



INVIRUS

2021 상명대학교 게임학과 졸업 전시회

박소영 교수님

NEW TL

한경욱 / 김민 / 김정수 / 김상민

팀 소개



NEW TL

팀 소개



팀 이름: NEW TL

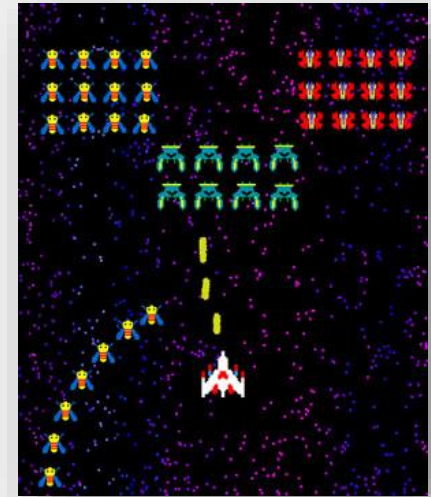
	한경욱	김정수	김민	김상민
직책	PM & 기획	메인 프로그래머	프로그래밍 및 아트웍	AD
역할	<ul style="list-style-type: none">- UI/UX 디자인- 스테이지 레벨 디자인- 시나리오- 프로그래밍 시퀀스 설계	<ul style="list-style-type: none">- 프로그래밍 통합 작업- 세이브 및 로그 데이터 관리- Gimmick- UI 프로그래밍	<ul style="list-style-type: none">- 아트웍 어시스트- 캐릭터 프로그래밍- 사운드 및 파티클 적용- 게임 애니메이션 적용	<ul style="list-style-type: none">- 원화작업- 캐릭터 일러스트- 타이틀- 로고- UI 디자인

게임 소개

어떤 장르의 게임인가요?



RPG 게임의 다양한 컨트롤을 통해 보스 몬스터를 격파하는 재미



탄막 슈팅 게임의 캐주얼한 플레이

게임 소개

어떤 장르의 게임인가요?



INVIRUS

'탄막 슈팅 - 보스 레이드' 게임

게임 소개

목표 플랫폼은 어떻게 되나요?



INVIRUS

장르: 탄막 슈팅 - 보스 레이드 게임

제작: 뉴 뽀틀 (New TL)

배급: 뉴 뽀틀 (New TL)

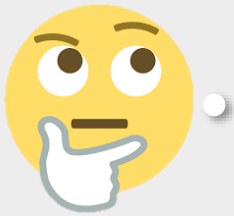
출시: 2021년도 하반기 예정

플랫폼: Android, IOS (모바일)

개발엔진: Unreal4, Visual Studio 2019



무슨 게임인가요?

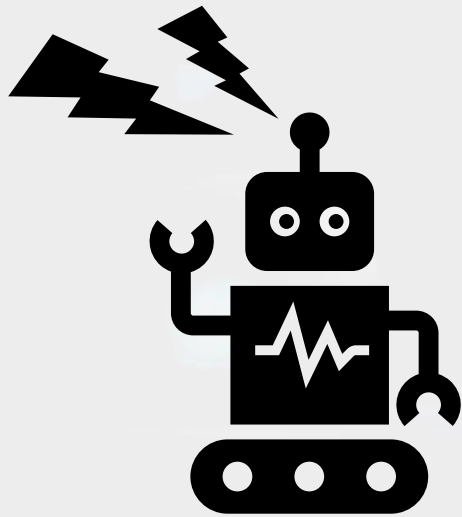
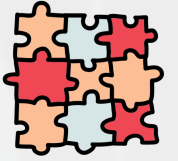


RPG 보스 레이드 게임이면 ... 온라인 게임이라는 건가요?

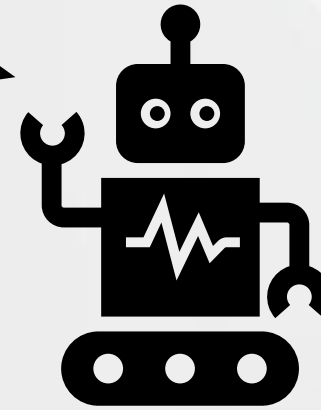
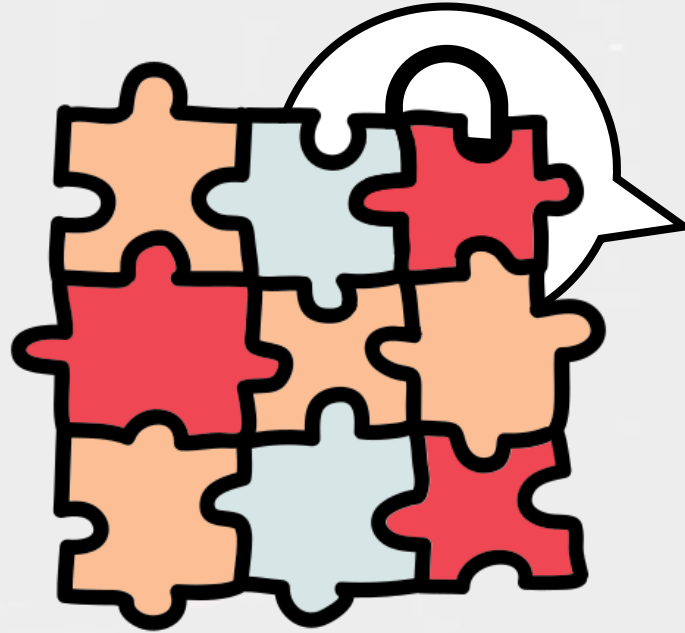
온라인 게임은 아닙니다.

