

버블건 배틀: 게임 디자인 문서

Rio Song

2025년 5월 27일

Contents

1	게임 개요	2
1.1	게임 장르	2
1.2	대상 플랫폼	2
1.3	대상 플레이어	2
2	핵심 게임 메커니즘	2
3	게임 세계	2
3.1	맵 주요 요소	2
4	플레이어 경험	3
5	개발 도구	3
6	개발 로드맵	3

1 게임 개요

버블건 배틀은 Unity로 개발된 빠르고 역동적인 멀티플레이어 경쟁 게임입니다. 플레이어는 버블건을 사용해 맵에 랜덤으로 생성된 장난감을 버블로 포획하고, 이를 목표 지점으로 굴려 점수를 획득하며, 상대 플레이어를 버블로 방해합니다. 경기 종료 시 가장 높은 점수를 얻은 플레이어가 승리합니다.

1.1 게임 장르

멀티플레이 - 아케이드

1.2 대상 플랫폼

PC

1.3 대상 플레이어

경쟁적이고 가벼운 멀티플레이어 게임을 즐기는 사용자

2 핵심 게임 메커니즘

- **버블건**: 플레이어가 버블을 발사해 장난감을 포획하거나 상대 플레이어를 방해.
- **장난감 포획**: 맵에 랜덤으로 생성된 장난감을 버블로 맞추면 포획. 포획된 버블은 일정 시간(예: 10초) 후 터짐
- **빈 버블**: 장난감을 맞추지 못한 버블은 일정 시간(예: 3초) 후 터짐
- **점수 획득**: 장난감이 포함된 버블을 목표 지점에 굴려 점수 획득.
- **방해 요소**: 장난감이 포함된 버블은 다른 플레이어와 3번 충돌 시 터짐(충돌 후 1초 딜레이). 플레이어를 버블로 맞추면 1초간 갇힌 후 버블이 터지며 자유로워짐.
- **승리 조건**: 정해진 시간(예: 5분) 내 가장 높은 점수를 얻은 플레이어 승리.

3 게임 세계

게임은 장난감 테마의 화려한 아레나에서 진행됩니다. 맵은 전략적 이동과 플레이어 간 상호작용을 장려하도록 설계됩니다.

3.1 맵 주요 요소

- **오픈 필드**: 장난감 생성과 플레이어 이동을 위한 넓은 공간.
- **장애물**: 벽, 경사로, 장벽으로 버블 굴리기에 도전 과제 추가.
- **목표 지점**: 장난감이 포함된 버블을 굴려 점수를 획득하는 지정 구역.

4 플레이어 경험

플레이어는 빠른 경쟁의 스릴을 느끼며, 공격(상대 방해)과 전략(장난감 운반)의 균형을 맞춥니다. 게임은 빠른 의사결정과 공간 인식을 유도하는 유쾌하고 혼란스러운 환경을 제공합니다.

5 개발 도구

- 엔진: Unity (C# 스크립팅)
- 멀티플레이어 프레임워크: Photon Unity Networking (PUN2)
- 에셋 도구: Blender (3D 모델), Unity Asset
- 버전 관리: GitHub

6 개발 로드맵

1. **프로토타입**: 핵심 메커니즘(버블 발사, 장난감 포획, 점수 시스템) 구현.
2. **알파**: 멀티플레이어 기능, 기본 맵, 충돌 메커니즘 추가.
3. **베타**: 게임플레이 개선, 다중 맵 추가, UI 및 사운드 효과 작업.
4. **릴리스**: 버그 수정, 최적화, 최종 테스트.