

2018 2학기 컴퓨터 게임 기획

제안서 작성 수행평가

떡상 ↑ 떡락 ↓ 코인 소녀

기획서

한세사이버보안고등학교 게임과 2학년 1반 24번

한규언

목차

게임 개요

- 게임 기본 정보
- 기획 의도
- 게임 특징

게임 컨셉

- 메인 컨셉
- 그래픽 컨셉
- 시놉시스

게임 화면

- UI 플로우차트
- UI 스토리보드

인 게임 시스템

- 게임 플로우차트
- 게임 규칙
- 투자 시스템
- 캐릭터 이동 시스템
- 캐릭터 능력 시스템
- 전투 시스템
- 떡락존 시스템

게임 콘텐츠

- 거래소
- 채굴
- 내 지갑
- 가상화폐(캐릭터) – 역할군 별 대표 캐릭터 1개씩
- 랭크 게임

시장조사 및 차별화

- 유사 게임 분석 및 차별화

개발 일정

- 개발 팀 구성
- 개발 일정표

출처 정리

1. 게임 개요

- 게임 기본 정보

떡상떡락 코인 소녀는 상대방이 가지고 있는 코인들을 상장 폐지시키는 것을 목표로 코인(캐릭터)에 투자하고, 이동시키고, 능력을 발동해 진행하는 턴제 보드형 전략 게임입니다.

- ❖ **제목** : 떡상↑떡락↓ 코인 소녀
- ❖ **장르** : 턴제 보드형 전략 게임, 소셜 카드 게임
- ❖ **개발 엔진** : Unity
- ❖ **플랫폼** : 안드로이드 4.1 버전 이상을 지원하는 모바일 기기

- 기획 의도

❖ 2017년의 가상화폐 열풍

: 4차 산업혁명 시대라고 칭하는 지금, 대중적으로 가장 핫한 키워드를 꼽아보라면 ‘가상화폐’를 꼽는 이들이 많을 것입니다. 실시간으로 가격이 변한다는 점, 다른 투자 수단에 비해 무작위성이 큰 대신 큰 수익을 기대하기 좋다는 점(=하이리스크 하이리턴), 여러가지 종류의 가상화폐를 선택하여 투자할 수 있다는 점에서 가상화폐는 전세계적으로 큰 관심을 받았습니다. 저는 이러한 가상화폐의 특수성이 게임에 적용된다면 어떨까 생각하였습니다. 분명히 운이 큰 요소를 차지하지만 결국 현명한 투자자가 큰 수익을 가져가는 가상화폐 시장처럼 운으로 가득찬 게임인 것 같으면서도 결국엔 현명한 전략으로 플레이하는 플레이어가 승리하는 게임이 등장한다면, 규칙 내의 운적인 요소를 최대한 배제하는 최근 게임 트렌드에 정면으로 맞서는 새로운 게임이 될 수 있을 것입니다.

❖ 시장에서 강력한 모습을 보여주는 미소녀 의인화 게임

: 2010년대 중반, 일본으로부터 시작된 미소녀 의인화(일명 ‘모에화’) 열풍은 모바일 게임 시장에 큰 파장을 불러왔습니다. 특히 함선을 의인화한 ‘함대 컬렉션’, 충기를 의인화한 ‘소녀전선’ 등의 게임은 시장에서 큰 성공을 거두며 하나의 거대 프랜차이즈로 자리잡았습니다. ‘떡상떡락 코인 소녀’ 또한 깔끔한 일러스트와 탄탄한 게임 플레이, 플레이어가 납득할 만한 수집 요소 등을 적절히 첨가한다면, 가상화폐에 대한 대중의 관심과 미소녀 게임이 시장에서 받고 있는 관심이 합쳐져 큰 시너지 효과를 낼 수 있을 것이라 예상합니다.

- 게임 특징

❖ 새로운 투자 전략을 요구하는 보드 게임

: 상술했듯 가상화폐는 다른 투자 수단과는 달리 실시간으로 가격이 크게 변동하고, 무작위성이 크며, 큰 수익을 노릴 수 있다는 특수성을 가지고 있습니다. 즉, 하이리스크 하이리턴의 특성을 가지고 있다는 것입니다. 그러나 기존의 투자류 게임들은 로우리스크 하이리턴, 또는 미들리스크 미들리턴을 노리는 안정적인 투자 방식이 승리를 거두는 구조로 구성되어 있었습니다. 본 게임이 가상화폐의 특성을 훌륭히 따와 하이리스크 하이리턴 구조에서 현명한 투자자가 승리하는 구조를 구축해낸다면, 완전히 새로운 전략과 플레이 방식들이 등장할 것입니다.

❖ 실시간으로 변화하는 캐릭터 가치

: 기존 캐릭터 수집 RPG류의 게임에서는 캐릭터 성능에 따른 암묵의 등급이 매겨지는 것을 피할 수 없었습니다. 즉, 쓰는 캐릭터만 쓰이고 쓰이지 않는 캐릭터는 철저히 버려지는 구조를 가지고 있었다는 것입니다. 하지만 '떡상떡락 코인 소녀'에서는 유저의 실제 캐릭터 사용량, 거래소에서의 거래량 등을 계산하여 해당 캐릭터의 가격을 실시간으로 조정하고, 이로써 캐릭터의 능력 사용에 필요한 비용의 효율성을 조정할 예정입니다¹. 이를 통해 몇몇 캐릭터만 쓰이는 기존 게임들의 게임 구조를 바꾸고, 다양한 캐릭터가 다양한 조합으로 사용되며, 나아가 무수한 전략을 창출할 수 있는 환경이 구축될 것입니다.