퍼즐 요소를 활용해서 싱글 플레이 재미 요소를 확대했습니다.

퍼즐 요소 활용

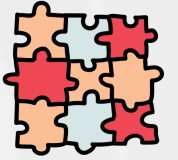


보스 몬스터 소환(spawn)



보스 몬스터의 특정 패턴 발동을
저지하기 위한 수단

퍼즐 요소 활용



1. 보스 몬스터 소환(spawn)

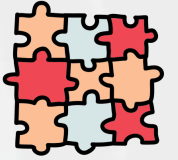


< 전체 구도 >



< 플레이 화면 >

퍼즐 요소 활용



1. 보스 몬스터 소환(spawn)

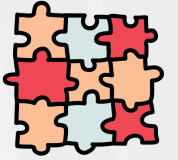


< 전체 구도 >



< 플레이 화면 >

퍼즐 요소 활용



1. 보스 몬스터 소환(spawn)

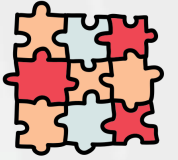


< 전체 구도 >



< 플레이 화면 >

퍼즐 요소 활용



1. 보스 몬스터 소환(spawn)

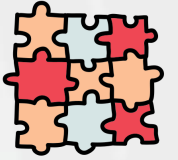


< 전체 구도 >



< 플레이 화면 >

퍼즐 요소 활용



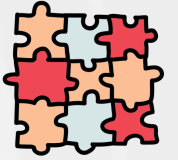
1. 보스 몬스터 소환(spawn)



< 전체 구도 >



< 플레이 화면 >



퍼즐 요소 활용

1. 보스 몬스터 소환(spawn)

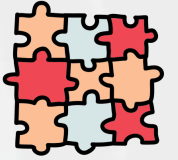


< 전체 구도 >



< 플레이 화면 >

퍼즐 요소 활용



1. 보스 몬스터 소환(spawn)

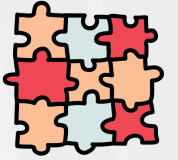


< 전체 구도 >



< 플레이 화면 >

퍼즐 요소 활용



1. 보스 몬스터 소환(spawn)

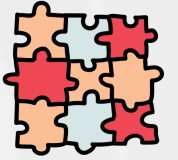


< 전체 구도 >



< 플레이 화면 >

퍼즐 요소 활용



1. 보스 몬스터 소환(spawn)

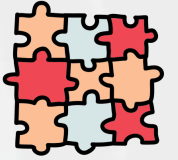


< 전체 구도 >



< 플레이 화면 >

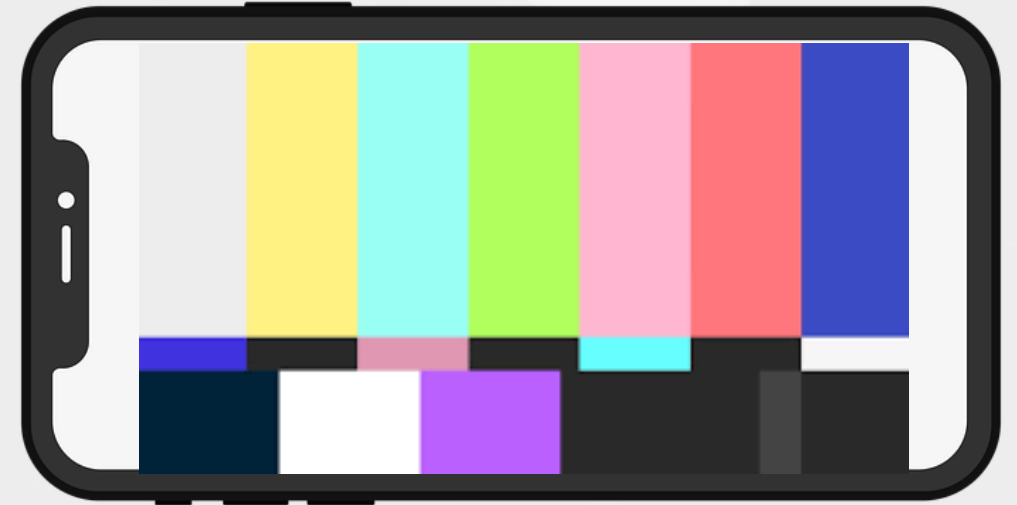
퍼즐 요소 활용



1. 보스 몬스터 소환(spawn)

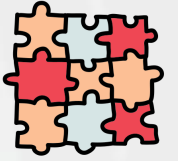


< 전체 구도 >



< 플레이 화면 >

퍼즐 요소 활용



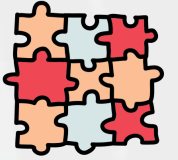
1. 보스 몬스터 소환(spawn)



