

## 전설의 유산

려늬(蓮)

# 목차

I. [기획 의도](#)

II. [게임 소개](#)

III. [게임성](#)

1) [지도 설계](#)

2) [현무 -> 레전설](#)

3) [사령관 설정](#)

4) [밸런스](#)

5) [네이밍](#)

IV. [부족한 점](#)

V. [버그 및 문의사항](#)

VI. [복기](#)

VII. [참고문헌](#)

## I. 기획의도

결론부터 말하자면 그냥 내가 심심해서 만들게 되었다. 게임을 따로 생각한 건 아니고 그냥 최근에 생각했던 게임을 기획 및 간단한 구현이나 해보자는 생각에 기획서를 작성하게 되었다.

나는 이전에 한 자전적 이야기를 설계했었다. 그 가상세계 속에서 IT세계문화유산이 언급되었는데, 한 개가 아닌 여러 게임세계관이 선정되었다. 이에 나는 여러 세계관을 한데 묶을 수 있는 복합 세계관을 생각했다.

나는 다른 유저가 재미가 있을지 없을지는 잘 모르겠다. 하지만 무엇보다 만드는 내가 재미있었기에 이렇게 공유하게 되었다.

## II. 게임 소개

PC플랫폼, RTS, 5 vs 5 팀전, 2022-12-03 ~ 2023-02-15까지 최초개발진행, 구현까지 가능하면 할 수 있는 데까지(왜냐면 그 이후는 안 심심해질 것 같아서다.), 엔진은 그나마 다룰 수 있는 엔진 혹은 에디터 -> 스타크래프트 맵에디터 선정

한 고대 사원에 진입한 사령관들은 오래된 유산을 발견하게 되고, 세력을 나눠 그 유산을 놓고 전략을 거룹니다.

지도 간략 설명:

오늘,

우리는 되찾으리라

우리의 유산과

우리의 전설을

전설의 유산(Legacy of Legends) 문서 내 자체줄임말:

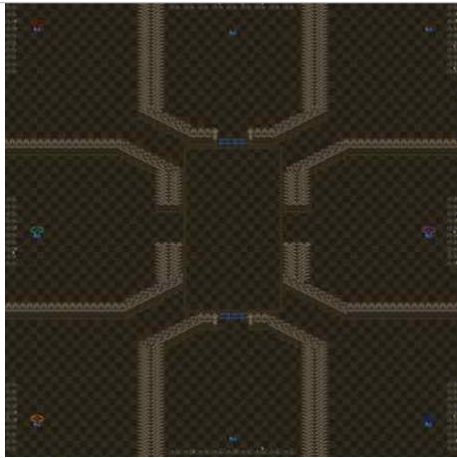
레전설, LoLCraft

### Ⅲ. 게임성

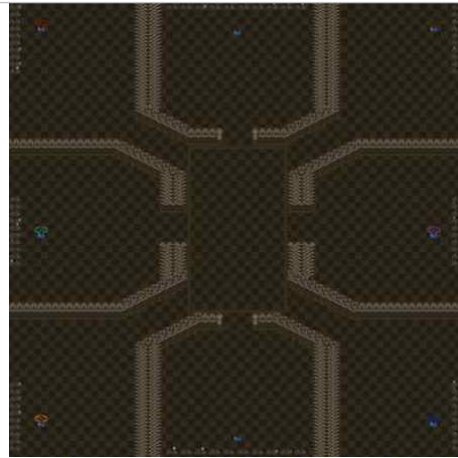
- 적 사령관이 항복(gg 선언)했을 경우
- 적 구조물 혹은 다룰 유닛과 자원 및 일꾼이 없을 경우
- 최중요 오브젝트와 부가 정글 유닛들이 추가로 설치
- 최중요 오브젝트는 적을 한 번에 섬멸
- 부가 정글 유닛들은 부사령관을 위한 설계

#### 1) 지도 설계

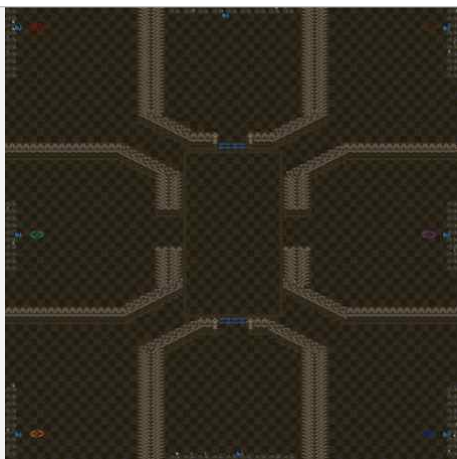
나는 스타크래프트 시리즈에서 섬멸전 내 가장 오래 유저들이 즐기는 지도를 찾았다. 이유는 비교적 단순한 전장일수록 협력할 수 있는 환경이 잘 구성될 수 있을 것이라 생각했다.



