

Hospes

게임 제안서

유진우와 아이들

목차

- ▶ 1. 조원 소개
- ▶ 2. 문제 인식
- ▶ 3. 개선 사항
- ▶ 4. 게임 소개
- ▶ 5. 개발 계획
- ▶ 6. Q&A

조원 소개

▶ 유진우와 아이들

기획 및 그래픽	클라이언트	서버	UI
윤승재 (팀장)	안기환	국가람	유진우

문제 인식

▶ 기존 개발

개발 난이도

기존에 개발을 기획했던
변칙 캐릭터 오목에서는
4명에서 개발하기에는
난이도가 낮았다.
인력이 과잉으로 투입되었고
역할을 분담하는 과정에서
어려움을 낳았다.

개발 흥미

서로 즐거하는 장르가 아니며
너무나 단순한 탓에 개발에
흥미가 떨어지는 상황이
일어나게 됐고 전문성도
부족하여 그러한 현상은
더더욱 증가하게 되었다.

핵심 개발

디자이너가 없는 상황에서
디자인을 중심으로 하려고 한
기획이 큰 문제가 되었다고
판단했다.

개선 사항

▶ 신규 개발

개발 난이도

언리얼 엔진을 활용한
판타지 턴제 RPG를 기획하여
개발 난이도를 끌어올리고
인력 분배가 효율적으로
이루어지도록 한다.

개발 흥미

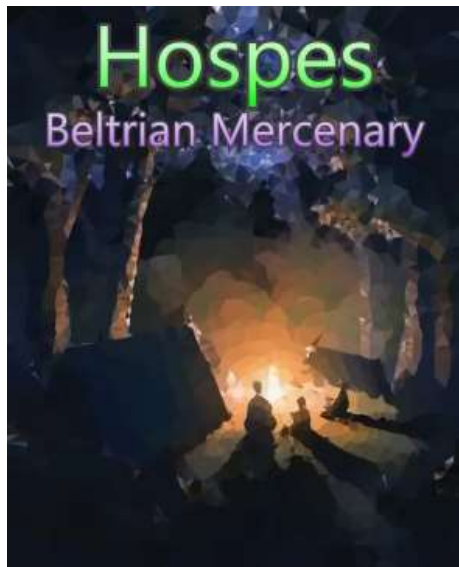
즐거하고 있으며 서로의 요구
사항을 충족할 수 있는
환경으로 개선이 되었고
이에 따라 많은 의견을
종합하고 정리하며 보다 높은
참여도를 유발하였다.

핵심 개발

개발, 디자인, 스토리 등
여러 요소들을 분할하여
효율적이고 이상적인 구조를
추구하였다.

게임 소개

▶ 기본



게임 요소

게임명: Hospes
서브명: Beltrian Mercenary
시대상: 르네상스 판타지
장르: 모험형 턴제 RPG
인원: 싱글, 멀티(최대 4인)
엔진: UE5
플랫폼: PC
타겟층: 20~30대 남녀

테마

Hospes의 뜻
주인, 손님, 낯선 이방인
주인으로서 기억을 찾기 위한
여정을 떠나며, 손님으로서
세상을 방문하고, 낯선 이방인을
찾아 Hospes의 의미를 찾는다.

참조군

턴제 RPG, CRPG
- 발더스 게이트3
- 클레르 옴스퀴르: 33 원정대
- 옥토파스 트래블러2

게임 소개

▶ 상세



기억

여정을 진행함에 따라
자신의 기억을 되찾고
기억은 곧 자신의 힘과
지혜를 뜻한다.

개요

기억을 잃고 세상을 떠돌다
한 용병단에 입성하게 되는
서사를 다루는 스토리텔링 게임

디자인

스타일라이즈 기법 사용
풀 게임이 아닌 데모로 구현
공모전 및 인디 게임 발표회
성공 시 완전한 작품으로 개발

게임 소개

▶ 참조군



발더스 게이트3

TRPG의 원조 DND 세계관
주사위를 사용한 시스템
전투, 행동 판정 등
자신이 선택한 행동에 따라
수많은 결과를 냄
(옵니버스식 구성)



클레르 옵스퀴르 33 원정대

비석에 적힌 숫자에 해당하는
사람들은 죽음을 맞는 세계관
저주의 원흉을 죽이기 위해 모인
33살 원정대가 모험을 하는 내용
턴제 전투에 QTE를 도입하여
생동감있는 전투를 구현함
(순차적 구성)



옥토파스 트래블러2

병렬형 스토리 방식 채택
독립적인 캐릭터 스토리
서로 다른 길을 걸지만
그 마지막은 일치한다는 내용
3D에 2D 접목시킨 신비로운
디자인 구성 (HD - 2D)

게임 소개

▶ 게임성

턴제 개념

여타 다른 턱제 게임들과 달리 플레이어 턱과 적군 턱으로 나누고 플레이어 턱에 4명의 아군이 함께 연계 기술을 사용하거나 도구를 아군에게 던져 사용하게 하는 동일 행동 개념을 가진다.

