|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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 |
| 0.2 | 컨셉 기획서의 의도와 잘 맞지 않아 개요 문서로 변경,  개요, 게임 래퍼런스, 게임 설명 완료 | 2020.09.30 | 김효장 |
| 1.0 | 1차 완성 | 2020.10.01 | 김효장 |

목차

[1. 개요 4](#_Toc52476237)

[1-1. 제목 5](#_Toc52476238)

[1-2. 장르 5](#_Toc52476239)

[1-3. 플랫폼 5](#_Toc52476240)

[1-4. 시점 6](#_Toc52476241)

[1-5. 플레이 타임 6](#_Toc52476242)

[1-6. 사용 프로그램, API 7](#_Toc52476243)

[2. 게임 래퍼런스 9](#_Toc52476244)

[3. 게임 설명 10](#_Toc52476245)

[3-1. 게임 목적 10](#_Toc52476246)

[3-2. 기획 의도 10](#_Toc52476247)

[3-3. 게임 방법 11](#_Toc52476248)

[3-3-1. 로비 11](#_Toc52476249)

[3-3-2. 몬스터(캐릭터) 선택 11](#_Toc52476250)

[3-3-3. 게임 시작, 맵 12](#_Toc52476251)

[3-3-4. 전투 방식 13](#_Toc52476252)

[3-3-5. 조작 방법 13](#_Toc52476253)

[4. 그래픽 컨셉 14](#_Toc52476254)

[4-1. 2D와 3D 혼합 14](#_Toc52476255)

[4-2. 배경 14](#_Toc52476256)

[4-3. 캐릭터 15](#_Toc52476257)

[4-4. 맵 구성 15](#_Toc52476258)

[5. 모집 파트 16](#_Toc52476259)

[5-1. 기획 16](#_Toc52476260)

[5-2. 그래픽 16](#_Toc52476261)

[5-3. 프로그래밍 16](#_Toc52476262)

# 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 |

## 제목

|  |
| --- |
| **Random Skill Monster Battle – RSMB** |
| * 임시로 작성된 이름으로 **랜덤 스킬을 사용하는 몬스터**들의 싸움을 의미한다. * 이 후 변경 시 **몬스터** 혹은 **랜덤 스킬**에 초점을 맞춘 이름을 고안하도록 한다. |

## 장르

|  |
| --- |
| **멀티플레이어 액션** |
| * 사람들과 함께 즐길 수 있는 멀티플레이어의 재미와 액션의 재미를 비교적 간단하게 구성하여 게임을 개발하도록 한다. * 게임을 개발하는 과정에서 경쟁심과 조작감을 우선적으로 지향한다. |

## 플랫폼

|  |
| --- |
| **메인 – 모바일, 서브 – PC** |
| * 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. |

## 시점

|  |
| --- |
| **2D, 3D 혼합 탑 or 쿼터 뷰(미정)** |
| * 동아리 프로젝트 상 3D 아티스트 부원들이 참여가 가능한 프로젝트이며, 게임 볼륨이 크지 않도록 **2D로 캐릭터**를 제작하고, **3D로 배경**을 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. |

## 플레이 타임

|  |
| --- |
| **약 10분** |
| * 플레이 타임은 게임 규모에도 영향을 주기 때문에 비교적 중간 지점을 찾고자 하였다. * 시작부터 종료까지 약 10분이라고 하였지만 7~15분 정도를 예상하고 있다. |

## 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 래퍼런스

|  |
| --- |
| **Surviv.io** |
|  |
| * 이 게임은 짧은 플레이타임의 배틀로얄로 간단하게 즐길 수 있는 멀티 게임이라는 점에서 래퍼런스가 될 수 있었다. * 게임이 배틀로얄이라는 점과 자신에게 이득이 되는 것을 찾는 다는 점에서 유사점을 띈다. |

|  |
| --- |
| **가디언 테일즈** |
|  |
| * 2D로 움직이는 캐릭터에 3D 모델을 적용시킨 느낌의 게임으로 유사점을 띄게 설계함 |

# 3. 게임 설명

## 3-1. 게임 목적

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

## 3-2. 기획 의도

* 사람들과 함께 즐기는 것은 그 자체만으로 컨텐츠가 될 수 있다고 생각하여, 그런 함께하는 재미를 즐길 수 있도록 멀티플레이 게임을 기획하였다.
* 무엇보다 함께 즐길 때 서로 승리를 얻을려는 스릴감을 극대화시키고 싶었고, 그것을 위해선 액션이라는 요소가 이 게임에 가장 걸맞다고 생각하였다.

