 문자를 조합하여 스킬을 발동하는 스킬 시스템 구현
- 총 입력 횟수마다 지정된 위치 프리셋으로 문자가 이동하는 UI
- 획득한 스킬에 맞는 문자열을 입력하여 스킬 키를 재입력하면 스킬 발동

#06 구현 내용

에너지



일반 에너미

- PaperZD 플러그인 사용하여 Flipbook에 Animation BP 및 Notify 기능 활용
- 에너미의 기본적인 동작 패턴 (움직임, 공격, 피격, 죽음) 구현
- 공격의 범위 시각화

보스 에너미

- 5가지 공격 스킬 구현
 - 잎 날리기, 덩굴 생성 (플레이어 추격, 부채꼴 범위, 랜덤 위치), 잎 회전
- 5가지의 공격 스킬을 활용하여 Phase에 따른 공격 패턴 구현
- 보스 에너미의 동작 패턴 (피격, 죽음, 그로기, 밀어내기) 구현

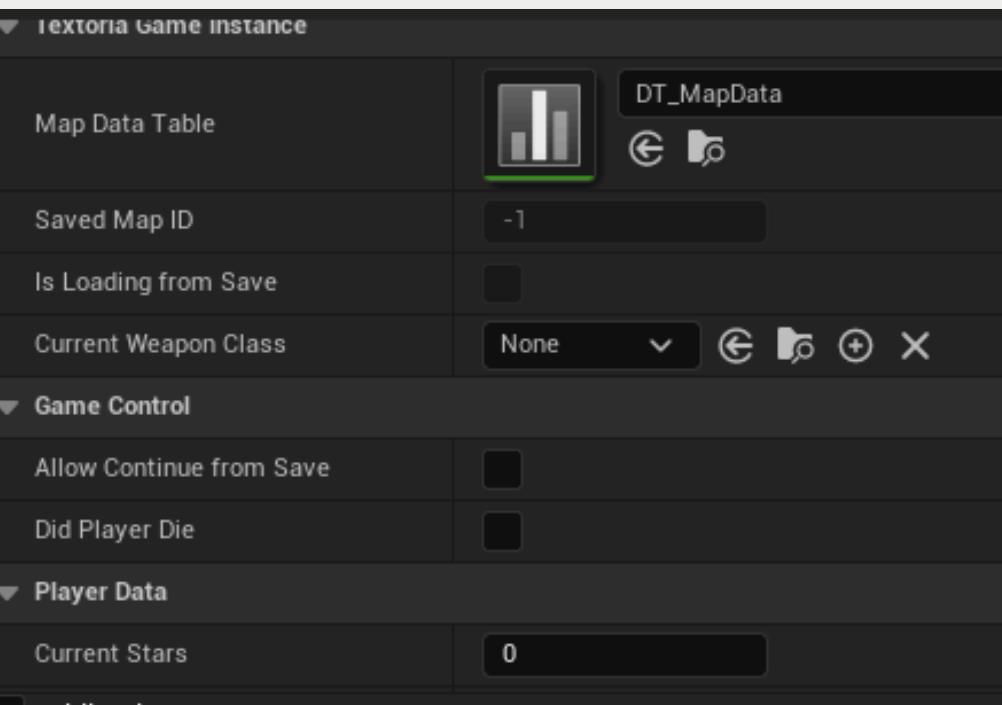
#06 구현 내용