❖ 여러가지 가상화폐를 수집하며 느끼는 재미

: 세상에는 무수한 종류의 가상화폐가 있습니다. 이렇게 많은 가상화폐에 각각의 독특한 개성을 붙여 매력적인 캐릭터로 다시 탄생시킨다면, 유저들의 관심과 사랑을 받을 수 있을 것이라 생각됩니다. 또한 다양한 능력치, 특수 능력을 가지고 있는 가상화폐들을 수집하며 게임을 즐기는 재미도 느낄 수 있을 것이라 예상됩니다.

¹ 캐릭터의 가격이 능력 사용 비용에 어떠한 영향을 끼치는지는 4.인게임 시스템 - 캐릭터 능력 시스템에 명시

2. 게임 컨셉

- 메인 컨셉

: 메인 컨셉은 가상화폐를 모에화하는것으로, 이를 통해 결과적으로 가상화폐와 미소녀 게임 양측의 개성을 살릴 것입니다. 메인 키워드는 다음과 같습니다



- 그래픽 컨셉

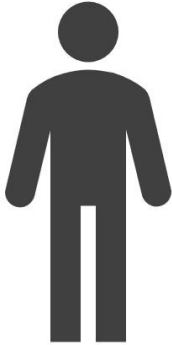
: 그래픽 컨셉은 일본 서브컬처계 그림체의 캐릭터, 그리고 정보를 확인하기 편리하도록 깔끔한 UI를 채택했습니다. 유사 게임, 같은 전략 게임들과 화려함, 게임 내 리소스의 스타일로 구분해본 결과는 다음과 같습니다.

(하스스톤, 클래시로얄, 데스티니차일드, 벽람항로, 소녀전선과 비교)



- 타겟 고객층

떡상↑떡락↓ 코인소녀 타겟 고객층

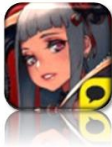





가상화폐, 투자, 전략, 보드 게임에 흥미를 가진

미소녀 게임 마니아층

주 타겟 : 10대 후반, 20대 초반의 남성

키워드 : 오타쿠, 애니메이션&게임 마니아, 일러스트, 서브컬처

게임의 타겟층은 '수집, 미소녀, 그를 활용한 게임 플레이'를 담고 있는 '데스티니 차일드', '벽람항로', '소녀전선', '요리차원' 등을 즐기는 플레이어층과 일치한다고 판단하였습니다. 따라서 위와 같은 타겟 고객층을 도출하였습니다.

- 세계관

세계관 개요

- ❖ 모든것이 컴퓨터로 대체된 사이버펑크풍 세계.
- ❖ 재산 보유량으로 계급을 나누는 계급 사회.
- ❖ 모든 화폐는 각자 가지고 있는 단말기에 가상화폐 형태로 저장되며, 대결 시나 호출 시 가상 홀로그램 인형 형태로 나타날 수 있음.
- ❖ 자신의 재산을 걸고 상대방과 대결²을 벌이고, 이긴 사람이 재산을 가져오는 구조가 활성화되어 있음. 낮은 계층이 높은 계층을 이기면 더 많은 재산을 획득함.
- ❖ 이 모든 것을 관리하는 왕이 존재하며, 왕이 누군지는 아무도 모름.

계층 구조

| | |
|-------|---------------------------------------|
| 제 1계급 | 상위 5%의 시민 계층. 대부분은 재산을 물려받은 재벌 계층임. |
| 제 2계급 | 상위 20%까지의 시민 계층. 하위 재벌 또는 사업가가 위주가 됨. |
| 제 3계급 | 상위 60%까지의 시민 계층 |

² 인게임 대전 시스템이 이 부분에 속함

| | |
|--------------|---|
| 제 4계급 | 상위 80%까지의 시민 계층 |
| 제 5계급 | 상위 100%까지의 시민계층 |
| 최하계층 | 측정이 무의미. 생명 유지를 위한 최소한의 재산만 가진 상태 또는 그 이하 |

- 시놉시스

: 모든 계급을 재산이 결정하는 국가, 어느 날 왕이 입을 열어 선포했다.

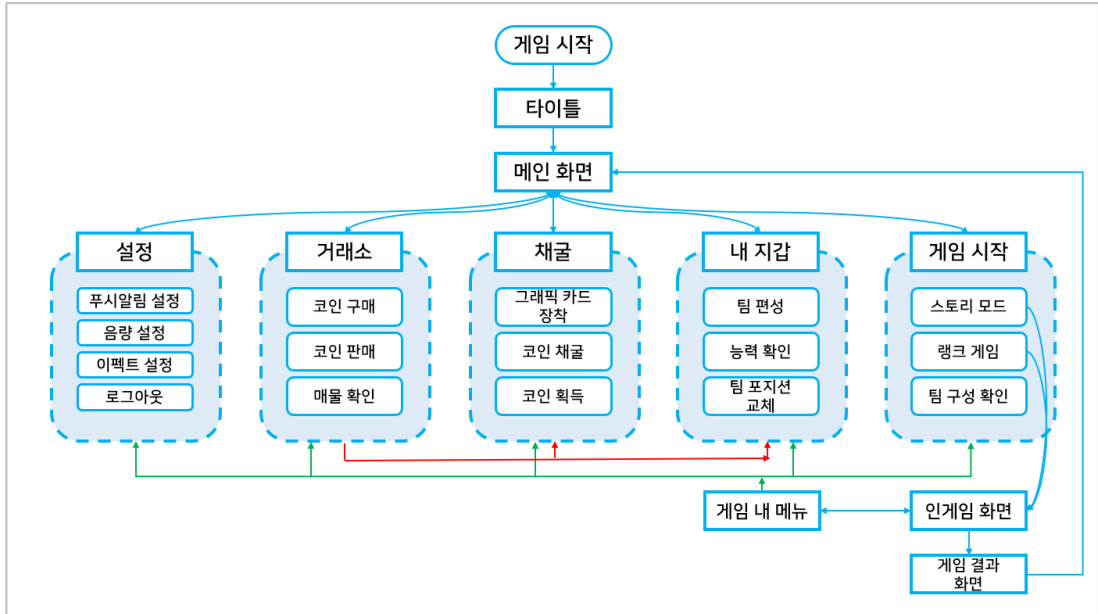
“지금부터 이 국가 최고의 재력가를 뽑는 경기를 시작한다. 참가 대상은 모든 국민이다. 경기 방식은 투자 대결을 통해 이뤄지고, 그 곳에서 승리해 최대한 많은 돈을 벌어들이면 된다. 우승자에게는 내 모든 재산, 권력을 물려줄 것이다.”

