

Unity Game Engine을 활용한 육성 시뮬레이션 게임

캡스톤 디자인(1) 중간 발표

목차

table of contents

1 프로젝트 소개

2 진행 상황

3 향후 계획

1

프로젝트 소개

Motivation, 주요 기능

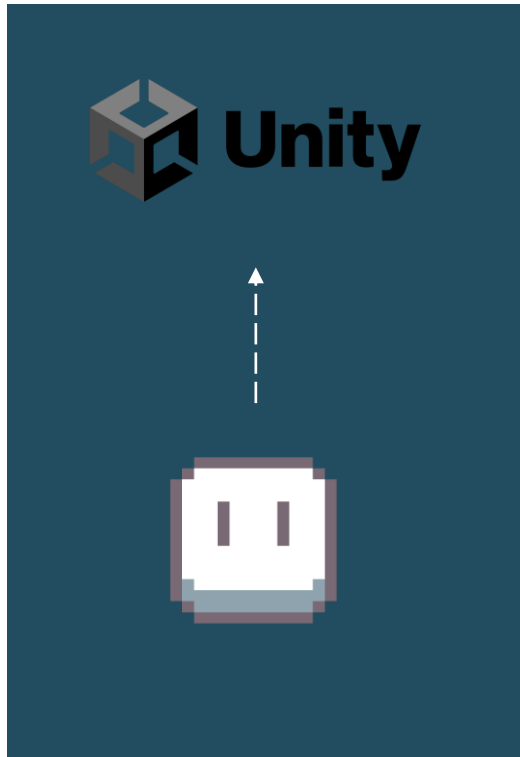
- Motivation

과거 어느때보다도 빠르게 성장하고 있는 게임 시장의 흐름에 맞춰 상품의 장르적 특성들을 연구하고 게임 개발 과정을 직접 경험해 보는 것.

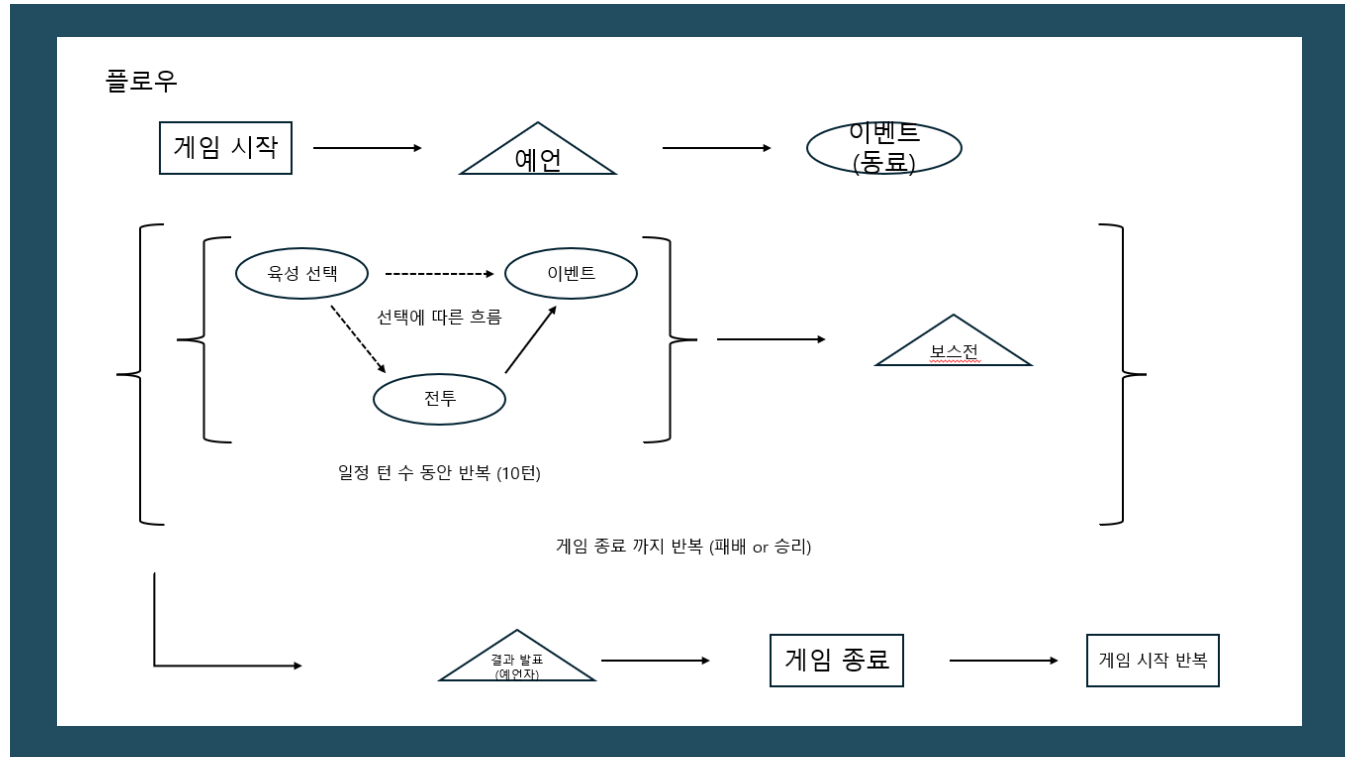
- 주요 기능

텍스트 위주로 진행되는 로그라이크 속성의 육성 시뮬레이션 게임.

