

## Project MOD

- PROJECT MOD Creators Invitational 2021에 크리에이터로 선정되어 참가하게 되었습니다.

### 참가 목적

- JavaScript 언어를 사용했던 경험을 토대로 게임개발에 적용해 봄으로써 저의 개발 능력에 대해 검증해보고 싶어 참가를 신청했습니다.
- 게임기획부터 배포까지 모든 것을 혼자 진행함으로써 게임이 전체적으로 어떻게 개발되는지 그 과정을 파악할 수 있는 좋은 기회라 생각했습니다.
- 공모전을 통해 새로운 게임들을 다뤄 봄으로써 다양한 환경에 적응할 수 있는 능력을 가지고 싶었습니다.

### 기획

- PROJECT MOD Creators Invitational 2021이 추구한 메타버스 세계를 잘 보여줄 수 있는 게임을 제작하기로 했습니다.
- 메타버스 컨셉에 맞게 다양한 사람들과 함께 즐길 수 있는 게임을 만들기로 했습니다.
- PC, 모바일 기기 두 플랫폼에서 플레이 해야 하므로 짧은 시간내에 간단하게 플레이할 수 있는 게임을 제작하기로 했습니다.
- 당시 재밌게 즐기고 있었던 폴가이즈라는 게임이 제가 제작하려는 게임과 유사한 점이 많아 참고하기로 했습니다.
- 대기실 맵에서 게임 매칭인원들이 일정 수 이상이면 게임이 시작됩니다.
- 각 스테이지들은 서로 다른 컨셉의 콘텐츠를 가지고 있으며, 주어진 시간내에 특정 목표를 달성하며 진행되는 방식입니다.
- 마지막 스테이지가 종료되면 다시 대기실 맵으로 돌아오고 인스턴스 게임이 종료됩니다.

