

캡스톤디자인 중간발표

팀 03

20182010 임준범

20181642 오현민





목차

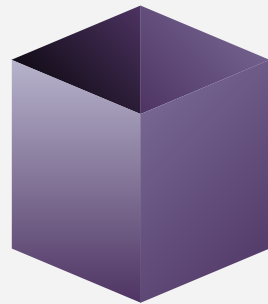
01 게임 시놉시스

02 게임 개발 상황

03 앞으로의 계획

04 Q & A





01

게임 시놉시스

게임 소개 및 세계관
주제 선정 동기
게임 진행
레퍼런스 게임
최종 목표

게임 소개

장르 : 텍빌딩 로그라이크 카드게임

소재 : 22세기 가상현실을 배경으로 한 버추얼 캐릭터들의 배틀로얄 서바이벌

시점 : 3D 쿼터뷰(방 탐색)와 사이드뷰(전투)

플랫폼 : PC

게임 세계관

2132년, 세계는 무구한 발전을 이룩, 완벽한 메타버스 세상에 돌입

전 세계 사람들은 이제 모두 본인의 버추얼 캐릭터를 이용해 교류하고

현실에서 할 수 없는 일들을 쉽게 경험할 수 있는 가상현실의 인기는 날로 늘어나고

가상의 인기는 곧 현실의 돈과 권력이 되는 시대

그리고 최근 인기를 끄는 것은 바로

본인의 캐릭터를 이용한 배틀로얄 서바이벌 게임 (이름)

우승 조건은 단 하나, 가장 화려한 퍼포먼스를 선보이고 살아남아라!

당신은 과연 올해의 우승자가 될 수 있을까?