대화 및 정보저장, 월드 탐험 요소



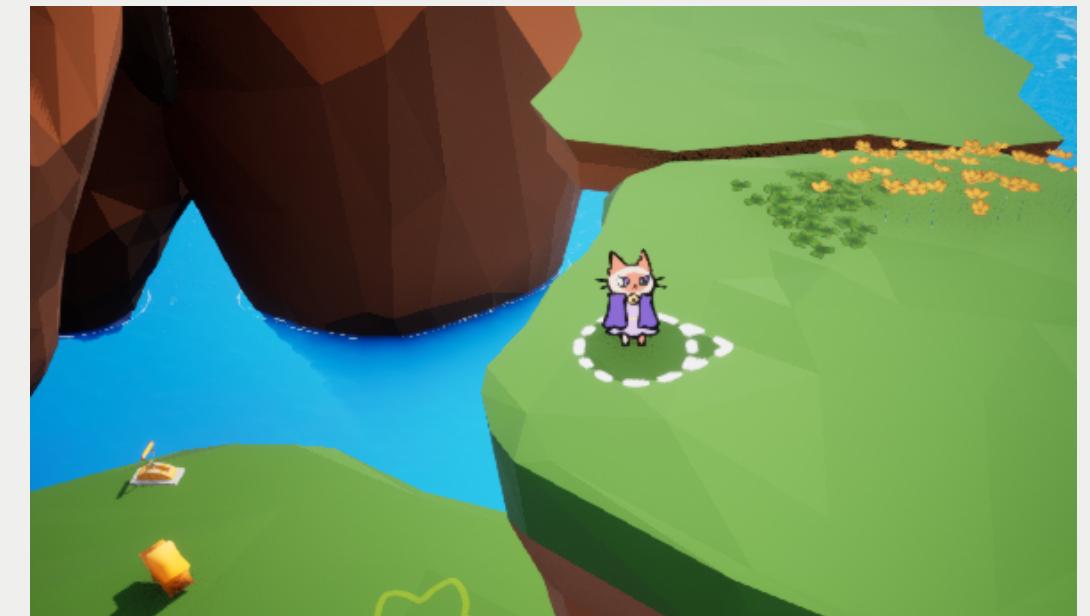
대화 기능 - 데이터 테이블 기반

- 가까이 이동하면 상호작용 가능
- E키, 스페이스 바, 마우스 클릭을 통한 대화 넘김 가능
- 데이터 테이블을 연결을 통한 확장성 구현(Quest ID 기반으로 대화 구현)



정보 저장 및 불러오기

- Game Instance를 이용해 맵 ID, 플레이어 상태 정보(HP, 무기 및 스킬 획득 상태), 스타 저장
- 플레이어가 죽었을 때, 해당 정보를 불러옴
- 데이터 테이블을 이용해 Map ID 및 Item ID에 따른 정보 저장



월드 탐험 요소

- 떨어지는 플랫폼, 움직이는 플랫폼 구현
- 물, 즉 플레이어가 서 있을 수 없는 공간에 닿으면 죽고 이전 저장 위치로 워프하도록 구현
- 스타 획득 요소 구현

