

-언데드 서바이벌-



Student NO	21912103
Name	신동진
E-mail	jin0009130@naver.com

[Revision history]

Revision date	Version #	Description	Author
2023.3.29	1.00	First Draft	신동진
2023.6.13.	1.0.1	기능 수정	신동진

= Contents =

1. Business purpose	4
2. System context diagram	5
3. Use case list	6
4. Concept of operation	7
5. Problem statement	8
6. Glossary	9
7. References	9

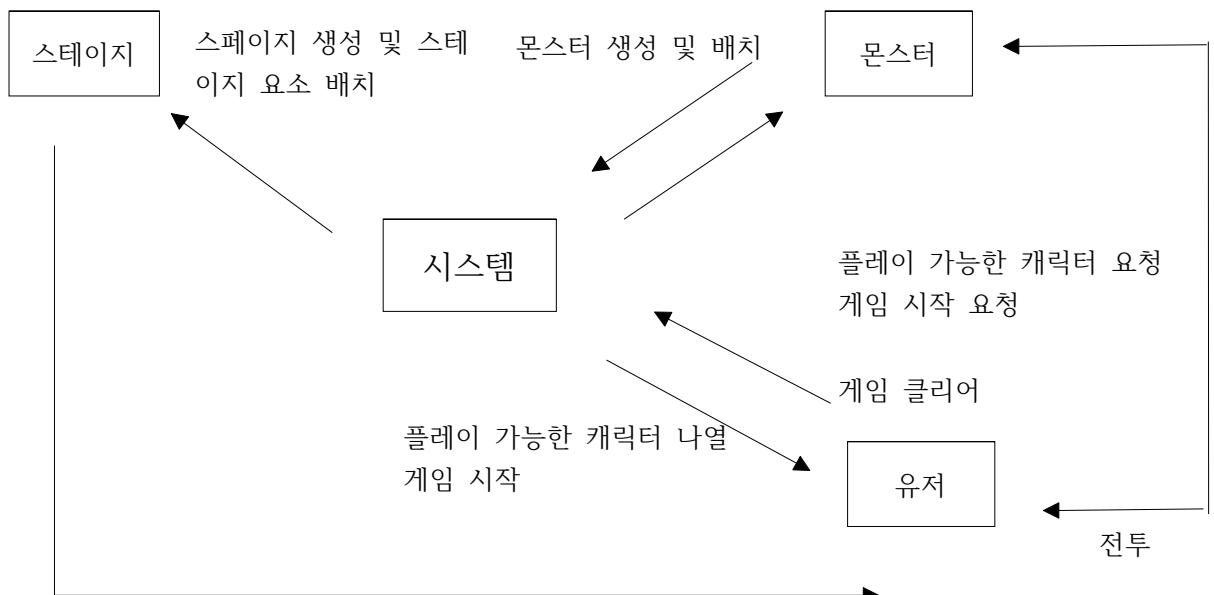
1. Business purpose

세상에는 정말 수많은 게임이 시장에 나와 있다. 하지만 성공한 게임은 소수이며, 대부분의 게임은 버림받고 있다. 개성도 없고, 똑같은 인터페이스와 게임 방식, 과금 유도 등 “양산형 게임”이 무더기로 나와 유저들의 불만도 쌓이고 있다. 그래서 직접 게임을 제작해보고 게임을 플레이하던 유저의 시선에서 이번엔 개발자의 시선으로 게임을 바라보고자 한다.

만들고자 하는 게임은 2D 생존형 게임이다. 유저는 게임 시작시 여러 캐릭터 중 하나를 골라 플레이할 수 있어 반복적인 캐릭터에서의 지루함을 덜어내고자 한다. 선택하면 게임이 시작되고 맵의 중앙에 캐릭터가 생성된다. 유저는 제한 시간동안 몬스터를 처치하며 생존해야 한다. 몬스터를 처치하면 경험치를 획득하고, 일정량의 경험치를 획득하면 레벨업을 한다. 레벨업을 하면 생존에 필요한 특수 능력치나 새로운 무기를 획득 할 수 있다. 이렇게 몬스터를 처치하며 제한 시간동안 생존하면 승리조건을 달성해 게임에서 승리한다.

2022 게임백서에 따르면 2021년 국내 게임시장은 2020년보다 11.2% 성장한 20조 9913억원에 달했다. 이중 모바일 게임의 매출과 점유율은 소폭 상승했지만 신규 이용자 수는 둔화되고 있어 모바일 위주의 시장구조에 고민이 깊어진 상황이라고 한다. 이 게임은 언제 어디서나 가볍게 플레이 할 수 있으며, 특히 지하철, 버스 등 대중교통을 타며 지루함을 느끼는 학생들을 주요 타겟으로 삼아 제작될 예정이다. 쉬우면서도 직관적인 UI, 여러 랜덤요소를 더하여 간단하면서도 최대한 재미를 이끌어내고자 한다.

