

두두둥 솔져스GDD

Mobile Defence Game +Tower

일지

[illegible]

목차

1. 게임 개요

- 게임 소개
- 게임 장르
- 게임 특징
- 게임 목표

2. 게임 플레이

- 게임 매커니즘
- 캐릭터
- 전투 시스템
- 리소스
- 스테이지 흐름
- 업그레이드

3. 세계관&스토리

- 세계관
- 스토리
- 시나리오

4. 캐릭터

- 캐릭터
- 타워

5. 장비

- 무기
- 헬멧
- 갑옷

- [산소통](#)

6. [레벨 디자인](#)

- [스테이지](#)
- [적](#)

7. [Ui 디자인](#)

- [메인 화면\(홈\)](#)
- [스테이지](#)

8. [적](#)

- [피감염체](#)

9. [기타](#)

-

[게임 개요](#) ↑

1. 게임 소개

- 두두둥 솔저스는 바이러스로 인한 피감염자들의 공격을 막으며 세상을 구하기 위해 피감염자들을 사살하는 비감염자들의 이야기를 담고있다.

2. 게임 장르

- 장르) 두두둥 솔저스는 모바일 세로 형식의 디펜스 게임으로, 기본적인 디펜스 장르에 타워를 설치 가능한 믹스 디펜스 형식의 게임이다.
- 뷰) 게임 맵 전체를 한 눈에 볼 수 있는 위성 뷰는 플레이어가 전체적인 전략을 계획하는 데 도움을 줄 수 있고 적들의 경로와 맵의 핵심 지점, 타워 등의 배치를 확인할 수 있는 위성뷰이다.

3. 게임 특징

- 두두둥 솔저스는 다가오는 적을 막아내 스테이지를 하나씩 클리어 해나가는 게임이다.
- 기본적으로 캐릭터가 착용한 무기를 바탕으로 적을 공격할 수 있으며 스테이지 안의 라운드가 올라갈 때 마다 스킬을 획득 및 강화하여 적을 막아낼 수 있다.

4. 게임 목표

- 생존 : 플레이어는 적의 공격을 버티고 스테이지를 차례대로 클리어 하는 것이 주요 목표이다.

- 전략적인 배치 : 다가오는 적을 막아내기 위해 기본 무기 뿐 아니라 타워를 배치 할 수 있기 때문에 타워를 효율적으로 건설하는 것도 게임 승리의 중요한 요소중 하나가 될 수 있다.
- 최고 스테이지 달성 : 플레이어들 사이의 경쟁 요소를 갖기 위해 플레이어들은 가장 마지막 스테이지를 클리어하여 랭킹에 올라가는 것이 목표중 하나가 될 수 있다.

게임 플레이 ↑

1. 게임 매커니즘

- 두두동 솔저스는 각자의 능력치를 가진 캐릭터가 착용하고 있는 무기의 성능을 바탕으로 스테이지안의 웨이브를 막아내게 된다.
- 스테이지 하나당 웨이브는 **5~15**단계로 나뉘지게 되고, 초반에는 **5**웨이브를 막는것을 끝으로 시작해 마지막에는 **15**웨이브를 다 막는 것이 클리어 조건이 된다.
- 게임 속 캐릭터들은 기관지를 통해 바이러스가 들어오는 것을 막기 위해 헬멧을 쓰고 있는 상태이며, 피감염자들로 인해 호흡이 불안하기 때문에 산소량이 일정량 정해져 있어, 타워를 설치 할 때 산소량을 소모하여 타워를 설치 할 수 있다.
- 산소량은 계속 줄어들기 때문에 **0**이 되면 아무런 행동도 하지 못하지만 적들을 처리할 때마다 산소량을 얻을 수 있으며 웨이브가 하나씩 끝날 때마다 산소량이 일정량 오른다.

2. 캐릭터

	캐릭터 유형	설명
1	분대장	게임을 시작하면 가지고 시작하는 기본 캐릭터.
2	퇴역군인	인게임 화폐로 구입 가능한 캐릭터. 기본 캐릭터보다 월등한 능력치를 가지고 있다.