04 세부 일정 및 간트 차트

#04 세부 일정 및 간트 차트

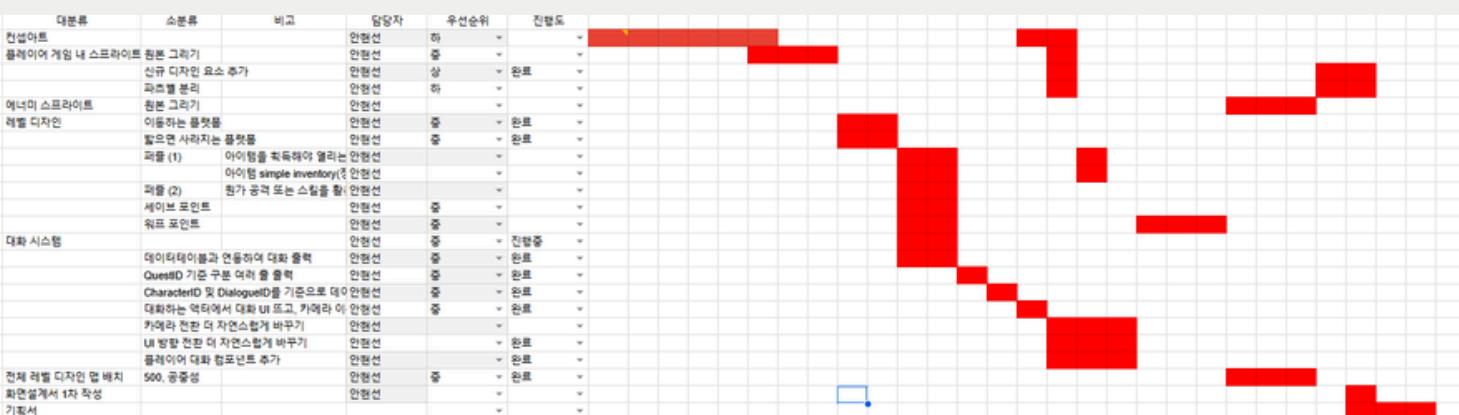
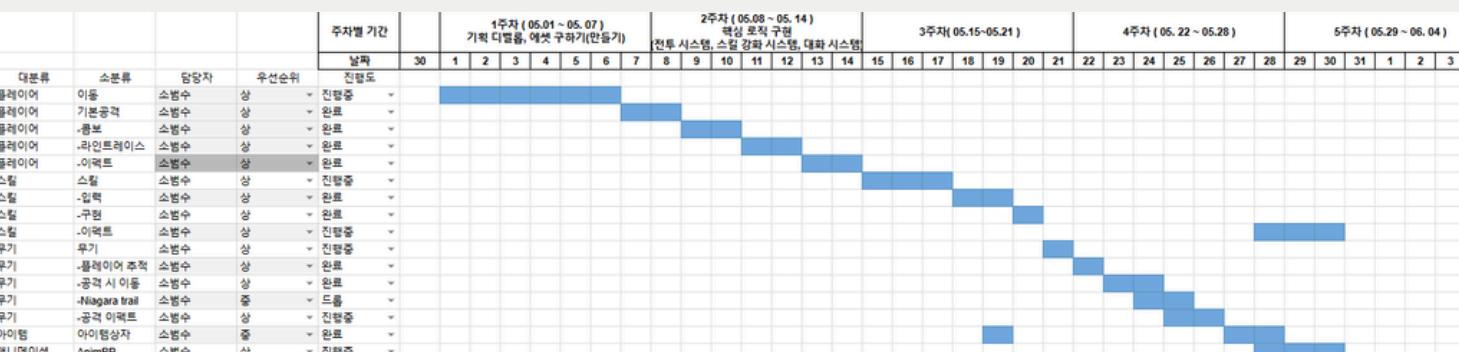
개발 일정



내용 / 주차별	1주차 (05.01~05.07)	2주차 (05.08~05.14)	3주차 (05.15~05.21)	4주차 (05.22~05.28)	5주차 (05.29~06.04)	6주차 (06.05~06.11)	7주차 (06.12~06.17)	8주차 (06.18~06.23)
기획 디벨롭, 에셋 구하기(만들기)								
핵심 로직 구현 (전투 시스템, 스킬 강화 시스템, 대화 시스템)								
세부적인 구현 사항 디벨롭 (메뉴, 저장 및 불러오기, UI, 에셋 적용)								
에러 고치기, 게임 빌드, 엑스포 준비								
엑스포 참가 및 피드백 바탕 개선								

