서문

안녕하세요

한국it직업전문학교 게임프로그램 취업과정을 수강하면서 만든 게임을 소개할 팀 108의 남진입니다.

제가 소개할 내용은 다음과 같습니다

게임소개, 게임컨셉, 개발과정, 게임시스템, 게임의 장점, 컨텐츠, 밸런스그래프, 출시 이후 일정, 아쉬웠던 점 순입니다.

게임소개

우리가 만든 게임의 이름은 좀비막는게임, 줄여서 좀막겜입니다.

장르는 디펜스,

타겟은 구글플레이 한국 기준 12세 이용가,

유니티를 사용해서 제작했고,

기기의 최소 사양은 안드로이드 4.1이상입니다.

출시일은 2020년 3월 22일입니다.

게임은 좀비로 인해 혼란에 빠진 마을을 구하기 위해 영웅들이 나서는 이야기를 담고 있습니다.

게임영상

게임 영상 먼저 보시겠습니다.

게임컨셉

우리 게임의 주요 컨셉은 랜덤타워 디펜스와 캐릭터 성장입니다.

첫번째 컨셉인 랜덤타워디펜스는 우리가 만들 게임의 장르를 나타냅니다.

타워디펜스가 아니가 랜덤타워디펜스인 이유는 유저가 매번 정형화된 전략을 사용하지 않고, 게임을 플레이하길 바랬기 때문입니다.

두 번째 컨셉은 캐릭터의 성장입니다.

디펜스 장르에서는 보통 주인공이 없고 타워만 나오는데, 우리는 유저가 주인공을 선택해서 성장시키고, 스테이지를 클리어해 나가면서 게임에 더 몰입할 수 있도록 하고 싶었습니다.

개발과정

다음은 개발 과정입니다.

12월은 어떤 게임을 만들지 레퍼런스 게임을 찾고, 컨셉을 정하는 기획 단계를 수행했습니다.

1월에는 기획을 바탕으로 주요 기능의 R&D를 해봤습니다.

2월에는 프로토타입 제작에 착수하였고, 3월 말 현재 베타버전을 출시하였습니다.

게임 시스템

게임의 시스템을 소개하겠습니다.

이 게임의 주요 시스템은 디펜스, 캐릭터, 스테이터스입니다.

디펜스는 일자형 디펜스로 화면 상단에서 적이 출현해서 아래로 내려와 방벽을 공격합니다. 유저는 영웅 캐릭터를 조합하거나 강화된 지휘관 캐릭터로 몰려오는 적을 모두 막으면 해당 스테이지를 승리합니다.

다음은 캐릭터시스템입니다. 영웅 캐릭터는 스테이지안에서 조합이 가능합니다. 같은 종류 같은 레벨의 영웅을 끌어다 놓으면 다음 레벨의 영웅으로 변합니다. 영웅의 최대레벨은 3이고 해당 스테이지에서만 유지됩니다.

마지막으로 스테이터스 시스템입니다. 지휘관 캐릭터는 성장이 가능합니다. 공격력과 공격 속도를 강화해서 게임 내에서 더 강력한 효과를 발휘할 수 있습니다.

게임의 장점

우리 게임의 장점은 튜토리얼이 필요없을 정도로 쉽다는 것입니다. 그리고 랜덤타워디펜스인 만큼 매번 다른 조합으로 게임을 플레이할 수 있습니다.

컨텐츠

현재까지 구현된 컨텐츠를 소개하겠습니다. 현재 16가지의 플레이 가능한 스테이지가 있습니다. 사용 가능한 지휘관 캐릭터는 5종으로 서로 다른 애니메이션, 이펙트를 사용하고 있습니다. 다음으로 5종의 영웅 캐릭터가 있습니다. 각 영웅 캐릭터는 3레벨까지 조합 가능하고 각각의 레벨에 따른 효과를 가지고 있습니다.

밸런스

다음으로 밸런스 그래프입니다. 강화 레벨과 공격력 사이의 그래프가 y=ax꼴의 1차식을 이루고 있으며 몬스터체력은 증가없이 고정값을 사용하고 있습니다. 캐릭터 공격력과 몬스터 체력 사이의 밸런스 조정이 필요합니다.

출시 이후 일정

이후 일정입니다. 현재 진행중인 일정은 밸런스 조정, FirebaseAnalytics 분석, 효과음 조정입니다.

1주차 일정으로는 이펙트 수정, 스테이지 추가가 있습니다.

2주차 일정은 무한모드 추가입니다.

3주차 일정은 신규 영웅 추가입니다.

아쉬웠던점

마지막으로 아쉬웠던 점입니다. 첫번째로 기획이 부족했습니다. 세세한 내용까지 정하지 않고 개발에 들어갔던 점이 시간을 많이 소모하게 되었습니다.

두번째로 일정관리가 미흡했습니다. 작업 목록을 세부적으로 작성하지 않아서 일정이 예상보다 많이 늦어졌습니다. 마지막 2주간은 세부 목록을 작성하고 작업을 진행한 결과, 이전의 한달 이상의 작업량을 소화할 수 있었습니다.

마무리

지금까지 팀 108의 게임 소개를 맡은 팀장 남진, 팀원 김태욱, 박정은, 이용인 이었습니다. 감사합니다.