## 3-3. 게임 방법

### 3-3-1. 로비

|  |  |
| --- | --- |
| **예시 이미지** | 래퍼런스 – 어몽어스 로비 |
| **설명** | * 게임 인원은 자유롭게 2~15명까지 가능하다. * 인원 수 채워질 경우 플레이가 가능하다. |

### 3-3-2. 몬스터(캐릭터) 선택

|  |  |
| --- | --- |
| **예시 이미지** | 래퍼런스 – 쿠키런 캐릭터 선택 |
| **설명** | * 로비 화면에서 원하는 몬스터를 선택하여 게임을 진행할 수 있다. * 각 몬스터들은 적을 처치할 수 있는 또는 플레이어에게 이득이 될 수 있는 스킬들을 가지고 있다. |

### 3-3-3. 게임 시작, 맵

|  |  |
| --- | --- |
| **예시 이미지** | 래퍼런스 – Surviv.io 맵 |
| **설명** | * 게임 시작 시 플레이어가 맵 어딘가에 랜덤으로 배치된다. * 맵은 건물들 이외엔 물, 평야 등 단순한 디자인으로 구성된다. * 맵 크기는 위의 이미지보다 작은 크기로 구성된다. |

### 3-3-4. 전투 방식

|  |  |
| --- | --- |
| **예시 이미지** | 래퍼런스 – 가디언 테일즈 PVP |
| **설명** | * 플레이어들은 서로를 처치해야 게임에서 승리할 수 있다 * 최후의 1인이 남을 때까지 싸우는 배틀로얄 형태이다. * 위 이미지에서 보이는 것처럼 상하좌우를 오가고, 스킬을 사용하여 적과 싸워야한다. |

### 3-3-5. 조작 방법

|  |  |
| --- | --- |
| **예시 이미지** |  |
| **설명** | * 플레이어는 좌측 하단 조이스틱으로 상하좌우로 이동이 가능하다. * 로비에서 선택했던 몬스터 스킬과 게임 중에 획득한 스킬 총 두 가지를 사용할 수 있다. * 각 스킬은 사용하면 랜덤한 다른 스킬을 사용하게 된다. |

# 4. 그래픽 컨셉

## 4-1. 2D와 3D 혼합

|  |  |
| --- | --- |
| **예시 이미지** | 래퍼런스 – 가디언 테일즈 |
| **설명** | * 배경 오브젝트들은 모델링으로 구성하고, 캐릭터는 2D로 구성하여 3D게임이지만 비교적 게임 볼륨을 작게 설계한다 * 현재 이미지는 탑뷰이며, 회의 내용에 따라 쿼터뷰로도 변경 가능하다 |

## 4-2. 배경

|  |  |
| --- | --- |
| **예시 이미지** | 래퍼런스 – 메이플 스토리 2 |
| **설명** | * 캐주얼 느낌의 배경을 조성하여 편안한 느낌을 준다 * 전체 이용가에 맞는 게임 분위기를 조성한다. |

## 4-3. 캐릭터

|  |  |
| --- | --- |
| **예시 이미지** | 래퍼런스 – 메이플 스토리 (핑크빈) |
| **설명** | * 대체로 귀엽고 개성있는 캐주얼 몬스터들로 구성되어있다. * 각 행동에 대한 애니메이션들이 있다 |

## 4-4. 맵 구성

|  |  |
| --- | --- |
| **예시 이미지** | 래퍼런스 – Surviv.io |
| **설명** | * 대부분이 평지, 물, 등 단순한 자연환경으로 이루어져 있다. * 건물들 이외엔 큰 오브젝트들이 없다. |

# 5. 모집 파트

## 5-1. 기획

|  |  |
| --- | --- |
| **파트** | **주요 업무** |
| 컨텐츠  디자이너 | * 게임 내의 몬스터의 스킬, 행동 등 * 내부 맵의 구성 오브젝트, 스킬 등 * 이외에 부가적인 요소들 * 기획 회의에 참여 |
| 레벨  디자이너 | * 맵 내부 구성을 플레이어에게 맞게 설계 * 내부 데이터베이스를 작성하고, 밸런스를 조율 * 기획 회의에 참여 |

## 5-2. 그래픽

|  |  |
| --- | --- |
| **파트** | **주요 업무** |
| 2D 캐릭터  아티스트 | * 게임의 플레이어가 되는 몬스터 * 몬스터의 애니메이션 |
| 캐릭터 배경 원화 | * 캐릭터와 배경을 컨셉에 맞게 디자인 |
| 3D 배경  모델러 | * 게임의 배경 오브젝트 모델링 * 게임의 구성 건물 모델링 |

## 5-3. 프로그래밍

|  |  |
| --- | --- |
| **파트** | **주요 업무** |
| 클라이언트  프로그래머 | * 게임 내부에 해당되는 몬스터, 게임 규칙 등 * 협업을 통해 프로그래밍 예정 |