

군인 키우기

라인 타워디펜스

2022.11.07

기획자: 오창식

게임 소개

**유저가 전투를 통해 골드를 얻고 골드를 사용하여
캐릭터를 업그레이드 하고 아이템을 사 전투를 하며
레벨업을 하여 체력과 공격력을 강화를 해 나갈 수 있고
전투를 통해 더욱 성장해 나가는 게임이다.**

**모바일 아케이드 게임. 성과 영웅, 지휘관, 타워 등을
업그레이드하며 웨이브를 막고 식민지를 개척하는 모바일
방치형 게임 이다.(나무위키)**

목차

□ 장르

□ 플랫폼

□ 대상 타겟

□ 개발(계획) 의도

□ HOW TO PLAY

□ 개발 일정

성키우기-타워디펜스(장르)

장르(라인 디펜스)#1

라인 디펜스

나의 의견

지정된 라인에서 오는 것이 마구잡이로 나오는 것보다 더 쉬울것 같다

-여러 방향에서 오는 것보다 한방향에서 오는 것이 스크립트 짜기에도 편하고 방향을 지정해서 하다보면 오류가 날수도 있기때문에

지정된 라인에서 나오는 적들을 막아내고 있다.



라인 디펜스란?
지정된 라인에서 오는적을 막는 것

장르(RPG)#2

RPG(Roll-Playing)

나의 의견

재미를 주기위해선 RPG요소는 꼭 필요한
것 같다고 생각한다.

-내가 만드는 게임의 원작에서도
RPG요소가 들어가 있기에 변경할수
없다.

업그레이드 시스템으로 캐릭터 육성이
가능하다.



RPG(Roll - Playing)란?
캐릭터를 육성하여 게임하는 것

장르(실시간 전략게임)#3

실시간 전략게임

나의 의견

방치형 같은 경우 흥미를 잃기 쉽지만
실시간 전략이 들어간다면 흥미를 오래
끌수 있을 것 같다.

-원작 게임의 스킬요소를 따라하며
만들기에 실시간 전략이 들어가야한다.

캐릭터들의 각각의 스킬을 사용할
수 있다.



실시간 전략 게임이란?
유저가 실시간으로 상호작용해 나가는 게임

플랫폼

개발 엔진

Unity(유니티)