주제 선정 동기

게임 배경

코로나 이후 전세계적으로
메타버스와 가상현실에
대한 관심도 상승
대중들의 현실과 가상현실
사이 거리감이 감소
가상현실의 대중화

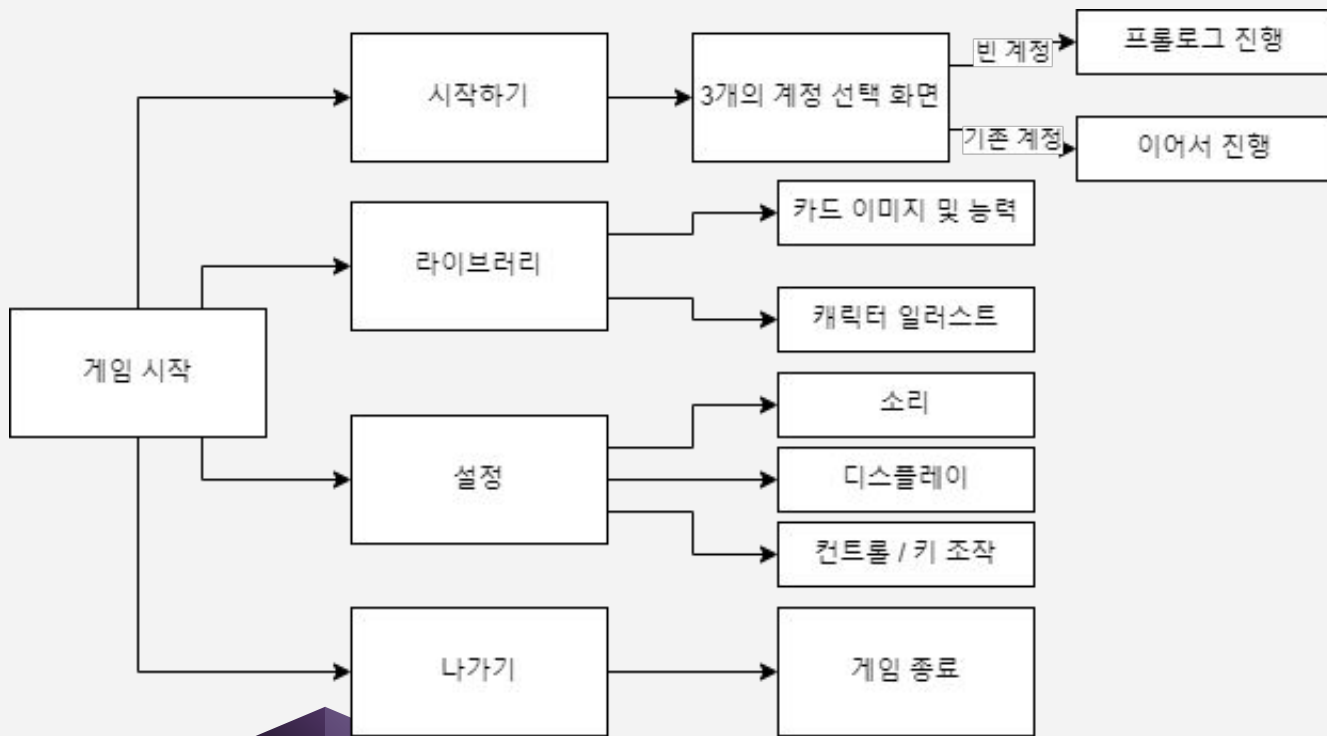
등장인물

가상의 캐릭터를 이용한
사람들간의 소통 증가
버추얼 캐릭터에 대한
거부감 감소
누구나 자유롭게 원하는
모습을 가질 수 있음