**빠른무한** - 유저들이 자주 쓰는 형태



**빠른무한(확장)** - 지형을 넓힘



**조금빠른무한** - 자원수급률을 조금 낮춤



**일반무한** - 일반적인 자원배치, 지형편집을 함

그렇게 해서 찾은 맵이 바로 '무한맵'이다. 무한맵은 디테일한 자원량과 배치만 조절이 되었을 뿐 전반적인 지도 형태를 그대로 가지고 있다. 이에 나는 실험적으로 해당 지도를 일반 섬멸전에 맞게끔 자원배치와 지형을 수정해보았다.

이러한 연구를 통해 나는 무한맵의 지형이 굉장히 '중앙전투'가 빈번하면서 중요한 전투라는 것을 알게 되었다. 이에 이 무한맵을 기반으로 일반섬멸전 맵을 제작했다.



**일반무한**

12시, 6시를 추가확장으로 가짐



**일반무한**

각 진영에 언덕지형추가



**현무, 玄武(The Dark Knight)**

3시와 9시 스타팅 포기로 4인맵 전환

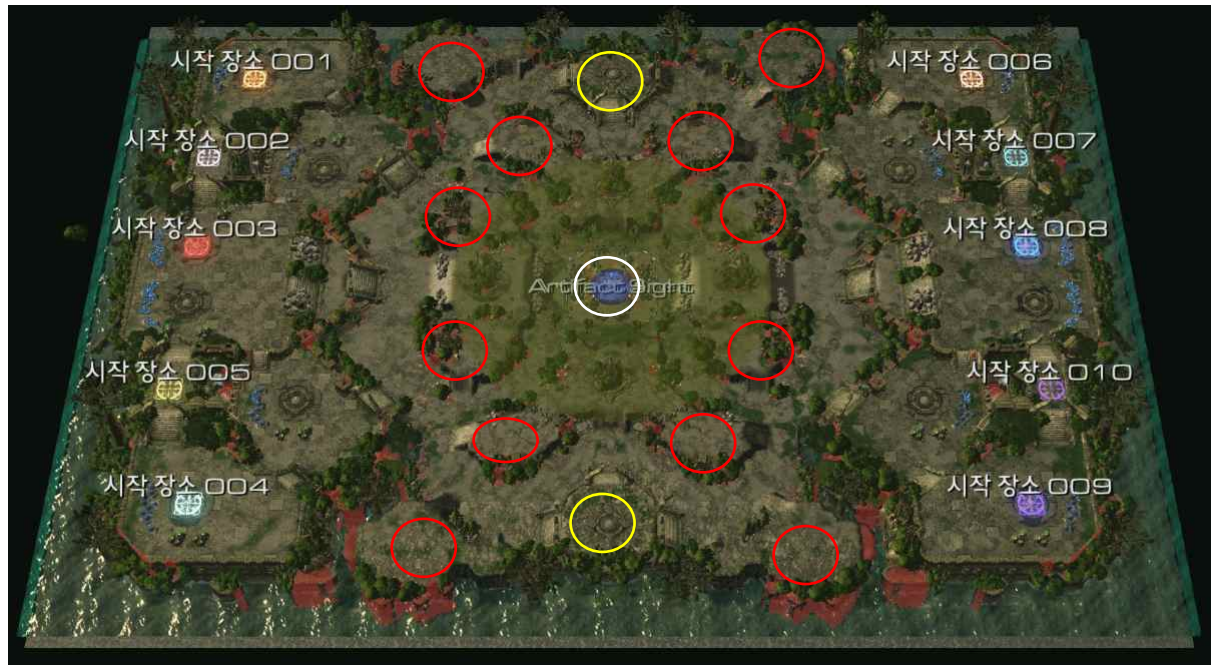


**현무, 玄武(The Dark Knight)**

1차 최종

실험적으로 '현무'라는 맵을 개발하게 되었고, 맵 한 가운데에 무한한 자원을 두어 센터싸움을 극적으로 유도했다.

이로써 실험적으로 완성된 지도 현무를 기반으로 전설의 유산 지형을 설계하게 되었다.