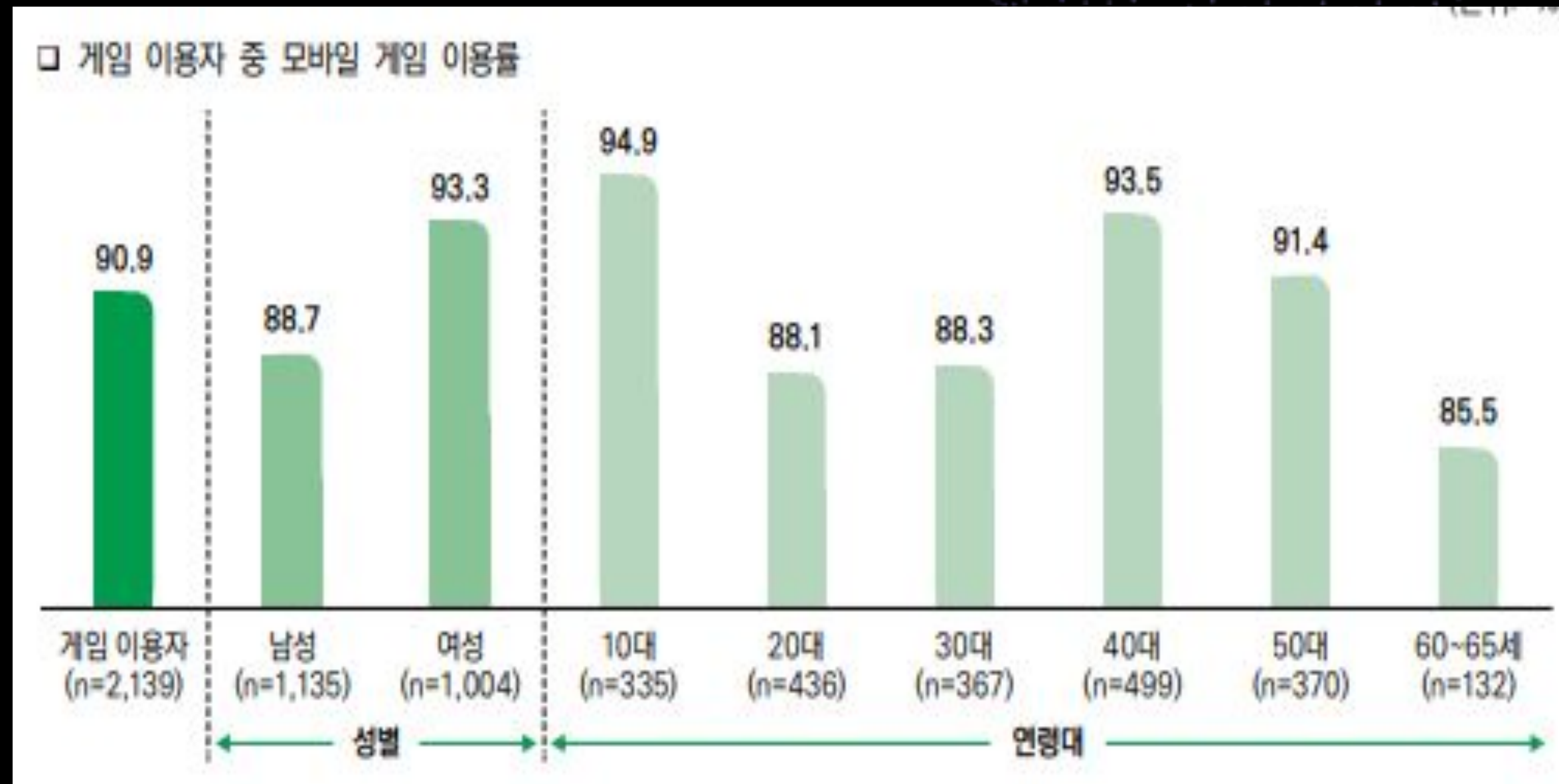
플랫폼

모바일(안드로이드)



대상(유저) 타겟

7세이상 - 40후반



10대 부터 40대까지의 모바일 게임 이용자가 가장 많기 때문이다.

개발(계획)의도

이미 많은 사람들이 하고있고 검증된 재미도 가지고 있는 게임을 만들어보고
해본 디펜스 게임중 가장 쉽고 재미있었기에 선택하였습니다.



- 다운로드 수 1000만

1000만+
다운로드

- 평점 4.2점

4.2★
리뷰 45.7만개

HOW TO PLAY?

