제목

Unity Game Engine을 활용한 육성 시뮬레이션 게임

구성원

이은혁 19101262

개요

과거 어느때보다도 빠르게 성장하고 있는 게임 시장에 맞춰, 전례 없는 수의 다양한 게임이 끊임없이 출시되고 있는데, 개중에는 그래픽, 물리 엔진, 사운드 등의 품질적인 외부 요소가 정말 훌륭하지만 게임 플레이적 재미가 부족한 사례도 존재한다. 이런 사례들은 ‘무엇이 게임을 재미있게 만드는가’라는 질문으로 이어졌으며, 이것의 연장으로 ‘재미있는 게임’을 만들고자 하는 것이 본 프로젝트의 목적이 되었다.

본 프로젝트는 Unity Game Engine으로 만들어진 텍스트 위주로 진행되는 로그라이크 속성의 육성 시뮬레이션 게임이다. 유저에게 게임 내내 수많은 선택지가 던져지며, 선택에 따라 다양한 방식으로 캐릭터는 성장하게 되고 이를 통해 최종 목적인 보스 처치를 향해 나아가게 된다. 유저는 보스전에서 패배하는 등의 정해진 조건에 따라 게임 도중 패배할 수도 있는데, 이 과정을 겪을 때마다 새로운 아이템 해금 등의 성장 요소를 추가하여 각 플레이 경험 자체의 난이도를 조금씩 낮추어 클리어에 용이하게끔 유도한다. 유저가 새로운 것을 발견하고, 주어진 상황에 대해 적절히 대응하며, 다양한 방식의 성장을 실험하는 과정에서 즐거움을 느끼는 것이 해당 게임에서 제공하고자 하는 재미이며, 이를 통해 다소 부족할 수 있는 비주얼, 사운드 등의 외적인 요소가 보완되는 효과를 보는 것이 본 프로젝트의 의도이다.

목표

* Unity를 사용하여 진행의 대부분을 마우스로 할 수 있는 육성 전략 게임의 개발
* 멋진 아트워크, 화려한 그래픽보다는 실제로 했을 때 재미를 느낄 수 있는 게임을 만들어 보는 것
* 어떤 요소들이 게임을 재밌게 만들 수 있을지 연구
* Unity에서 제공하는 다양한 개발 요소들을 활용해보고 숙련
* 게임의 기획, 개발(+ 가능 할 시 출시)의 모든 과정을 스스로 경험

일정 계획

1. 1학기 완료 사항

* Unity 프로그램의 숙달
* 게임의 기초 기틀 및 일부 세부 사항 기획
* 실제 개발의 시작, 기능적 요소의 일부 개발 완료

1. 2학기 세부 계획

* 9월: 게임의 기능적 요소 개발 완료(각 Scene과 내부 요소의 기능, Scene들의 유기적 연결 등)
* ~10/18 (중간 발표): 다양한 컨텐츠 요소의 추가를 통해 실제 플레이 가능하도록 설계
* ~11/22 (최종 발표): 부족한 게임의 컨텐츠 적 요소 + 전체적 퀄리티 상승을 위한 개발(아트, 사운드 적 요소 및 유저 친화적 편의 사항 개발 등)
* 11/28 ~ 12/04: 캡스톤디자인 작품 제출
* 이후: 부족한 요소의 개발을 통해 완성품의 출시를 목표로 함.

적용 기술

플랫폼: Unity 게임 엔진

아트워크: Aseprite

진행 방법

기능적 요소의 경우 각 주차별 목적을 완료하는 것을 목표로 한다.

이후 컨텐츠 요소들은 주차별로 특정 아이디어 개수를 기획하고 개발에 적용하는 것을 목표로 하는 방식으로 개발 속도가 과하게 지연되는 것을 방지한다.