## 2) 현무 -> 레전설

- 정글 추가로 인해 좌우로 확장
- 노란색장소는 특수 오브젝트 or 특수버프지급유닛 배치
- 붉은색장소는 정글이며, 전술작전사령관(시작 장소 002, 007)이 성장
- 정중앙장소에 최중요 오브젝트 배치
- 광활한 평야를 가진 현무 -> 각종 협곡을 가진 레전설

이러한 레전설의 특징을 살려 기존 게임: 예) 배틀그라운드 내 미라마, 사녹 등, 의 전장컨셉을 가져와 구현해볼 수도 있겠다.



### 3) 사령관 설정

유저는 게임 시작 전 사령관을 선택 및 금지 할 수 있다. 이 게임의 세계관은 복합세계관으로 이전에 사망한 혹은 등장하지 않은 사령관이 제시될 수 있다. 유저는 주사령관 3인, 부사령관 2인으로 총 5인이 연합이 되며, 10인 혹은 이상이 모여 게임을 펼치게 된다.

이 RTS의 설정은 차후 개발 진행에 따라 전쟁을 벌이게 되는 세력이 3개, 4개로 증대될 수 있다. 그리고 총 20개의 연합세력(20연합세력 X 5인 = 총 100인 참여) 이상 까지도 소화할 수 있도록 설계된다. 더하여 여러 세계관에서 온 사령관이 샘플로 설계되었는데, 당연하지만 구현될 일은 미지수이다.

주사령관 설정: 테란, 저그, 프로토스 순

주사령관은 유저 셋으로 구성되며 각각 선봉사령관, 중앙사령관, 화기사령관으로 이루어진다. 그리고 전장의 중앙과 양 극단에 배치된다. 업그레이드로 패시브와 액티브 각각 두 개씩 해금할 수 있게 되는데, 어떤 순으로 기술개발을 진행할 지는 유저의 역량으로 남긴다. 그리고 무기 및 방어 업그레이드의 단계 제한으로(선봉 - 무기 3, 방어 5까지. 중앙 - 무기 4방어 4까지. 화기 - 무기 5, 방어 3까지) 아래 콘텐츠 구현이 없어도 역할이 나뉘게끔 한다.

액티브 스킬이 2가지 뿐인 이유는, RTS 형편 상 게임 처음부터 이미 다뤄야할 유닛과 기지가 많기에 상호작용을 최소화 할 필요가 있다고 보았다. 아래부터는 주사령관의 레벨링 세팅 윤곽이다. 궁극기는 가장 많은 자원과 높은 인프라점수를 요구한다.

테란	패시브유닛	패시브버프	액티브 지원	액티브 궁극기
레이너 (기본)	벤시(충격파 미사일 포대 장착되서 나옴) 자원225, 125	궤도낙하기 (생산기지에서 일정 사거리 내 시야있는 곳)	벤시 공습 (인공지능)	히페리온 소환 (유저조작) 야마토 광역
스완	토르 (330mm 연발포, 불멸프로토콜)	기술반응로	베스핀 체취기	전투 투s하
노바	습격 해방선 (습격포-건물공격) (지능형제어장치)	자동 정제소	방어 드론	그리핀 공습
한과호너	융합로-> 타격전투기플랫폼 쏟때마다 자원 등 유령이 지정	죽으면 자원 떨어 짐	자기 지뢰 매설	함대 출격
타이커스	사이클론 -> 투견	업그레이드를 한 단계 더 함	의료선 탑승	오딘 투하

멧스크	전투순양함 -> 아우구스트그라드의 자랑	협동건설	오염된 강타	핵 섬멸
토시	유령 -> 악령	초기부여된에너지 증가	수감(역장 반대) 일정 영역 내 유닛들을 가둔다.	미친개 은폐된 약탈자 24기 투하
제라드듀갈	감지탑->군체의식 모방기	바나둠장갑 방업 -> 체력 증가	전쟁의 개	테란+저그 유닛종합선물세트 의무관+울트라 발키리+포식자
D.VA	바이킹 -> MEKA-V 아래에선 무빙샷 위에선 사이클론 초창기 미사일	협동건설	강한전사 30초간 공이속증가	너프해방 MEKA 떨구고 지정영역에 1000데미지
렉스 (리그오브레전드)	불곰 -> 쿨타임마다 섬광탄을 쏜다. 피격시 주위병력 잠시 기절	광채 마법유닛에게 추가피해	빛의 속박 빛이 떨어져 해당 지역에 유닛이 기절	최후의 섬광 데마시아의 빛이 전장에 닿는다. 200피해,아군300쉴드추가
바아마키아 (검은사막)	화염기갑병 -> 시터스 화기병이 중장갑되고 공이속빨라짐	인프라 업그레이드 시 액티브스킬 소환 유닛 쉼	우르키오스 주위에 돌들 뿌리고 닿으면 터짐(지뢰)	루크레시아 지나간 곳 용암지대 생성

