



# GameProject

---

팀장 2017250002 권제한  
팀원 2017250024 오재영

# GameProject

---

프로젝트 주제 결정 이유



게임 컨셉



구현 세부 사항



# 프로젝트 주제 결정 이유

GameProject



## 졸업 후 진로

팀을 편성하고 서로의 진로에 대해 말해본 결과  
게임프로그래밍과 게임그래픽에 각각 관심이  
있어 프로젝트를 게임으로 정하게 됨



## 코로나 시대

코로나로 인해 우리나라의 비대면 서비스에 대한  
필요성이 급격하게 커졌고 그로 인해 게임 역시  
대표적인 수혜 종목으로 꼽히며 수요가 늘어남



## 바뀌는 인식

게임이 4대악으로 분류되는 등 게임에 대한 인식이  
좋지 않던 이전과 달리 현재는 부모와 자식이 함께  
하는 등 인식이 긍정적으로 바뀌고 있음



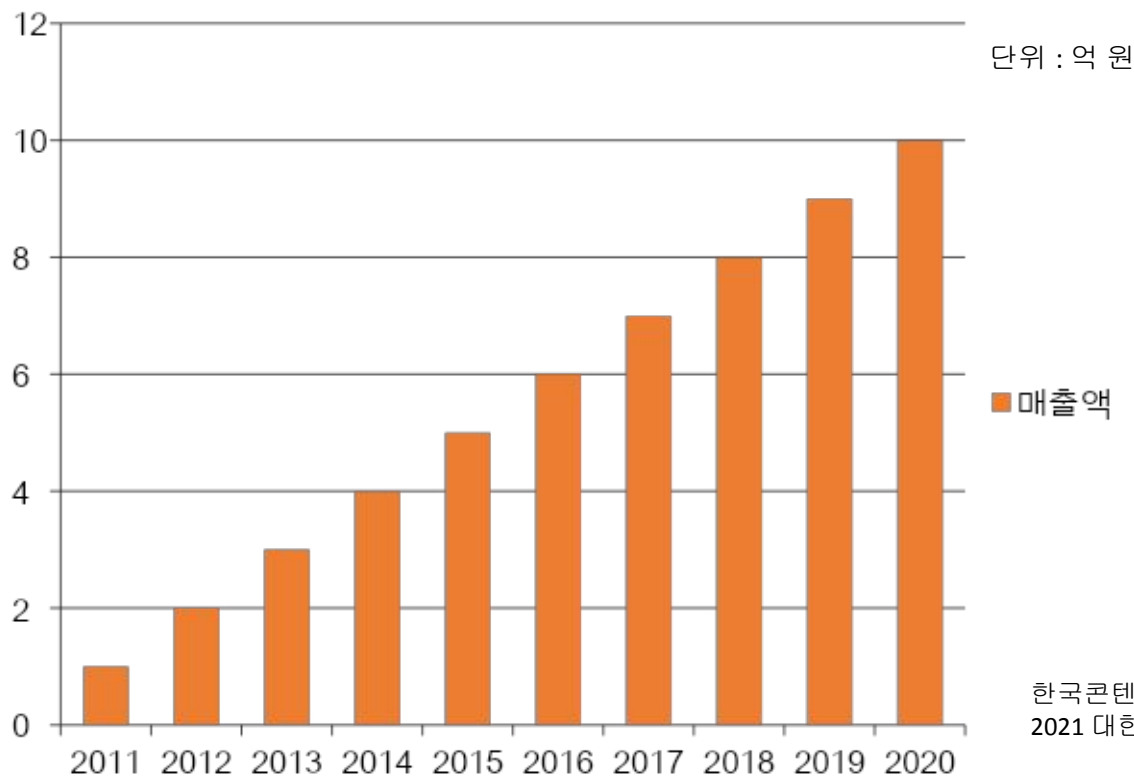
## 개발에 대한 흥미

개발 주제를 게임으로 하여 개발에 대해 지루함을  
줄이면서 지속적인 개발을 이어나가 실력 향상으로  
이어지도록 함

# 프로젝트 주제 결정 이유

GameProject

국내 게임 시장 전체 규모(2011년 ~ 2020년)