#04 세부 일정 및 간트 차트

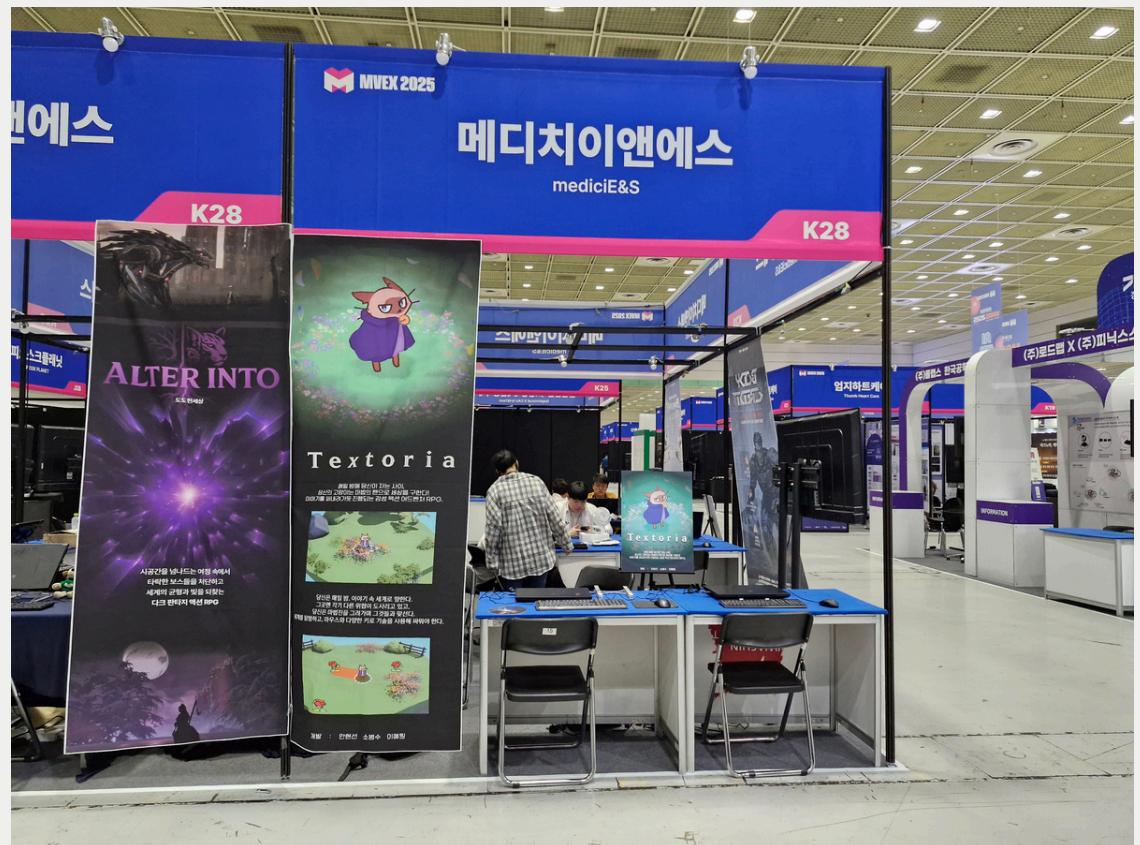
간트 차트



05 메타버스 엑스포 참가

#07 메타버스 엑스포 참가

부스 참가 & 게임 시연



- 2025메타버스 엑스포에 참가하여 게임 시연 전시
- 약 195명의 참가자가 플레이
- 구글 폼 설문조사를 통해 91건의 설문 피드백 확보

시연 경험

시연 중 발생한 문제점

- 점프+공격 키를 누르는 동시에 피격하면 애니메이션이 정지되며 플레이어가 굳는 현상
- 보스 2페이즈 진행 중 **게임이 멈추는 현상**
- 슈퍼점프 스킬을 활용하여 보스 맵 뒤쪽으로 넘어갈 수 있는 문제
- 보스의 Collisionbox를 계속 밟고 있을 수 있는 문제
- NPC의 대사를 모두 읽은 후에 실수로 키를 재 입력하여 **다시 대화로 들어가는 문제**

핫픽스

- F-EE-F 방식의 스킬 사용에 어려움을 겪는 플레이어들이 많아, **튜토리얼을 직관적으로 수정**하고 문자 입력 횟수를 줄여 시연에 적합한 형태로 수정
- 맵에서 어려움을 겪는 구간을 파악하여 레벨 설정
- 플레이어 성취감을 위해 쉽게 도달할 수 없는 구역에 별과 NPC를 추가 배치
- **게임이 멈추는 상황을 대비해 보스방 실행 커맨드**
- 보스방 실행 시, 플레이어 상태 갱신(스킬 획득 및 무기 추가)
- 일반 에너미의 타격감 조정 (피격 타이밍 개선, HP 증가)
- 보스 에너미 Collision 밟을 수 없도록 수정
- **대화 및 컷씬 스킵 버튼 추가**
- 대화 시 상호작용 키 변경 및 조건 추가