저그	패시브유닛	패시브버프	액티브(지원)	액티브(궁극기)
케리건 (기본) 자가라	오메가땅굴망	유닛업글 좀 세일	파괴의 손아귀	구속의 파동
	타락귀 -> 갈귀 갈귀 여덟 모아서 무리군주 생성 (미네랄 50)	맹독충 등지에서 2기 썩 생성	대규모 광란	감염체 투하 변형체 + 타락귀
아바투르	무리군주 -> 수호군주 타락귀 -> 포식귀	체력 재생력 증가 전투시에도 체력 재생	독성 점막 생성	브루탈리스크 3기 소환
스투코프	울트라리스크 -> 작은아포칼리스크	유닛 죽으면 공생충 2기 생성	구조물 감염	알렉산더 소환
데하카	향상된 대군주 즉시 변태는 삭제하고 보급품 50% 증가	확률적으로 돌연변이	거대원시벌레소환	즈바이하카 소환



스텟먼	자동추출장	저글링 부활 두 마리당 하나	다소불안정한대규 모이동 부화장으로...	절대이곤위성소환 마나, 체력, 속도 쌩다 포함한 거
초월체	살모사 -> 파멸충	공격 시 피격당한 유닛 3초간 역병	모든 유닛 건물갑 피증가 일시적방어 력증가	저그유닛종합선물 세트
이즈샤	포자촉수 -> 포자 주둥이	가시촉수 및 포자 주둥이가 점막처 럼 연쇄 건설 가 능	점막내 유닛 빠른 회복 및 약간의 공 이속증가	부화장 투하 해당 지역 밀어내 고 부화장이랑 촉 수들 떨어짐
아리 (리그오브레전드)	맹독충 -> 여우불 근접해서 자폭은 같지만 여우불은 터지면 주위로 번 짐, 단 최초공격력 은 약함	여우구슬 유닛 죽고 여우구 슬 떨어뜨림, 먹 으면 확률로 부화 장에서 부활	매혹 구역 내 적 유닛이 아리의 주 기지로 일정시간 강제이동 명령이 내려진다.	혼령질주 저그 병력이 돌진 (광전사)을 쓸 수 있다. 적 죽일 시 초기화
벨 (검은사막)	타락귀 -> 롭터스 근접유닛, 함선에 지속딜 넣는 공격 함	벨의 결계 점막(물스킨요망) 내 적 유닛 조금 씩 체력 깎임, 이 속 버프 없어짐	벨의 심장 금지막한 심장 돌 덩이가 전장에 소 환, 영역 내 있으면 공격력 30% 증가	벨의 분노 강력한 물보라가 전장에 일어난다. 광역데미지 1000

프로토스	패시브유닛	패시브버프	엑티브(지원)	엑티브(궁극기)
아르타니스 (기본)	집정관 -> 황혼집정관 (고위기사, 암흑기 사 3기로 합체. 인구수 6) 번개돌진	전투 시에도 보호 막 회복	보호막 과충전	별의 바람 체력, 보호막(초과 시 과충전 보호막 전환) 회복 수호보호막 부여 아르타니스의 방 패에서 별의 바람 증폭
보라준	공허포격기 -> 새 연구 공허렌즈재구성: 공격시 3단계 유 닛 관통(공격력그 대로)	은폐 시 공속+공 격력 증가	감속장	공허일섬 (맵을 1~3칸 정도 로 관통하는 빔을 직선으로 빠르게 그린다. 데미지 1000) 실제 설정은 행성 을 관통 가능 제라툴의 검에서 궁극의 공허의 힘 발사