아키텍처, 설계

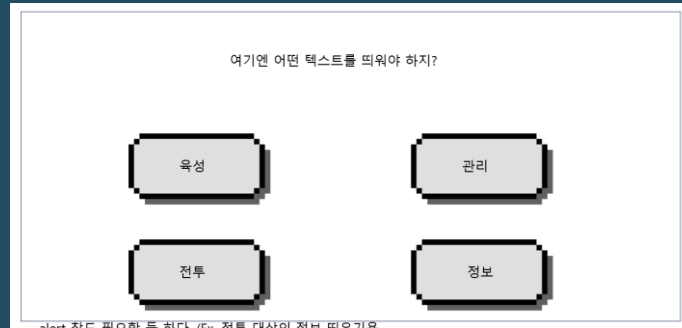


Unity를 이용한 개발,
Aseprite를 이용한 sprite 제작

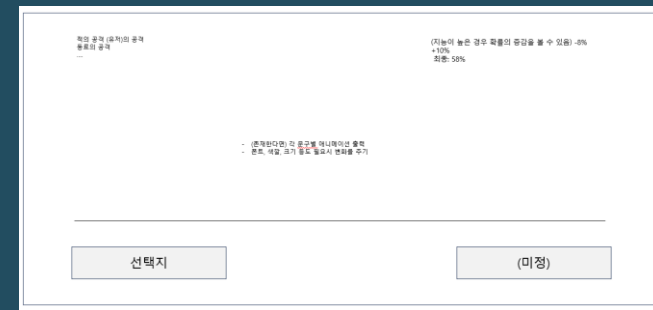
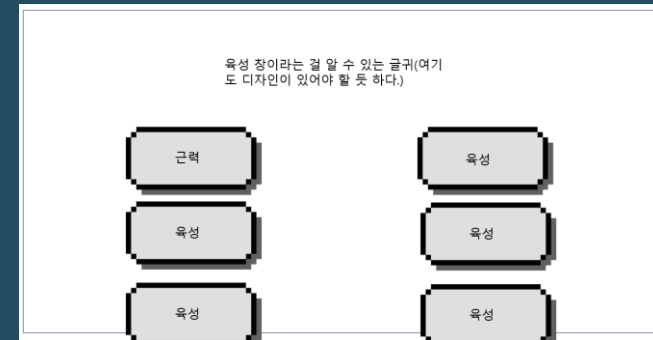


기초적인 게임의 흐름 설계

아키텍처, 설계



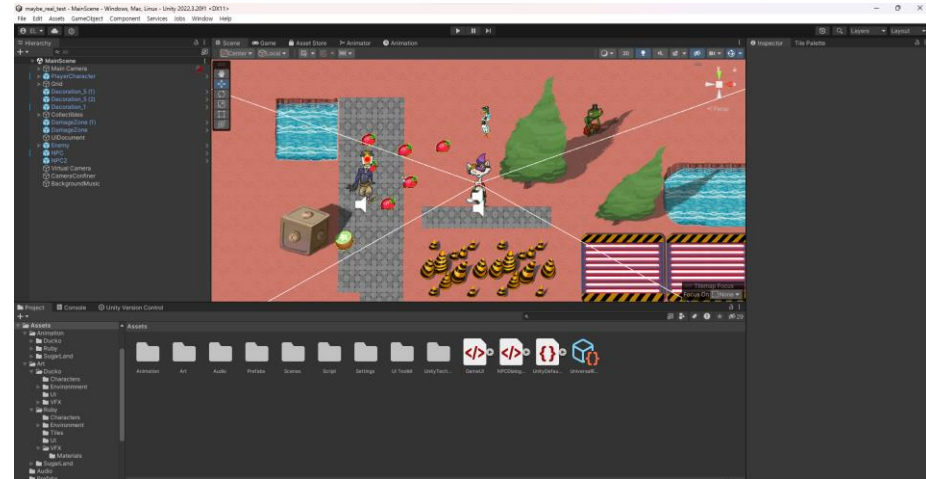
동료	시설 및 기타
- 1번	숙소
- 2번	지원
- 3번	
-



게임의 UI

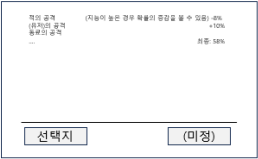
2

진행 상황



UI.pptx	2024-04-09 오후 6:01	Microsoft PowerP...	60KB
Unity_study.docx	2024-04-07 오후 8:10	Microsoft Word ...	54KB
기획.pptx	2024-03-25 오전 1:51	Microsoft PowerP...	424KB
수집요소.pptx	2024-03-28 오전 12:44	Microsoft PowerP...	49KB
아이디어.pptx	2024-03-28 오전 12:44	Microsoft PowerP...	37KB
육성.pptx	2024-03-28 오전 12:44	Microsoft PowerP...	49KB
전투.pptx	2024-03-28 오전 12:44	Microsoft PowerP...	720KB
클롯.pptx	2024-03-28 오전 12:44	Microsoft PowerP...	44KB

