



# 제7차 기획회의

📅 날짜	@2023년 8월 30일
📄 기록 담당자	👑윤민영
≡ 요약	피드백 반영하기
≡ 참석자	👤김하림   👑윤민영   👤박영서   👤박준섭   👤이건 👤이정준

## 00. 목차

### | INDEX

#### 00. 목차

#### 01. 컨설턴트님 + 코치님 피드백(23.08.29)

#### 02. 피드백 반영

1. 장르 : 로그라이트(Rogue-lite) 의 요소를 차용하여 전투(성장) 방식을 특색있게 개발해보는 쪽으로 생각중

2. 프로토타입(기능"만"구현) 개발 기간: 4주차 중반

3. 1차 배포 (외형) 예상시기: 5주차

Main (MVP) 아이디어 : 좀 더 자유도를 높여서 플레이에 다양성을 주자

Additional

#### 아이디어 회의

1. 이왕 뽀빠이로 시작한다면 대머리 버전 → 플레이 방식이라기보다는 컨셉

2. 유저가 몬스터, 상대가 인간들

3. 커비

4. 회전 회오리

5. 이어서 → 극단적 하드모드?

Wow point를 개발해보자 — 예시

스테이지 클리어 시 유저가 얻을 수 있는 경험 (메인)

반복플레이 관련

### 스토리

1. 용사들과 마왕 클리셰 (웹툰 : 튜토리얼 탑의 고인물 일부 차용)
2. 커비버전 스토리..... 나쁜용사ver 성악설

### 질문

컨설턴트님 + 코치님 피드백(23.08.30)

### 정해진 부분

Main (MVP) 아이디어 : 좀 더 자유도를 높여서 플레이에 다양성을 주자

## 01. 컨설턴트님 + 코치님 피드백(23.08.29)

---

- 서버 관련 피드백
  - 스팀 배포 고려하면 자체 서버 선택 시 서버 비용이 추가적으로 발생함
  - 서버 아키텍처 추천 ⇒ 리슨 서버 + API 서버 사용하는 게 어떤지?
  - GameLift 사용 ⇒ AWS GameLift + 싸피 AWS 계정이 호환되는지 알아봐야 함
  - 리슨, 데디케이트 서버 활용 시 클라이언트보다 서버가 더 늦게 붙을 수도 있음
    - 어쨌든 리슨, 데디케이트 서버도 언리얼엔진을 건드리기 때문에..
- 멀티플레이를 어디까지 해주는 지에 따라 다르지 않을까
  - 멀티가 메인인지, 단순히 코옵인지
  - 4명의 역할이 모두 달라서 각자의 role을 주고 싶은건지(한 명, 한 명의 비중이 큰 지)
  - 짧은 걸 만들더라도, 짧은 구간을 재밌게
    - 맵을 크고 넓게, 많이 만들기보다는 규모는 작더라도 재미를 줄 수 있어야 함
- 게임의 재미라는 관점에서 생각을 해야 함.
  - 스토리, 전투 방식, 컨셉 등 관통할 수 있는 것
  - 어떻게 하면 유저가 반복 플레이를 해도 질리지 않을 수 있을까
  - 왜 유저는 앞으로 나아가야만 하고, 게임을 계속해서 플레이 해야 하는가
  - 게임적인 부분에 대한 수정이 필요

- 랭킹 기록 시스템
- 칭호, 경험치, 특성 해금 ⇒ 같은 보스여도..