카락스	강화광자포 공속 증가 제련소업글 가능 (사거리, 방어력)	재구축 광선 3개만	시간 파도	정화광선
알라라크	승천자 사이오닉 구체 제물	영혼 장인 5단계까지	구조물 과충전	죽음의 함대 소환
피닉스	분열기 추가업그레이드 은폐 모듈 정화의 메아리	보강수정탑 150광물 인구수 1.5배 동력장 1.5배	피닉스 중재자 품 소환	피닉스 법무관 전 투복 품 소환
제라툴	차원분광기 수송인원 * 2 400광물	궤도융화소 200원	정지광선	화신소환 둘 중 랜덤
로하나	불사조 이중 중력자 광선	소환 조율	태양의 창	태양 포격
테사다르	분열기 -> 파괴자	전유닛 마나 재생력 증가	공허 억압 수정	프로토스종합선물 세트
실리안 (로스트아크)	암흑기사 -> 왕의 기사 은폐 취소, 공격방 식 화염차처럼 일 직선으로 광선공 격, 맷집 올림	연합 (동맹)유닛이 12 기 이상 뭉칠 경 우 공격력, 방어력 증가	엄호 일반 함선과 병력 투입	패자의 검 전장에 2회 굳기 100, 700의 데미 지
아브렐슈드 (로스트아크)	집정관 -> 아슈타로테 암흑기사 둘로만 소환 -> 그림자 격노	허상 전투시 유닛이 일 정 확률로 자신의 환영을 소환한다.	심연의 협주곡 공간을 왜곡하여 구역내 전장을 2 등분한다.	몽환의 아리아 오케스트라와 함 께 아브렐슈드가 소환된다. 소환된 곳에서 고정된 채 공격하고 죽으면 사라진다.

## 부사령관 설정: 전술작전사령관, 공중지원사령관

부사령관은 2명의 유저로 이루어지고 각각 선봉사령관과 중앙사령관 사이, 중앙사령관과 화기사령관 사이에 배치된다. 배치 자리의 이름은 각각 전술작전사령관, 공중지원사령관이다.

이 두 사령관은 최소한의 기지를 가지고 있다. 각각 전술작전사령관은 정글유닛을, 지원사령관은 이동거리 및 탐지유닛 소환으로 업그레이드 및 자원 수급을 진행한다. 이 자원은 패널 스킬이나 무기업그레이드 정도에 투여된다.

상단 패널스킬은 앞서 소개한 사령관들의 패널스킬과 같다.

## 전술작전사령관

단일 유닛을 다루며 순간적으로 시한부 병력을 소환 또는 투하한다. 자체레벨링을 통해 단일 유닛 및 기지 업그레이드를 진행할 수 있으며, 보급품까지 늘어나게 된다.

단일 유닛은 기존 유닛 혹은 동일한 스펙의 유닛보다 약간 높은 수준이며, 유닛은 주사령관 유닛과 같은 유닛들이 배치된다. 또한 단일 유닛은 비전투시 체력과 특히 마나를 빠르게 회복하고 업그레이드 시 무기가 변경된다.

테란(기반유닛)	부하유닛 (생산-사령부)	스킬(특수)	스킬(마나)
비공개(사신) 1 Tier - 일반 총	해병		
2 Tier - 화염방사	해병, 사신, 화염차	지뢰 설치(시체매 지뢰) 전투 자극제	은폐(초당1)
3 Tier - 은폐 추가	해병, 사신, 화염차, 유령, 밤까마귀, 벤시	전술 핵	EMP(기절효과) 저격

저그(기반)	부하유닛 (생산-부화장)	스킬(특수)	스킬(일반-마나)
감염충(감염충) 1 Tier - 가시뼈	저글링		
2 Tier - 산성가시뼈 (3갈래)	저글링(맹독), 바퀴	폭발성 포자 (스플레쉬)	야생변이
3 Tier - 맹독충	저글링(맹독), 바퀴, 히드라리스크	감염된테란(12스택)	진균번식 신경기생충

프로토스(기반)	부하유닛(연결체)	스킬(특수-쿨타임)	스킬(일반-마나)
전승자(고위기사) 1 Tier - 변형차원검	광전사		
2 Tier - 썰기포	광전사, 사도, 추적자	연쇄반응 점멸	소형은폐장(초당1) 소형 폭풍
3 Tier - 은폐 추가	광전사, 사도, 추적자, 후계자	사이오닉 스톰(3스택) 점멸	환류(추가 타)

### 공중지원사령관

기본적인 구조는 위 전술작전사령관과 같다.

유희모드시(지상으로 내려가거나 공중 위에서 멈춰있음. 당연하지만 공중지원이더라도 기본적인 무기는 가지고 있음) 빠르게 체력 및 마나 복구를 실시한다. 정찰과 치유의 목적을 가지며, '이동 거리'를 기반으로 지원사령관은 추가경험치를 획득한다. 업그레이드 시 유닛 자체가 변경된다. 이 유는 밸런스 상 처음부터 공중유닛을 쓰면 너무 밸런스가 무너지기 생각되기 때문이다.

