

아이데이션

조장:이승희, 부조장: 장석현, 팀원: 조경석, 김두현, 전슬기

1. 개요

프로젝트를 일정한 기간 동안의 목표를 달성하기 위한 단계를 계획했습니다.
실시간 소통을 통해 모든 내용이 작성되었습니다, 팀원 전체가 동의하였습니다.

2. 요구 사항 분석

구분	내용
프로젝트명	강화 랜덤 디펜스
개발 기간	5일
예산/인원	약 200만 원(최저시급, 이후 장비 비용 포함)/ 5인
제한 조건	프로그래머 1명
주의 사항	재미 요소, 차별성, 초반 직관성, 밸런스
프로젝트 목적	짧은 플레이타임의 단순하지만 중독성 있고, 플레이 접근성이 좋고 랜덤성을 통한 도박의 재미
タ겟층	10~30대초반, 캐주얼, 단순, 랜덤, 도파민
핵심 문제	누구나 쉽게 접근해서 즐길 수 있는 게임을 만들자

3. 아이디어 수집

a. 초반 아이디어

- 이승희: 단순하지만 중독성있는 ex)클로버핏
- 김두현: mmorpg, 리듬 , 시뮬레이션 / 클리커류 게임
- 장석현: 로그라이크 장르
- 전슬기: '강화하기'류 게임.
- 조경석: 슬더슬, 래트로폴리스와 같은 로그라이크 덱빌딩 게임

각 요소를 고려하여



- 단점

단순하고 중독성있으며 , 랜덤성이 질은 디펜스류 게임을
만들자 !

덱빌딩 구조는 어렵다. 메이플 월드 툴

로그라이크,클리커류 게임은 '재미 요소','분별력'을 제대로 설정하기 어려울 것 같다.

3. 아이디어 수집

b. 브레인스토밍

경석

1. 도트 그래픽, 8bit 사운드로 이루어진 게임.
2. 스테이지를 진행하면서 얻는 재화로 타워를 뽑기. 특정 뽑기 횟수를 넘어야면 확률 테이블 변경 (레벨업?)
3. 게임 패배조건 설정 (성벽 hp0 or 필드 위 몬스터 수 n마리 이상)
4. 게임은 끊기지 않고 진행 (중도에 멈추기 불가능)
5. 강화/타워 관련 재화 구분. -> 강화는 성공/실패/파괴 + 최대 강화 단계 존재
6. 강화 단계에 따른 특수 효과(이점)

석현

1. 맵 구조 (타워나 유닛 배치 방식. 타일형)
2. 구도 (사이드뷰)
3. 타워의 진화 시스템(빌드에 따라 특색을 가짐)
4. 몬스터 경로 설정 (고정된 길을 따라 오는 것이 아닌, 변수에 의해 지형이 변할 수 있음)
5. 유물요소 (전체적으로 이득을 주는 요소)

슬기

1. 컨셉을 과장했으면 좋겠다. ('게임 시작' 조차도 운빨.) -> 개그 게임 만들자
2. 스테이지에서 적이 얼마나 나오냐도 랜덤. (적이 아예 안나와서 넘어갈 수도 있게)
3. 컨셉이나 벨런스는 적게 고려해도 되지만, '불쾌요소'에 대해서 생각해봐야함 + 메월드 툴로 구현이 가능한가

승희

1. 단순하지만 유치하지 않은 게임 (직관적이고 간단하면 좋을듯)
2. 강화가 메인(디펜스보단 강화가 메인)
3. 벨런스 (컨텐츠에 관한 세계관이 있으면 좋겠다)
4. 도박성이 체감이 되게 성장 체감이 느껴졌으면 좋겠다.

