

음악수호단 ♪

팀 6301





# 게임 다운로드 링크



<https://github.com/fndhk/Team-6301>

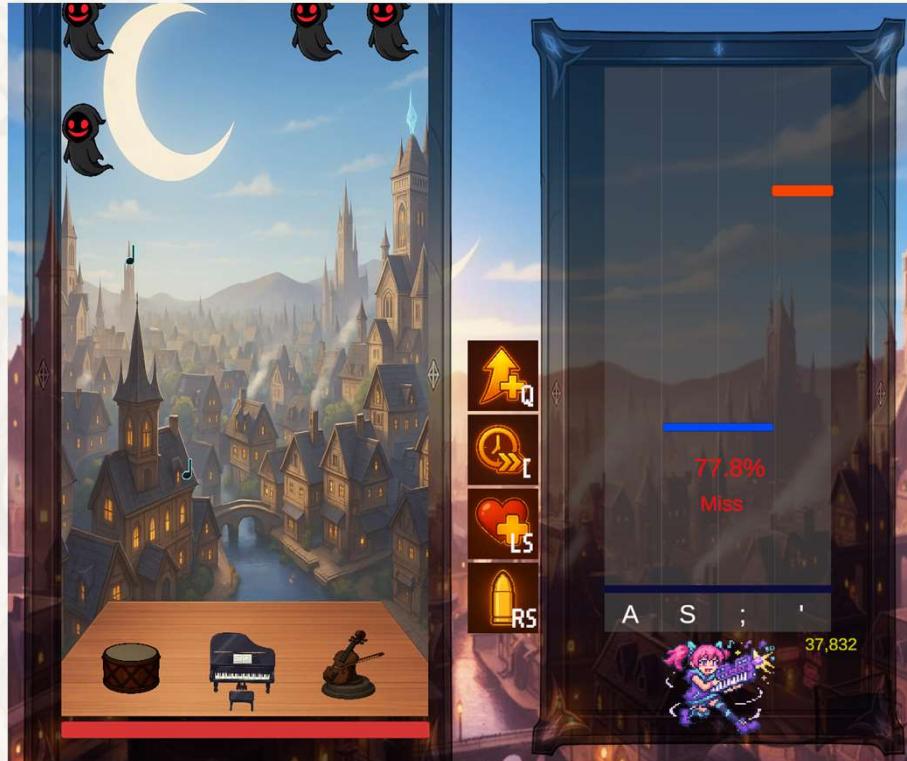


# 게임 개요: 장르 융합의 혁신

## 새로운 차원의 재미: 음악수호단

- 장르 융합:** 역동적인 리듬 액션과 전략적인 타워 디펜스의 성공적 융합
- 핵심 목표:** 비트에 맞춰 타이밍을 맞추는 리듬 게임을 하는 동시에 적으로부터 기지를 전략적으로 기지를 방어
- 가챠 시스템 도입:** 매력적인 캐릭터 수집 및 강화를 통한 유저의 몰입도를 장기적으로 유지
- 전략과 몰입:** 단순 반복을 넘어, 전략적 깊이와 리듬 게임 특유의 즉각적인 몰입감을 극대화

□ 음악수호단은 단순한 리듬 게임이 아닙니다.  
비트와 전략이 조화된 신개념 장르를 제시합니다.