최하계층중에서도 제일 낮은 층에 속해있던 주인공은 이 소식을 듣고 인생 역전을 결심했다. 주인공은 비상한 두뇌를 활용해 재산을 얻는데 필요한 카드를 훔치고, 대결에 필요한 재산을 모으기 시작했다. 그리곤 자주 슬럼가에 찾아와 자신을 무시하던 제 1계급 재벌에게 승리하고, 전례없는 “대결 한 경기에 제 3계급까지 올라가기”에 성공한다. 모든 국민들에게 화제가 된 주인공은 왕의 자리에 앉기 위한 경기³를 시작한다.

³ 1계급 재벌에게 승리하는 내용이 튜토리얼이 될 예정임

3. 게임 화면

- UI IA(Information Architecture)

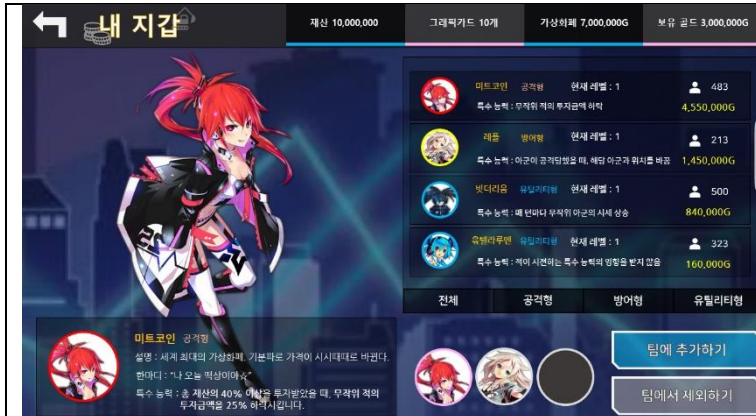


게임 내 UI 플로우는 일반적인 미소녀 게임의 UX를 본따, 메인 화면에서 모든 화면으로 접근할 수 있는 구조로 구성하였습니다.

거래소의 경우 거래소에서 취한 행동에 따라 본인의 화폐 보유 현황을 확인할 필요가 있으므로, 채굴 및 내 지갑 화면으로 이동할 수 있도록 UX를 구성하였습니다.

- UI 스토리보드

| 사진 | 설명 |
|--|---|
|  | <p>타이틀 화면</p> <ul style="list-style-type: none"> - 터치 시 소셜 로그인 후 메인 화면으로 이동 |
|  | <p>메인 화면</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모든 화면으로 이동할 수 있는 화면 - 본인의 팀 구성을 확인할 수 있으며, 가상화폐의 초상화를 터치하여 해당 가상화폐의 현재 정보를 확인할 수 있음 - 본인의 유저 정보, 랭크 게임 정보를 확인할 수 있음 |
|  | <p>거래소 화면</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자신이 보유한 코인을 팔거나, 새로운 코인을 구매할 수 있는 화면 - 현재 매물, 내 코인, 검색한 항목, 거래 기록 별로 나누어 확인할 수 있음 |
|  | <p>채굴 화면</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임 플레이로 얻을 수 있는 그래픽 카드를 소모하여 새로운 가상화폐를 채굴할 수 있는 화면 - 한 번에 4개의 채굴기 슬롯을 이용할 수 있음 |



내 지갑

- 보유하고 있는 가상화폐를 확인하고, 팀 구성을 할 수 있는 화면



게임 시작 화면

- 스토리 모드, 랭크 게임 중 하나의 모드를 선택하여 플레이할 수 있는 화면



대전 화면

- 실제 게임을 진행하는 화면
- 캐릭터에 투자된 금액, 사용 가능 금액을 합쳐 총 보유 재산으로 보여주고, 투자 가능한 금액을 사용 가능 금액으로 보여줌