How To Play

화면구성

화면구성

캐릭터 구성

게임 플레이 방법

조작 방법

전투 방법

업그레이드방법

게임 시스템

UI시스템

몬스터 웨이브 시스템

공격 시스템

레벨업 시스템

보상 시스템

보스 & 몬스터 시스템

업그레이드 시스템

HOW TO PLAY

화면구성

게임 메인 화면

내가만들 게임의 버튼



내가만들 게임의 UI



화면구성



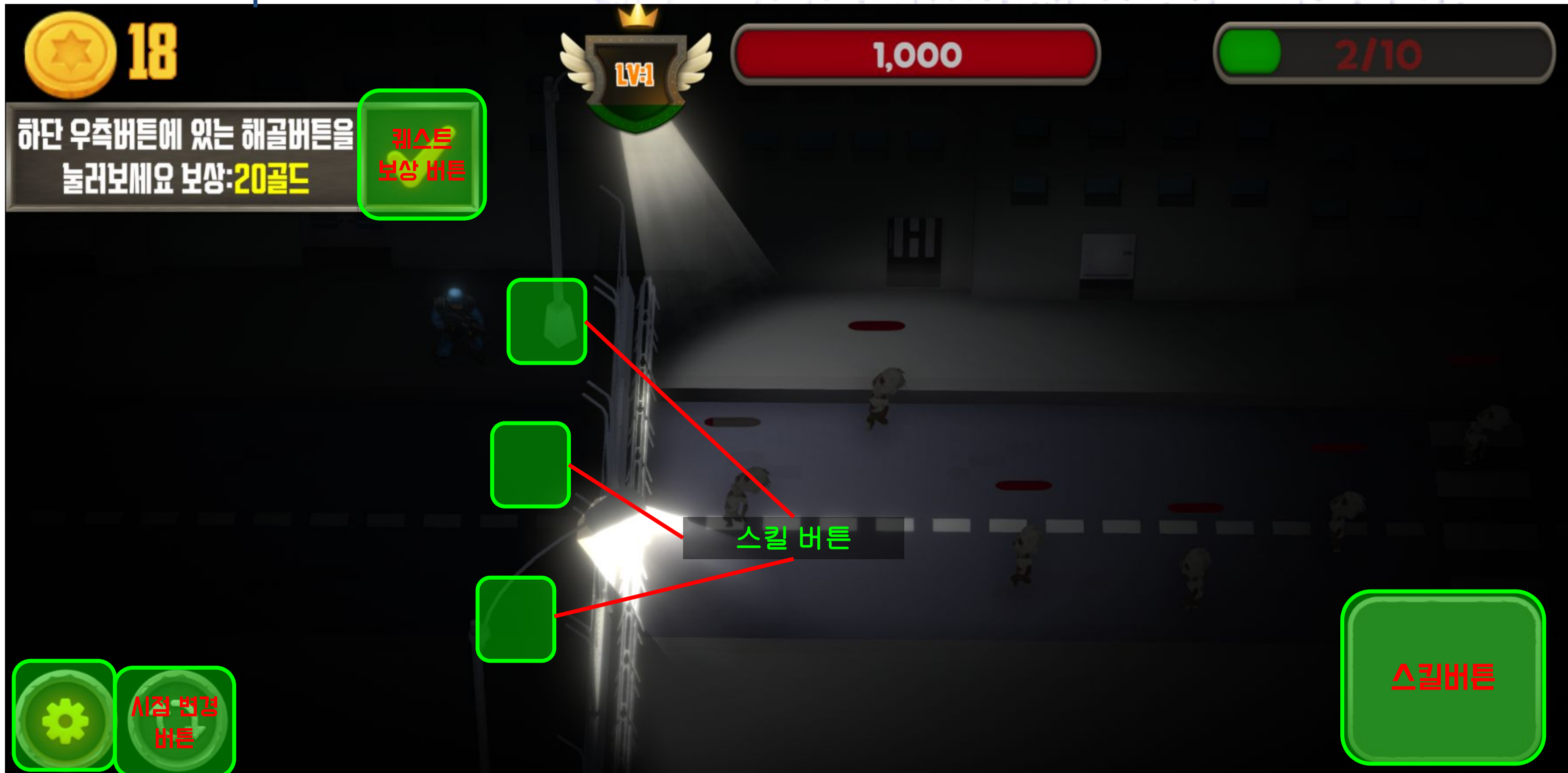
시대적 배경: 근 미래 아포칼립스 좀비물

HOW TO PLAY

화면구성

전투 화면

전투 화면 버튼들



화면구성

HOW TO PLAY

캐릭터 구성

일반 유닛 - 군인 캐릭터

[Toon Soldiers Demo | 3D
Characters | Unity Asset Store](#)



영웅 유닛 - 미래형 군인

