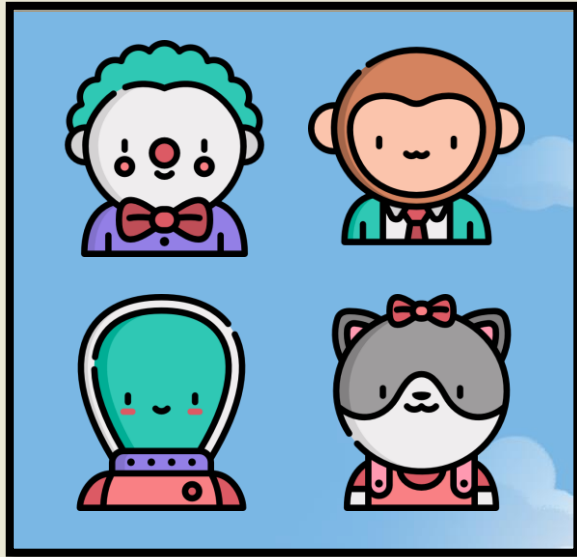


특명! 호밀빵을 지켜라

4조. 호밀빵빵 팀

팀 소개



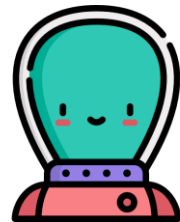
팀명 호밀빵빵

장르 디펜스



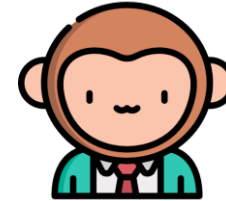
정건창 팀장

- 나이 : 26
- 역할 : 타워 구현



이영종 팀원

- 나이 : 26
- 역할 : 몬스터 구현



박유진 팀원

- 나이 : 23
- 역할 : UI 및 맵 구현



고지은 팀원

- 나이 : 26
- 역할 : 영웅 구현

개요

1

시장 조사

2

게임 소개

3

역할 분담 및 일정표

Part 1.

시장조사

디펜스 게임 장르의 부각

모바일 디펜스게임 유행, 진화는 이제 시작이다

김용찬 기자 | 승인 2020.02.14 18:14

댓글 0 | 트위터 | 페이스북



디펜스 장르는 게임의 고전 문법을 가볍게 뒤집면서 발생했다. '어딘가를 점령 혹은 파괴하거나 적을 물리치면 승리'라는 기존 관념에서, '유저의 특정 오브젝트가 무너지면 패배'로 전환된 것. 여기에서 승리조건을 충족하는 것이 아니라 패배조건을 충족하지 않아야 하는 게임의 개념이 탄생했다.

1990년 게임인 램파트가 원조격으로 꼽히며, 다른 장르 게임에서도 특정 구간에 따라 디펜스 시스템을 채택하는 경우도 흔하게 발생했다. RTS에 종종 등장하는 기지 방어 미션이 좋은 예시다. 게임의 거시적 자원은 시간이나 적 유닛 숫자가 된다. 정해진 시간 동안 버티거나, 고정된 상대 병력(웨이브)이 모두 소모될 때까지 패배하지 않는 것 등이 단골 목표다.

'종횡무진' 진화한 디펜스 게임 인기몰이

강미화 | 2020-03-05 11:33

카카오톡 | 트위터 | 페이스북

좋아요 | 스크랩



마니아 층을 중심으로 인기를 얻었던 디펜스 장르 게임이 최근 시장에서 부각되고 있다. '명일방주' '랜덤 다이스' '프로젝트 랜타디' 등 플랫폼을 불문하고 디펜스 게임이 인기몰이 중이다.

5일 기준 구글플레이 최고매출 순위가 RPG 중심인 가운데 '명일방주'는 9위, '랜덤 다이스'는 13위에 올랐고, 스팀 얼리엑세스로 제공되는 '프로젝트 랜타디'는 해당 부문 판매 순위 5위(10시 30분 기준)를 기록했다.

‘랜덤다이스’ 제작사 111퍼센트, ‘5천만불 수출의 탑’ 수상

임영택 기자 | 입력 : 2021.12.06 13:20:02



6일 111퍼센트(대표 김강안)는 제58회 무역의 날을 맞아 ‘5천만불 수출의 탑’을 수상했다고 밝혔다. 2019년 ‘3백만불 수출의 탑’ 수상, 2020년 ‘3천만불 수출의 탑’ 수상에 이어 3년 연속 수상이다.

‘무역의 날’은 산업통상자원부가 주관하고 한국무역협회가 주최하는 행사다. 매년 수출의 확대 및 질적 고도화, 해외시장 개척 및 일자리 창출 등에 공헌한 유공자에 대해 수출 실적에 따라 ‘수출의 탑’을 수여한다.