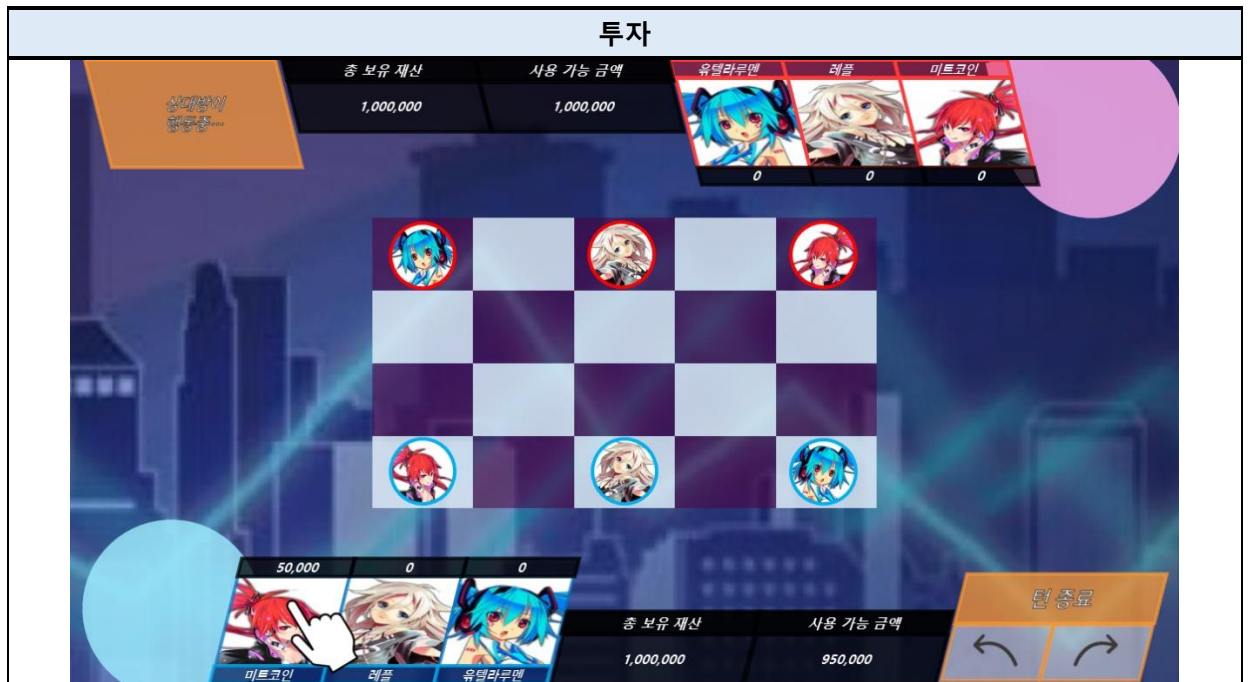
게임 결과 화면

- 게임 결과 표시
- 게임 도중 남은 재산 표시
- 보상으로 얻은 골드 표시
- 보상으로 얻은 아이템 표시
- 랭크 표시
- 결과에 따른 캐릭터 대사 표시
- 다음으로 터치 시 메인 화면으로 이동



| | |
|----------|---|
| 게임 준비 | 5x4의 타일 위에서 진행됩니다. 캐릭터들이 위와 같이 배치됩니다 (배치 순서는 팀 구성시 순서). 양쪽 플레이어에게 100만 골드의 재산이 분배됩니다. |
| 턴 시작 | 양쪽 플레이어에게 동시에 턴이 주어집니다. 턴이 진행되는 동안, 플레이어는 투자 및 이동을 할 수 있습니다. |
| 턴 종료 | 40초가 지나거나 턴 종료 버튼을 터치해 양 쪽 플레이어의 턴이 종료되면, 양 쪽 플레이어가 선택한 행동대로 게임이 진행됩니다. |
| 투자 결과 공개 | 양 쪽 플레이어가 투자한 결과를 공개합니다. |
| 캐릭터 이동 | 양 쪽 플레이어가 선택한 대로 캐릭터가 이동합니다. |
| 턴 시작 | 행동이 모두 종료되면, 다시 턴이 시작됩니다. |
| | |
| 게임 종료 | 한 쪽의 가상화폐가 모두 상장폐지되면, 게임이 종료됩니다. |

- 투자 시스템



화면 하단의 아군 캐릭터 초상화를 터치하면, 터치 한 번당 5만원 단위로 투자가 됩니다.



화면 우측 하단의 되돌리기 버튼을 터치해 방금 행동을 취소할 수 있습니다.

❖ 투자에 대한 기타 사항

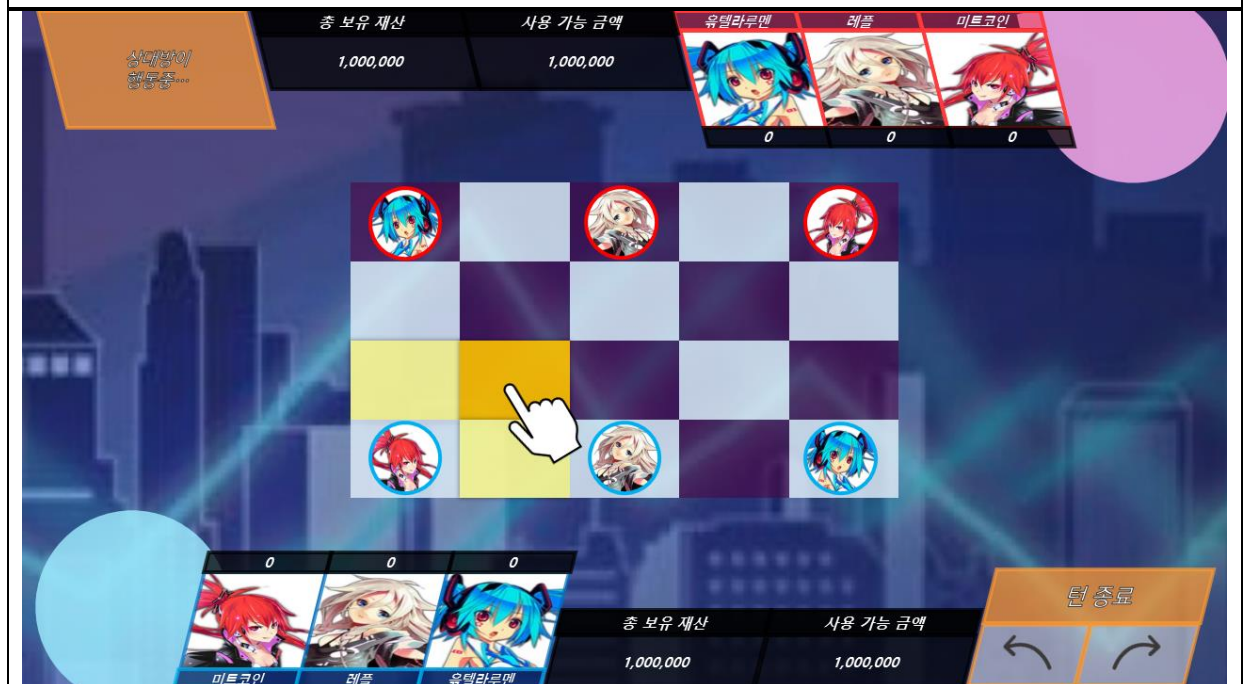
첫 턴에 모든 금액을 사용하여 투자하는 일이 없도록, 다음과 같이 게임 초반 투자할 수 있는 금액에 제한을 둡니다.