[Robot Hero : PBR HP Polyart | 3D
Robots | Unity Asset Store](#)



적 유닛 - 좀비,구울

[Character Pack: Zombie
Sample | Characters | Unity
Asset Store](#)

[Ghoul-zombie | 3D
Characters | Unity Asset
Store](#)



HOW TO PLAY

게임 플레이 방법

화면 터치로 조작

게임 메인 화면

내가만들 게임의 터치가 가능한 곳 



HOW TO PLAY

화면 터치로 조작

전투 화면

내가만들 게임의 터치가 가능한 곳 

게임
플레이
방법



게임 시스템

UI 시스템



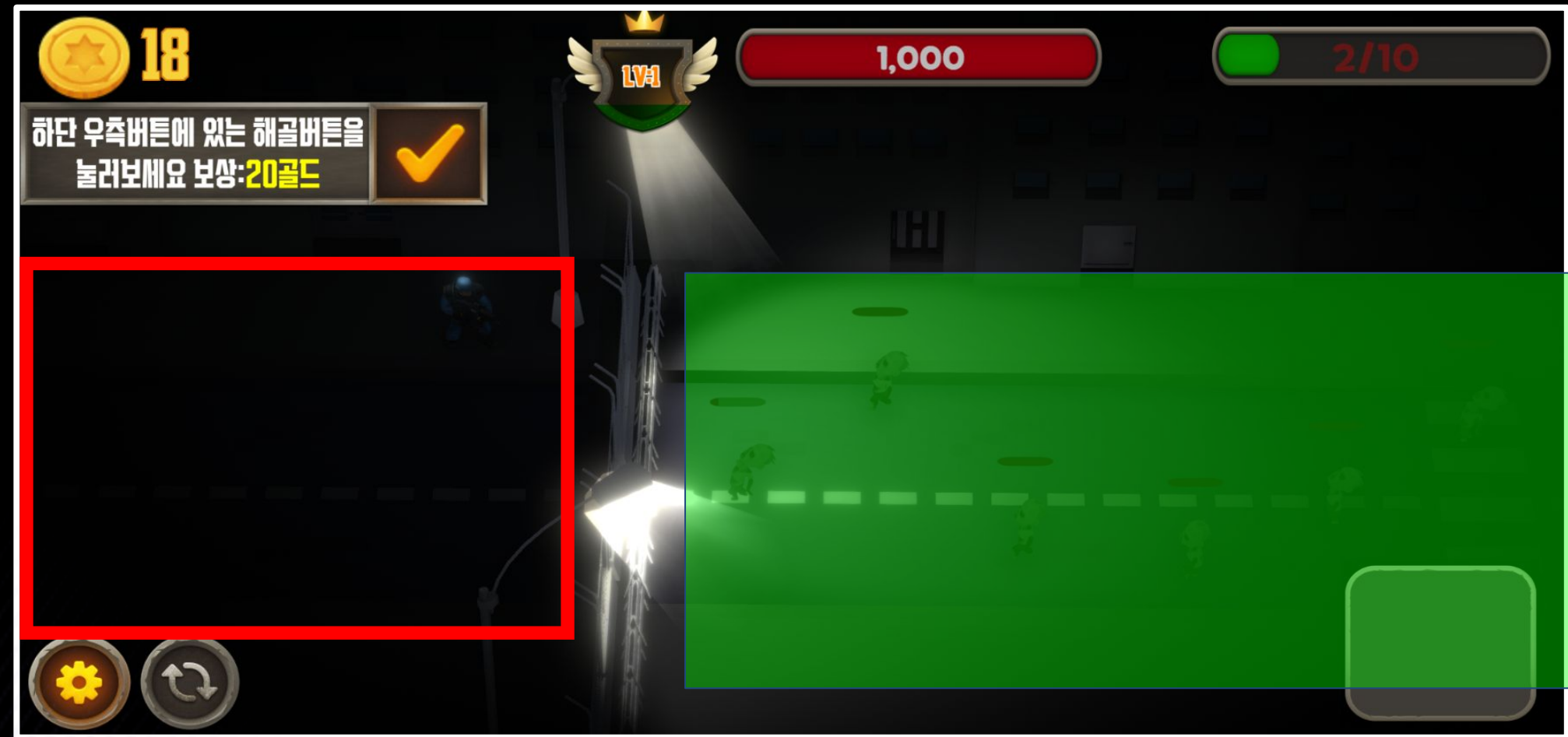
메인 화면에서 업그레이드UI와 버튼UI들이 사라지며 아이템 버튼이 나타난다