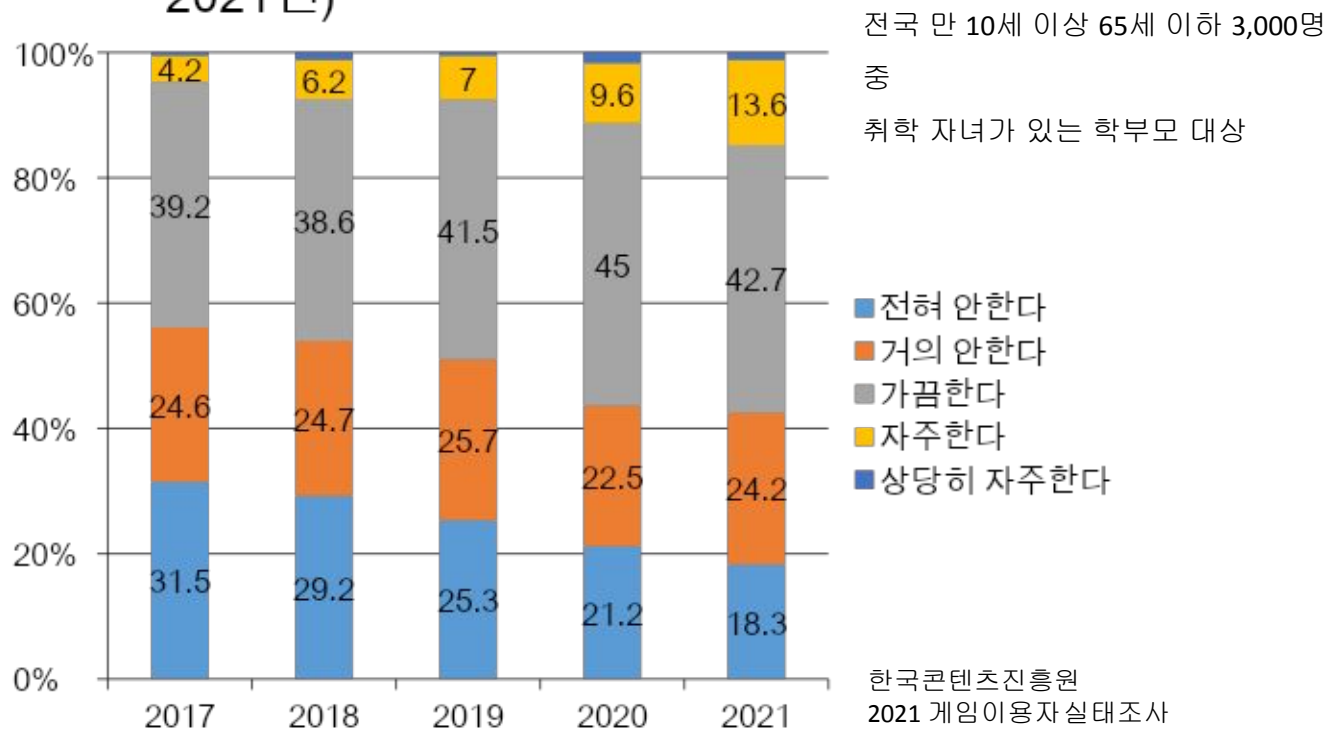


한국콘텐츠진흥원  
2021 대한민국 게임백서

# 프로젝트 주제 결정 이유

GameProject

자녀와 함께 게임 이용 여부(2017년 ~ 2021년)



# 게임 컨셉

GameProject



# 게임 컨셉

GameProject

## 게임 장르

타워디펜스, 액션

## 그래픽

3D 그래픽

## 플레이 시점

3인칭 시점

## 타겟층

남성 청소년 ~ 성인 (대략 13세 ~ 50세)

## 배경

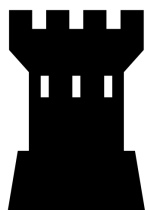
타워, 학교, 해저, 무인도, 광산, 던전 등

## 개발 프로그램

Unity

## 플랫폼

PC



매 챕터마다 바뀌는 맵의 형태에 따라 플레이어블 캐릭터로 직접 돌아다니며 함정과 장애물을 설치하고 웨이브가 시작되면 가만히 보고만 있는게 아닌 캐릭터를 움직여 설치한 함정, 장애물과 함께 적을 막아내는 게임