| | |
|----|-----------|
| 1턴 | 최대 5만 골드 |
| 2턴 | 최대 10만 골드 |
| 3턴 | 최대 15만 골드 |
| 4턴 | 최대 20만 골드 |
| 이후 | 자유 |

- 캐릭터 이동 시스템



보드 위의 아군 캐릭터 초상화를 터치하면, 이동 가능한 범위가 표시됩니다.



범위 내의 타일을 터치하여 이동할 타일을 정할 수 있습니다. 범위 밖을 터치하면 취소됩니다.



또는, 캐릭터 초상화를 원하는 타일에 드래그하여 이동할 타일을 정할 수 있습니다.



선택한 타일을 위와 같이 강조됩니다. 투자와 마찬가지로, 되돌리기 버튼을 통해 행동을 취소할 수 있습니다.

- 캐릭터 능력 시스템



예시 - 미트코인의 능력 발동

위와 같이 일정 조건을 충족하면, 캐릭터 능력이 발동됩니다. 캐릭터 능력이 발동되면 옆에서 캐릭터 전신 일러스트와 능력 설명이 등장하며, 설명의 마지막에는 그 능력으로 영향을 받은 실제 캐릭터가 표시됩니다.

❖ 특수 능력 종류

캐릭터 특수 능력에는 다음과 같은 종류가 있습니다.

| | |
|--------|---|
| 즉발형 | 일정 금액 이상을 투자받았을 때 바로 발동되는 효과입니다. |
| 대상 지정형 | 일정 금액 이상을 투자받았을 때, 대상을 지정하여 발동할 수 있는 효과입니다. |
| 전투형 | 전투 시에 발생하는 상황에서 자동으로 발동되는 효과입니다. |
| 턴 형 | 일정 금액 이상을 투자받은 상태일 때, 매 턴마다 발동하는 효과입니다. |
| 지속형 | 일정 조건을 만족할 시 계속 지속되는 효과입니다. |

- 전투 시스템



만약 캐릭터 이동 중 두 캐릭터가 한 타일 위에서 만날 경우, 전투에 돌입합니다.



더 높은 가격을 가진 캐릭터가 상대방 캐릭터를 상장폐지시킵니다. 상장폐지된 캐릭터는 보드 위에서 사라지며, 초상화가 어두워집니다. 상장폐지된 캐릭터에 투자되어있던 금액의 30%를 해당 캐릭터의 투자자에게 되돌려줍니다(상기 사진은 5만 골드의 투자 금액중 15000골드를 돌려받은 모습).

❖ 주가 변동 시스템 - 가격이 같은 두 캐릭터가 만났을 때



만약 캐릭터 이동 중 가격이 같은 두 캐릭터가 한 타일 위에서 만났을 경우, 주가 변동이 일어납니다. 그 즉시 한 쪽의 캐릭터의 시세가 5%~10% 하락합니다.



더 높은 가격을 가진 캐릭터가 상대방 캐릭터를 상장폐지시킵니다. 상장폐지된 캐릭터는 보드 위에서 사라지며, 초상화가 어두워집니다. 상장폐지된 캐릭터에 투자되어있던 금액의 30%를 해당 캐릭터의 투자자에게 되돌려줍니다(상기 사진은 10만 골드의 투자 금액중 30000골드를 돌려받은 모습).

- 떡락존 시스템



3턴에 한 번, 행동 종료 후 턴이 시작하기 직전에 떡락존이 생성됩니다.



떡락존이 생성되면, 그 안에 있는 가상화폐들의 시세가 하락합니다.

❖ 떡락존 세부 사항

떡락존은 게임이 길어질 때, 불리한 플레이어에게 대역전의 기회를 주거나 유리한 플레이어가 승부를 굳힐 수 있도록 하는 요소입니다. 하지만 후반에는 유리한 플레이어가 더 많은 가상화폐를 가지고 있을 확률이 높으므로, 유리한 플레이어가 2배, 3배까지 떡락존에 걸릴 확률이 높아지는 상황⁵을 연출할 수 있습니다. 따라서 불리한 사람에게 역전의 한 발이 될 수 있는 기회를 제공합니다.

| | |
|-------------------------------------|---------------|
| 발생 횟수에 따른 떡락존의 크기와 하락 비율은 다음과 같습니다. | |
| 1회 | 1x1(1칸) – 10% |
| 2회 | 2x1(2칸) – 20% |
| 3회 이상 | 2x2(4칸) – 40% |


⁵ 게임 후반, 떡락존이 3회 이상 생성되었을 때, 가상화폐가 1개 남았을 때 떡락존에 걸릴 확률 = 5%, 2개 남았을 때 걸릴 확률 = 10%, 3개 남았을 때 걸릴 확률=15%가 된다.