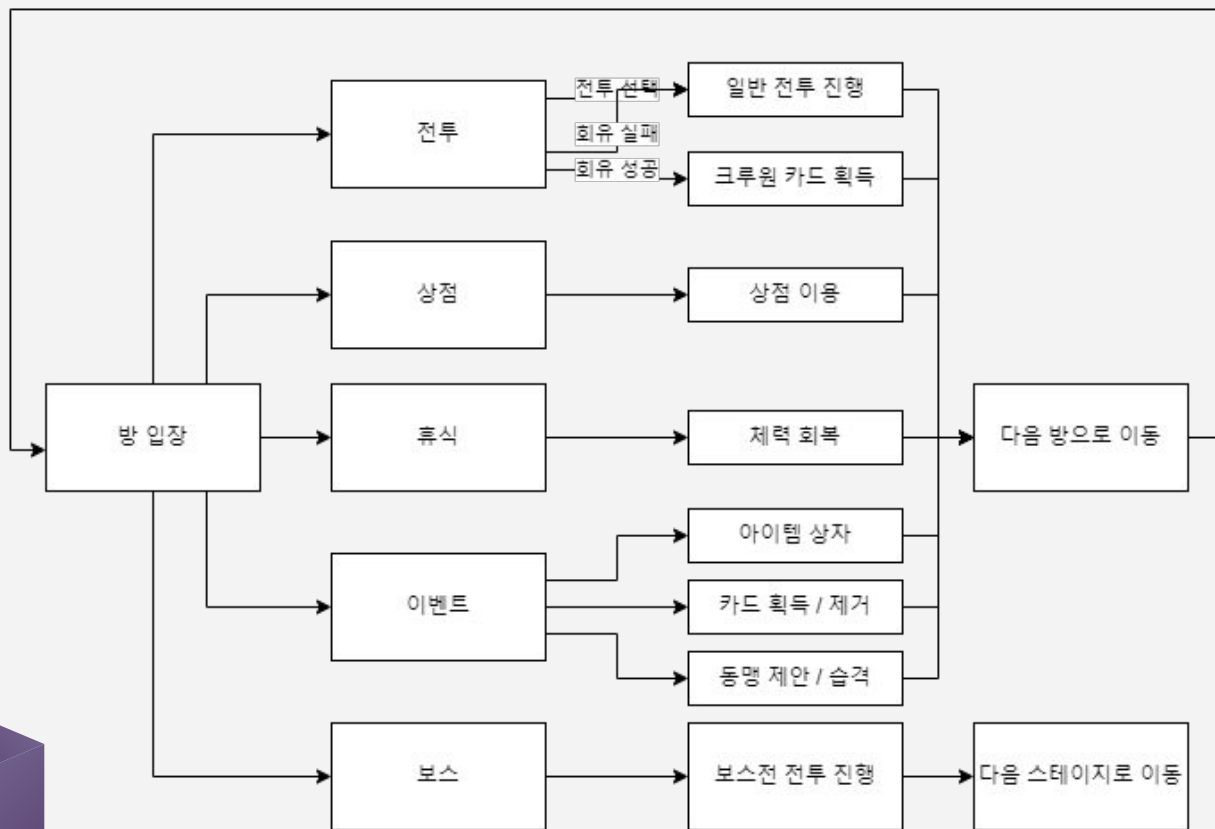
게임 장르

로그라이크의 특징인
반복적 요소를 통한
한정적인 자원으로
오랜 기간 플레이 가능
턴제 카드게임 방식을 통해
한정된 개발인력으로
긴장감있는 전투 구현에
용이

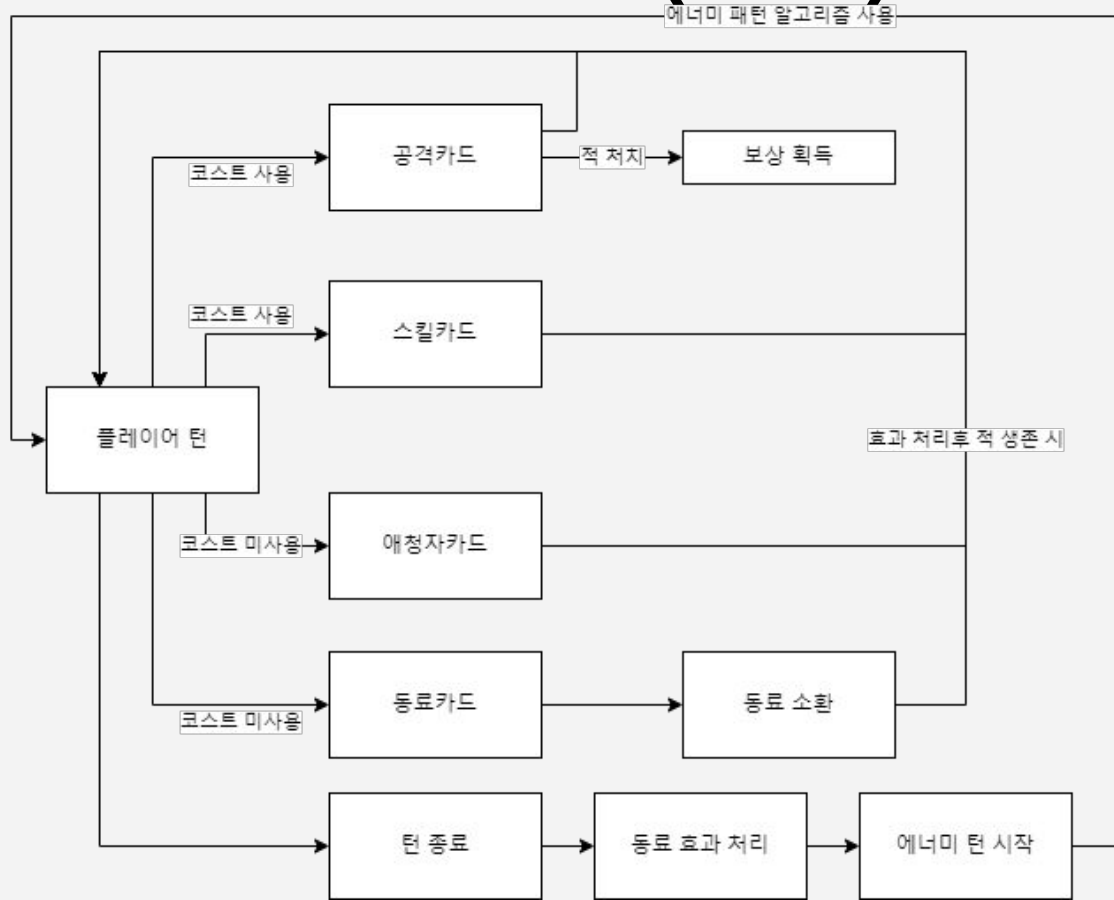
게임 진행 (시작 화면)



