

세 가지 아이디어를 정리해 보았다.

1. 강화 게임

<https://youtu.be/cbQ2jBtaMsU>

김재원 강화하기는 또 뭐야ㅋㅋㅋㅋ



교육용 강화 게임 만들기.

잠깐 강화 게임에 대해서 이야기하자면 강화 게임은 꽤 오래전부터 있었던 게임 형식이다.

프로그램은 똑같은 작업을 반복하는 데 특화되어 있는데, 게임도 프로그램이다 보니 유저는 똑같은 작업을 지루하게 느낄 수 있다.

게임에서 반복되는 퀘스트, 레이드를 지루함의 대명사 숙제라고 부르는 이유도 이 때문일 것이다.

이를 덜 지루하게 만들어주는, 매번 다른 결과를 기대할 수 있게 만들어주는 요소가 바로 확률이다.

확률을 게임 콘텐츠에 얼마나 자연스럽게 재미있게 녹여내느냐에 따라 게임의 흥행 여부가 크게 뒤바뀐다.

강화 게임이 바로 확률을 단순하지만 재미있게 게임 콘텐츠로 녹여낸 좋은 예시 중 하나이다.

영상에 나오는 강화 게임에 대한 설명은 다음과 같다.

강화 버튼을 누르면 확률에 따라 김재원이 강화되는데, 강화된 김재원을 판매하고 그 돈으로 다시 강화를 하면서 마지막 김재원(+12)까지 강화에 성공하면 클리어할 수 있는 게임이다.

강화에 실패하면 김재원은 0강으로 초기화된다.

기타 자산을 10원으로 초기화해주는 다시 시작과 강화 실패 시 초기화되는 것을 막고 강화 전 상태로 돌아갈 수 있는 10원 방지권이 존재한다.

해당 게임처럼 게임메이커를 이용하여 구현하는 것도 좋겠지만, 여기에 좀 더 살을 붙여 웹 게임, 모바일 게임으로 복잡하지 않게 구현해서 교육용 자료로 만들어보려고 한다.

기존에 엔트리로 만든 것이 있긴 한데, 좀 더 플레이하기 쉽고 재미있게 만들어보고 싶다.

이번 달 1일 서비스를 시작한 신생 플랫폼 메이플스토리 월드로 버섯 강화 게임을 만들면 재미있지 않을까 싶어 조금 시도해 봤는데, 생각보다 공부가 필요해서 이걸로 만들지는 고민을 좀 더 해보려고 한다.

기존에 있던 걸 구현하는 거라 오래 걸릴 것 같지는 않은데, 어떤 언어로 어디서 만드느냐에 따라 달라질 듯.

2. 바둑 오목

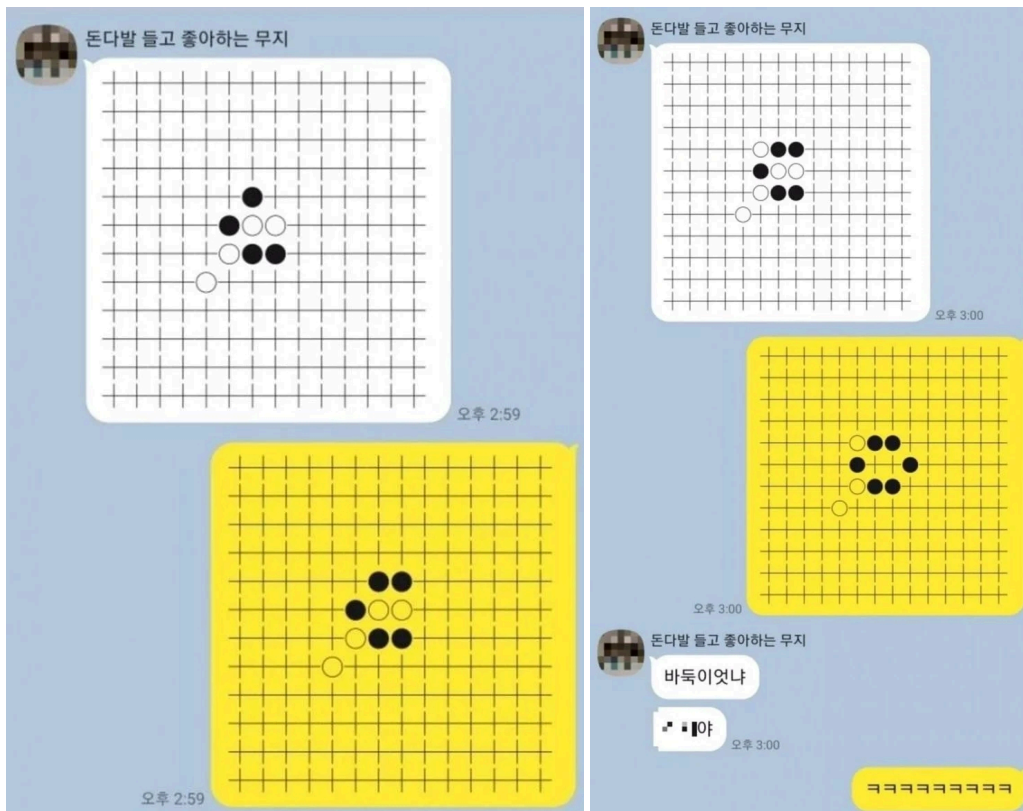


사진 출처

오목에 바둑 규칙 일부를 추가한 게임 프로그램 만들기.