프레임

전투 시 육각형 이동 필드를 사용하고 특별한 경우가 아니라면 해당 필드가 그대로 전투 필드로 변화한다. 필드에 있는 구조물을 활용할 수 있는 요소도 존재한다.

전략성

아군이 모두 함께 움직이듯 적군도 마찬가지로 함께 움직이기에 여러 명의 적의 행동을 계산하는 전략이 필요하다.

게임 소개

▶ 세계관

다종족

인간, 수인, 난쟁이 등
보편적인 판타지 종족들을
모티브로 따온 많은
종족들이 Hospes 내에
존재한다. 플레이어 또한
많은 종족 중 하나로
플레이하게 된다.

세력

종족 간에서도 많은 세력이 존재
이에 따른 갈등, 이야기가 많이
존재하여 스토리 제작에 용이함
플레이어는 한 세력에 고정되어
있지 않음.

종교

가상의 많은 종교들을
배치하여 세력과 신념으로서
움직이는 존재들을 입체적으로
구현한다.

개발 계획

▶ 계획안

기획 및 그래픽	클라이언트	서버	UI
<ol style="list-style-type: none">1. 프레임 필드 구상2. 필드 구현3. 오브젝트 설치4. 레벨 디자인 기획5. 캐릭터 구상 및 구현6. 스토리 디자인 적용7. 최종 점검	<ol style="list-style-type: none">1. 기본 행동 구현2. 상호작용 구현3. 전투 시스템 구현4. 인벤토리(UI) 구현5. 설정 구현	<ol style="list-style-type: none">1. 기본 행동 구현2. 상호작용 구현3. 전투 시스템 구현4. 인벤토리(UI) 구현5. 설정 구현6. DB 연동	<ol style="list-style-type: none">1. 기본 행동 구현2. 상호작용 구현3. 전투 기술 구현4. 인벤토리(UI) 구현5. 설정 구현

개발 기간

5월 - 기획안(스토리라인 작성, 다이어그램 작성, 스토리보드 작성)
6월~7월 - 1차 개발 기간
8월 - 중간 점검
9월~10월 - 2차 개발 기간 (테스트 및 최종 점검)
11월 - 발표

개발 계획

▶ 플랫폼 선정

개발 엔진

높은 퀄리티의 게임을 위해, 현 게임업계의 트렌드를 위해 언리얼 엔진5를 채택했다.



개발 언어

이상적인 개발을 위해 프레임을 C++로 하고 블루프린트로 덧붙이는 개발 방식을 채택했다.



버전 관리 시스템

개발 연동을 위해 깃허브를 채택했다.



그래픽 툴

동적인 오브젝트는 블렌더를 채택했고 정적인 오브젝트는 트윈모션을 채택했다.



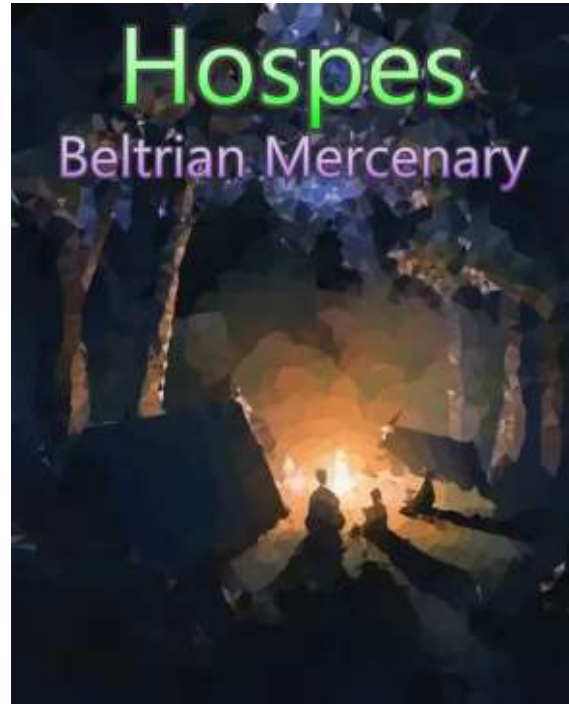
그외

IDE - VS2022 (Resharper), Rider
UML - StarUML
UI 보드 - Figma
음향 담당자 구인 중
VFX 디자이너 구인 중



Q&A

▶ 건의 사항 및 질문



감사합니다

유진우와 아이들
Hospes - Beltrian Mercenary