## 02. 피드백 반영

- 스토리, 전투 방식, 컨셉 같은 관통할 수 있는 것이 필요함
- 어떻게 하면 유저가 반복 플레이를 해도 질리지 않을 수 있을까

### 1. 장르 : 로그라이트(Rogue-lite)의 요소를 차용하여 전투 (성장) 방식을 특색있게 개발해보는 쪽으로 생각중

로그라이크 장르 게임들의 요소를 차용했으나, 정통 로그라이크는 아닌 게임들을 일컫는 단어

출처는 : 지식의 보고 나무위키 (→ 로그라이크)

- 임의 환경 생성(Random environment generation): 게임의 세계는 리플레이 가치를 높이기 위해 무작위로 생성된다. 아이템의 외관이나 배치는 무작위이다. 몬스터의 외관은 고정되어 있지만, 배치는 무작위이다. 고정된 요소(플롯이나 퍼즐이나 장소(vaults))는 무작위성에서 제외된다. → **트라이**
- 탐험과 발견(Exploration and discovery): 이 게임에서는 던전의 각 층을 탐험하고 식별되지 않은 아이템의 용도를 찾아내는 신중함을 요구한다. 이것은 플레이어가 새 게임을 시작할 때마다 새로운 감각을 느끼게 해 준다.
- 영구적 죽음(Permadeath): 당신은 첫 번째 게임에서 승리할 것이라 기대할 수 없다. 당신이 사망했을 경우 첫 번째 레벨부터 다시 시작한다(게임을 저장할 수 있으나 저장 파일은 불러오면 삭제된다). 무작위 요소는 이것에서 고통보다는 즐거움을 느끼도록 만들어 준다.
- 전술적 도전(Tactical challenge): 당신은 어느 의미있는 성과를 거두기 전에 전술을 익혀야 한다. 이 과정은 스스로 반복되며, 이는 초기 게임의 지식은 후반 게임에서 이기는 데는 부족하다는 뜻이다(무작위 환경과 영구적 죽음 때문에, 로그라이크는 새로운 플레이어에게는 도전적이다). 이 게임의 중점은 (전략적으로 큰 그림을 그리거나, 퍼즐을 푸는 등) 전술적 도전에 있다.

- 몬스터는 플레이어와 비슷함(Monsters are similar to players): 플레이어가 따라야 하는 규칙은 몬스터 역시 따른다. 그들도 소지품과 장비를 가지며 아이템이나 주문 따위를 사용한다.
- 던전: 로그라이크는 방과 복도로 이루어진 레벨인 던전을 포함한다.
- 숫자: 캐릭터를 서술하는 데는 숫자가 사용된다(체력이나 기타 속성 등). 이것들은 신중하게 표시된다.

## 2. 프로토타입(기능"만"구현) 개발 기간: 4주차 중반

## 3. 1차 배포 (외형) 예상시기: 5주차

### Main (MVP) 아이디어 : 좀 더 자유도를 높여서 플레이에 다양성을 주자

- 3가지 스테이지에서 느낄 수 있는 재미 요소
  - ⇒ 직업 구분 X 맨손뽁뽁이로 시작
  - ⇒ 아이템에 고유한 스킬이 달려있는 형태. 직업이 아닌 아이템을 선택하여 전투 방식을 변경할 수 있다
  - ⇒ 맵(스테이지)마다 랜덤으로 스폰되는 오브젝트(ex- 동상)에 무기 또는 방어구가 숨겨져 있어서 선택할 수 있다거나
  - ⇒ 장비(고유의 스킬이나 특성이 붙어있는)를 선택해서 팀원들과 재미있는 조합을 짜는 재미
  - ⇒ 각 장비가 무슨 효과를 가지는지 알려면 여러 번 플레이 해봐야 함
- 최종 보스 잡기

### Additional

- 무기 방어구 옵션을 다 가리고 입었을 때 알 수 있게. 저주 있어서 저주 걸린 거 입으면 못 벗음. 근데 풀 수는 있음(shrine). 스크롤로 확인 가능.
- ⇒ 장비 바꾸는 거 불가능하면 기각

# 아이디어 회의

유저들이 무엇을 좋아할지 몰라서 유저 입장에서 재밌을만한 컨셉을 이것저것 준비해 보았습니다...