< 전체 구도 >



< 플레이 화면 >



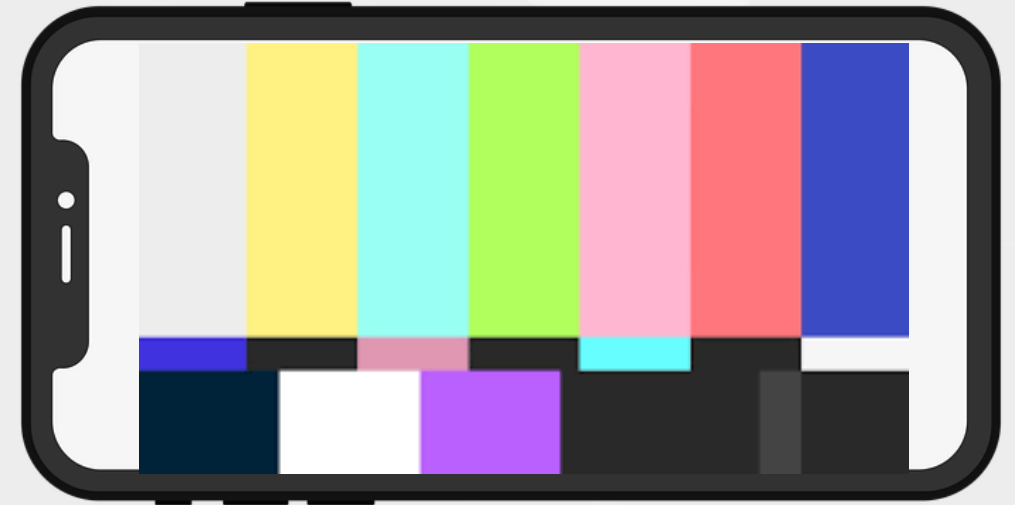
퍼즐 요소 활용

2. 보스 몬스터의 특정 패턴 발동을 저지하기 위한 수단

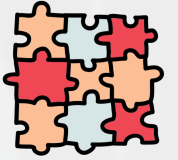


< 전체 구도 >

특수 패턴 발동



< 플레이 화면 >



퍼즐 요소 활용

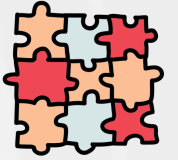
2. 보스 몬스터의 특정 패턴 발동을 저지하기 위한 수단



< 전체 구도 >



< 플레이 화면 >



퍼즐 요소 활용

2. 보스 몬스터의 특정 패턴 발동을 저지하기 위한 수단



< 전체 구도 >

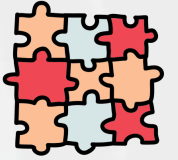
타겟 오브젝트를 향해 이동하는 보스 몬스터



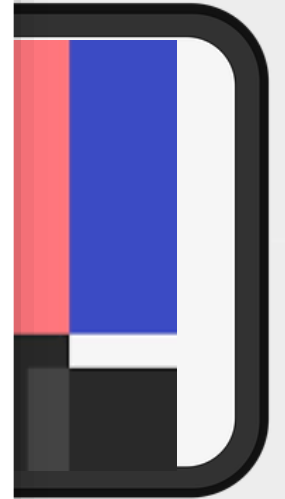
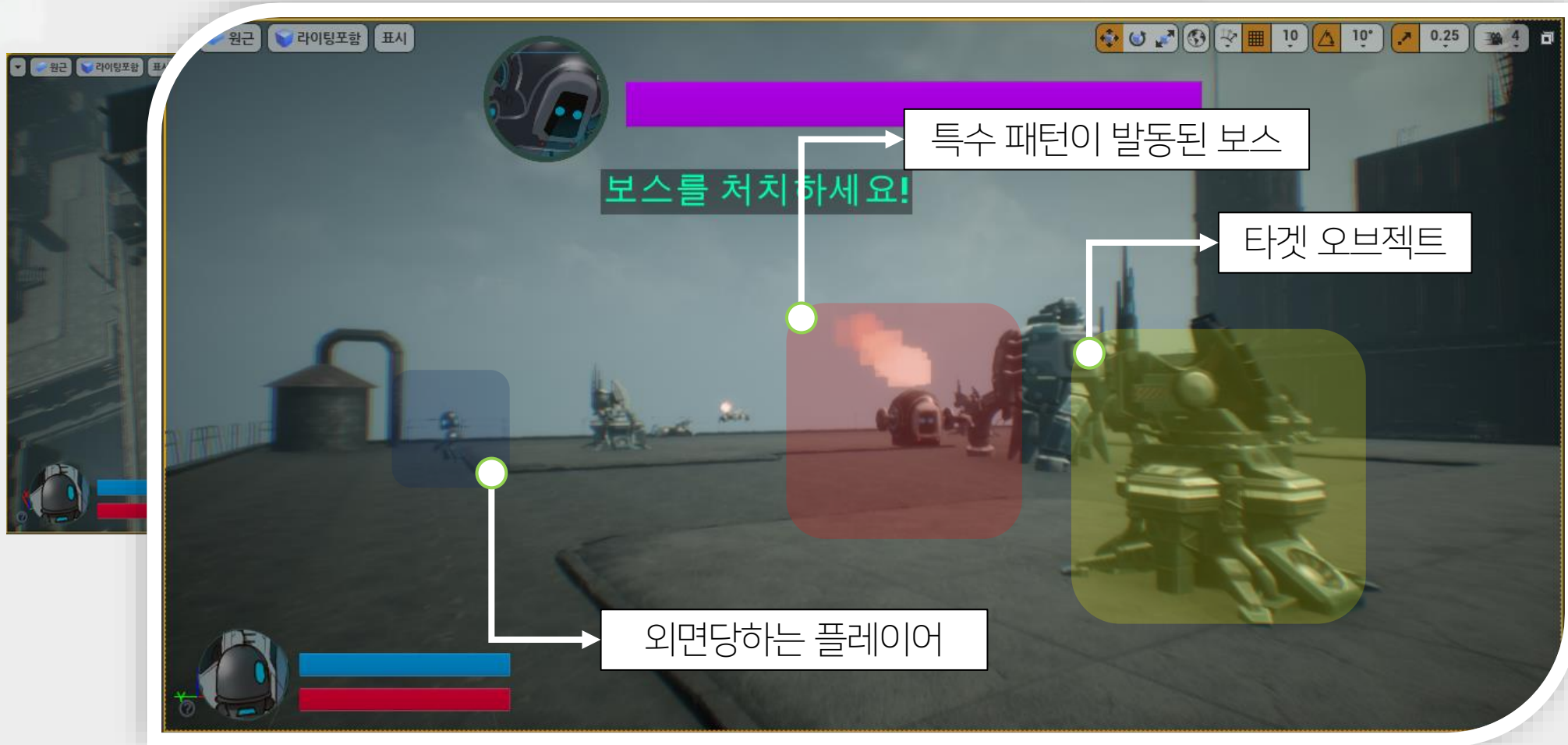
< 플레이 화면 >