전투



- 밑에 공개되는 선택지들의 경우 전투에 영향을 미칠 수 있는 스킬 혹은 추가 자원 등을 유저의 판단에 따라 받든 시킬지 등의 기능인데, 이는 아직 추가할지 모름.

- 전투는 기본적으로 텍스트를 이용하여 상황 정보를 말하는 형식. 본인, 동료, 적의 행동과 소유하는 특성, 수집 요소, 지원 요소 등 전투에 영향을 주는 것들을 텍스트로 보여주되, 물입이 가능하도록 조금 더 문학적으로 표현할 것.
- 전투의 승리 여부는 확률로 정해짐. 확률은 유저의 요소들과 적의 요소들을 이용한 증감으로 결정. (ex. 적이 유리한 속성인 경우 20% 정도로 시작하되, 유저의 근력 스텟이 압도적으로 높다면 해당 스텟의 계산법에 따라 일정 퍼센트를 더해 줌.) 영향을 미치는 모든 요소를 감안하여 증감이 완료되면 해당 확률을 이용하여 승리 여부를 결정. 승리 확률은 100% 혹은 0%에 한없이 가깝지만 완전한 승리 혹은 패배는 거의 보장하는 경우가 없도록 설정 할 것. 이는 유저로 하여금 아무리 불리하거나 유리한 상황이라도 긴장감을 놓지 않도록 하기 위함.
- 전투의 결과에 따라 수집요소, 동료, 스텟 증감 등의 전리품 혹은 손해를 입게 됨. 육성 방향에 어떤 방식으로든 영향을 끼칠 것.

전투

- 전투 시스템은 기본적으로 확률 기반 계산.
- 여러 요소들을 종합하여 확률에 영향을 미친 뒤 해당 확률을 가지고 승패를 결정.
- 처음엔 승리 확률 50프로로 시작.
- 30>, 70<인 경우부터 증가 폭이 절반.
- 20>, 80<인 경우부터 증가 폭이 1/5배.
- 10>, 90<인 경우부터 증가 폭이 1/10배.
- 이후로는 1프로 증가 시 10배 하는 형식으로 증가 폭 감소시킴.
- 일단 이런 식으로 해놓고, 알고리즘이 수정이 필요하면 나중에 고치기.
- 멘탈 수치는 승리할 확률 50프로 이하인 전투(불리할 때)에서 막힘.
- 전투의 진행은 수치의 차이로 계산한다 했는데, 이 과정을 지고 받는 방법으로 바꾸자.
- 전투 과정에서 수치 증가, 추가 효과는 문장으로 표시된다. 문장이 표시되는 순서대로 확률에 변화를 주기 때문에 문장 표시 순서가 중요함.

전투

- 보스는 다섯 마리. 즉 진행은 5 첵터로 이루어짐.
- 첵터 별 팀은 일단 20개로 두기. 가능한 한은 100팀.
- 프레임 2의 팀이 8*12*4 = 384팀이다. 한번 개는대 대략 2~3시간 걸리는데, 100팀 정도로 잡는다면 1시간 정도 예상.
- 유저의 숙련도에 따라 진행 속도가 달라지기 때문에 적당해 보임.

게임 시스템 기틀 제작

3

향후 계획

향후 계획

기초 UI 제작

대략적으로 예상되는 Scene의 수: 5~10

해당 Scene 들의 제작

스크립트 제작

GameObject들의 행동 Script 제작

각 GameObject 들간의 상호작용 제작

필요 Sprite 제작

다양한 GameObject 들에 사용될 Sprite 의 제작

픽셀 아트 제작 프로그램인 Aseprite 를 이용할 예정

스토리, 대사 등의 추가 요소 삽입

스토리, 문구 등의 몰입을 높여주는 요소들의 첨가

+ 개발 과정에서 떠오르는 속성 추가



4월

시각적 요소

- 각 Scene들의 제작
- Sprite들의 제작



5월

기능적 요소

- GameObject 들 의 Script 제작



6월

상호작용

- Scene 내,외적으로 연결되는 상호작용들의 제작



방학

1차 마무리

- 의도한대로 플레이 할 수 있고, 유저에게 실제 게임으로써 경험을 줄 수 있는 수준



2학기

피드백 및 수정

- 마무리 된 작업물에 대해 피드백을 받고 수정할 것과 새로운 요소들 추가

감사합니다

Q & A