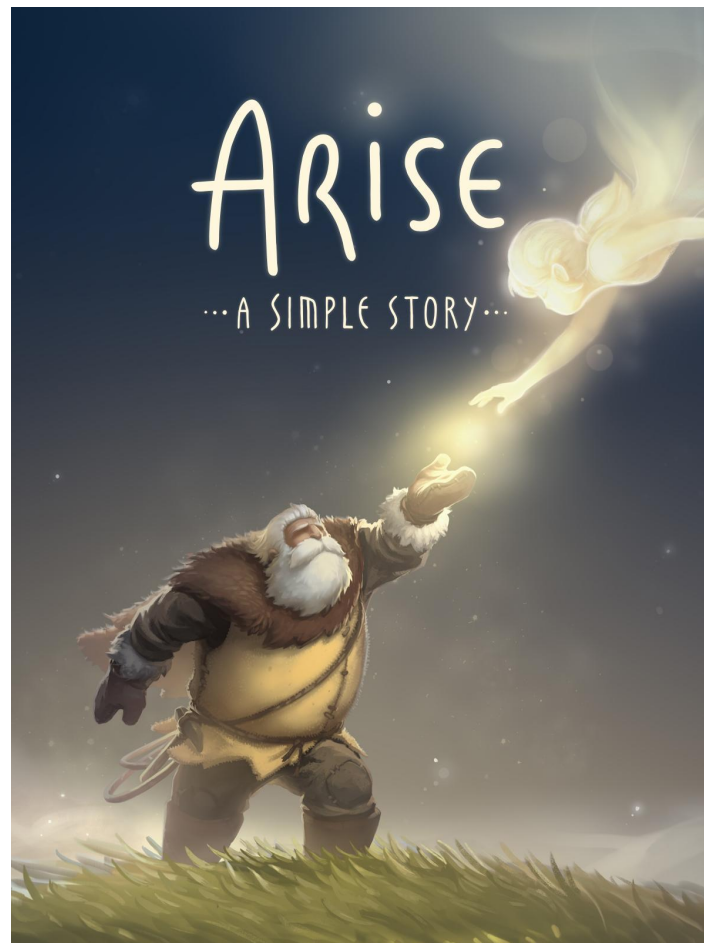
# 구현 세부 사항

## GameProject

### 플레이어 캐릭터

Arise: A Simple Story에 나오는 캐릭터 디자인처럼  
로우폴리곤으로 캐릭터를 직접 구현해보는 것이 목표

구현 캐릭터 종류는 1가지로 생각중이며 이후 상황을  
고려해 가능하면 각각 다른 능력치를 가진 2가지  
이상의 캐릭터를 선택할 수 있게 구현할 예정





# 구현 세부 사항

GameProject

## 무기 및 능력

무기는 총이나 활 중 선정되는 게임 배경에 따라 결정할 것이며 직접 구현을 시도해보거나 에셋을 활용할 예정

능력은 마법을 쓰는 등 이펙트를 필요로 하는 능력보다는 일정 시간동안 공격력이나 방어력 증가, 함정 피해량 증가 등의 능력치 관련 능력을 생각중



# 구현 세부 사항

## GameProject

### 함정 및 장애물

적이 밟으면 느껴지는 종류나 지속 피해를 입히는  
종류의 장판계열 함정과 적의 이동 경로를 바꿀 수  
있는 바리게이트 종류의 장애물, 벽에 설치하는  
톱날 함정, 그런 함정과 장애물을 보조 및  
강화해주는 등의 설비들을 생각중이며 개발  
과정에서도 여러 종류의 함정을 더 추가할 예정



적이 밟으면 피해를 주는 바늘 함정



적이 지나가면 피해를 주는 화살 함정

# 구현 세부 사항

## GameProject

### 맵 디자인

현재 생각중인 맵 컨셉은 타워, 학교, 해저, 무인도, 광산, 던전 등이 있는데 결정 사항에 따라 맵 디자인도 바뀔 예정

시대적 배경도 정해지는 맵 컨셉에 따라 결정할 것인데  
현재 생각하는건 두 가지 정도로 오क्स 머스트  
다이3와 같이 중세시대나 학교가 맵 컨셉으로 정해질 시  
근현대시대로 결정할 예정

결정되는 맵 컨셉과 시대적 배경에 따라 함정이나  
장애물의 모델링도 다르게 해야하므로 신중히 결정할  
사항



중세시대 배경 게임 마운트 앤 블레이드 2



근현대시대 배경 게임 레인보우식스시즈

# 구현 세부 사항

## GameProject

### 적 캐릭터

적 캐릭터는 플레이어 캐릭터처럼 로우폴리곤으로 구현할 것이며 이전 맵 디자인에서 언급한 배경에 따라 외형이 결정될 예정

타워 : 오크, 기사, 유령 등

학교 : 좀비, 학생, 테러범 등

해저 : 어인, 해적 망령 등

무인도 : 식인종, 동물 등

광산 : 드워프, 벌레형 괴물 등

던전 : 악마, 요정, 모험가 등

적의 컨셉이 정해지면 그에 따른 여러 종류를 만들어 각각 다른 특성을 가지게 만들 것



오크스 머스트 다이 3 에 나오는 오크



마비노기에 나오는 사하긴파이터



레프트 4 데드 에 나오는 좀비





감사합니다