## 1. 이왕 뽀뽀이로 시작한다면 대머리 버전 → 플레이 방식이라기보다는 컨셉

- 몸 잡을 때마다 머리가 자라나는 건 어떠신지
  - 잘 활용하면 좋은 콘텐츠 생각날 듯
  - 모든 몬스터가 털이 달려있음
    - 유저나 몬스터를 잡아서 내 머리카락을 늘릴 수 있음
    - 머리 맞으면 머리카락 떨어짐
  - 머리카락이 체력바
    - 탈모 디펜스
  - 인벤토리에 ⇒ 머리카락 주워서 머리스타일 갖차 시스템
- 머리카락 컴포넌트화 ⇒ 파트별로 하나씩 떼어내는 것은 가능
- 랭킹 ⇒ 마지막 상태 프로필사진으로 걸어주기
- 체력회복 아이템 ⇒ 탈모약
- 같은 유저끼리 때렸을 때 서로 머리카락 가져옴
- 보스
- 탈모인에 대한 희화화 문제 (사실 이게 제일 심각한 문제)
  - 모든 종류의 털 사용하는 방안
  - 머리털(우리털) vs 코털(적털)

## 2. 유저가 몬스터, 상대가 인간들

- 시작 무덤에서 일어난 뼈로 시작 (배경은 성 혹은 마을 침공)
  - 인간형 적을 죽이면 1회용 리스폰 포인트가 됨(해당 적의 뼈로 다시 태어난다는 컨셉)

⇒ 이 경우에는 기본 아이템 + 스킬은 해당 적의 것으로

- 피격 시 뼈 날아감 → 완전 박살나면 리스폰 포인트로.
- 리스폰 포인트 다 쓰면? ⇒ 처음부터 가야 됨
- 아이템(스킬) 획득 ⇒ 적으로부터 빼앗기. 상자 열기 정도가 아닐지...
- 언데드한테 무기 쥐어주기
- 마지막 보스 인간인데 막타 친 한 명만 사람될 수 있음

### 3. 커비

- 몬스터 뿐만 아니라 그냥 손대면 모든 능력을 흡수할 수 있는 컨셉 (직업 필요없음)
  - 지형물이든 드랍템이든 뭐든 누를 수 있는 거 많이 만들어놓고 특성 부여
    - 능력을 흡수하시겠습니까? (Y/N)
      - Y시 기존 능력 다 지워지고 새로운 능력 받는 형식
  - 장착하고 때려봐야 똥인지 된장인지 알 수 있음
- 몬스터를 잡으면 몬스터의 스킬이 떨어지고
- 그걸 사용할 수 있음
- 대신 이펙트가 많아야 함
- 죽으면 시체 남고 레벨? 초기화 해서 (n초 쿨타임 후) 스폰 지역에서 살아남 🍌
  - 같은 팀원 시체도 흡수해서 능력 가지기 가능
- 3인 다 죽으면 게임 오버

### 4. 회전 회오리

- 구르기 말고 모든 걸 돌려버리자
- 칼도 돌리고 지팡이도 돌리고
- 몬스터도 돌고 나도 돌고
- 멀미 이슈

### 5. 이어서 → 극단적 하드모드?

- 한 대 때리고 다시 살아나서 한 대 때리고 죽고
- 한대 때리고 죽고 반복해서 클리어?

#### ▼ 지 선생님의 아이디어

물론, 독창적인 보스레이드 PVE 게임을 개발하는 것은 흥미로운 아이디어입니다! 다양한 게임 플레이 요소와 독특한 아이디어를 결합해보는 것을 추천드립니다. 여기 몇 가지 아이디어를 제시해보겠습니다:

1. **다차원 보스전:** 플레이어들은 여러 차원 또는 시공간에서 이루어지는 보스전을 경험할 수 있습니다. 보스가 공격 패턴을 차원을 바꾸며 변화시키거나, 플레이어들이 차원 간에 이동하면서 공격과 방어를 조절해야 하는 독특한 시스템을 구축할 수 있습니다.
2. **음악적 보스전:** 음악이 게임 플레이에 밀접하게 연결된 보스전을 만들 수 있습니다. 보스의 공격 패턴과 리듬을 조화롭게 연출하여, 플레이어들은 음악의 비트에 맞춰 공격과 방어를 해야 합니다.
3. **언어 기반 공격:** 플레이어들이 특정 단어나 문구를 사용하여 보스를 공격하는 시스템을 도입할 수 있습니다. 플레이어들은 문제를 푸는 것처럼 보스의 약점을 찾아내기 위해 언어나 힌트를 활용해야 합니다.
4. **다양한 능력 조합:** 각 플레이어가 고유한 능력을 가지고 있는데, 이를 조합하여 보스전을 클리어해야 하는 시스템을 만들 수 있습니다. 협력이 중요한 게임이지만, 각 플레이어의 능력이 독특하므로 전략적인 협력이 요구됩니다.
5. **환경 변화 보스전:** 보스전 도중 환경이 계속 변화하는 시스템을 도입하여 플레이어들이 상황을 적응하고 활용해야 합니다. 예를 들어, 전투가 진행되는 공간이 시간에 따라 변화하거나, 환경 요소가 전투에 영향을 미치는 등의 아이디어가 가능합니다.
6. **사전 준비 및 계획 필요:** 보스전을 치르기 전에 사전 준비와 계획이 필요한 시스템을 도입할 수 있습니다. 예를 들어, 플레이어들은 보스전에 앞서 특정 지식을 얻거나 리서치를 해야 하며, 그에 따른 전략을 수립해야 합니다.
7. **플레이어 간 경쟁 요소:** 여러 팀이 동시에 같은 보스를 향해 경쟁하는 시스템을 도입하여, 플레이어들끼리 경쟁하며 먼저 보스를 물리치기 위한 전투를 펼칠 수 있습니다.

## Wow point를 개발해보자 — 예시

- 구르기 = 구르는 순간동안은 무적판정
- 가시갑옷 입고 구르기만 해도 데미지를 입힐 수 있다 ? 핵꿀잼 → 독특한 클리어 방식 중 하나



- **가시** 투구/갑옷/장갑/각반

악명 높은 **가시**의 기사 가운뎃손가락 커크의 장비  
표면에 날카로운 **가시**가 빼곡히 돋아있다

이 불길한 방어구를 장비하고 구르면 그대로 공격이 되어 적에게 데미지를 입힌다  
그야말로 몰살의 커크에게 걸맞은 것이다



- 클릭을 잘못하면 보스한테 힘이 들어간다든지
  - 클릭을 잘못하면 스킬로 팀원 체력을 깎을 수도 있다든지... (팀킬)
  - 하드모드

## 스테이지 클리어 시 유저가 얻을 수 있는 경험 (메인)

1. 스테이지마다 다른 플레이 방식
2. 같은 방식의 플레이어라도, 스테이지별로 다른 경험을 얻을 수 있으면 괜찮음

## 반복플레이 관련

- 반복 플레이를 왜 할지. 왜 끊임없이 죽으면서도 플레이를 할까? 어떻게 해야 클리어를 다하고 나서도 다시금 플레이를 할 수 있게 할 수 있을까?
  - 🦆 반복해서 플레이해도 조금씩 다른 경험을 얻을 수 있게?(e.g. 직업 조합 바뀌어서. 다른 무기. 다른 스킬 조합으로)
- 기록 세우기 (일단 스피드런)
- 칭호 주기
- 맵 구조에 랜덤성을 주는 방식도 좋다고 생각함.
  - 맵을 컴포넌트화 해서 절차적 맵생성 → 난이도 높음.
- 같은 형태의 무기에도 옵션을 다르게 ?(운 스탯 → e.g. Vagante에서는 운이 높으면 상자 열었을 때 여러 옵션 붙음)
  - 다른 컨셉의 플레이 시도가 가능
  - 직업(무기)의 특색이 잘 살아야 함. 보다 다양한 무기들, 스킬들이 있어야?
- 우선 기본은 기본 컨셉 플레이 자체가 재밌어야 한다는 의견