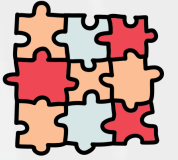
외면당하는 플레이어

퍼즐 요소 활용



2. 보스 몬스터의 특정 패턴 발동을 저지하기 위한 수단





퍼즐 요소 활용

2. 보스 몬스터의 특정 패턴 발동을 저지하기 위한 수단

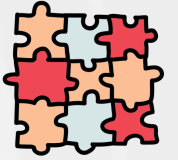


< 전체 지도 >

특수 패턴 캐스팅 중인 보스 몬스터



< 플레이 화면 >



퍼즐 요소 활용

2. 보스 몬스터의 특정 패턴 발동을 저지하기 위한 수단



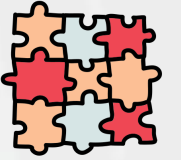
< 전체 구도 >

특수 패턴 캐스팅이 종료된 보스 몬스터



< 플레이 화면 >

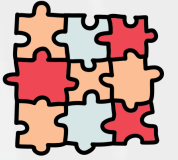
전투 재개



퍼즐 요소 활용

2. 보스 몬스터의 특정 패턴 발동을 저지하기 위한 수단



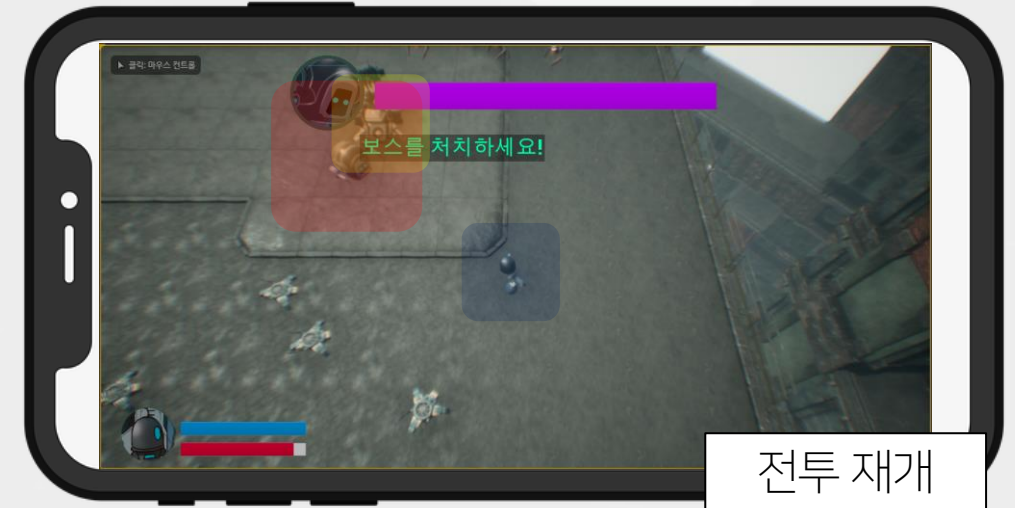


퍼즐 요소 활용

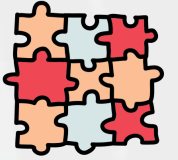
2. 보스 몬스터의 특정 패턴 발동을 저지하기 위한 수단



< 전체 구도 >



< 플레이 화면 >



퍼즐 요소 활용

2. 보스 몬스터의 특정 패턴 발동을 저지하기 위한 수단



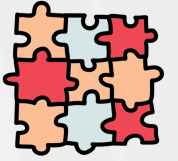
< 전체 구도 >

타겟 오브젝트를 향해 이동하는 보스 몬스터



특수 패턴 반복 출력

< 플레이 화면 >



퍼즐 요소 활용

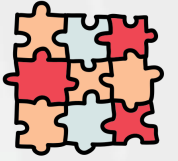
2. 보스 몬스터의 특정 패턴 발동을 저지하기 위한 수단



< 전체 구도 >



< 플레이 화면 >



퍼즐 요소 활용

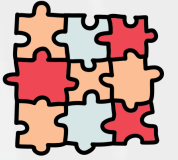