111퍼센트는 전세계 200여 국가에서 약 1억명의 게임 이용자를 보유한 회사다. 지난 2015년 1인 개발자로 시작해 현재 자회사 포함 약 180여명의 회사로 성장했다. 창업 이래 매년 2배 이상 성장해 왔으며 지난 2020년 한해 동안만 약 1500억원대의 매출을 올렸다. 특히 매출액의 60% 이상이

디펜스 장르의 장점

- 전략적 요소를 통한 재미
- 빠른 템포, 짧은 플레이 타임
- 간단한 조작과 높은 접근성
- 장르의 재해석 및 영역 확장 가능성

시장 조사

차별화 요소

디펜스 게임



RPG적 요소



<Kingdom Rush>

- 플레이어가 직접 조종 가능한 영웅을 추가하여 게임에 지속적으로 참여하도록 유도
- RPG 요소추가
영웅의 레벨업에 의한 스탯 증가, 게임 내 재화를 이용한 스킬 강화, 다양한 컨셉의 영웅들

Part 2.

게임 소개

게임 소개

■ Story

빵이 주식이던 중세시대.

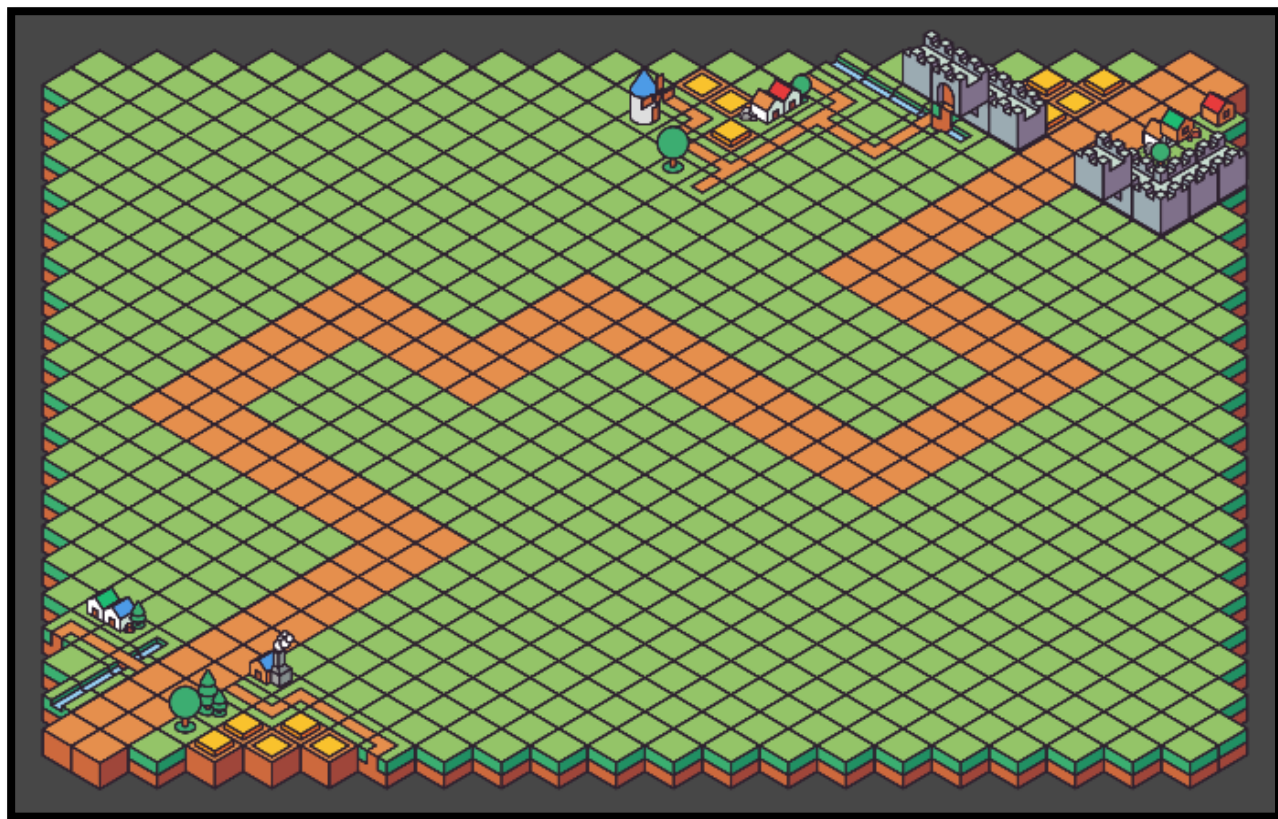
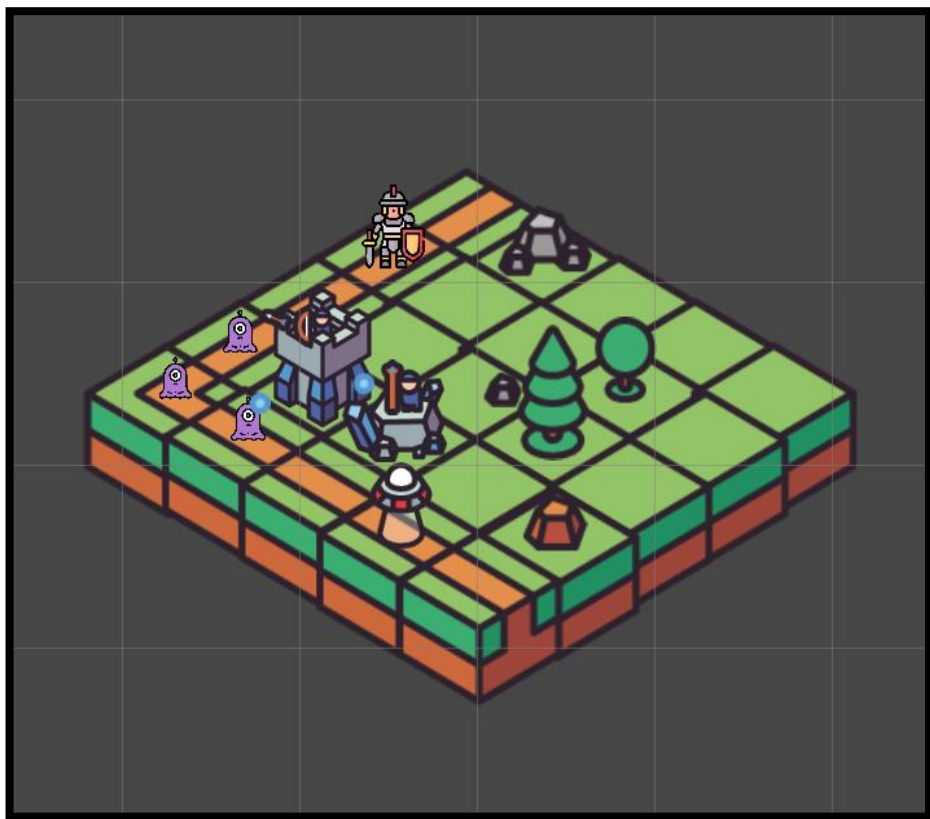
우주를 여행중이던 외계인이 지구에 불시착하고 마는데...