5. 게임 콘텐츠

- 거래소

거래소 시스템

← 거래소
재산 10,000,000
그래픽카드 10개
가상화폐 7,000,000G
보유 골드 3,000,000G



알림: 한규언님이 미트코인을 채굴하였습니다!

알림: 한규언님이 빗더리움을 채굴하였습니다!

알림: 한규언님이 유텔라루멘을 채굴하였습니다!

알림: 한규언님이 레플을 채굴하였습니다!

미트코인 공격형

설명: 세계 최대의 가상화폐. 기본파로 가격이 시시때때로 바뀐다.
한마디: "나 오늘 떡상이야!"

특수 능력: 총 재산의 40% 이상을 투자받았을 때, 무작위 적의 투자금액을 25% 하락시킵니다.

| | | | |
|---|--------------------|----------|------------|
| | 미트코인 공격형 | 현재 레벨: 1 | 483 |
| ↑ | 50,000 | | 4,550,000G |
| | 레플 방어형 | 현재 레벨: 1 | 213 |
| ↓ | 20,000 | | 1,450,000G |
| | 빗더리움 유틸리티형 | 현재 레벨: 1 | 500 |
| ↑ | 40,000 | | 840,000G |
| | 유텔라루멘 유틸리티형 | 현재 레벨: 1 | 323 |
| ↓ | 10,000 | | 160,000G |

매물
검색
내 코인
기록


구매

판매

거래소에서는 내가 가지고 있는 코인을 판매하거나, 새 코인을 구매할 수 있습니다. 화면 우측에서 매물, 검색, 내 코인, 구매 기록 순으로 확인할 수 있습니다.

거래소에서의 가격 책정 기준은 현재 매물량, 그리고 랭크게임에서의 해당 가상화폐 채용률을 바탕으로 합니다. 따라서, 해당 가상화폐가 과도하게 채용이 많이 될 시, 가격을 높이고 해당 가상화폐의 카운터 역할을 할 수 있는 가상화폐의 가격을 떨어뜨립니다. 이를 통해서 거래소의 가격 안정과, 랭크 게임에서의 가상화폐 채용 순환 현상을 구축할 수 있습니다.

← 거래소
재산 10,000,000
그래픽카드 10개
가상화폐 7,000,000G
보유 골드 3,000,000G



알림: 한규언님이 미트코인을 채굴하였습니다!

알림: 한규언님이 빗더리움을 채굴하였습니다!

알림: 한규언님이 유텔라루멘을 채굴하였습니다!

알림: 한규언님이 레플을 채굴하였습니다!

미트코인 공격형

설명: 세계 최대의 가상화폐. 기본파로 가격이 시시때때로 바뀐다.
한마디: "나 오늘 떡상이야!"

특수 능력: 총 재산의 40% 이상을 투자받았을 때, 무작위 적의 투자금액을 25% 하락시킵니다.

| | | | |
|---|--------------------|----------|------------|
| | 미트코인 공격형 | 현재 레벨: 1 | 483 |
| ↑ | 50,000 | | 4,550,000G |
| | 레플 방어형 | 현재 레벨: 1 | 213 |
| ↓ | 20,000 | | 1,450,000G |
| | 빗더리움 유틸리티형 | 현재 레벨: 1 | 500 |
| ↑ | 40,000 | | 840,000G |
| | 유텔라루멘 유틸리티형 | 현재 레벨: 1 | 323 |
| ↓ | 10,000 | | 160,000G |

매물
검색
내 코인
기록

구매

판매

❖ 채굴 상세

❖ 채굴 시스템에서 각 가상화폐가 등장할 확률은 다음과 같습니다.

| | | |
|-------------|-----------------|---------------|
| 프리미엄 | 거래소 매물가 상위 2% | 0%(그래픽카드로 보정) |
| A | 거래소 매물가 상위 15% | 10% |
| B | 거래소 매물가 상위 30% | 45% |
| C | 거래소 매물가 상위 60% | 25% |
| D | 거래소 매물가 상위 100% | 20% |

각 등급에 필요한 채굴 시간은 다음과 같습니다. 이를 통해 플레이어는 어떤 등급의 가상화폐가 등장할 지 예측할 수 있습니다.

| | |
|-------------|-----|
| 프리미엄 | 2시간 |
| A | |
| B | 1시간 |
| C | 30분 |
| D | 10분 |

그래픽 카드에는 등급이 있습니다. 그래픽 카드의 등급에 따라, 프리미엄 등급의 가상화폐를 뽑을 수 있습니다.

| | | |
|--------------|---------------------------|--------|
| 일반 등급 | 스토리에서 습득, 랭크 게임 하위권 | 보정 0% |
| 레어 등급 | 메인 스토리에서 습득, 랭크 게임 중하위권 | 보정 2% |
| 에픽 등급 | 메인 스토리에서 습득, 랭크 게임 중위권 | 보정 4% |
| 골든 등급 | 스토리 챕터 클리어로 습득, 랭크 게임 상위권 | 보정 8% |
| 프리미어 | 랭크 게임 최상위권 | 보정 10% |

- 내 지갑

←

내 지갑

재산 10,000,000

그래픽카드 10개

가상화폐 7,000,000G

보유 골드 3,000,000G



미트코인 공격형

설명 : 세계 최대의 가상화폐. 기본파로 가격이 시시때때로 바뀐다.
 한마디 : "나 오늘 떡상이아쑈"
 특수 능력 : 총 재산의 40% 이상을 투자받았을 때, 무작위 적의 투자금액을 25% 하락시킵니다.