메인씬 하나로 메인화면과 전투화면을 구성

이벤트를 추가하는 것도 메인씬에서 가능

게임 시스템

공격 시스템 -스킬시스템



적이 공격 존 안으로
들어옴

들어온 순서대로 리
스트에 담김

적과 성의 거리계산
가장 가까운 적에게
공격

적 유닛이 성 앞에 도착
하면 적 유닛 공격

빨간선 안의 유닛들이 공격 존에 들어온 적들을 바라보며 총을 쏘는 애니메이션 트리거 작동

이펙트 발생과 적에게 스크립트로 데미지 발생(총알은 나가지 않는다)

게임 시스템

공격 시스템 -스킬시스템



영웅 유닛의 스킬바가
다참

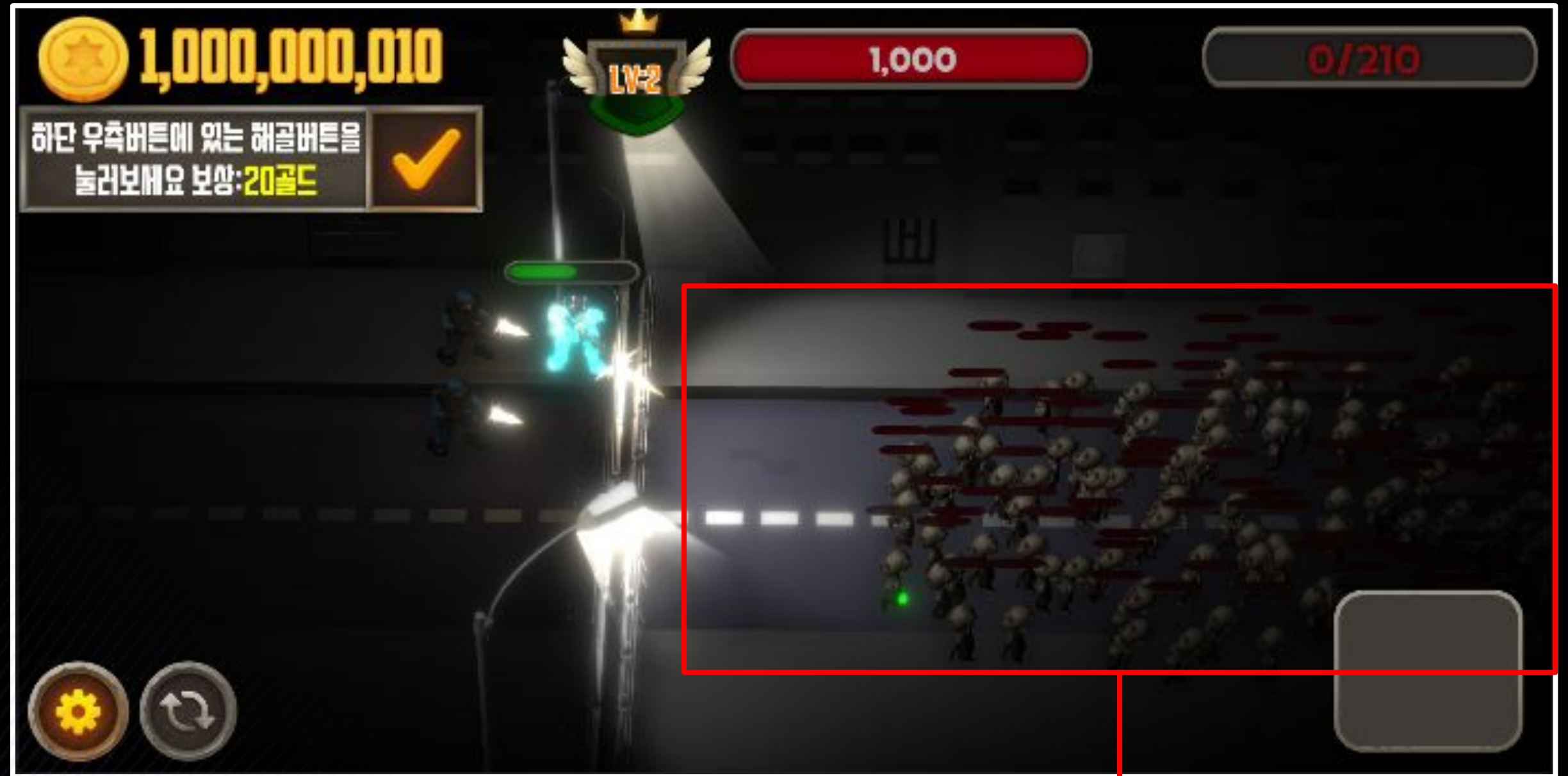
터치 시 영웅 유닛의
고유 스킬 발동

스킬바 초기화

영웅의 고유 스킬은 유닛 공격력증가, 회복,방어벽 생성 이 있다.