위 사진이 포함된 유머글을 보다가 문득 실제로 오목에 바둑 규칙 일부를 적용하면 재미있지 않을까 생각이 들었다. 오목 프로그램에 아래 인용구에서 밑줄 친 부분의 대국 규칙만 적용하면 생각보다 금방 만들 수도 있지 않을까 싶다. 아마 선공이 훨씬 유리하지 않을까 싶은데, 일단 만들어서 플레이해 보고 조금씩 규칙을 수정하여 밸런스를 맞춰보는 것도 재미있겠다.

대국규칙

7.

상대방의 돌로 둘러싸인 돌은 죽은 돌이 되며 둘러싼 쪽의 대국자가 들어내야 한다.

잡힌 돌은 계가할 때에 상대의 집을 메운다.

8.

사방이 다른 색 돌로 둘러싸인 곳에는 착수할 수 없다.

단, 둘러싼 다른 색 돌 중 끊어진 부분이 있어서 단수가 되어있을 때는 착수가 가능하다.

물론 단수가 된 그 다른 색 돌은 잡힌다.

9.

동일한 패의 형태는 반복될 수 없다.

즉, 패가 나서 자신의 돌이 잡히면 그 바로 다음 수에는 다시 잡아낼 수 없고 다른 곳에 한 번 이상 둔 후에야 다시 잡아낼 수 있다(패의 규칙).

<https://namu.wiki/w/%EB%B0%94%EB%91%91#s-6.2>

최근 수정 시각: 2022-08-30 20:32:53

3. 우마무스메 프리티 더비 보조 프로그램

확장 프로그램, 보조 프로그램 중 어떤 표현이 적절한지 잘 모르겠기에, 그냥 아무거나 썼다.

LOL 할 때 사용할 수 있는 Blitz App, OP.GG for Desktop 같은 프로그램처럼 게임 플레이에 도움을 주는 프로그램을 하나 만들어보려고 한다.

우마무스메 프리티 더비는 알면 알수록 게임하면서 신경 써야 할 것이 많은 게임이라, 보조 프로그램이 있으면 많은 도움이 될 것 같다.

이미 일본에서 출시된 지 1년 반이 넘는 게임이라 보조 프로그램이 몇몇 존재하기는 하는데, 제대로 써본 보조 프로그램은 하나밖에 없다.

기존에 있던 보조 프로그램들을 사용해 본 뒤 사용하기 불편한 점은 개선하고, 필요한 사항은 추가해 보려고 한다.

기존에 있던 것으로 확인된 보조 프로그램 관련 링크는 아래에 정리하였다.

말팔이벤트 북

<https://play.google.com/store/apps/details?id=net.dcje.android.umaevents&hl=ko&gl=US>

UmaUmaCruise

<https://github.com/amate/UmaUmaCruise>

malddal

<https://github.com/woooseokjang/malddal>

웹 서비스는 게임 중 사용하기 어렵다고 판단하여 제외하였다.

다만 웹 서비스의 기능은 참고해서 유용한 기능은 프로그램 만들 때 넣어보려고 한다.

확인된 보조 프로그램들은 이벤트 선택지에 따른 결과를 알려주는 데 초점이 맞춰져 있는 것으로 보인다.

그런데 말팔이벤트 북의 경우 이조차도 번역이나 결과가 한국 서버에 정확히 맞지는 않았다.

그래서 한국 서버 이벤트 선택지 검색에 충실하도록 구현하되, 새로운 기능 구현도 시도해 볼 생각이다.

이벤트 선택지 검색 기능이 구현되면 육성 중 도감 미달성 업적 확인, 레이스 여러 개 예약, 도감 수집을 위한 우마무스메 생일 및 이벤트 날짜 알림 기능, 육성에 필요한 서포트카드 추천, 숙제 매크로 등 여러 유용한 기능을 추가해 보려고 한다.

1차적으로는 데스크탑용, 2차적으로는 모바일용으로 만들 예정이다.

머신 비전 왕초보지만 그래도 하다 보면 어떻게든 되지 않을까 하는 근거 없는 자신감이 있다.

아마도 오늘 입고된 아이디어 세 가지 중 가장 구현하기 어려운 프로그램이 아닐까 싶다.

게임 외적인 문제로 한국 서버에서 현재 운영 논란이 있어 프로그램 완성 전 서비스 종료가 되는 것은 아닐까 걱정되는 부분이 있다.

그때는 일본 서버에서라도 사용할 수 있게끔 구현해 보려고 한다.