#05 메타버스 엑스포 참가

구글폼 설문

약 91명의 참가자가 설문 응답

[기본 정보]

성별, 나이대, 게임 플레이 빈도, 선호 게임 장르 수집

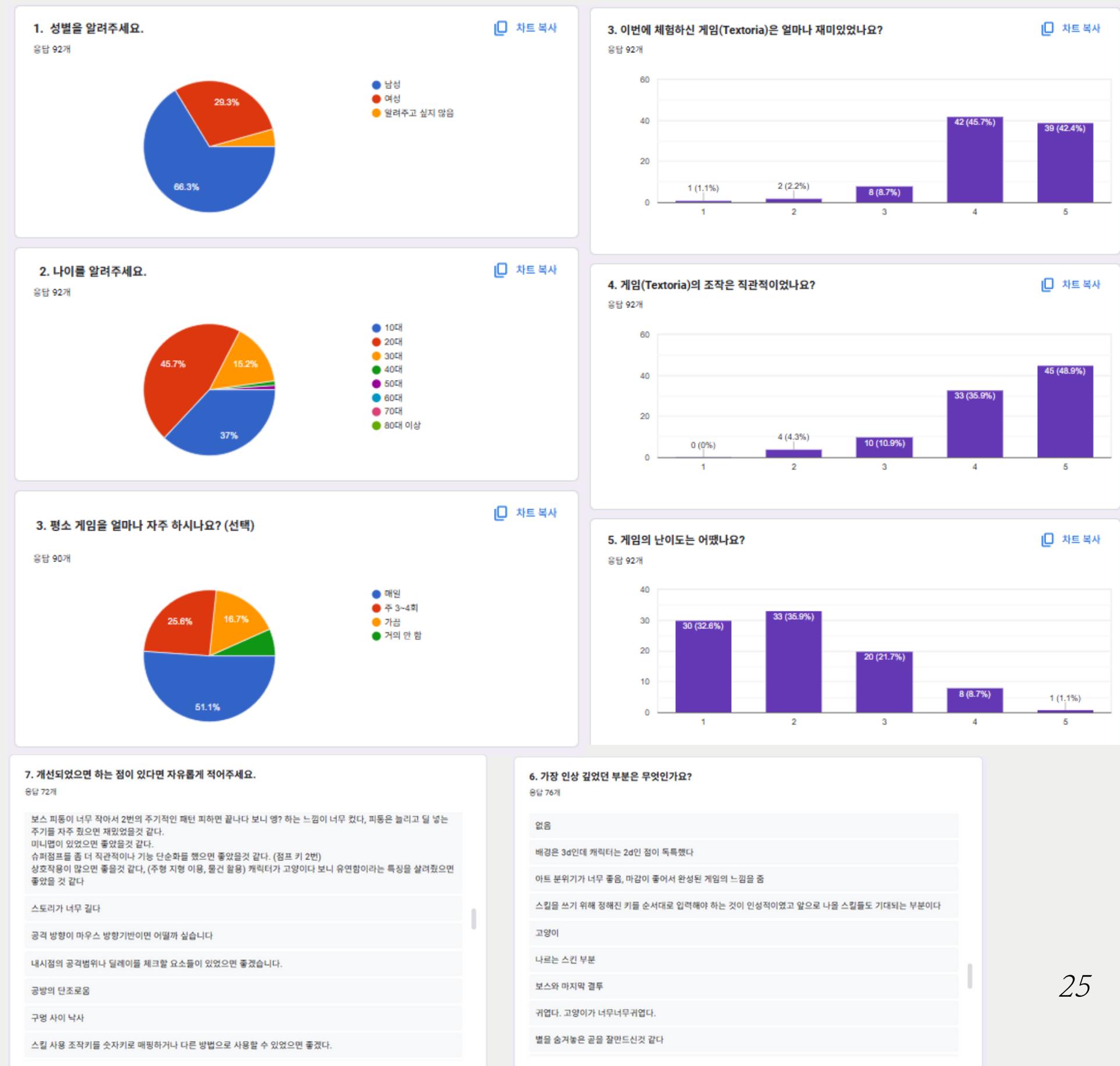
[정량 평가]