3	특수부대	이벤트로 받을 수 있는 캐릭터. 퇴역군인과 동일하진 않지만 비슷한 능력치를 가지고 있다.
---	------	---

3. 전투 시스템

- 게임 스테이지 안의 맵은 세로 모바일 형식으로 화면 위에서부터 화면 아래에 있는 방어벽을 향해 적들이 내려오며 유저가 가지고 있는 캐릭터는 방어벽 가운데에 위치해있다.
- 타워는 방어벽 앞쪽에 5x6사각형 박스중 각 타워마다 차지하는 칸 수로 채워지며 적들은 타워를 공격 할 수 없으며 타워를 통과하며 이동 할 수도 없다. 황열로 타워가 다 설치되어 있을 경우, 적 몸들은 양 옆으로 이동 할 수 있다.
- 적 몬스터들은 웨이브가 지날수록 소환되어 공격오는 몬스터들의 수가 많아지며 5,10,15웨이브에서는 엘리트 몬스터 또는 보스 몬스터가 등장한다.
- 플레이어는 화면 우측에 나와있는 산소통의 게이지를 통해 타워를 설치 및 행동을 유지할 수 있으며, 타워를 설치하는 산소량도 각 타워마다 다르기 때문에 적절한 타이밍에 타워를 설치하는 것도 플레이어의 역량에 속해있다.
- 적 몬스터들을 잡으면 산소를 일정량 받을 수 있으며 타워가 설치된 이후에 타워의 공격유무는 산소량과는 관련이 없어진다.
- 웨이브를 다 막으면 스테이지 클리어로 스테이지 종료. 또한 방어벽의 체력이 0이 되었을 경우, 산소량이 0이 되어 일정 타이밍이(Ex30초) 지났을 경우에도 스테이지가 도중 종료된다.

4. 리소스

- 유저는 게임을 시작하여 튜토리얼을 완료할 시 게임 내 재화인 철을 얻을 수 있다. 이 철은 무기 구입, 장비 강화, 무기 강화, 스킬 강화, 방어벽 강화, 타워 강화 등 게임 내에 소모되는 플레이어 자원의 대부분의 비중을 차지한다.
- 유저는 스테이지 클리어 보상 및 클로버 구매를 통한 보석을 얻을 수 있다. 이 보석으로는 강화 재료, 철 등을 구입할 수 있다.
- 유저는 직접 구매를 할 수 있는 클로버를 구입하여 보석 및 게임 내 콘텐츠에 필요한 자원을 구입 할 수 있다.

5. 스테이지 흐름

- 스테이지는 첫 튜토리얼 섹터1 을 거쳐 섹터2, 섹터3 순서대로 초반에 적응을 돕기 위한 단계를 거쳐 섹터 입구, 바깥 섹터, 마트, 아파트, 철물점 등 각 지역의 랜드마크까지 점령하여 점점 영역을 넓혀 나가는 느낌을 받을 수 있다.

6. 업그레이드

- 게임 내 장비는 헬멧, 갑옷, 무기, 산소통을 장착할 수 있고 코니와 철을 소모하여 장비의 레벨을 올릴 수 있다.
- 옵션을 장착 할 수 있는 구리가 있으며 각 부위별 구리의 옵션은 다르며 구리의 등급이 오를수록 옵션의 효과도 더 좋아진다.
- 각 장비를 강화하기 위해 스테이지를 클리어 혹은 훈련 카테고리에 있는 광산 콘텐츠를 통해 획득한 코니와 철을 소모하여 장비를 강화 할 수 있다.
- 방어벽은 지정된 스테이지를 클리어 할 때마다 강화 할 수 있게 되며 철을 소모하여 강화를 할 수 있다.
- 무기의 스킬은 일정 등급 이상이 되어야 해금되며 무기가 가진 스킬은 훈련 카테고리에 있는 사격장 콘텐츠를 통해 획득한 철과 총기술서를 소모하여 스킬을 강화할 수 있다.
- 타워 카테고리에 들어가게 되면 현재 보유한 타워의 업그레이드를 하거나, 보유중이지 않는 타워의 해금을 철과 총기술서를 통해 강화할 수 있다.