테란(보급품)(기반)	부하유닛	스킬(특수)	스킬(일반)
의무관(10)(의무관)	드론	달리기	치료
과학선(30)(과학선)	의무관	힐팩 고속 재점화 시스템 감지드론	고급 치료 인공지능
관제순양함(70)(전투순양함)(탐지기)	의무관, 과학선(기계 치료만함)	국지 방어기, 차원도약 고성능감지드론(범위증가)	자원 투하, 스캔, 치료 유희 시 - 감지탑

저그(보급품)(기반)	부하유닛	스킬(특수)	스킬(일반)
여왕(10)(여왕)	대군주	달리기	수혈
무리 여왕(30) (무리 여왕)	여왕, 이그드라실	대군주 지원	치유(아바투르) 시각 공생 흡수
거대군주(70) (거대괴수)(탐지기)	여왕 무리, 감시군주	위협의 포효	치유(아바투르) 시각 공생 속박(인스네어) 악성점막

토스(보급품)(기반)	부하유닛	스킬(특수)	스킬(일반)
파수기(10)(파수기)	없음(환상)	달리기	
모선택(30)(모선택) (탐지기)	파수기, 관측선	광자과충전(3스택) 점멸	모선택과부하(공격력, 공격속도 업, 초당2) 동력장투사
정화모선(70)(정화모선) (탐지기)	파수기, 관측선, 정찰기(은폐),	스톡(3스택) 광자과충전(3스택) 행성 분열기	점멸 동력장투사 은폐장 보호막충전장 소용돌이

#### 4) 밸런스

최소한 게임의 최초 진행은 될 수 있도록 건물 및 유닛의 1티어 부분은 최대한 손을 대지 않았다. 그리고 교체되는 유닛 역시 1티어(해병, 저글링, 광전사) 이후의 유닛만 변경될 수 있도록 한다. 패시브 역시 초반 상황에는 영향이 최소화 될 수 있는 것이어야 했다.

물론 이러한 제한조건을 해제할 수도 있다. 단, 그렇게 된다면 패널스킬 및 패시브 스킬의 요구자원 및 연구시간은 꽤 비싸질 것이다. 그래도 역시 내가 손을 대었기 때문에 밸런스는 엉망일 것이다.

### 전술작전사령관과 공중지원사령관 2023.02.11

전술작전사령관과 공중지원사령관의 구현을 위해 유닛조작을 공부하였으나, 공부할수록(흥미를 느끼긴 했다.) 내가 추구하는 레전설과 거리가 멀어진다는 것을 느꼈다. 난 이 게임에서 유닛 키우기를 하고 싶은 것이 아니라 유닛들을 운영하는 재미를 추구한다. 여기서 밸런스가 무너진다고 보았다. 그래서 전술작전과 공중지원의 재기획이 필요하다고 보았다.

위 두 부사령관 역시 기지를 갖는 것으로 설계한다. 하지만 자원수급베이스는 하나고 업그레이드와 허용 유닛이 정해져있다. 그리고 위에서 언급한 최종일반유닛은 최종테크트리 하나만 뽑을 수 있게 설계한다. 부사령관의 최종병기는 주기지에서 생산되고 인구수는 8로 통일한다. 차후 개발에는 베이스가 하나여서 부족한 자원은 정글을 돌거나(전술작전사령관) 맵을 정찰하며 얻는 자원박스나 유물로 수급한다.(공중지원사령관)

끝으로 부사령관도 기지를 가지게 되었으므로 전체적인 맵을 확장한다.

테란부사령관	허용 유닛	금지 유닛	최종병기
전술작전사령관	시체매, 약탈자, 투견 망령	불곰, 공성전차, 해방선, 전투순양함	비공개(사신+유령)
지원사령관	화염방사병, 의무관, 과 학선, HERC, 헤라클레 스, 코브라, 골리앗	사신, 화염차, 사이클론, 밤까마귀, 밴시	관제순양함(전투순양함+ 궤도사령부)

저그부사령관	허용 유닛	금지 유닛	최종병기
전술작전사령관	변형체	군단숙주	살모사+파멸충 = 더스티리스크
지원사령관	여왕(애벌레변태), 무리 여왕, 수호군주, 포식귀	맹독충, 타락귀, 감염충, 살모사	거대군주(거대괴수)
토스부사령관	허용 유닛	금지 유닛	최종병기
전술작전사령관	해적선, 중재자	고위기사, 거신, 분열기, 불사조, 폭풍함, 우주모 함	전승자(하렘+닥템)
지원사령관	정찰기, 파괴자, 모선, 모선헌, 용기병	사도, 예언자, 불사조, 추적자	정화모선 (향상된수호방패)

## 5) 네이밍

사령관이나 영웅이 직접 참여하지 않고 오로지 전략 전술로만 겨루는 게임이라 설정하였기에 최  
대한 유닛에는 일반적인 네이밍을 하였다.