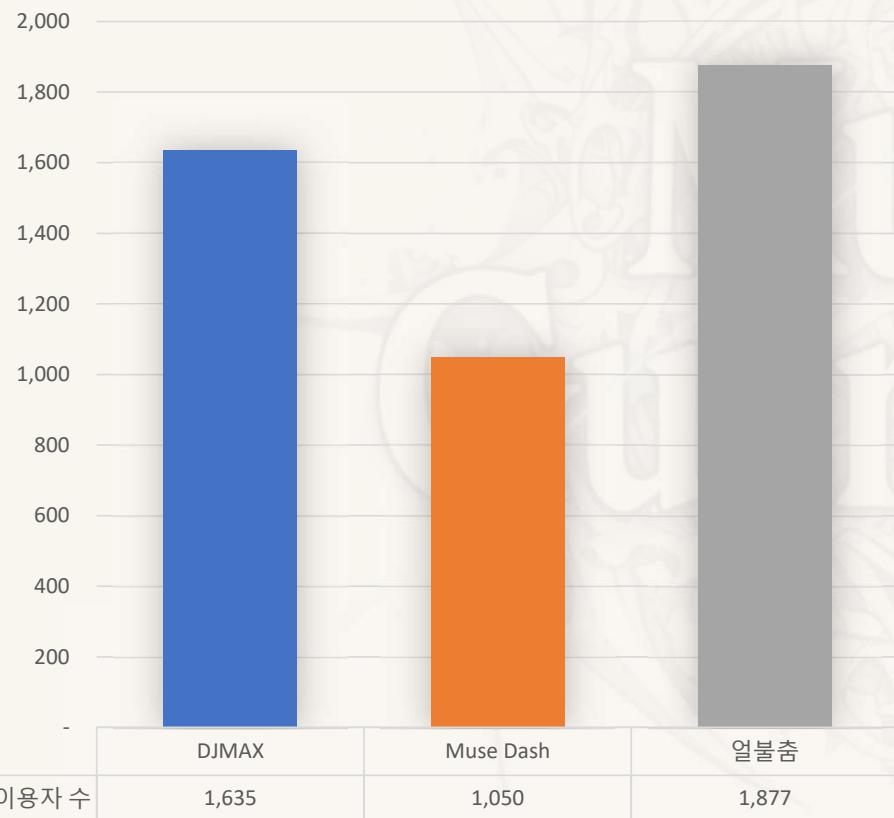


# 장르별 하루 평균 이용자 수

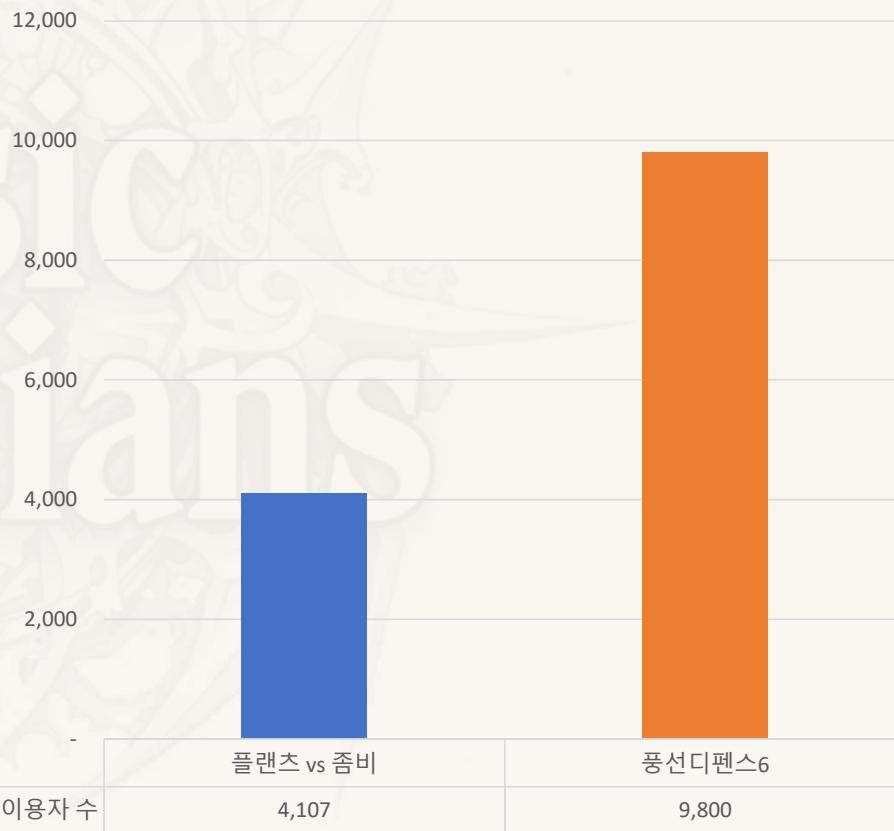
(2025년 11월 4일 기준)