---

## 스토리

### 1. 용사들과 마왕 클리셰 (웹툰 : 튜토리얼 탑의 고인물 일부 차용)

- 옛날 옛날 마왕이 쳐들어와 용사의 마을을 침범해서 사람들을 해쳤다
- 아이들이 커서 용사가 된다
- 마왕을 잡기 위해 마왕이 거주하고 있는 탑에 도달했다

경험치를 쌓아 스킬을 강화한다

- 마왕이 살고 있는 곳은 마기가 너무 짙어 평생 단련해온 스킬을 쓰지 못한다
- 잡으면 잡을수록 마기가 얇어져 스킬을 쓸 수 있게 된다

보스전 클리셰 (데모 버전)

- 3층에서 마왕이 등장하지만(대충 싸움), 개피가 되니까
- 잡고 싶으면 강해져서 탑을 올라오라고 하며 탑을 올라간다
- 이후 3라운드마다 중간보스 등장
- 100 층에 마왕 등장

왜 마왕은 도망쳤을까?

- 사실 마왕의 주식은 용사들의 ‘업’ (쌓아온 노력) → 은근 철학적인듯
- 용사들의 업을 키워 맛있게 먹기 위해 아래 탑에서 단련시킨 것

## 2. 커비버전 스토리..... 나쁜용사ver 성악설

- 어느 날 갑자기 “손대는 것의 능력을 흡수하는 능력 (=커비)” 이 생긴 용사가 (사실은 마왕이 능력을 심은 것)
- 자신의 능력이 어디까지인지 실험해보고 싶어서 = 어? 마왕을 커비하면 내가 바로 마왕? = **짐꾼마?**
- 마왕이 봉인되었다는 전설의 탑에 가서 몬스터를 “커비”해보기 시작한다
- 목표는 마왕을 커비 해보는 것이다 = 내가 곧 마왕?!?!
- 나의 한계가 어디까지인지 궁금했던 용사... 유저들도 어디까지 능력을 빨아들일 수 있을지, 어떤 능력이 나올지 다음 스테이지가 궁금하지 않을까요?
  - 엔딩

- 결국 이 용사는 마왕이 될 수 있을까?
- 아니면 악에 잠식 당해서 파멸엔딩?

## 질문

---

- 메타버스(게임) 도메인에서 “잘 만들었다” 의 기준 ? (SSAFY 수상 기준?)
  - 기능이 많아야 하는지, 아니면 컨셉이 확실한것인지, 신박한 알고리즘 썼다든지, 시간을 갈아넣은 노력추 등등
  - 팀 별 평가 + 전문가 평가 비중
- 대기실을 메타버스 요소를 살려서 만들자
- 절차적 생성 방식 도입 시, 기술적으로 익히고 구현하는 데 걸리는 시간?

## 컨설턴트님 + 코치님 피드백(23.08.30)

---

### 정해진 부분

- 우리 하고싶은거 하자 근데 상은 받고싶음 ㅎ
- 19세 / 8세 이용가로 나눠서
  - 유혈이 낭자한 던전 19세 버전
  - 예쁜 메타버스 세계에서 참치를 들고 선물상자를 때리러 가서 꽃이 나오는 8세 어린이 버전
    - 보스 = 왕 상자
- 서버 → 먼저 언리얼 자체 리슨 / 데디케이티드로 구현해서 연결해놓고, 추가적 스테디 해보고 싶다!!
  - 부하 테스트
  - 동시성 처리 ⇒ 세 마법봉이 모여서 마법진을 만들고 궁극기 메테오!!!!(단체 캐스팅)

