

문서 명	문서 종류	작성자
Project_RS 개요 문서	개요 설명	김효장

History

버전	내용	작성 날짜	작성자
0.1	초안 작성	2020.09.28	김효장
0.11	컨셉 기획서의 의도와 잘 맞지 않아 개요 문서로 변경	2020.09.30	김효장

목차

1. 개요	3
1-1. 제목	4
1-2. 장르	4
1-3. 플랫폼	4
1-4. 시점	5
1-5. 플레이 타임	5
1-6. 사용 프로그램, API	6
2. 게임 설명	8
2-1. 게임 목적	8
2-2. 기획 의도	8
2-3. 게임 방법	9
2-3-1.	9

1. 개요

제목	Random Skill Monster Battle – RSMB (가제)
장르	멀티플레이어 액션
플랫폼	메인 – 모바일(안드로이드), 서브 – PC
시점	2D, 3D 혼합 (2D 캐릭터, 3D 배경), 탑 or 쿼터 뷰(미정)
플레이 타임	약 10분
사용 프로그램, API	Unity (2019.4.11f1 LTS), Visual Studio 2019, PhotoShop, 3ds Max 2019, FireBase, Photon Engine

1-1. 제목

Random Skill Monster Battle – RSMB
<ul style="list-style-type: none">- 임시로 작성된 이름으로 랜덤 스킬을 사용하는 몬스터들의 싸움을 의미한다.- 이 후 변경 시 몬스터 혹은 랜덤 스킬에 초점을 맞춘 이름을 고안하도록 한다.

1-2. 장르

멀티플레이어 액션
<ul style="list-style-type: none">- 사람들과 함께 즐길 수 있는 멀티플레이어의 재미와 액션의 재미를 비교적 간단하게 구성하여 게임을 개발하도록 한다.- 게임을 개발하는 과정에서 경쟁심과 조작감을 우선적으로 지향한다.

1-3. 플랫폼

메인 – 모바일, 서브 – PC
<ul style="list-style-type: none">- 비교적 간단히 진행되는 게임을 지향하기 때문에 모바일로 선정하였다.- 또한 메인 플랫폼을 모바일로 잡아 게임 볼륨에 제한을 두고 게임을 제작할 수 있게 한다.- 게임을 즐길 타겟이 주변 지인 또는 동아리 부원들을 대상으로 하기 때문에 아이폰 유저들의 플레이가 어려울 수 있다.- 이 점을 보완하여 PC에서도 구동이 가능하도록 설계한다.

1-4. 시점

2D, 3D 혼합 탑 or 쿼터 뷰(미정)
<ul style="list-style-type: none">- 동아리 프로젝트 상 3D 아티스트 부원들이 참여가 가능한 프로젝트이며, 게임 볼륨이 크지 않도록 2D로 캐릭터를 제작하고, 3D로 배경을 제작하도록 설계한다.- 3D 세계에 2D 이미지가 잘 녹아들기 위해서 배경 모델링이 고정될 수 있는 시점이 필요했다.- 그 중 액션게임에서 상하좌우 움직임에 따른 조작감을 연출하기 위해 탑, 쿼터 둘 중 한 시점을 사용하도록 한다.

1-5. 플레이 타임

약 10분
<ul style="list-style-type: none">- 플레이 타임은 게임 규모에도 영향을 주기 때문에 비교적 중간 지점을 찾고자 하였다.- 시작부터 종료까지 약 10분이라고 하였지만 7~15분 정도를 예상하고 있다.

1-6. 사용 프로그램, API

Unity (2019.4.11f1 LTS)

- 간단하며 3D, 2D를 혼합하기에 어렵지 않은 게임 엔진을 선택하였다.
- 포톤클라우드를 적용시키기에 적합한 게임 엔진이다.
- LTS 최신버전(2020.09.30 기준)을 적용하여 엔진 내 버그 발생률을 최소화한다.

Visual Studio 2019

- Unity C# 스크립트 작업을 위해서 위 프로그램을 사용함
- 특정 프로그램 오류 방지를 위해 프로그래밍 작업 시 동일한 환경에서 작업을 진행하도록 한다.

PhotoShop

- 2D그래픽 작업은 상호 수정이 가능한 선에서 어떤 프로그램이든 사용이 무관하지만 PhotoShop을 기본으로 한다.
- 그래픽들의 선호 프로그램에 따라 변경될 수 있으며, 지정된 이유는 상호 수정이 편하게 하기 위함이다.

3ds Max 2019

- 3D 프로그램은 되도록 하나의 프로그램, 하나의 버전으로 통일한다.
- 다른 작업이 이루어지더라도 공통분모가 확실할수록 모델링 버그를 잡기 쉬운 것이 이유이다.
- 별도의 회의를 통해 변경될 순 있다.

FireBase

- 사용자의 게임 데이터관리, 랭킹, 리더보드 시스템을 적용시키기 위해 FireBase를 사용한다.

Photon Engine

- 멀티플레이어 게임을 쉽게 제작하기 위해 Photon Engine이라는 API를 사용한다.

GitHub Desktop

- 프로젝트의 파일관리 및 백업 정리를 위해서 위 프로그램을 쓴다.
- **위 프로그램은 팀원 모두 설치 및 숙지하고 있어야한다.**
(모르신다면 팀장이 알려줄 예정)

2. 게임 설명

2-1. 게임 목적

- 각 몬스터(플레이어)들이 가진 스킬을 랜덤으로 사용하여 상대를 처치하고, 최후의 1인이 되어 승리해야 한다

2-2. 기획 의도

- 사람들과 함께 즐기는 것은 그 자체만으로 콘텐츠가 될 수 있다고 생각하여, 그런 함께하는 재미를 즐길 수 있도록 멀티플레이 게임을 기획하였다.
- 무엇보다 함께 즐길 때 서로 승리를 얻으려는 스릴감을 극대화시키고 싶었고, 그것을 위해 선택 액션이라는 요소가 이 게임에 가장 걸맞다고 생각하였다.

2-3. 게임 방법

2-3-1. 로비

예시 이미지	
설명	<ul style="list-style-type: none"> - 게임 인원은 자유롭게 2~15명까지 가능하다. - 인원 수 채워질 경우 플레이가 가능하다.

2-3-2. 몬스터(캐릭터) 선택

예시 이미지	
설명	<ul style="list-style-type: none"> - 로비 화면에서 원하는 몬스터를 선택하여 게임을 진행할 수 있다. - 각 몬스터들은 적을 처치할 수 있는 또는 플레이어에게 이득이 될 수 있는 스킬들을 가지고 있다.

2-3-3. 게임 시작