미트코인 공격형

현재 레벨 : 1

483

4,550,000G

특수 능력 : 무작위 적의 투자금액 하락

레플 방어형

현재 레벨 : 1

213

1,450,000G

특수 능력 : 아군이 공격당했을 때, 해당 아군과 위치를 바꿈

빗더리움 유틸리티형

현재 레벨 : 1

500

840,000G

특수 능력 : 매 턴마다 무작위 아군의 시세 상승

유텔라루멘 유틸리티형

현재 레벨 : 1

323

160,000G

특수 능력 : 적이 시전하는 특수 능력의 영향을 받지 않음

전체

공격형

방어형

유틸리티형

팀에 추가하기

팀에서 제외하기

내 지갑에서는 가지고 있는 가상화폐들을 확인하고, 팀을 구성할 수 있습니다.

가상화폐의 이름, 속성, 특수 능력, 현재 레벨, 가격을 확인할 수 있습니다.

팀에 추가하기 버튼을 통해 팀에 추가할 수 있으며, 팀에서 제외하기 버튼을 통해 제외할 수 있습니다.

팀이 꽉 차있을 때 팀에 추가하기 버튼을 눌렀을 경우, 어떤 팀원을 뺄 것인지에 대한 팝업이 표시됩니다.


팀원 초상화를 좌우로 드래그하여, 왼쪽, 중간, 오른쪽 중 원하는 위치에 배치할 수 있습니다.


- 가상화폐


본 게임의 수집 요소입니다. 가상화폐를 구성하는 요소는 다음과 같습니다.

| | |
|-------|--|
| 이름 | 해당 가상화폐의 이름입니다. |
| 속성 | 공격형, 방어형, 유틸리티형으로 나뉩니다. 전투에 직접적인 영향은 없으나, 일반적으로 공격형이 유틸리티형에게, 유틸리티형이 방어형에게, 방어형이 공격형에게 강한 구조를 띄고 있습니다. |
| 레벨 | 해당 가상화폐를 여러 개 보유하고 있을 시, 보유하고 있는 만큼 레벨이 올라갑니다. 최대 5레벨까지 도달할 수 있습니다. |
| 특수 능력 | 가상화폐마다 가지고 있는 특수 능력입니다. 레벨에 따라 효과가 좋아집니다. |

❖ 가상화폐 예시 - 많은 가상화폐가 등장할 예정이나, 속성 별로 대표적인 캐릭터를 하나씩 명시합니다.

| 미트코인(공격형) | |
|---|---|
| <p>세계 최대 규모의 가상화폐. 많은 사랑을 받고 있으며, 어느 지역에서는 가상화폐 그 자체로 여겨지는 듯 하다. 굉장한 기분파로, 가격이 시시때때로 큰 폭으로 오르락내리락 한다.</p> |  |
| 배경 스토리 | 일러스트 |
| 특수 능력 | (즉발형) 총 재산의 40% 이상을 투자받았을 때, 무작위 적의 투자 금액을 레벨별 (10/14/19/23/25%) 하락시킵니다. |

| 레플(방어형) | |
|---|--|
| <p>세계 2위 규모의 가상화폐.</p> <p>다른 가상화폐와는 어딘가 다른 분위기를 띤다.</p> <p>들려오는 소문으로는 다른 가상화폐들과 사이가 그리 좋지 않다고 한다.</p> <p>하지만, 위험에 빠졌을 때에는 가장 먼저 달려오는 가상화폐다.</p> |  |
| <div>배경 스토리</div> <div>일러스트</div> | |
| 특수 능력 | <p>(전투형) 아군이 공격당했을 때, 총 재산의 (30/25/20/15/10)%를 지불하고, 이 카드와 위치를 바꿀 수 있다.</p> |

| 유텔라루멘(유틸리티형) | |
|--|--|
| <p>활발한 분위기의 가상화폐. 하지만 속은 굉장히 까맣다. 유텔라루멘에 홀려 구매했다가 손해를 본 재벌들이 상당히 많다고 한다.</p> |  |
| <div>배경 스토리</div> <div>일러스트</div> | |
| 특수 능력 | <p>(지속형) 이 가상화폐에 총 재산의(30/25/20/15/10)% 이상이 투자되어 있을 시, 이 가상화폐는 특수 능력의 영향을 받지 않는다.</p> |

- 랭크 게임

본 게임의 PvP 콘텐츠입니다. 일주일간 비슷한 점수대의 플레이어를 매칭시켜 경기를 시킵니다. 이긴 플레이어는 점수를 얻고, 진 플레이어는 점수를 잃습니다. 일주일의 지난 후, 플레이어 순위를 매겨 보상을 지급합니다.

| 랭크 게임 보상 | |
|------------------|---------------------------------|
| 제 1계급(최상위권, 3%) | 프리미어 그래픽 카드 1개, 골든 등급 그래픽 카드 3개 |
| 제 2계급(상위권, 10%) | 골든 등급 그래픽 카드 2개 |
| 제 3계급(중위권, 40%) | 에픽 등급 그래픽 카드 3개 |
| 제 4계급(중하위권, 70%) | 레어 등급 그래픽 카드 3개 |
| 제 5계급(하위권, 100%) | 일반 등급 그래픽 카드 5개 |