## Main (MVP) 아이디어 : 좀 더 자유도를 높여서 플레이에 다양성을 주자

- 3가지 스테이지에서 느낄 수 있는 재미 요소

- ⇒ 직업 구분 X 맨손뺑뺑이로 시작

- ⇒ 아이템에 고유한 스킬이 달려있는 형태. 직업이 아닌 아이템을 선택하여 전투 방식을 변경할 수 있다

- ⇒ 맵(스테이지)마다 랜덤으로 스폰되는 오브젝트(ex- 동상)에 무기 또는 방어구가 숨겨져 있어서 선택할 수 있다거나

- ⇒ 장비(고유의 스킬이나 특성이 붙어있는)를 선택해서 팀원들과 재미있는 조합을 짜는 재미

- ⇒ 각 장비가 무슨 효과를 가지는지 알려면 여러 번 플레이 해봐야 함

- 최종 보스 잡기

- 진지한데 병맛이 재밌을 것 같다(구르기로 클리어, 몽둥이로 클리어)

- 마법 두 속성이 우연히 합쳐져서 새로운 공격 가능

- 폭력성이 없어야 그래도 수상 후보에 들 수 있다

- 싸피가 허용하는 최대의 폭력성이 요리사게임의 밀대..FPS도 물총도 안 됨

- 앞선 죽음에서 뭔가를 활용하면 좋을 것 같다

- 맵의 랜덤 요소를 포기하긴 해야겠지만

- 시체를 지형으로 쓰거나..

- 보스 디자인이 잘 뽑혀야 재밌을 것 같다

- 리듬감 보스?

- 많은 스테이지를 만들지 않아도 보스가 재밌으면 괜찮음

- 수상도 좋지만 만들고 싶은 걸 만들어야 하지 않을까

- 세키로는 싸피에선 불가능...

- 1번 아이디어는 엄청 재밌다, 스팀 출시해보면 좋을 듯

- 근데 코치님은 비슷한 아이디어 바로 프로젝트 삭제

- 2번 아이디어는 뼈 피격 시 하나씩 날아가는게 구현이 힘들 것 같다

- 기술 스택, 프로젝트 기간과 인원, 서버 상황 등을 고려해서 가장 재밌는 것, 가장 구현이 가능한 것들을 중심으로 정하면 좋다
- 구르다가 머리가 조금씩 빠지는
- 절차적 생성 방식을 어디까지 할지에 따라 다르다
  - 단위가 명확해야 하고
  - 모든 오브젝트를 랜덤화할건지
  - 네모 단위만...랜덤화할건지에 따라 다르다
  - 맵이 뜰 때 지형 로딩, 몬스터 로딩, ...순차적으로 하면 됨
  - 맵의 단위가 있는 쪽이 구현하기 쉽지 않을까? 그것이 네모든 다각형이든
- 메타버스 관련 어렵게 생각 안 해도 됨
  - 마을의 대기실
  - 스컬도 출발 지점에 다양한 것들이 있는데
  - 마을을 일종의 메타버스 공간
  - 안에만 예쁘게 꾸며두시면 메타버스 해결 가능
- 렌더링 최적화 감을 잡고 계신지
  - 만약 로그라이크 식이라면 한 던전, 던전마다 레벨의 변화..
  - 모든 거를 한 번에 보여주려고 하면 렌더링 이슈가 있을 수 있다
- 게임의 주제, 소재, 스토리만 잘 정하면 좋을 것 같다
  - 그 외에 뽕족한 한 가지가 있으면 좋을 것 같다
- 세키로가 나왔을 때 사람들의 반응이 뜨거웠던 이유
  - 체간? 상대를 때리다 보면 게이지가 차서, 게이지 다 차면 낙다운
    - 연속 공격 가중치
  - 기존의 틀을 깨는 한 가지가 있으면 좋을 것 같다