## IV. 부족한 점

### I. 기본적인 부분

#### A. 특수 오브젝트 구현

~~12사와 6사에 위치한 버프를 주는 정글몹이 구현되지 않았다.~~

#### B. 부사령관 구현

~~전술작전 및 공중지원사령관의 구현이 되지 않았다.~~

#### C. 공중지원사령관의 임무와 정체성

~~이동거리 및 정찰 및 탐지를 요구하는 오브젝트를 배치하여 자원을 얻게하는 임무. 후반 부에는 하나의 떠다니는 기지 컨셉으로 유닛이 직접 시간증폭, 점막 증양 생성, 지계로 붓 등 보급스킬들을 부가적으로 도와준다. 하나 구현하지 않았다.~~

#### D. 전술작전사령관의 성장

~~전술작전사령관의 주 먹이 정글몹이 일정 룯 이상되면 성장하게 하면 될 수도 있다. 하나 구현되지 않았다.~~

#### E. 주사령관의 역할 구분

~~세 개의 주사령관의 기본적인 구분은 업그레이드(공방업 순 각각 3, 5, 4, 4, 5, 3 순)가 구현되지 않았다. 혹은 다른 버프 및 효과로 구현될 수 있다.~~

#### F. 여러 최종병기들을 구현했지만 충분한 디버그가 되지 않았다.

#### G. 모션 구현이 부족하다. 수리 비행정이 인공제어소에서 업그레이드 방식이면 좋았겠지만 제대로 소환되지 않아서 패시브 형식으로 꾸몄다. 현재 모션핵이 모션으로 변태가 들어가면 비행정이 파괴되는데 그 와중에 취소가 되면 비행정이 재소환되지 않는다.

#### H. 전승자 스톱 쓸 때 은폐 풀리게 하고 싶었는데 못했다 $\pi\pi\pi$ ... 황혼 집정관은 스킬 시 잠시 모습이 안 보이게 전승자는 거꾸로 보이게 하고 싶었다.

### II. 부가적인 부분(콘텐츠)

#### A. 위에 표로 서술한 여러 사령관들 및 어울리는 스킨

#### B. 사령관들의 상단 패널 스킬

#### C. 수치밸런스



## V. 버그 및 문의사항

나는 이 지도의 기획자일 뿐 총 구현되는 맵 저작권자는 아니다. 단, 해당 지도를 무제한 배포한다는 목적이 같고, 나는 이에 충분히 동의하기에 시험적인 구현만 한 채 배포하는 것이다.

따라서, 이 지도의 책임은 블리자드 사가 가지고 있으므로 이 지도에서 발생한 버그나 오류에 대한 문의사항은 저가 아니라 모두 블리자드 사에게 연락을 취하면 될 것 같다.

단, 제작자로서의 책임인 자원 밸런스나 잘못 배치된 오브젝트 등 본인이 다룰 수 있는 영역 내라면 패치를 통해 대처하도록 하겠다.

## VI. 복기



나는 스타2에디터에서 시험적인 구현을 하면서 느낀 것이 있었다. 바로 누군가 다양한 세계관을 기반해 RTS 유즈맵을 구축한다면, 이 RTS 에디터의 진가를 볼 것 같았다.

여기에 나는 이 레전설과 비슷한 방향, 복합세계관을 지향하는 블리자드 내 게임을 찾을 수 있었다. 바로 '히어로즈 오브 더 스톰'다. 더 정확히 나는 이 게임이 만약 블리자드세계관 내에서만 적용된다면 아마 '히어로즈 오브 더 스톰 2: 프로토타입(Heroes of the Storm 2: Proto Type)' 정도가 될 것 같다.

하지만 이쯤에서 환기시킬 필요가 있다고 생각된다. 나는 히오스2를 만들어보기 위해 이 프로젝트를 시작한 것은 아니다. 거기에 내가 무슨 내부직원도 아니고 이미 해당 프로젝트, 실제 히오스2가 개발될 수도 있다고 본다. 혹은 아예 새로운 세계관과 새로운 엔진을 개발하고 레전설을 리네이밍(Re-Naming)하여 개발할 수도 있을 것이다. (왜냐면 협동전만 해도 얼마나 렉걸리는지 알 수.....)