김두현

"디펜스" 측면에서의 게임성 (구성 및 콘텐츠)

1. N개의 스테이지로 구성. 점점 강해지는 적, 일정 주기로 보스가 등장
2. 각 유닛의 '속성(종족)'이 있었으면 좋겠음.
3. 배치한 그 '속성'의 유닛 수에 따라 혜택(능력)이 있으면 좋겠음
4. 유닛을 배치하고 그냥 쳐다보는게 아닌, 미니게임(게임 클리어에 도움이 되는) 도입
5. 같은 속성의 유닛의 등급을 매기자
(일반/고급/희귀/영웅/전설/유물/고대/신/眞각성)
6. 몬스터에도 속성을 부여하여 유저가 뽑는 몬스터와의 상성을 설정하자.(예: '정령' 종족은 '대형' 몬스터에게 추가 데미지. 하지만 '소형' 몬스터에겐 데미지 반감)
7. 4번과 연결하여, 전체 유닛의 공격력을 올려준다던지 등의 효과를 얻을 수 있는 "강화"or"미니게임" 등을 넣자"도박성"
8. 유닛 뽑는 방식 분리 (예: '일반~眞각성' 뽑기, '희귀~유물' 뽑기. 하이리스크 하이리턴)
9. 미니게임도 실력보다는 '랜덤성'을 강조하여 도박성 느낌을 내기. 기타 사항
10. 높은 등급의 유닛을 뽑거나 미니게임에 크게 이기는 등, 유저가 귀한 보상을 얻을 때, 소리나 이펙트를 과하게 넣어서 만족감 주기

4. 자료 조사

A. 레퍼런스

- 유사 게임 사례: 메랜디, 스타크래프트 유즈맵 ‘헬 포커 디펜스’, ‘DJMAX 디펜스’

B. 시각적 레퍼런스

- 시각적 레퍼런스: 식물 vs 좀비, 도트 그래픽 (예: 크루세이더 퀘스트)



▲ 스타크래프트 유즈맵



▲ 크루세이더 퀘스트

4. 팀 규칙

A. 기본 운영 원칙

목표: 최우선은 프로젝트 기한 완수

B. 정기 회의 시간: 매일 오후 7시 (저녁 식사 후)

저녁 식사 시간: 오후 6시 ~ 7시 (통일)

C. 회의 방법

디코 스레드에 “회의 소집 - 간단한 안건” 작성

ex) 회의 소집 - 저녁 밥에 대한 분석

확인 , 가능 , 불가능

체크 못할 시 메로나 사기.

D. 회의 목적

특이사항 / 진행 상황 보고용 작업

진행 현황은 글 형태(구글 드라이브 등)으로 기록
불필요한 회의 최소화

E. 변수(이슈) 발생 시 대응

개인 과제 수행 중: 회의 생략 가능

팀원 1명 이상 이탈 시:

→ 디코 스레드에 전원에게 회의 내용 공유

F. 커뮤니케이션 규칙

호칭: “~님”

G. 커뮤니케이션 도구: 켄바, 구글 드라이브, 디코 스레드 등 텍스트 기록 우선

H. 갈등 및 불만 표현: 자유롭게 표현 가능 단, 마감기한 내 완성을 최우선으로 함

I. 강제 피드백 시간 운영:

→ 모든 회의 시 반드시 “하나 이상 개선점 제시”(맘에 들어도 억지로 하나)
프로젝트 노쇼 지키지 못할 시 나오는 문제에 대한 불만 가지지 않기.

J. 의사결정 구조

항목	내용
의사결정 기준	4인 이상 동의 시 진행
그 외 상황	조장에게 전권 위임
추가 규칙	1회 ‘설득 찬스’ 사용 가능

K. 기록 및 정리 담당

회의/작업 내용 정리:

전원 참여 (각자 자신의 부분 정리 필수)

반드시 구글 드라이브에 공유 (무조건, 필수)

5. 프로토타이핑

A. 목적

속성 별 색상을 지정한 후 그 색상들을 인게임 요소들에 전부 적용했을 때 시각적으로 불편한 부분이 존재하는가?

B. 방식

프로토타입 종류: 핸드 드로잉

사용 도구: 그림판

테스트 항목: 시각적인 불편함 확인

C. 테스트 결과 요약

테스트 1 / 한눈에 UI 파악이 어려움 / 각 개체에 색을 입히는 대신 아이콘으로 표기