게임 진행 (방 탐색)



게임 진행 (전투)



레퍼런스 게임

Slay the Spire

2인 개발사 Mega Crit Games에서
개발한 덱빌딩 로그라이크의 시초
적당한 밸런스와 참신한 플레이로 큰
인기를 얻은 작품
카드의 밸런스 조절이나 아이템 등의
부분을 참고

크로노 아크

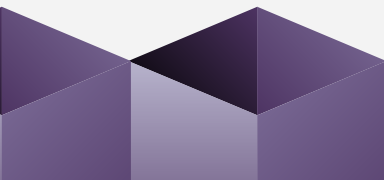

한국의 인디게임 개발사인 AI
Fine에서 개발한 동일 장르 게임
전투에 간접적인 도움을 주는
주인공과 실질적 전투를 하는 파티원
기반이라는 차이점
애칭자 카드 제작 부분 참고



프로젝트 최종 목표

- 다양한 랜덤 요소에서 오는 재미
- 본인만의 텍을 이용한 긴장감있는 전투 흐름
- 개성있는 등장인물간의 협력 및 분쟁을 담은 흥미로운 시나리오
- 버추얼 캐릭터를 이용한 현실과 가상현실의 융합
- 장르 특유의 도전욕구와 완성된 성장에서 오는 희열감

위 모든 항목을 충족할 수 있는 게임 개발



The slide features four purple 3D cubes as decorative elements. One is on the left, one is at the top right, and two are at the bottom right. The number '02' is centered in a large, bold, purple font.

02

게임 개발 상황

역할 분담
개발 환경
현재 개발 상황

역할 분담

임준범 (팀장)

