DCG 동대문 게임 제작 챌린지 신청서

팀 소개 (500~2000자)

음파게임즈는 10년지기 세 친구로 구성된 3인 개발팀입니다. 팀 구성은 세 파트로 구성되어 있으며 각각 프로그래밍 파트와 디자인 파트, 애니메이션-이펙트 파트로 구성되어 있습니다.

게임 제작에 관심을 가지고 공부하던 중 미래에 대한 대비와 자신의 능력을 기르고 성장하고자 게임 개발을 시작하게 되었습니다. 그 후 게임에 대한 관심이 있는 팀원들이 하나 둘 합류하며 팀을 결성하게 되었습니다.

팀 결성 이후 어떤 게임을 만들지 팀원들과 논의를 진행하였고, 알고 지낸 기간이 긴 만큼 서로의 의도나 장점을 쉽게 파악하여 쉽게 소통할 수 있었습니다. 또한 각자 가지고 있는 확고한 게임성의 취향 덕분에 개발 방향을 확고히 할 수 있었습니다.

그렇게 게임의 장르와 형태를 기획하여 제작을 시작하였고 현재 프로토 타입 단계에 있으며, 8월달 이네에 베타테스트를 목표로 개발 중입니다.

다만 팀원 중 대부분이 학생 신분이고, 현업에 대한 지식이 부족하여 개발하는데 어려움을 겪고 있습니다. 또한 기획을 담당하고 관리할 팀원이 없고 관련 경험이 없는 만큼 구체적인 기획안을 세우고 설계하는데도 어려움이 있습니다. 이런 어려움이 있기에 저희 팀에게 이번 동대문 게임 제작 챌린지는 큰 의미를 가지고 있습니다. 게임 제작 챌린지는 결과물을 평가받고 홍보할 수 있는 여타 일반 공모전과는 다르게, 전문가의 멘토링이나 인프라 지원을 통하여 게임 제작을 지원받을 수 있어 팀원들이 더욱 성장하고 게임 개발자에 한층 가까워질 것이라 생각하여 DGC에 참가하게 되었습니다.

음파게임즈의 목표는 동내 오래된 국밥집 같은 게임을 만드는 것입니다. 눈에 띄게 화려하진 않지만 꾸준히 찾아주는 사람이 있어 묵묵히 자리를 지키는 그런 게임을 만드는 것이 최종 목표입니다. 동대문 게임 제작 챌린지를 통해 저희 팀이 한층 성장하고 목표를 이룰 수 있는 기회로 삼고 싶습니다.

콘텐츠 소개

“미네르바 용병단”은 로그라이크 슈팅 디펜스 장르의 모바일 게임입니다. 해당 장르와 플랫폼을 선택한 이유는 저희 팀이 제작한 게임을 사람들이 쉽게 접했으면 하는 바람이 있었고, 이런 조건을 만족하는 플랫폼이 모바일 플랫폼이었습니다. 하지만 모바일 플랫폼이라는 특성상 PC나 콘솔 환경에 비해 조작이 불편하다는 단점이 있었고, 이런 단점을 해결하고자, 이동이라는 조작이 생략되어 조작이 간편한 디펜스 라는 장르가 메인 장르로 선택되었습니다. 메인 장르가 정해진 뒤 팀원 각자가 좋아하는 분야인 로그라이크와 슈팅액션이라는 장르가 합쳐져 최종적으로 로그라이크 슈팅 디펜스라는 장르를 구상하게 되었습니다.

게임의 배경은 어느 날 갑자기 세계 각지에 포탈이 열리며 외계문명의 공격을 받는 지구와, 이를 막고 도시를 지키기 위해 파견되는 “미네르바 용병단”에 대한 내용입니다.

게임 플레이에 대한 설명입니다. 플레이어는 도시에 파견될 캐릭터를 선택하여 게임을 진행합니다. 게임이 시작되면 웨이브라 불리는 적들의 공격이 시작되며 플레이어가 지키는 방어선을 파괴하려 합니다.

플레이어는 캐릭터별 특색 있는 스킬과 무기를 이용하여 적들의 공격을 막아내는 것이 목표입니다. 또한 모은 재화를 통해 보조 용병 캐릭터를 고용할 수 있습니다 “미네르바 용병단”에는 플레이어가 선택하여 플레이 할 수 있는 플레이어블 캐릭터 외에도 보조 용병 캐릭터가 있습니다. 보조 용병 캐릭터는 용병 목록 중에서 랜덤하게 선택되어 파견되며, 각각의 용병들마다 특수한 능력을 가지고 플레이어에게 도움을 줍니다.

용병들은 보조공격을 하거나 방어선을 회복하고, 플레이어에게 강력한 버프를 주는 등 여러 효과를 가지고 있습니다. 특정 용병들은 조합을 통해 특수한 추가 효과를 발휘하는 특수용병으로 합쳐 지기도 합니다. 각각의 파견은 독립된 게임으로 진행되며 매번 캐릭터별 정해진 초기값으로 시작됩니다.

한번의 시도에서 적들의 공격을 완벽하게 막지 못했다 하더라도, 획득한 재화를 통해 캐릭터의 성장률을 강하고 다시 도전할 수 있습니다. 이렇게 플레이어는 반복 플레이를 통해 강화된 캐릭터로 다양한 시도를 할 수 있습니다.

“미네르바 용병단”의 특징으로는 매 게임마다 처음부터 성장하는 AoS적인 요소와 캐릭터 별로 컨셉과 플레이 방법이 다른 다양성, 매번 선택되는 용병단과 이들이 조합되며 나타나는 로그라이크 적인 성장요소가 있습니다. 또한 플레이어의 플레이 동안 조금씩 스토리가 진행되며 클리어 했을 시에만 스토리가 진행되는 것이 아니라 플레이어의 패배에서도 스토리를 진행하여 반복플레이의 지루함을 줄일 수 있도록 기획 중 입니다.

현재 “미네르바 용병단”은 프로토 타입 단계에 있으며 좋은 서비스를 제공하기 위해 여러 방면으로 고려하고 개발하고 있습니다.