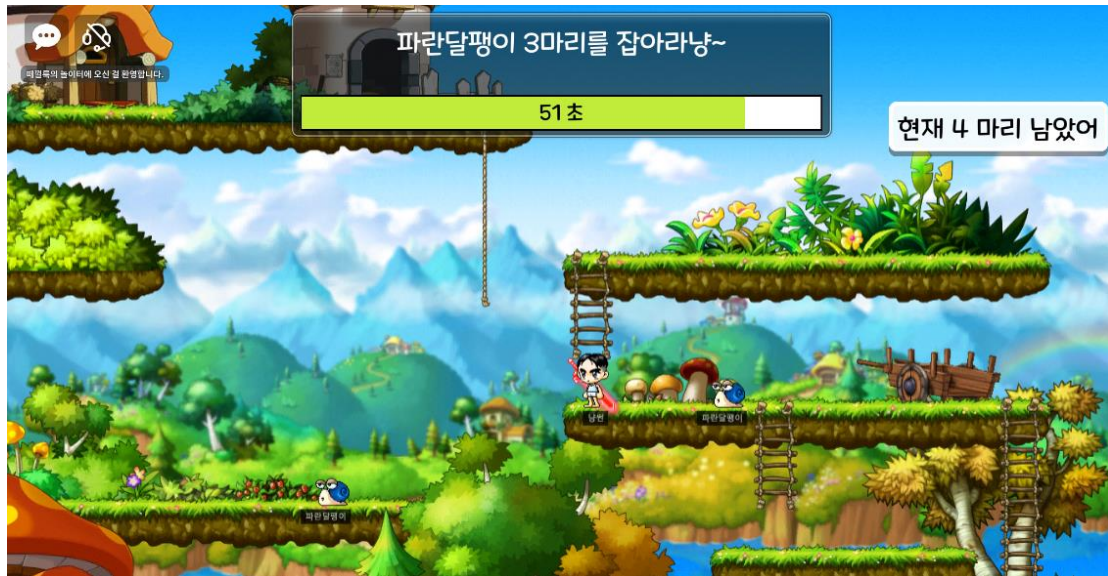
## 게임 설명

### - 대기실



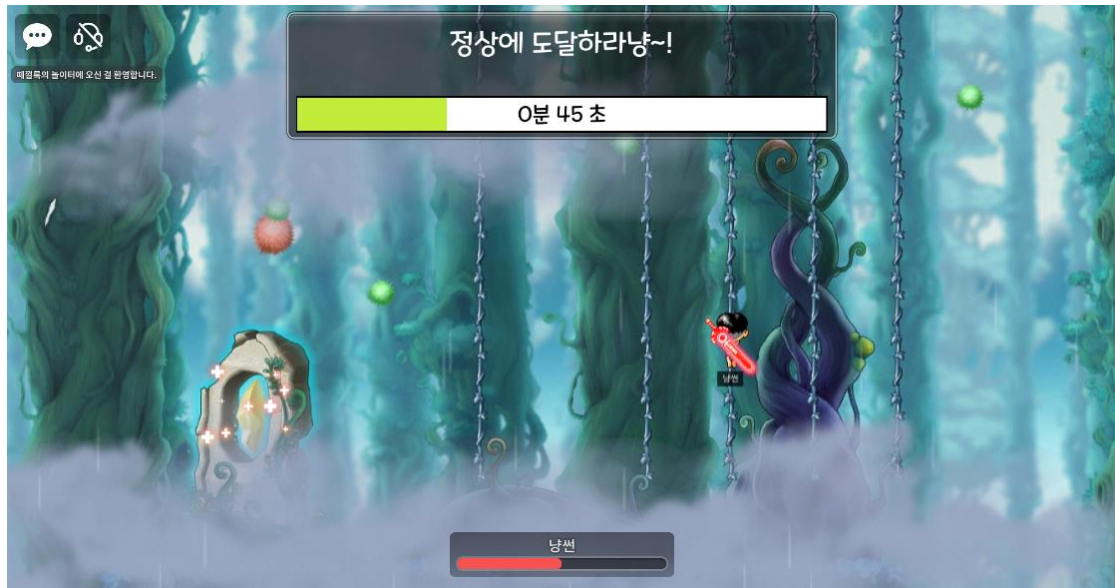
- 게임 입장 시 최초로 입장하는 정적맵으로 인스턴스 게임에 참가하기전 대기하는 곳입니다. 인스턴스 게임이 종료되면 다시 대기실로 돌아옵니다.
- 화면 상단의 참가버튼을 통해 인스턴스 게임에 참가할 수 있습니다.
- 매칭 인원이 10명 이상이면 게임이 곧 시작된다는 알림과 함께 일정시간 뒤 게임이 시작됩니다.
- 매칭 중이던 플레이어들은 모두 1스테이지로 이동합니다.
- 대기실과 인스턴스 게임 맵에는 망원경 오브젝트가 있습니다. 망원경은 타게임의 관전모드와 비슷한 시스템으로 스테이지를 클리어한 유저들이 타유저의 플레이를 볼 수 있는 장치입니다.
- 망원경의 조작법을 알려주기 위해 관련 NPC를 배치했고, 대화를 통해 망원경 사용법에 대해 배울 수 있도록 했습니다.

## - 1스태이지



- 제한 시간 내에 타유저들보다 먼저 정해진 수만큼의 몬스터를 잡는 스테이지입니다.
- 마지막 일격으로 몬스터를 잡은 유저에 한해 킬카운트가 올라가며 킬카운트가 3이 되면 스테이지를 통과할 수 있게 됩니다.
- 몬스터는 일정 시간마다 랜덤한 위치에 소환됩니다.
- 소환되는 몬스터 마리 수를 제한하여 전체 인원의 일정 비율은 목표를 달성하지 못하도록 했습니다.
- 유저의 공격에 치명타 확률을 넣어 랜덤성의 재미를 넣었습니다.
- 하향 점프 기능을 제거하여 맨 위쪽 지역에서 몬스터를 잡기위해 기다리는 이점을 줄이고자 했고, 플레이어와 몬스터가 숨을 수 있는 수풀 오브젝트 등을 추가해 플레이어들이 한 곳에 몰리는 현상을 방지했습니다.
- 화면 상단에 스테이지 목표와 남은시간을 알려주는 UI를 배치했습니다.
- 화면 우측상단에는 현재맵에 존재하는 모든 몬스터의 수를 알려주는 UI를 배치했습니다.

## - 2스태이지



- 제한 시간 내에 정상까지 도달해야 하는 스테이지입니다.
- 크게 3개의 컨셉을 가지는 구역으로 나누어 지루함을 줄였습니다.
- 캐릭터의 이동속도, 점프력 제한했고 독 데미지를 주는 밧줄, 움직이는 포자를 배치하여 플레이어들의 이동을 방해하도록 했습니다.
- 특정 장소의 밧줄들은 랜덤한 위치에 생성되는데, 그 중 1개의 밧줄만 위쪽으로 갈 수 있게 설정하여 랜덤성의 재미를 줌과 동시에 하위권 플레이어들에게도 역전할 수 있는 기회를 제공했습니다. 밧줄은 각각의 인스턴스 게임마다 서로 다른 랜덤한 위치에 배치됩니다.
- 방해요소들로 인한 체력감소가 큰 스트레스로 작용할 것 같아 구역별로 체력을 회복시켜주는 오브젝트를 배치했습니다.
- 또한 캐릭터 사망시 처음부터 재시작해야 하는 스트레스를 줄이기 위해 회복 오브젝트에 체크포인트 기능도 추가했습니다.



### - 3스태이지



- 제한 시간 내에 주어진 문제에 맞는 답을 선택하는 스테이지입니다. (OX퀴즈)
- 타유저들을 관전할 수 있는 기능을 가진 망원경을 문제를 푸는데 사용하게 하여 색다른 재미를 주고자 했습니다.
- 총 3가지 종류의 몬스터가 랜덤으로 소환되는데, 소환된 마리수를 가지고 +, - 계산을 하여 문제를 풀어야 합니다.
- 소환된 몬스터들을 계속해서 좌우로 움직이게 하여 유저들의 계산을 방해하도록 했습니다.
- 유저들은 계산한 값이 맞는지 틀린지를 판단하여 O 또는 X 위치로 이동해야 합

니다.

- 계산시간을 촉박하게 설정하여 플레이어들에게 긴장감을 주었습니다.
- 제한 시간이 종료되면 몬스터들을 중앙에 하나씩 이동시켜 주며 마리 수를 확인시켜 주며 정답을 알려줍니다.
- 게임이 종료되면 플레이어들을 모두 대기실로 이동시키고 인스턴스 게임이 종료됩니다.