2. 보스 몬스터의 특정 패턴 발동을 저지하기 위한 수단



< 전체 구도 >



< 플레이 화면 >



퍼즐 요소 활용

2. 보스 몬스터의 특정 패턴 발동을 저지하기 위한 수단



< 전체 구도 >



< 플레이 화면 >

핵심 플레이

플레이 예시

핵심 플레이

플레이 예시

Stage1_보스 몬스터 크립톤

탄환 _ 큐브

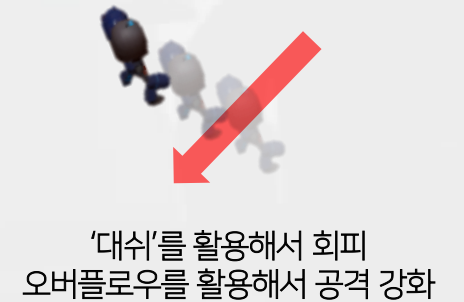
보스 몬스터의 방사 공격
오버플로우(패링) 불가능

탄환 _ 적색 불꽃

보스 몬스터의 조준 공격01
오버플로우(패링) 가능
패링 실패 시 강력한 데미지를 받는다.

탄환 _ 녹색 불꽃

보스 몬스터의 조준 공격02
오버플로우(패링) 가능
패링 실패 시 이동 불가 상태에 빠진다



캐릭터 이동 및 공격 회피

핵심 플레이

플레이 예시

Stage1_보스 몬스터 크립톤

탄환 _ 큐브

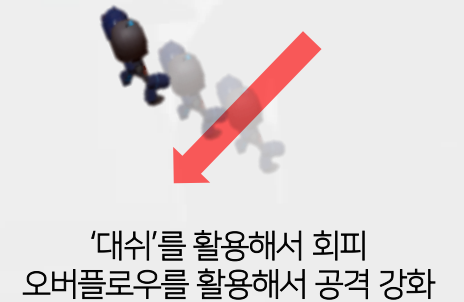
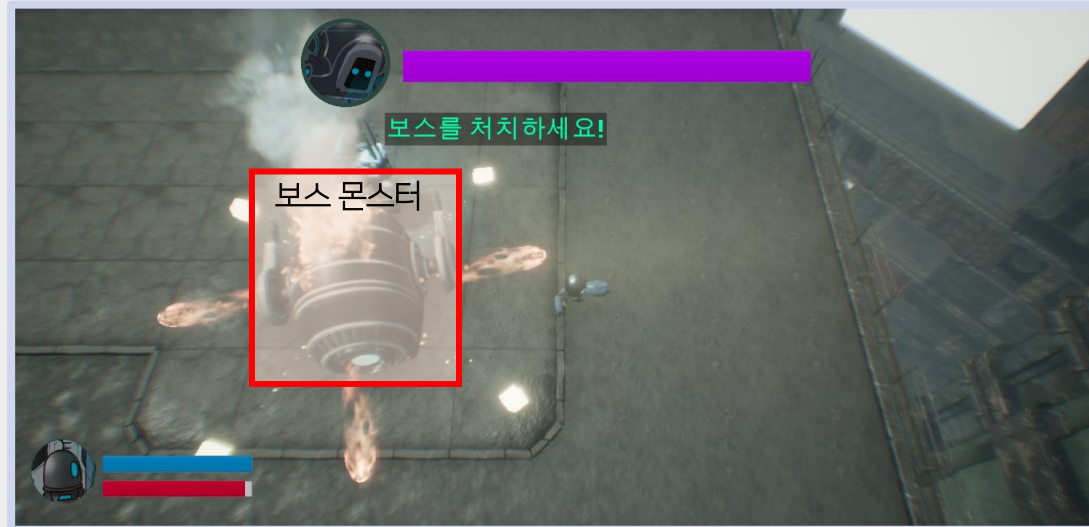
보스 몬스터의 방사 공격
오버플로우(패링) 불가능

탄환 _ 적색 불꽃

보스 몬스터의 조준 공격01
오버플로우(패링) 가능
패링 실패 시 강력한 데미지를 받는다.

탄환 _ 녹색 불꽃

보스 몬스터의 조준 공격02
오버플로우(패링) 가능
패링 실패 시 이동 불가 상태에 빠진다.



캐릭터 이동 및 공격 회피

핵심 플레이

플레이 예시

Stage1_보스 몬스터 크립톤

탄환 _ 큐브

보스 몬스터의 방사 공격
오버플로우(패링) 불가능

탄환 _ 적색 불꽃

보스 몬스터의 조준 공격01
오버플로우(패링) 가능
패링 실패 시 강력한 데미지를 받는다.

탄환 _ 녹색 불꽃

보스 몬스터의 조준 공격02
오버플로우(패링) 가능
패링 실패 시 이동 불가 상태에 빠진다.