세계관&스토리 ↑

1. 세계관

- 두두둥 솔저스는 바이러스로 인한 피감염자들의 공격과 그를 막는 비감염자들의 이야기로, 백신 개발을 위한 연구 진행이 더 이상 불가능한 상태에서 피감염자들을 모두 사살해내고 세상을 다시 평화롭게 만들기 위한 비감염자들의 생존이 플레이어의 캐릭터에 달려있다.

2. 스토리

- 두두둥 솔저스는 한 곳에 모여있는 비 감염자들은 섹터를 나가 피감염자들로 뒤덮여진 세상을 처단하고자 밖으로 나가게 된다. 그 곳에서 생존에 필요한 음식이나 물품들이 준비한 마트, 재료들을 얻을 수 있는 철물점 등 이제는 그 곳을 지킬 사람이 없어 비활성화가 된 시설물들을 확보하여 그 곳에 있는 물품들을 방어기지 섹터 안으로 들여보내기 위해 적들을 막고 안전한 영토를 확보해나가는 이야기이다.

3. 시나리오

- 시나리오 보러가기

캐릭터 ↑

1. 캐릭터

- 두두둥 솔저스의 캐릭터는 인게임 안에서의 유저의 모습이라고 볼 수 있다. 캐릭터들은 각각의 모습을 하고 있으며 플레이어는 기본적으로 분대장이라는 캐릭터를 가지고 시작한다. 기본적으로 분대장 캐릭터가 있으며 기본 캐릭터이기 때문에 증가되는 능력치는 없다. 보석을 모아서 교환할 수 있는 퇴역군인 캐릭터는 기관총을 쏠 시 데미지가 **5%** 증가한다. 등의 기본 캐릭터를 제공한 이후에 얻게 되는 다른 캐릭터들은 각자의 능력치가 존재한다.

2. 타워

- 캐릭터의 인물들은 군인들로 되어있기 때문에 그들과 차별화 시키기 위해 타워의 종류는 선수 출신으로 구성되어 있다 (Ex - 양궁 선수, 수영 선수 등)
- 사용할 수 있는 타워는 스테이지를 클리어 해나갈수록 점점 해금 될 것이지만 스테이지 안에서 직접 사용 할 수 있는 타워들은 제한되어 있어 플레이어가 타워 각각의 능력치와 시너지를 고려해 해당 스테이지의 클리어를 위한 전략을 세워야 한다.
- 타워는 각각의 고유 공격 능력을 가지고 있다.

장비 ↑

1. 무기

- 플레이어의 장비 칸 중 하나를 차지하는 무기는 착용한 무기에 따라 스테이지 안의 공격하는 방식이 달라진다. 기본적으로 권총을 소지하고 있으며 더 나아가 공격속도는 낮지만 한방 한방 데미지가 큰 샷건, 데미지는 낮지만 공격속도가 빠른 기관총 등 다양한 총기를 사용하게 되어 있다.

2. 헬멧

- 플레이어의 장비 칸 중 하나를 차지하는 헬멧은 철과 코니를 소모하여 헬멧 자체의 레벨을 올릴 수 있으며, 구리를 장착하여 효과를 추가해 사용할 수 있다.

3. 갑옷

- 플레이어의 장비 칸 중 하나를 차지하는 갑옷은 철과 코니를 소모하여 갑옷 자체의 레벨을 올릴 수 있으며, 구리를 장착하여 효과를 추가해 사용할 수 있다.

4. 산소통

- 플레이어의 장비 칸 중 하나를 차지하는 산소통은 철과 코니를 소모하여 산소통 자체의 레벨을 올릴 수 있으며, 구리를 장착하여 효과를 추가해 사용할 수 있다.
- 산소통은 레벨이 오르며 게이지의 총량을 올릴 수 있으며, 게이지가 소모되는 값을 더 천천히 내려가게 강화할 수 있다. 또한 산소통의 구리 옵션은 헬멧, 갑옷과는 다른 효과를 가지고 있다.