5-Likert 척도로 게임, 조작 직관성, 나이도,

부스 체험의 만족도, 게임의 설명 이해도에 대한 응답 수집

[정성 평가]

인상적인 점, 개선되었으면 하는 점 수집



#05 메타버스 엑스포 참가 - 피드백 및 성과 발표

설문 분석

#2.5D 그래픽

#10~20대 선호

#높은 체험 만족도

#직관적이지 않은 스킬

#애매한 난이도

#어색한 키 바인딩

개선 사항 응답 분석

주로 게임을 많이 해본 유저들의 개선할 점 응답에서 비판적이고 가치 있는 피드백을 수집

- F-EE-F 의 스킬사용의 조작감과 직관성에 대해서 비판과 의문을 가지는 피드백**이 많았음. 시연을 위해 구현해 놓은 스킬을 일시적으로 게임에서 제외하면서 기능에 비해 조작이 무거워진 문제라고 생각되기는 하지만, 결과적으로 보면 짧은 플레이 타임에 적절하지 않은 조작 방식이라고 생각하여 개선 필요성을 느낀
- 마우스 클릭으로 공격하는 조작과 공격 방향의 규칙이 어색하다는 피드백**이 많았음. 기존 게임들에서 사용하는 방식 - (1. 마우스 방향으로 공격, 2. 캐릭터 이동 방향으로 공격하되 키보드만 사용해서 조작) - 을 생각하면 타당한 피드백이라고 생각하여 개선 필요성을 느낀
- 많은 조작이 왼손에 몰려있는 부분이 불편하다는 피드백**이 있었음. 위의 문제와 더불어, 모든 조작을 키보드로 옮기거나, 키 맵핑 선택지 개선 필요성을 느낀

설문조사 분석

항목	평균 점수
재미	4.3
조작성	4.3
난이도	2.1
부스 체험	4.5
설명 이해도	4.6

- 설문에서 재미없다는 응답을 잘 하지 않는 것을 고려하더라도, 평균적인 재미 점수가 고무적
- 우려했던 조작성과 설명 이해도 부분에서도 평균적으로 높은 점수
- 난이도가 평균적으로 너무 쉽다는 현장 피드백과 응답 결과
 - 난이도가 높은 것이 항상 좋은 것도 아니고, 현장 시연 버전의 게임 간략화를 고려하더라도 추후 수정에 반영하기로 함

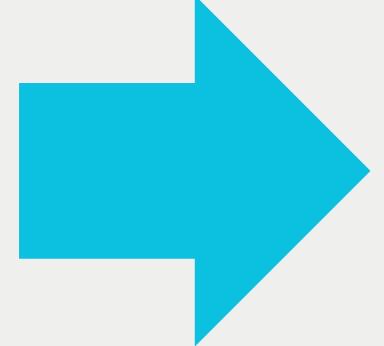
게임 플레이 비율 분석

게임 플레이 빈도별 평균 점수 요약

3. 평소 게임을 얼마나 자주 하시나요? (선택)	응답수	평균_재미점수	평균_조작성	평균_난이도	평균_부스체험	평균_이해도
가끔	15	4.2	4.5	2.5	4.5	4.9
거의 안 함	6	3.8	4.3	2.8	4.4	4.5
매일	45	4.3	4.3	1.8	4.6	4.4
주 3~4회	23	4.4	4.3	2.4	4.4	4.7