게임 시스템

몬스터 웨이브 시스템



적들이 나오는 방식

라운드에 맞춰 좀비의수가 늘어난다(10+ 라운드수)

늘어난 적이 쿨타임 마다 나오며 공격 존안에 100마리가 넘으면 생성되지 않고 기다린다.

생성된 적들은 지정된 스테이트를 가지고 방어벽쪽으로 달려온다.

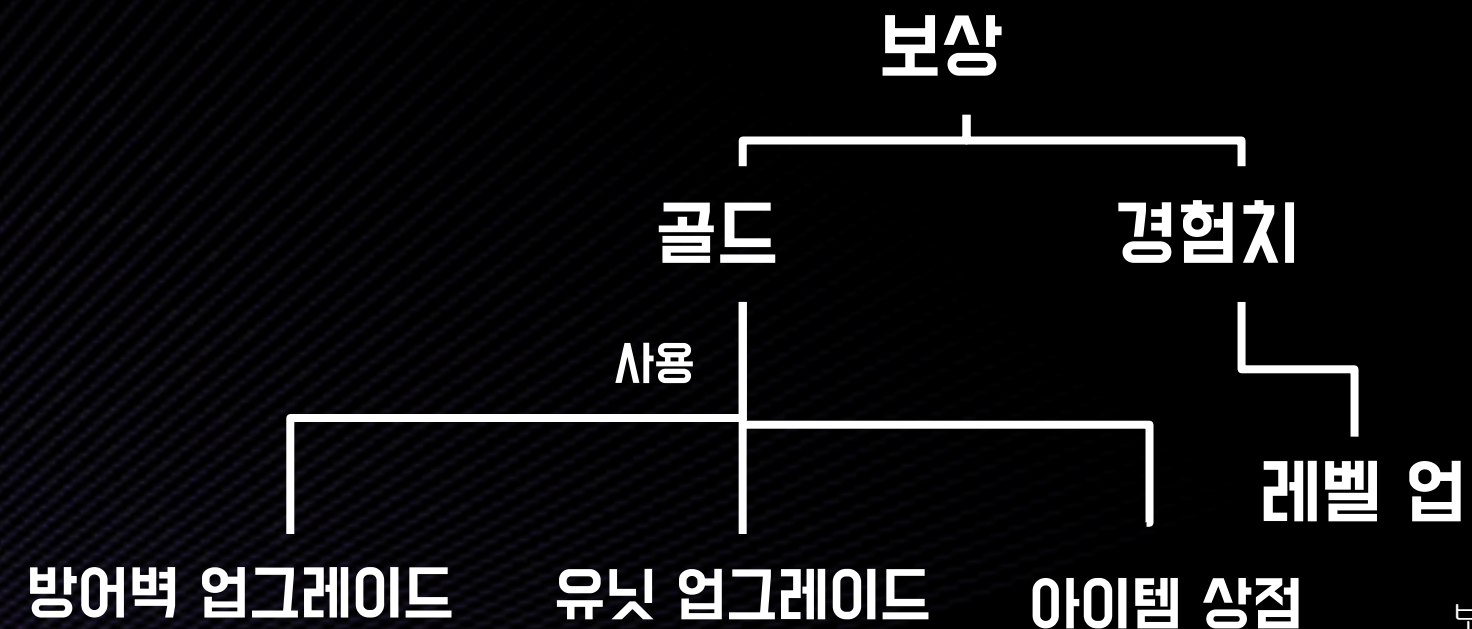
게임 시스템

보상 시스템

획득 골드 ($2 + 2 * 5$ 스테이지마다 1.5배)

획득 경험치 ($10 + 10 * 5$ 스테이지마다 1.1배)