지구에서 우연히 맛본 호밀빵의 맛을 잊지 못하고
호밀빵을 빼앗기 위해 외계인들을 이끌고 지구를 침략을 하게 된다.

지구인들은 빵을 지키기 위해 왕에게 명령을 받아
외계인으로부터 호밀빵을 지키기 위한 사투를 하게 된다.

게임 소개

■ **특명! 호밀빵을 지켜라!**

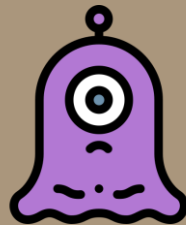


게임 소개

상세 게임 설정

몬스터

- 적과 조우시 전투 돌입
- 피니쉬 라인을 지나갈 시 라이프 차감
- 죽으면 재화와 경험치를 드랍



영웅

- 플레이어가 직접 조작
- 몬스터들을 잡고 레벨업
- 재화를 통해 스킬 강화
- 영웅별 개성있는 스킬

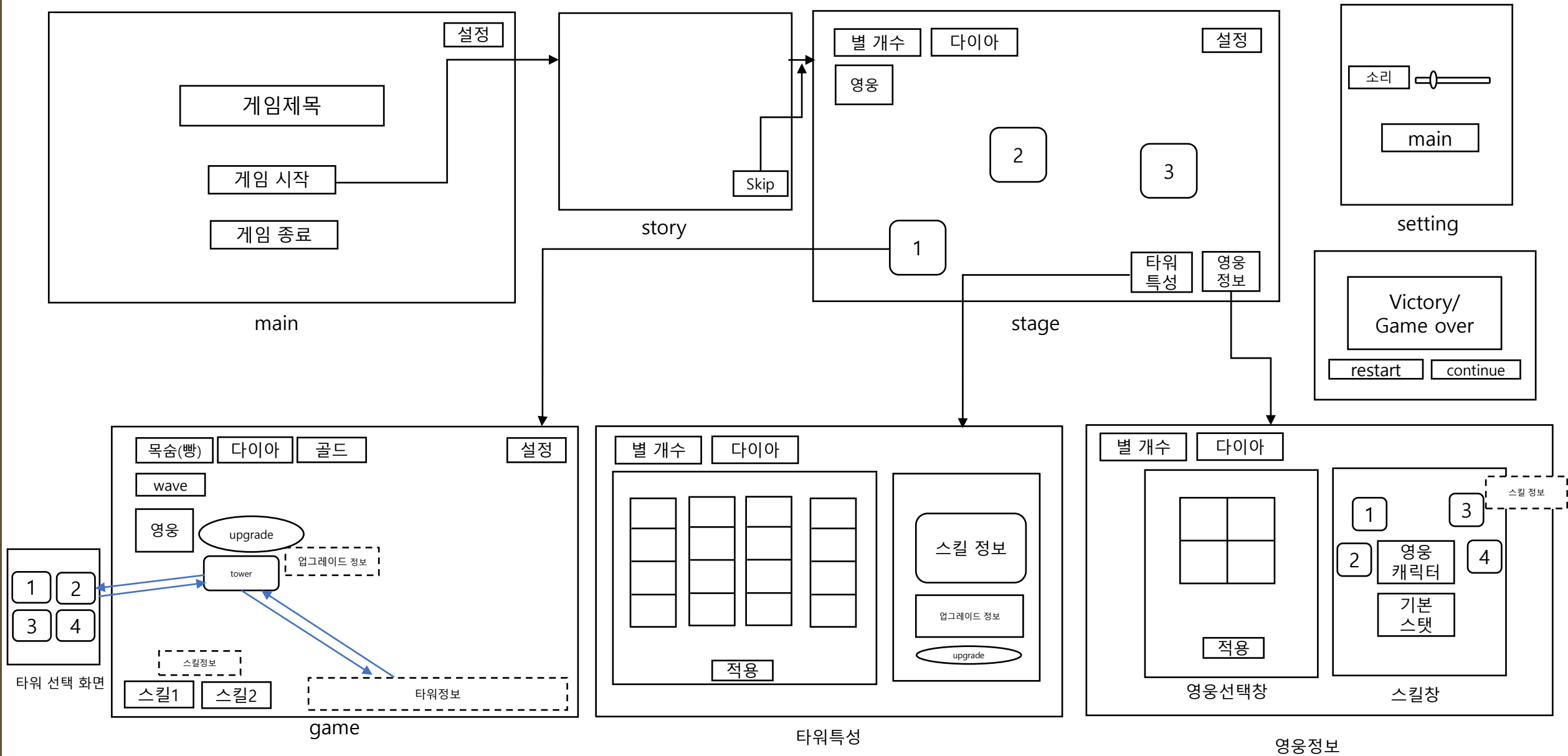


타워

- 전략적인 배치로 다양한 전술 활용 가용
- 특성과 업그레이드를 통한 타워 능력치 강화
- 다양한 종류의 타워 건설 가능



UI Flowchart



Part 3.

역할 분담 및 일정표

역할 분담 및 일정표

역할 분담

고지은

- ▶ 영웅 조작
- ▶ 스킬 구현
- ▶ 영웅 스탯 구현

영웅

박유진

- ▶ 맵 디자인 구현
- ▶ 메인 메뉴, Stage, 설정 UI 구현
- ▶ 영웅 선택 및 스킬창, 타워 특성창 구현

UI

이영종

- ▶ 경로에 따른 이동 구현
- ▶ 전투 구현
- ▶ 경험치 및 재화 드랍

몬스터

타워

정건창

- ▶ 타워 건설 및 판매 구현
- ▶ 타워 특성 및 업그레이드 구현
- ▶ 공격 및 사거리 구현

역할 분담 및 일정표

일정표

	18	19	20	21	22	25	26	27	28
정건창	영웅 이동 및 스탯 구현		영웅 이동 및 스탯 구현			통합	배경음악/ 효과음	테스트 및 버그 수정	2차테스트 & 최종 완성
박유진	맵 디자인 구현	메인메뉴, 설정 UI	Stage UI	Game화면 UI	스킬창 및 특성창 UI				
이영종	몬스터 이동 구현		전투 및 애니메이션 구현		경험치 및 재화 드랍				
고지은	건설 및 판매 구현	타워 특성 및 업그레이드 구현		공격 및 사거리 구현					

역할 분담 및 일정표

■ 추가 개발요소

- 하드모드 (난이도) 추가
- 스테이지 추가
- 상점 추가
- 영웅/ 스킬/ 적 추가

감사합니다