레벨 디자인 ↑

1. 스테이지

- 각 스테이지의 레벨은 스테이지가 올라가면 올라갈수록 어려워 지는 것은 당연하다. 스테이지가 오를수록 웨이브의 숫자는 많아지며 웨이브당 개체수도 많아지게 된다.
- 첫 부분에는 튜토리얼 느낌을 주기 때문에 다소 쉽게 접근 할 수 있을 것이다.
- 스테이지 안에서 플레이어의 전략적인 타워 설치 심시티가 중요 요소가 될 수 있기 때문에 그에 해당하는 난이도가 펼쳐지게 될 것.

2. 적

- 적은 초반~중반까지는 온전히 새들이 종류별로 나올 것이다. 하지만 이 게임 안의 바이러스는 사람들 까지도 바이러스가 걸리기 때문에 중후반~후반에는 보스 몬스터 혹은 일반 몬스터로도 사람은 피감염자로 등장할 예정이다.

Ui 디자인 ↑

1. 메인 화면(홈)

- 두두둥 솔저스는 세로 형식의 게임이기 때문에 화면 위쪽에는 캐릭터 정보, 스테이지를 들어갈 때마다 소모되는 활동력, 철, 다이아, 클로버 양이 나와있다.
- 그 아래에는 이벤트 및 공지 등 텍스트를 볼 수 있는 hud가 있다.
- 중간에는 현 스테이지 단계의 상황과 다음 스테이지들의 상황도 볼 수 있다.
- 스테이지가 보이는 곳의 아래쪽에는 스테이지를 직접 들어가지 않고 활동력을 소모해 클리어 보상을 받을 수 있는 자동소탕, 해당 스테이지의 클리어 등급을 통해 B,A,S급당 받을 수 있는 보상 칸이 있다.
- 화면 아래에는 카테고리가 마련되어 있는데, 왼쪽부터 상점, 장비, 기지, 훈련, 타워로 되어있다.
- 상점에는 성장에 필요한 장비, 구리, 코니 등을 구매할 수 있고 구매를 하기 위한 철, 보석, 클로버 등을 구매할 수 있다.
- 장비 칸에는 현재 장착중인 장비와 착용하지 않고 유저가 가지고 있는 장비 및 구리들이 나와있다. 장비 칸에서 장비를 강화하거나 구리의 등급을 올릴 수 있다.
- 훈련 칸에는 스킬 강화, 광산 컨텐츠와, 사격장 컨텐츠, 방어벽 등이 있으며, 컨텐츠를 통해 획득한 코니와 철을 소모하여 강화할 수 있다.
- 타워 칸에는 현재 보유한 타워의 업그레이드를 하거나, 보유중이지 않는 타워의 해금을 철과 총기술서를 통해 강화할 수 있다.

2. 스테이지

- 스테이지에 들어서면 화면 맨 아래쪽에 회색으로 되어 있어 저마다의 칸을 차지하고 있는 타워들의 모습이 보인다. 아직 사용할 수 없어 보인다.
- 그 위에 방어벽이 설치되어 있다. 임시로 적의 공격을 막기 위해 손 가는대로 나무들을 묶어 놓은 서툰게 완성 되어 있는 모습이다.
- 방어벽안에는 군인의 모습을 한 캐릭터가 보인다. 권총을 들고 있다. 그 위를 보면 타워를 설치 할 수 있을 것 같아 보이는 작은 사각형 박스가 5x6의 칸을 이루고 있다.
- 그리고 화면 우측에 얇은 띠 모양의 게이지가 보인다. 시간이 흐름에 따라 점차 게이지량이 줄어드는 것이 보인다.
- 몬스터가 어느정도 내려왔을 때 무기를 든 캐릭터가 몬스터를 자동으로 공격한다.

적 ↑

1. 피감염체

- 적 몬스터는 웨이브가 늘어날 수록 개체수가 증가한다.
- 새 종류의 몬스터들이 주를 이루고 있다.
- 웨이브 몬스터와 웨이브가 끝난 마지막 웨이브의 보스 몬스터를 구별할 수 있다.
- 스테이지의 몬스터 마다 각각이 가지고 있는 능력치가 다르다.

기타 ↑

1.

2.