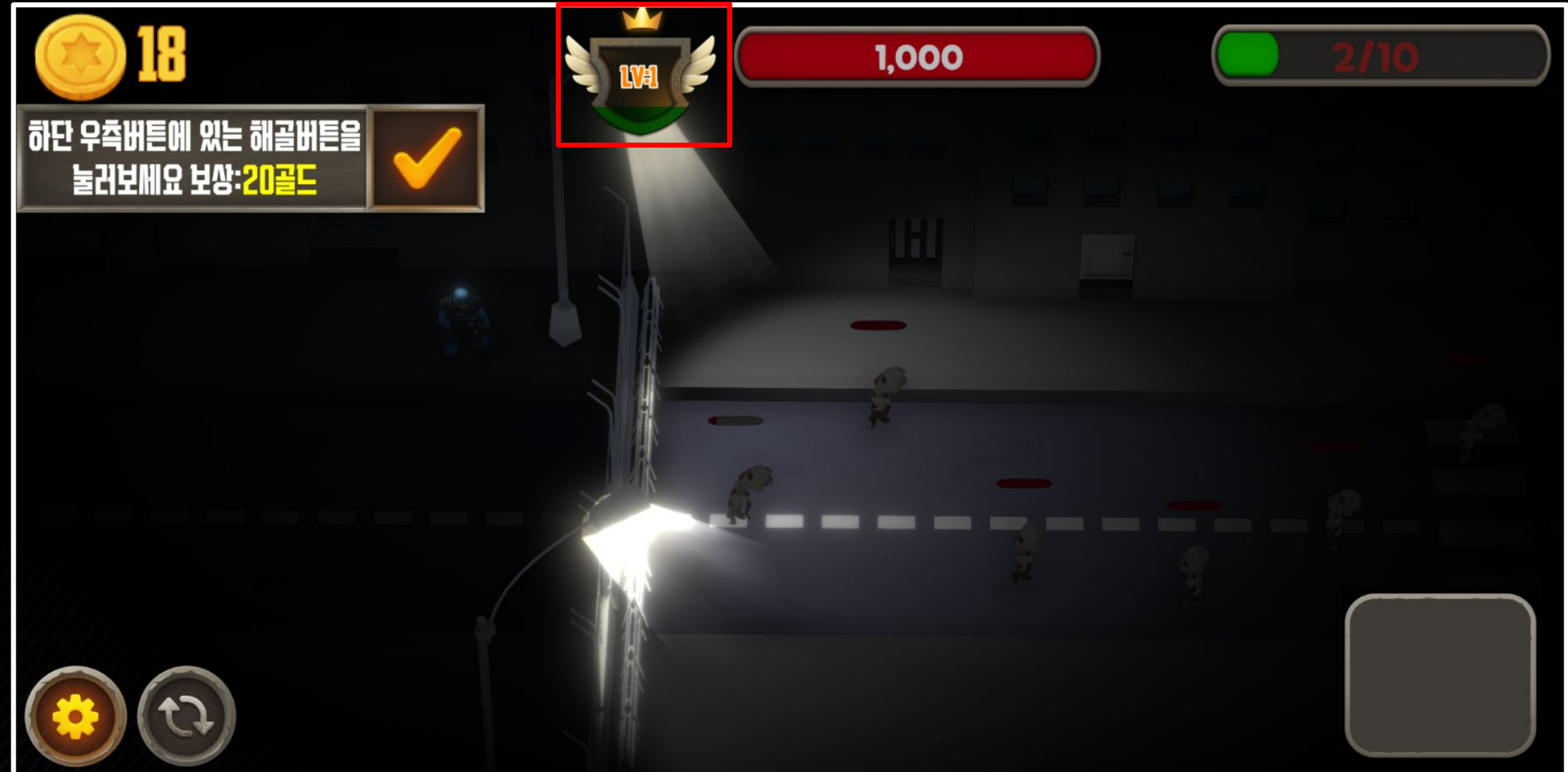
보스의 획득 골드와 경험치는 일반 적과는 다릅니다.



보상으로 얻을 수 있는 골드, 경험치 들은 스테이지마다 달라진다.

게임 시스템

레벨업 시스템



적 처치시 일정 경험치를 획득 하고 기준치를 넘어서면 레벨업이 되며 기준치는 늘어난다.

1레벨 업당 (유닛공격력 * 0.1)공격력이 누적되며 레벨업시 레벨업 이펙트 작동

성벽HP = 성벽업그레이드 + 아이템 효과

게임 시스템

보스 & 몬스터 시스템

스테이지별 나오는 몬스터의 수는 다르다
5스테이지 마다 보스가 추가되어 나온다

몬스터의 기본 스테이트: HP 10 | 스피드 1 | 데미지 50

몬스터 수: 스테이지가 늘어날수록 **좀비의 수는 1마리씩** 많아진다

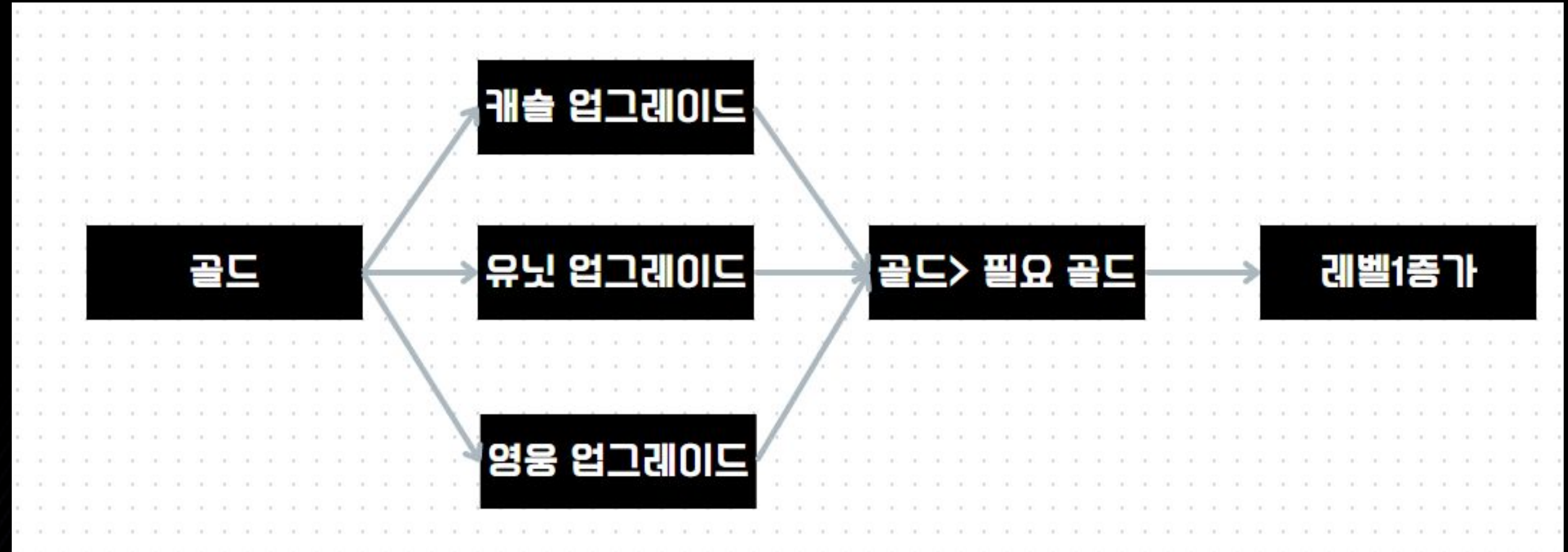
몬스터 능력치: 5스테이지마다 보스등장 | 보스 스테이지후 일반좀비 능력치 증가