2. System context diagram



3. Use case list

1) 게임 시작

Actor	User
Description	유저가 게임을 시작한다.

2) 캐릭터 선택

Actor	User
Description	유저가 플레이할 캐릭터를 선택한다.

3) 게임 중

Actor	User
Description	캐릭터가 몬스터를 처치하며 생존한다.

4) 캐릭터 사망

Actor	User
Description	캐릭터가 몬스터에게 사망한다.

5) 게임 클리어

Actor	User
Description	캐릭터가 제한시간동안 생존하여 게임을 클리어 한다.

6) 게임 종료

Actor	User
Description	유저가 게임을 종료한다.

4. Concept of operation

1) 게임 접속

Purpose	유저가 게임에 접속 시, 캐릭터를 선택한다.
Approach	유저가 게임을 실행 시 화면에 캐릭터를 보여주고 선택을 기다린다.
Dynamics	유저가 버튼을 선택할 경우
Goals	유저가 캐릭터를 선택하여 게임을 시작한다.

2) 게임 시작

Purpose	유저가 플레이할 캐릭터를 선택하고 게임을 시작한다.
Approach	시작 버튼을 누르면, 유저가 플레이할 캐릭터 목록을 나열하여 선택을 기다린다.
Dynamics	유저가 캐릭터를 골랐을 경우
Goals	유저가 플레이할 캐릭터를 선택하고, 게임을 시작한다.

3) 게임 플레이

Purpose	유저가 진행할 게임을 진행한다.
Approach	유저가 캐릭터를 선택하고 게임을 시작하면, 맵으로 이동하여 유저가 죽거나, 게임을 클리어할 때 까지 게임을 진행한다.
Dynamics	유저가 게임을 진행하고 있는 경우
Goals	유저가 게임을 플레이한다.

4) 몬스터 사냥

Purpose	게임의 진행.
Approach	게임을 시작하면 게임을 클리어하기 일정 시간동안 몬스터를 사냥하며 생존해야 한다.
Dynamics	캐릭터가 몬스터에게 죽거나, 일정 시간동안 몬스터로부터 생존하는 경우
Goals	게임 진행

5) 유저 사망

Purpose	캐릭터가 몬스터에게 패배하여 사망할 경우 결과창을 띄운다
Approach	게임 진행 중 캐릭터가 사망하면 게임을 멈추고 결과창을 띄운다. 이후 초기화면으로 돌아가 다시 게임을 할지 종료할지 선택한다.
Dynamics	유저가 초기화면으로 돌아가는 경우
Goals	유저 캐릭터가 사망하여 초기 화면으로 돌아간다.

5. Problem statement

- 게임의 컨셉

우선 게임의 장르는 2D 생존 게임이다. 유저는 게임 시작시 여러 캐릭터 중 하나를 골라 플레이할 수 있으며, 선택 후 스테이지에 입장하면 스테이지 내 랜덤한 위치에 몬스터가 등장하고, 몬스터는 캐릭터를 향해 달려든다.. 스테이지 내 몬스터를 처치하며 일정 시간 동안 생존해야한다. 몬스터를 처치하면 경험치를 얻어 레벨업을 할 수 있고, 생존에 도움이 되는 무기나 특수 능력을 얻을 수 있다.

-Problem statement

1) 게임 제작의 기술적 어려움

이번 프로젝트는 유니티라는 제작 툴을 활용하여 제작할 계획이다. 이전 제작 툴 없이 코드로만 간단하게 게임을 제작해 본 경험은 있지만, 툴을 활용하여 제작을 해본 적은 없기에 제작 툴에 속달되어 있지않아 많은 어려움이 예상된다. 이 외에도 게임에서 필요한 사운드, 배경 등을 직접 만들기에는 어려움이 예상되어 인터넷에서 다운로드하여 사용하고자 한다.

2) 게임의 다양성

게임은 근본적으로 재미가 있어야 한다. 유저가 지루함을 느끼지 않기 위해 매번 게임을 할 때마다 똑같은 패턴의 스테이지가 아닌 여러 스테이지가 구비되어야하고, 상대해야 할 몬스터도 여러 종류를 준비해 지루함을 덜어내어야 한다.

3) 플랫폼

제작하고자하는 게임은 안드로이드 플랫폼에서의 작동을 기반으로 제작할 것이다. 이에 따라 데스크탑 환경 및 IOS 환경에서는 게임할 수 없다는 어려움이 있다.

6. Glossary

이 장에선 보고서에 사용된 단어를 설명하고자 한다.

용어	설명
캐릭터	게임 이용자가 게임에서 플레이하게 될 등장인물이다.
스테이지	게임에서 이동하는 구간 및 뒷배경 모두를 일컫는다.
몬스터	유저가 전투해야 할, 캐릭터에게 적대적인 NPC이다.

7. References

게임 제작 툴 -https://www.hanbit.co.kr/channel/category/category_view.html?cms_code=CMS8235767251
유니티 사용 사전 지식 - <https://bamgorae.tistory.com/21>