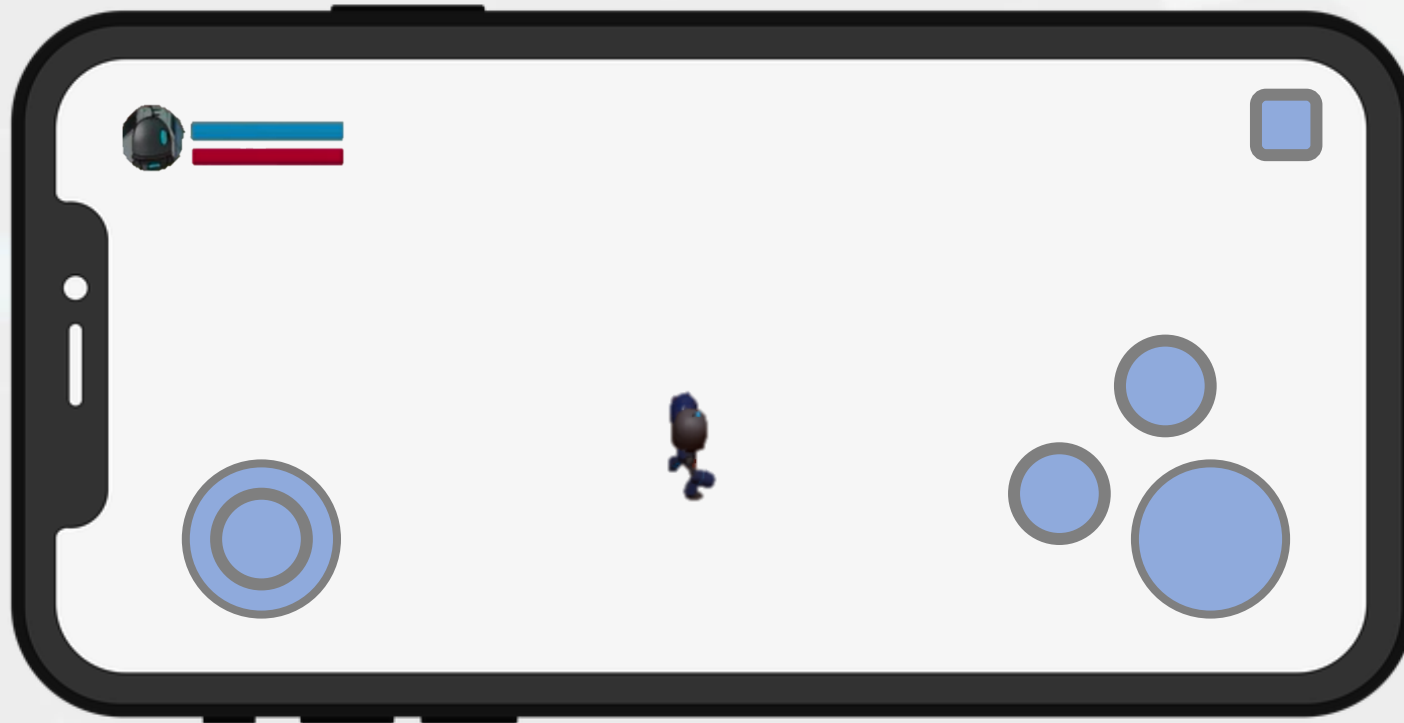
캐릭터 이동 및 공격 회피



'대쉬'를 활용해서 회피
오버플로우를 활용해서 공격 강화

핵심 플레이

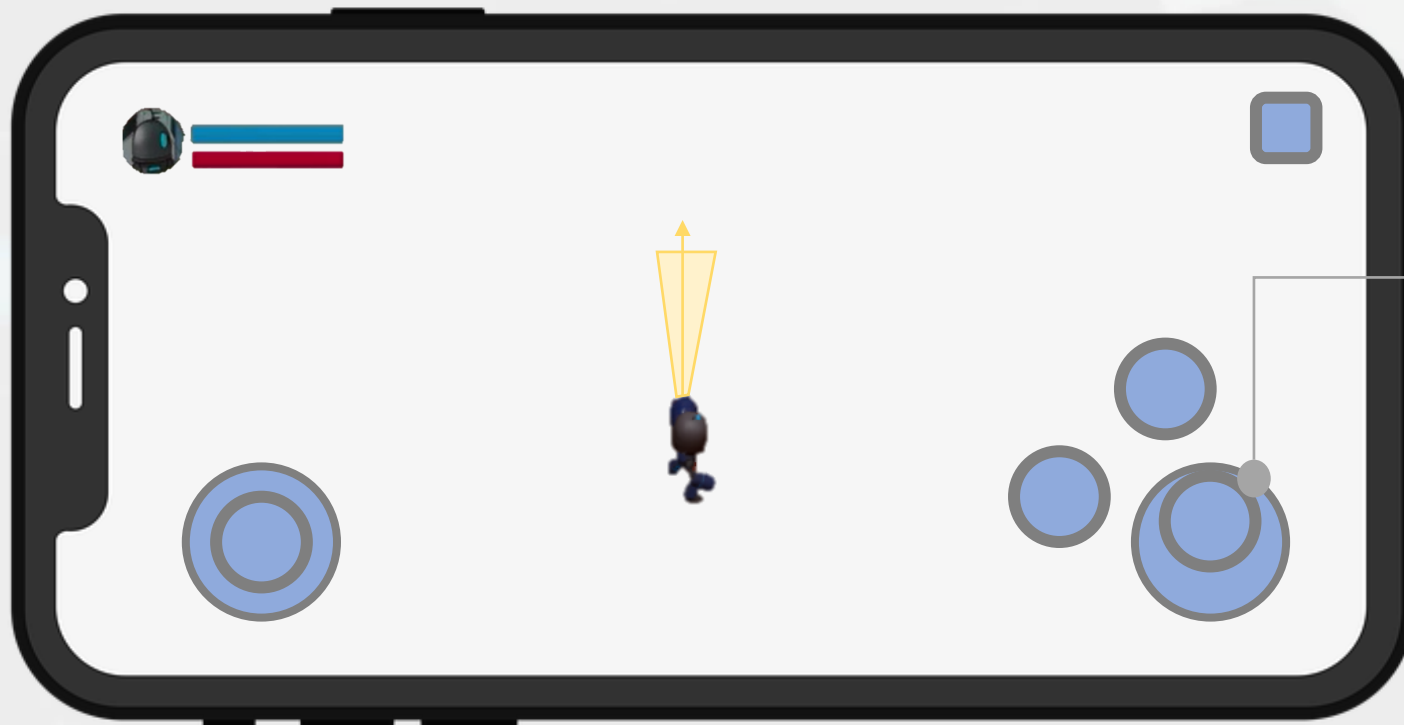
공격



▲ 조이스틱을 활용한 조준 공격

핵심 플레이

공격



조준 공격

▲ 조이스틱을 활용한 조준 공격

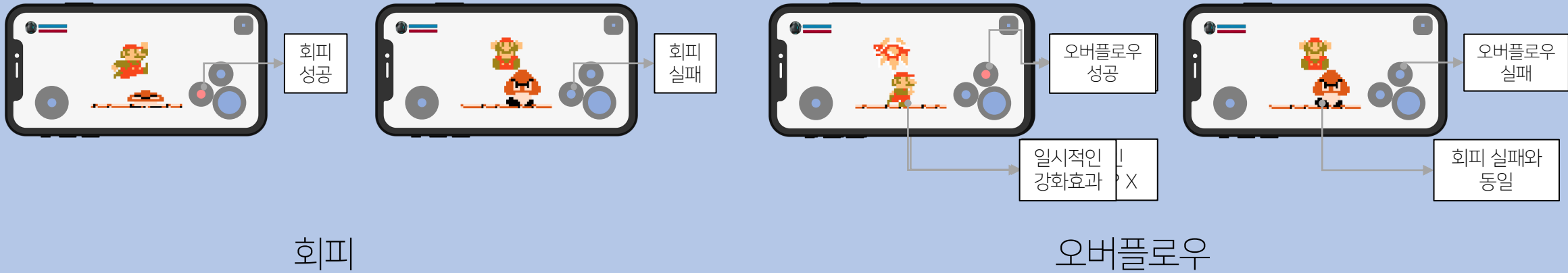
핵심 플레이

공격



< 조준 공격 in Stage01 >

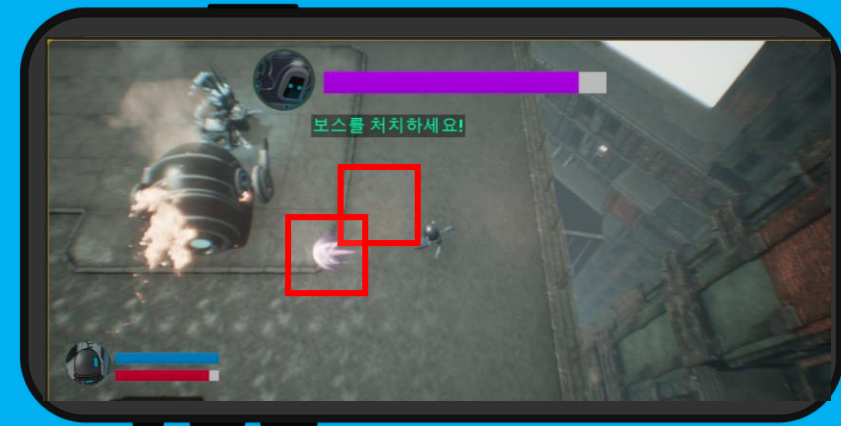
핵심 플레이