보스몬스터 스킬: 자폭스킬 | 스스로 힐 | 원거리 공격

관련 테이블 [자세히보기](#)

게임 시스템

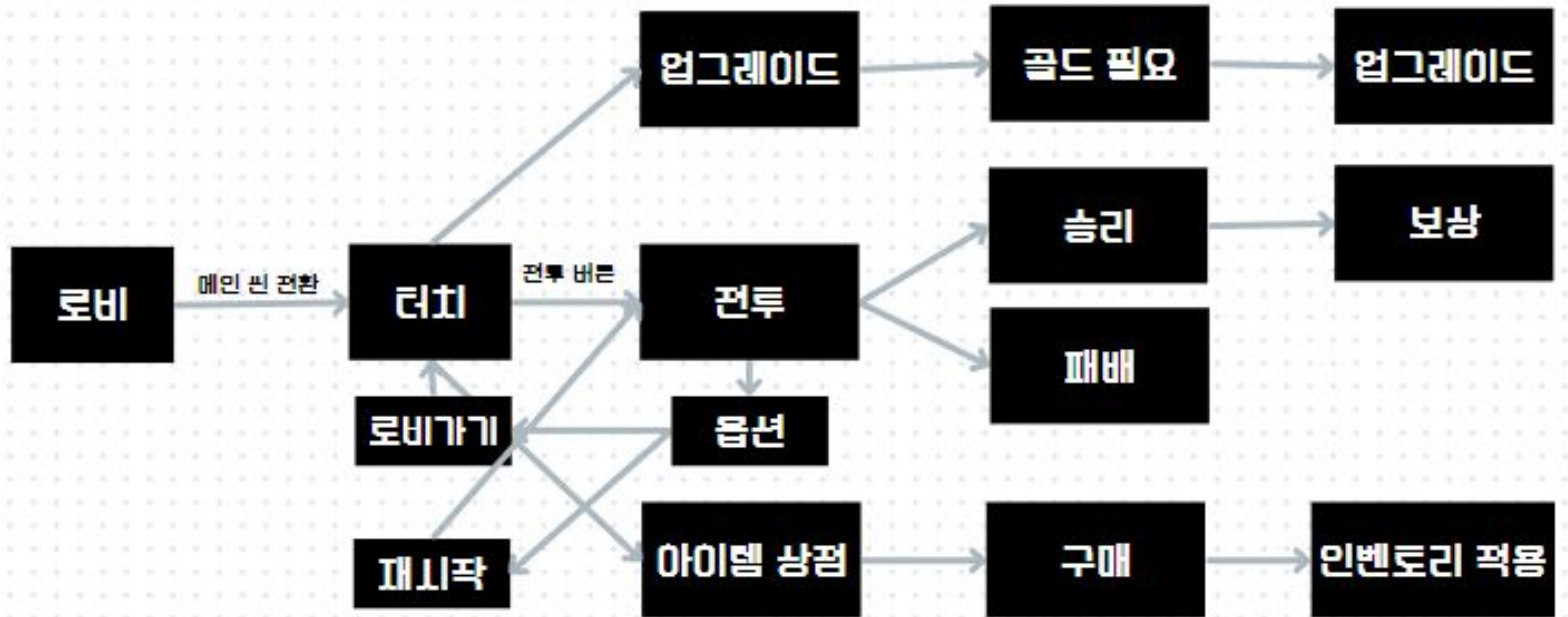
업그레이드 시스템



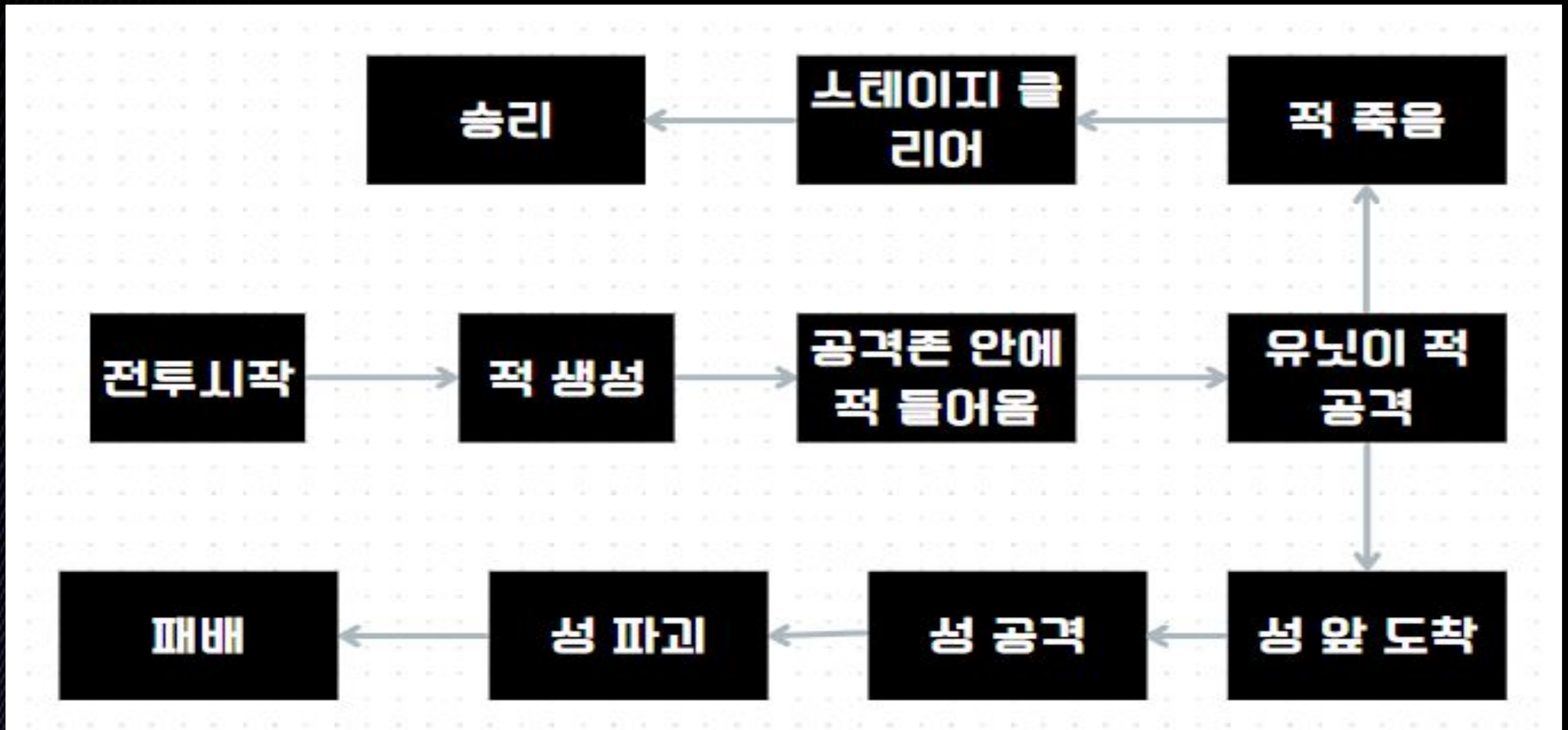
관련 테이블 [자세히보기](#)

영웅 유닛 업그레이드는 각각의 스테이트 에서 레벨 * 스테이트 식으로 만든다
캐슬 업그레이드와 유닛업그레이드는 개발을 하며 조절이 필요하다.

플로우 차트(게임 흐름)



플로우 차트(전투 흐름)



개발일정

2022.11.11 ~ 22.12.09

일	월	화	수	목	금	토
		기획11.7 ~ 11.18				개발
		개발 & 에셋 선택11.18 ~ 12.05				
			개발 & 디자인			
	테스트12.04 ~ 12.06		발표준비12.07~12.08		발표12.09	

출처

[남코대전쟁 - Bing images](#)

[어쌔신크리우기 - Bing images](#)

<C7D1B1B9C4DCC5D9C3F7C1F8C8EFBFF82D3230
323120B4EBC7D1B9CEB1B920B0D4C0D3B9E9BC
AD2DB3BBC1F6C0FCC3BC2E687770> (kocca.kr)

[https://th.bing.com/th/id/OIP.IJoz1W_iJ6ACIV00Q_s48A
HaDg?pid=ImgDet&w=683&h=324&rs=1](https://th.bing.com/th/id/OIP.IJoz1W_iJ6ACIV00Q_s48AHaDg?pid=ImgDet&w=683&h=324&rs=1)

[https://img1.daumcdn.net/thumb/R1280x0/?scode=
mtistory2&fname=https:%2F%2Fblog.kakaocdn.net
%2Fdn%2FbenEwH%2Fbtq70mHNBTv%2FYkzAOPd
wDyKE8CcpqfPvZ1%2Fimg.png](https://img1.daumcdn.net/thumb/R1280x0/?scode=mtistory2&fname=https:%2F%2Fblog.kakaocdn.net%2Fdn%2FbenEwH%2Fbtq70mHNBTv%2FYkzAOPdWdyKE8CcpqfPvZ1%2Fimg.png)