- 플레이어
- 맵
- UI
- 데이터베이스

오현민

- 기획
- 전투 시스템

개발 환경



C#

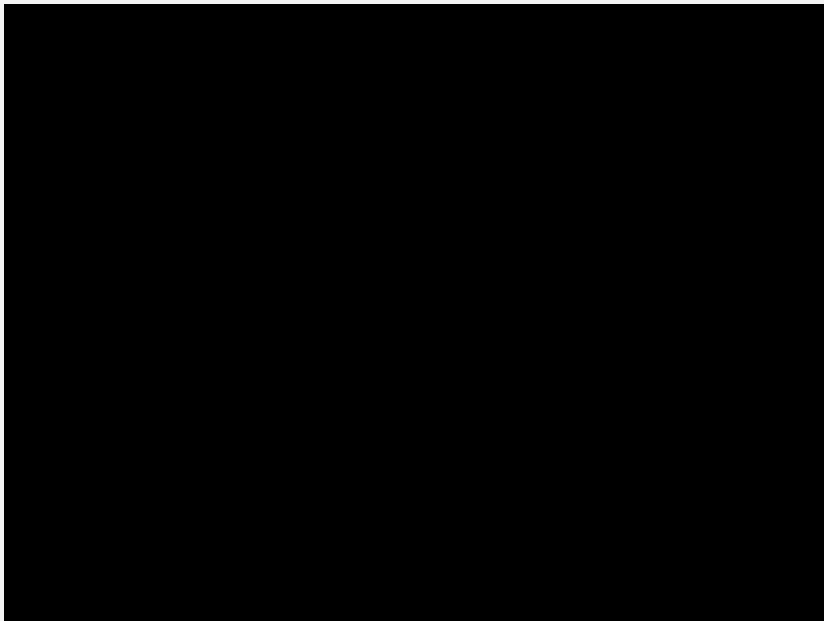


Unity
2021.3.20f1



Notion
기획용 협업 툴

개발 상황 - 플레이어 조작



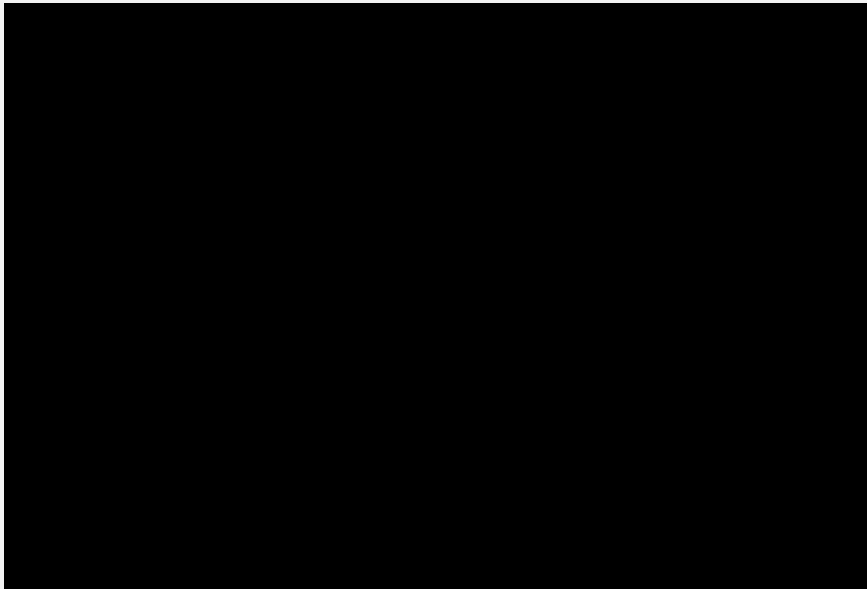
현재 상황

- 플레이어 캐릭터 이동 구현
- 카메라 이동 구현

개발 계획

- 상황에 맞는 모션, 사운드 등 추가
- 캐릭터 이동 가능 범위 설정

개발 상황 - 맵



현재 상황

-랜덤 맵 생성 기본 알고리즘 구현

개발 계획

-기획에 맞게 방 갯수, 이벤트 등 수정
-디자인 업데이트

개발 상황 - UI, 데이터베이스

현재 상황

- 타이틀 화면, 대화창, 카드 인벤토리 등 일부 UI 설계 완료
- 대화 내용, 카드 등의 데이터를 JSON 파일로 저장, 불러오기

개발 계획

- 필요한 UI 추가 제작 및 그래픽 수정
- 카드 데이터 저장 방식을 DB로 변경



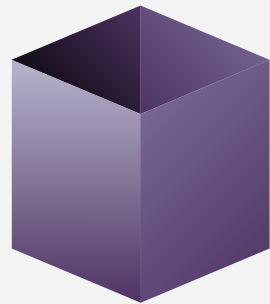
CardUI

```
{
  "index": 1,
  "name": "타격",
  "description": "적 1기에게 5의 데미지",
  "cost": 1
},
{
  "index": 2,
  "name": "방어",
  "description": "5의 방어막 획득",
  "cost": 1
},
}
```

Card.json



03



앞으로의 계획



앞으로의 계획

캡스톤 기간 내

- 구체적인 시나리오 스크립트 작성
- 전투 시스템 설계 및 구현
- 맵에서 발생하는 이벤트(아이템 획득, 스탯 상승 등) 구현
- 게임의 완성도를 높이기 위한 그래픽 에셋 활용

캡스톤 기간 이후

- 전투 AI에 머신러닝 활용
- DB 서버와 게임 연동
- 스팀 출시



04

Q & A