리듬 게임



디펜스 게임





# 사용 AI 기술

영상 생성



다양한 AI를 활용한 게임 이미지 및 영상 생성

음악 생성



이미지 및 캐릭터 생성





# 리듬 게임 제작 방식

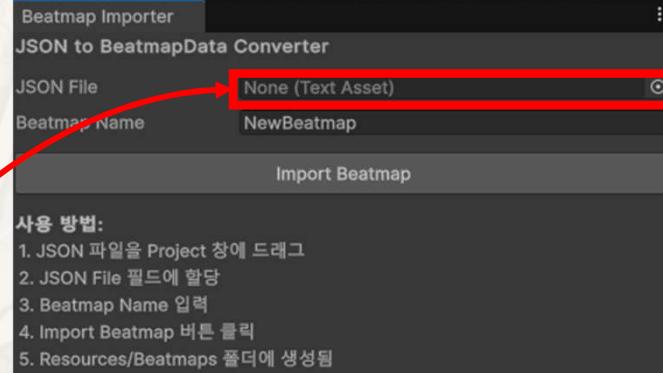


비트맵 에디터로  
비트맵 (채보) 제작

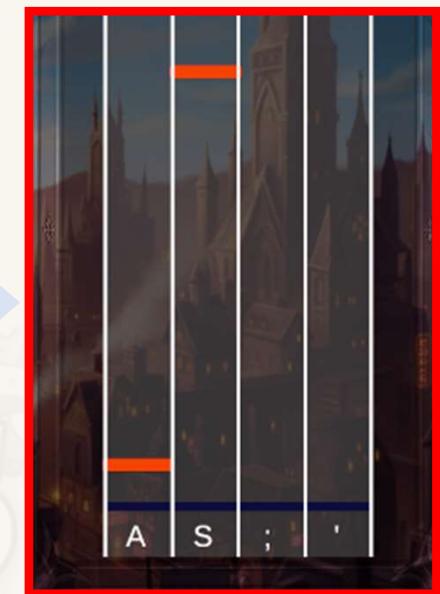
Export  
(Json 파일)

미리 제작한 툴로  
Import  
(asset 형태로 변환)

Beatmap Importer (자체 개발 툴)



- 사용 방법:
1. JSON 파일을 Project 창에 드래그
  2. JSON File 필드에 할당
  3. Beatmap Name 입력
  4. Import Beatmap 버튼 클릭
  5. Resources/Beatmaps 폴더에 생성됨



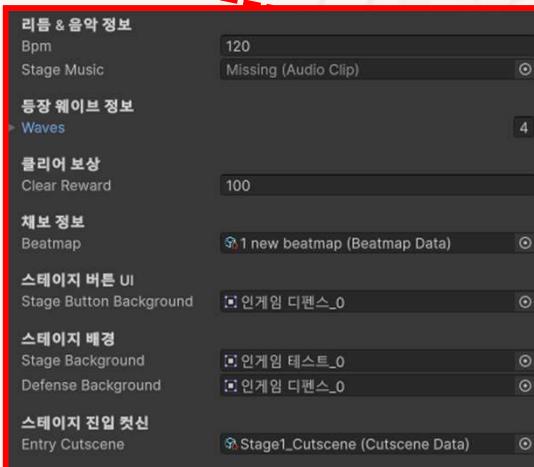
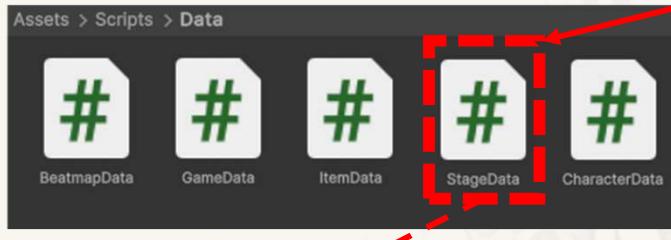
리듬게임