- 게임을 매일 하는 유저는 게임을 너무 쉽게 느끼고, 익숙하지 않은 유저는 평균 이상으로 어렵게 느낀다는 응답 결과

시연 이후 수정사항

	Before	After
플레이어	<ul style="list-style-type: none"> • 플레이어 애니메이션 정지 문제 	<ul style="list-style-type: none"> • Notify 위치 수정, 안전성을 위한 Notify 추가
보스 전투	<ul style="list-style-type: none"> • 보스 레벨 2페이즈 중 게임 정지 • 고정된 보스 머리 • Tick 기반의 물 차오르는 이벤트 • 플레이어가 비-플레이 지역으로 이동 • 보스 피격 효과 부재 • 플레이어가 보스에 끼이는 현상 	 <ul style="list-style-type: none"> • 배경으로 사용되는 Material의 텍스쳐 수정 • 보스의 머리가 플레이어를 따라 회전 • 물이 높이 기반으로 차오르게 변경 • 비-플레이어 지역 이동 block 처리 • 피격 시 빨간색으로 깜빡이는 효과 추가 • 보스 Collision 정리
그 외	<ul style="list-style-type: none"> • 움직이는 플랫폼이 떠나면 소프트락 • 화면상 Sprite가 Rough하게 그려짐 	<ul style="list-style-type: none"> • 스위치를 추가해 이동한 플랫폼 다시 불러오기 • Anti-Aliasing 추가(더 부드럽게 Sprite 보임)

소감



안현선

팀 리더
게임 시스템 담당

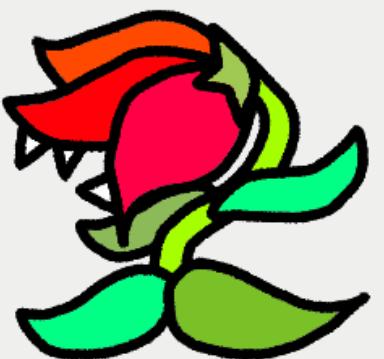
메타버스 엑스포에서의 현장 피드백을 통해, 꾸준한 버전 관리 및 테스팅의 필요성을 느꼈습니다. 프로젝트를 진행하며 예상 시간보다 아트에 많은 시간 소모하여, 만일 다음 프로젝트가 있다면 아트를 최대한 외주에게 맡기고 개발과 기획에 조금 더 집중하여 시간 관리를 잘하고 싶습니다. 팀원들의 도움으로 완성된 하나의 게임 플로우를 언리얼로 구현하여 굉장히 뿌듯했고, 메타버스 엑스포 및 클래스에 계신 분들께 긍정적인 반응을 얻어 기뻤습니다. 이번 경험을 기반으로, 앞으로도 이런 게임들을 계속해서 만들어 나가고 싶습니다.



소범수

플레이어
사운드 & 이펙트

평소에 여러 장르의 게임을 즐기는 사람으로서, 언리얼에서 2.5D 기반 게임을 완성시켰다는 점은 스스로에게 동기 부여가 되는 성과였습니다. 특히 게임을 완성도 있게 만들기 위해 수치를 조금씩 조정하고 추가하던 마무리 작업이 제일 즐거운 시간이었습니다. 역량의 한계로 결과물에 아쉬운 부분도 있지만, 기획-개발-시연의 전체 프로세스를 한 번 경험하면서 배우고 성장한 부분이 많습니다. 프로젝트를 완성도 있게 이끌어 더 좋은 게임 제작을 위한 큰 발판을 함께 만들어주신 팀원들에게 감사한 마음입니다.



이예원

에너미 담당

평소 게임을 즐겨하는 유저가 아니라서 에너미의 행동 패턴을 설계하거나 공격 난이도를 조정하는데 어려움이 많았는데, 이번 기회를 통해 에너미 설계의 많은 부분을 고민해볼 수 있었습니다. 많은 도움을 준 팀원들에게 감사의 말 전합니다.

200명 가까이 되는 대규모 인원을 대상으로 게임을 시연해볼 수 있다는 점이 의미 깊었습니다. 우리 게임에 대해 함께 개선점을 고민해주고, 응원해주시는 모습을 보면서 자극을 많이 받았습니다.

감사합니다.