처음에 언급하였듯이 나는 심심해서 만든 것 뿐이다. 하지만 2월 15일 넘어 3월이 되면 나는 무슨 인공지능 교육에 들어간다. 한때는 밥벌이 좀 해보겠다고 게임 만들고 그랬었다. 솔직히 그때

는 재미없었다. 하지만 게임개발은 이렇게 심심할 때 만드니까 정말 즐겁다. 아무튼 결론은, 제시한 기간 이후에도 인공지능이 재미없으면 다시 맵 업데이트 진행하겠다는 거다. 그런데 잘 될 지 의문이다. 왜냐면 나한테 구현하기 어려운 것만 남겨놔기 때문이다.

끝으로 나는 언급했던 모든 게임들에 대해 편들지 않는다. 이 문서에서 언급되는 스타크래프트 시리즈 및 다른 게임들 뿐만 아니라 여러 게임들도 모두 잘되길 바랄 뿐이다.

나는 이번 레전설을 기획하고 간단하게나마 구현하면서 즐거운 시간을 보낼 수 있어서 좋았다. 한 번씩 파일 열면서 끔찍거렸던 갤럭시 에디터(스타II 에디터)라는 즐길거리를 무료공개 해주신 블리자드 사에도 감사를 표한다.

## VII. 참고문헌

### 1) 글, Text

아리슬 ARYSLE, {P. 131, L. 31}, {P. 163. L. 34}. [네이버 MYBOX](#) · [GitHub](#) · [Google Drive](#) · [Mega Drive](#)

P.S. 다수에게 낯선 형태일 수 있으니 몇 자 적겠다. 내 자전적 소설 '아리슬 ARYSLE'은 무제한 공유파일이며 출판되지도, 웹소설사이트에 연재되는 형태도 아니다.

소설은 유저 마음대로 재편집 할 수 있는 오픈스토리(Open-Story)이다. 오픈소스 생각하면 편하다. 소스코드가 소설로 치환된 것 뿐이다. 글로 밥벌이 좀 해보겠다고 나름 진지하게 쓴 거다. 그런데 너무 커져서(40만자 넘음. 줄여서 내보긴 했는데 알짬없쥬.) 어디 투고할 수도 없다. 거기에 웹소설은 귀찮다. 그래서 이렇게 했다.

### 2) 동(적)영상, Dynamic Image(Video)

갭도이. 『실시간 스트리밍 영상 재생목록』. 갭도이. [빠른연결](#)

CRANK SCII. 『크랭크 #스타2 #중계\_풀버전 [OLD]』. CRANK SCII. [빠른연결](#)

### 3) 제어, Control

스마일게이트RPG(2018). 『로스트아크』. 경기: (주)스마일게이트

크래프톤(2017). 『PUBG: 배틀그라운드』. 경기: 크래프톤 서울: (주)카카오게임즈

펄어비스(2015). 『검은사막』. 경기: (주)펄어비스

Blizzard ENT. Inc.(2015). 『스타크래프트 II: 공허의 유산』. 미국: Blizzard ENT. Inc.

Photopea. 『Photopea』. Photopea

Riot Games, Inc.(2011). 『리그오브레전드』. 미국: Riot Games, Inc.

P.S. 게임과 영상이 어떻게 참고문헌이 될 수 있겠냐는 물음은 사실 나만의 관점에 따라 서술된다. 나는 디지털로 표현되는 자료(Data)들이 모두 문서로 치환될 수 있다고 생각한다. 어차피 인간이 못 읽을 글이면 마이크로, 나노 포인트만큼 줄여 저장할 수 있다. 거기에 문서로 인쇄될 수 있다고 생각한다. 그래서 나는 모든 유저가 같은 클라이언트 버전을 배포받는 위 게임 소프트웨어나 영상을 하나의 문서로 치환이 가능하며, 거기에 저작권까지 있으니 나는 더 나아가 공식문서, 각각 참고문헌으로 인정하는 것이다.

이 기획문서는 무료배포입니다.

필자는 이 게임과 관련된 모든 부분이 블리자드 사의 저작권이 된다는 것에 동의하였습니다.

그래서 저는 이 전설의 유산 기획서에는 별도의 저작권 처리를 하지 않았습니다.

아?마 알아서 처리가 될 것이라 생각합니다.