다음과 같이 작동

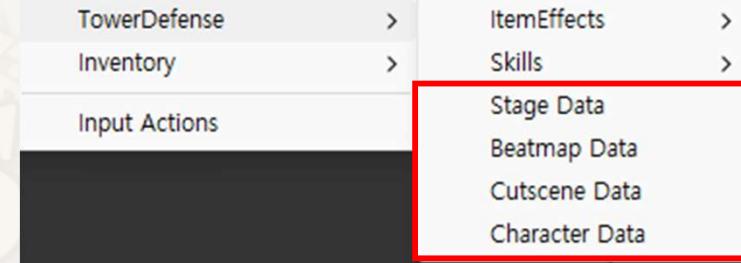


# 스테이지 생성 방식

asset tools



손쉬운 데이터 생성



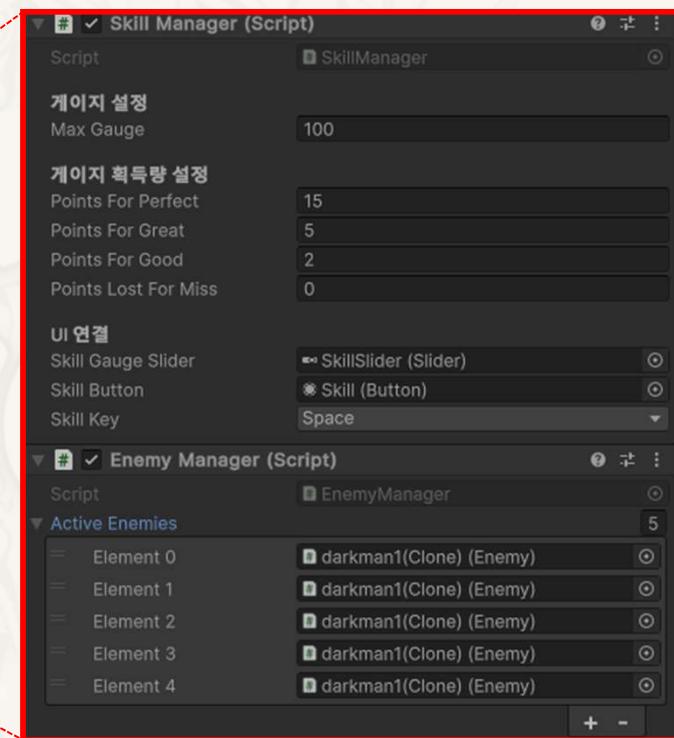
데이터의 정보만을 변경하여  
새로운 스테이지 및 캐릭터 등  
손쉽게 생성이 가능.



# 매니저 관리

게임에 빠른 적용이 가능하도록 각 객체별 관리

예) InGame Scene 매니저 객체 중 스킬 매니저



MAX 게이지

리듬 게임 정확도에  
따른 게이지 획득

이런식으로  
모든 게임 데이터를  
손쉽게 수정이 가능



# 게임 콘텐츠



## 맞춤형 플레이와 강화 시스템

### → 다양한 음악 트랙

스테이지별로 다른 분위기와 난이도의 **음악 트랙** 제공. 장르별 비트에 맞춘 역동적인 플레이 환경.

### → 개성 있는 캐릭터 스킬

가챠 시스템으로 획득하는 수호단 캐릭터들은 고유의 스킬을 보유. 전략적 배치를 통해 시너지 창출.

### → 타워 강화 및 증축

획득한 자원과 아이템을 활용하여 방어 타워를 업그레이드하고 새로운 형태의 타워를 증축하여 방어력 강화.

### → 점수 연동 도전 욕구

리듬 정확도와 디펜스 성공률이 **최종 점수와 연동되어** 플레이어의 지속적인 도전과 완벽한 플레이 유도.



# 시연 영상





# 요약 및 향후 방향

음악수호단!  
새로운 게임 경험을 만드세요!

- 차별화된 재미:** 리듬과 디펜스의 신선한 조화로 기존 시장에서 볼 수 없던 독창적인 게임플레이 제공.
- 성장 동력:** 매력적인 캐릭터의 가챠 시스템은 플레이어의 지속적인 흥미와 수집 욕구를 자극.
- 높은 완성도:** 벤치마크 게임들의 성공 요소를 반영하여 높은 수준의 게임 디자인과 밸런스를 구현 목표.

## 지속적인 테스트

게임 밸런스 테스트 및 버그 수정

## 콘텐츠 확장

신규 트랙, 캐릭터 등 추가

## 베타 출시 예정

다양한 플랫폼을 통한 시장 진입



# QnA

감사합니다. -팀 6301-