In_game



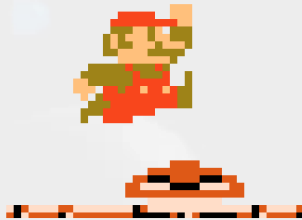
회피



오버플로우

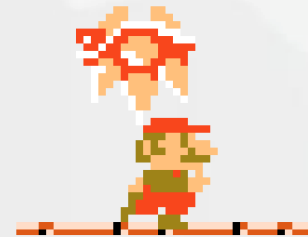
핵심 플레이

회피와 오버플로우의 차이



조작 난이도: 하
단순 회피

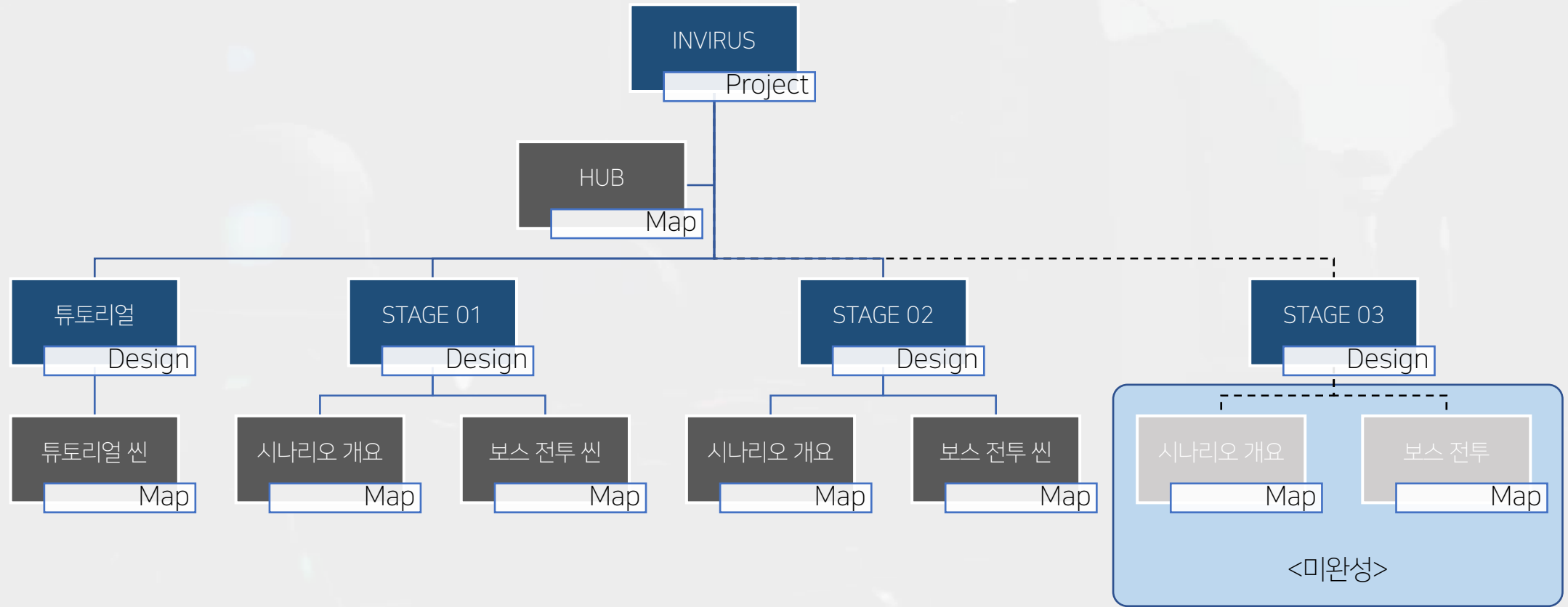
VS



조작 난이도: 상
일시적인 공격 강화

스테이지 구성

스tage 구성

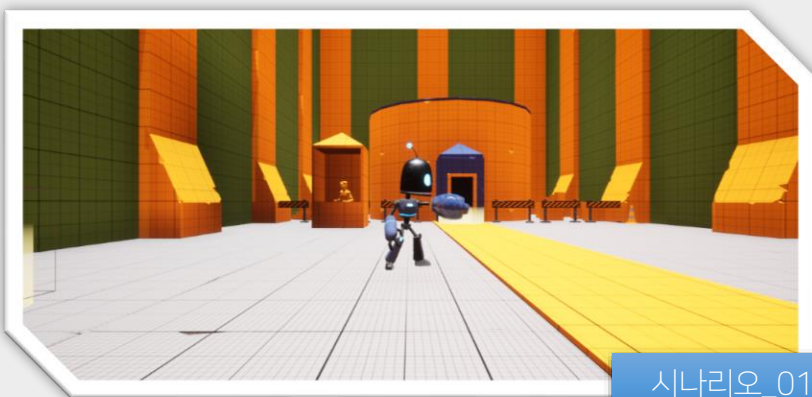


스tage 구성

개요 맵 - 시나리오 전달 및 보스 소환을 위한 트리거(퍼즐) 액션

보스 맵 - 다양한 패턴을 통해 공격하는 보스와의 전투

개요 맵 : 시나리오 Scene



시나리오_01



시나리오_02

전투 맵 : 보스 룸 Scene



stage_01



stage_02

추후 계획



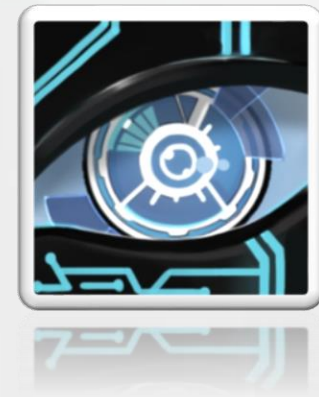
Version 1.0

- 마켓 출시
- 싱글 플레이 지원
- 모바일 플랫폼



마켓 출시 및 서비스

- 버그 수정
- 사용성 평가
- 수요 조사



Version 2.0

- 멀티 플레이 지원
- 다양한 플랫폼
- 추가적인 조작 기능

데모 영상

<https://www.youtube.com/watch?v=ohMyX2rZqN4>