6. 시장 조사 및 차별화

- 유사 게임 분석 및 차별화

❖ 장르적 유사 게임

| 데스티니 차일드 | |
|---|---|
|  | <p>설치 수 1,000,000+</p> |
| |  |
| 유사 특징 | 다양한 개성의 캐릭터들을 수집하는 재미, 배치 순서에 영향을 받는 팀 구성, 미소녀 게임 |
| 차별화 | 캐릭터의 가치(티어)가 변함으로써 유저에게 다양한 재미를 선사한다는 점, 실시간 PvP로 이루어지기 때문에 팀 구성보다도 플레이어의 근본적인 투자 실력에서 PvP 성적이 갈린다는 점 |

❖ 플레이적 유사 게임

| 체스 | |
|---|--|
|  | <p>설치 수</p> <p>50,000,000+</p> |
| |  |
| 유사 특징 | 말을 움직여 상대팀의 말을 따먹어 진행한다다는 점, 한 턴에 한 말 씩 움직인다는 점, 각각에게 특수한 능력(이동 범위)가 있다는 점 |
| 차별화 | 말의 능력을 플레이어가 능동적으로 설정 가능하다는 점, 말의 가치가 턴마다 바뀔 수 있다는 점, 말의 이동뿐만이 아닌 투자에도 전략을 써야한다는 점 |

7. 개발 일정

- 개발 팀 구성

| 직군 | 인원 | 스킬셋 | 비고 |
|-------------|----|---|---|
| PM | 1 | 프로젝트 관리 능력 | 프로젝트 관리 |
| 콘텐츠 개발자 | 1 | 유니티 엔진 사용 능력 | 거래소, 가상화폐, 내 지갑 등 게임 플레이 외의 콘텐츠 개발 |
| 게임 플레이 개발자 | 1 | 유니티 엔진 사용 능력 | 게임 플레이 시스템 개발 |
| UI 개발자 | 1 | 유니티 엔진 사용 능력, 테크니컬 아트 능력 | UI의 애니메이션, 배치, 작동 등 개발 |
| 서버 개발자 | 1 | 유니티 엔진 사용 능력, 서버 구축 및 관리 능력, 데이터베이스 관리 능력 | 게임 내 매칭 시스템, 거래소 가격 변동, 계정 정보 관리 등 개발 |
| 일러스트레이터 | N | 일러스트레이션 툴 사용 능력 | 게임 내 등장하는 캐릭터 일러스트 작업, 외주 인력 사용 |
| SD 캐릭터 디자이너 | 1 | 그래픽 툴 사용 능력 | 일러스트로 작업된 캐릭터를 SD캐릭터로 변환 |
| UI 디자이너 | 1 | UI 디자인 툴 사용 능력 | 기획에서 전달되는 UI를 실사용으로 디자인 |
| 시나리오라이터 | 1 | 게임 스토리 작성 능력 | 스토리 모드에서 사용될 스토리 작성 |
| 콘텐츠 기획자 | 1 | 게임 콘텐츠 기획 능력 | 캐릭터를 포함한 게임 내 콘텐츠 기획 |
| 시스템 기획자 | 1 | 게임 시스템 기획 능력 | 콘텐츠 기획 결과물을 시스템적 기획으로 바꾸어 개발자에게 전달 |

- 개발 일정표

- ❖ 문서화가 위주가 된 수직적인 개발 문화가 아닌, 구동 가능한 프로토타입 개발 및 테스트를 통한 피드백 위주의 애자일 개발 문화를 채택하여 개발합니다.

| 주 | 과업 |
|----|--|
| 1 | 메인 기획서 작성, 프로그래밍&아트 환경 구축 및 프로세스 테스트 |
| 2 | 세부 기획서 작성, 그래픽 리소스가 빠진 프로토타입 개발, 그래픽 작업 수행 |
| 3 | 프로토타입 테스트 및 피드백, 그래픽 작업 수행 |
| 4 | 플레이테스트, 인 게임 개발, 콘텐츠 개발, 서버 개발 수행, 그래픽 작업 수행 |
| 5 | |
| 6 | |
| 7 | |
| 8 | |
| 9 | 개발 및 그래픽 결과물 합치기 |
| 10 | 내부 플레이테스트 및 버그 수정, 최적화 |
| 11 | |

8. 이미지 출처 정리

데스티니 차일드 스토어 아이콘 -

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.NextFloor.DestinyChild>

벽람항로 스토어 아이콘 -

<https://play.google.com/store/apps/details?id=kr.txwy.and.blhx>

클래시 로얄 스토어 아이콘 -

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.supercell.clashroyale>

소녀전선 스토어 아이콘 -

<https://play.google.com/store/apps/details?id=kr.txwy.and.snqx>

하스스톤 스토어 아이콘 -

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.blizzard.wtcg.hearthstone>

요리차원 스토어 아이콘 -

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.flerogames.SG>

미트코인 일러스트 - Osu! 내부 스킨의 ComboBurst1 일러스트를 퍼왔습니다.

<https://www.deviantart.com/hayfa8/art/Comboburst-22-392131566>

레플 일러스트 - 보컬로이드 캐릭터 IA의 일러스트를 퍼왔습니다.

<http://vocaloid.mananet.net/wiki/index.php?title=IA>

유텔라루멘 일러스트 - Osu! 내부 스킨의 ComboBurst21 일러스트를 퍼왔습니다.

<https://www.deviantart.com/hayfa8/art/Comboburst-21-392131481>

빗더리움 일러스트 - Osu! 내부 스킨의 ComboBurst4 일러스트를 퍼왔습니다.

<https://www.deviantart.com/hayfa8/art/Comboburst-6-391939493>

이 외 모두 자체제작입니다.