

싸 흙

조: 최 강 안 강 최

조원: 201735020 안찬양

201735001 강대현

201735035 최진영

게임 소개

게임 장르

전략형 시뮬레이션 (자동전투 시스템)

게임 그래픽

도트형 2D (픽셀아트 느낌의 UI 사용)

게임 플레이

PC전용 게임

게임 모드

싱글 플레이

컨셉

게임 내 요소들의 순 우리말 사용

EX) 게임 속 재화 - 엽전, 캐릭터들의 이름을 순 우리말로 지정

스테이지 별 배경을 문화재로 지정하여 사용

효과: 알지 못했던 우리 문화재 알아보기

이용 환경

운영체제 : Windows

플랫폼 : PC

개발 툴 : Unity, VisualStudio2019

개발언어 : C#

협업 툴 : Git, GitHub

다른 AI 게임의 플레이 예시

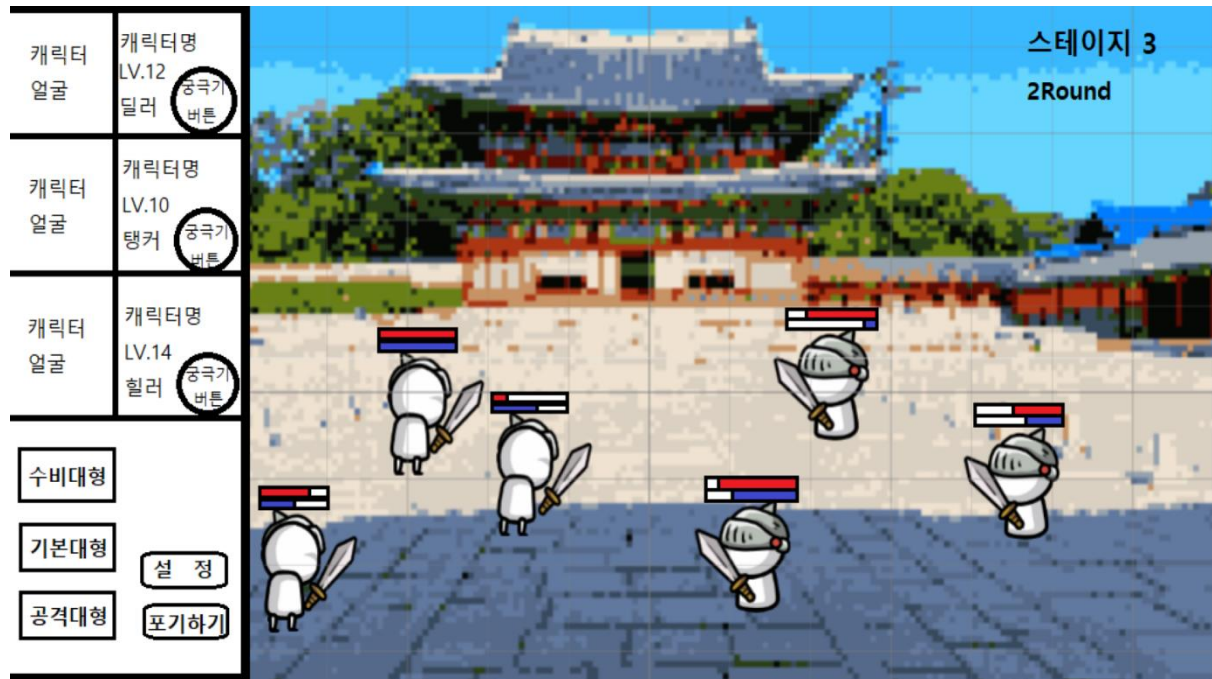
Ex) 팀 파이트 매니저

1. 집단 자동전투를 통한 싸움
2. HP(빨간색 바) 소진 시 캐릭터 전투불가
3. MP(파란색 바)가 일정량 이상 채워질 시 고유 스킬 사용
고유 스킬이 좋은 캐릭터만 사용

Ex) 메이플 유니온 아레나

1. 자동전투 시스템의 문제로 인한 답답한 플레이
2. 원치 않는 상황의 쓸데없는 움직임과 스킬 사용

'싸 홈'의 필수 기능 (다른 AI게임들의 문제점 해결방향)



딜러, 힐러, 탱커의 성향에 맞는 공용 스킬(공극기)을 장착(스킬 장착 시스템 구현)

- 고유 스킬에만 의존하는 치우침 현상 완화

적재적소에 사용가능한 공극기

- 마나가 채워지면 사용하는 고유 스킬과는 별개
- 쓸데없는 이동과 타이밍에 맞지 않는 스킬 사용 완화

게임내 실시간 전략 변경

- 원치 않는 방향으로의 내 캐릭터 움직임 완화

캐릭터 성장형 시스템

1. 캐릭터마다 일정치의 레벨 제한을 둠

(특정 캐릭터만 육성하는 방식 제한)

2. 레벨이 오를 때와 게임 속 콘텐츠를 활용해 능력치 포인트를 얻음

(지정 캐릭터의 능력치 수정을 통하여 성장할 수 있게 설정)

(시뮬레이션 게임에 성장 요소를 추가하여 콘텐츠 부족 현상 방지)

3. 1 ~ 150까지 수치를 두고 숫자가 높아질수록 올리기 어렵게 설정

(단계별 스테이지 클리어 난이도 조절)

4. 딜러 직업군은 지력 및 체력에 한계가 존재

(직업 간 밸런스 붕괴 차단)

	현재 수치	
근력	86	+
지력	21	+
체력	98	+
마력	22	+
	보유 능력치	3

전투 시스템

1. 3 vs 3 AI 자동 전투 방식으로 게임

2. 단계별 스테이지 구상 & 제작

- 유저가 강해져도 그에 맞는 스테이지 난이도 상승
높은 스테이지를 클리어할수록 보다 좋은 보상이 제공되도록 설정.

3. 게이머가 스테이지에 들어가기 전 3명의 캐릭터를 선택하고 이에 맞는 전략을 설정하여 전투하는 방식



가차 시스템

뒤에 설명

게임 제작 현황

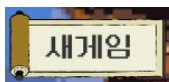
메인 화면



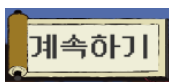
우리나라의 대표적 문화재 경복궁을 주 배경으로 메인 화면을 구상

게임 로고와 배경을 도트로 제작하여 픽셀 느낌을 살림

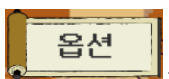
배경은 스크롤링 기법을 사용, 검사는 에셋을 이용하여 달리는 애니메이션을 사용하여 경복궁 앞을 달리는 듯한 효과를 냄



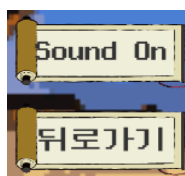
새로운 데이터로 게임을 시작할 수 있음



저장된 데이터로 게임을 계속 할 수 있음



을 누르게 되면



화면으로 전환이 되고 소리를 설정할 수 있으며 뒤로가기 버튼을 이용해 전 화면으로 돌아 갈 수 있음



버튼을 누르면 게임이 종료되도록 설정함

가차 시스템 구현

초기화면



중앙 상단 :

상점 명칭 - 기술소 : 주로 전투에 필요한 기술들을 랜덤으로 뽑는 상점을 뜻한다.



오른쪽 상단 :

현재 가지고 있는 재화를 표시, 재화의 명칭은 엽전.

뽑기를 진행할 시 실시간으로 엽전량이 변한다.



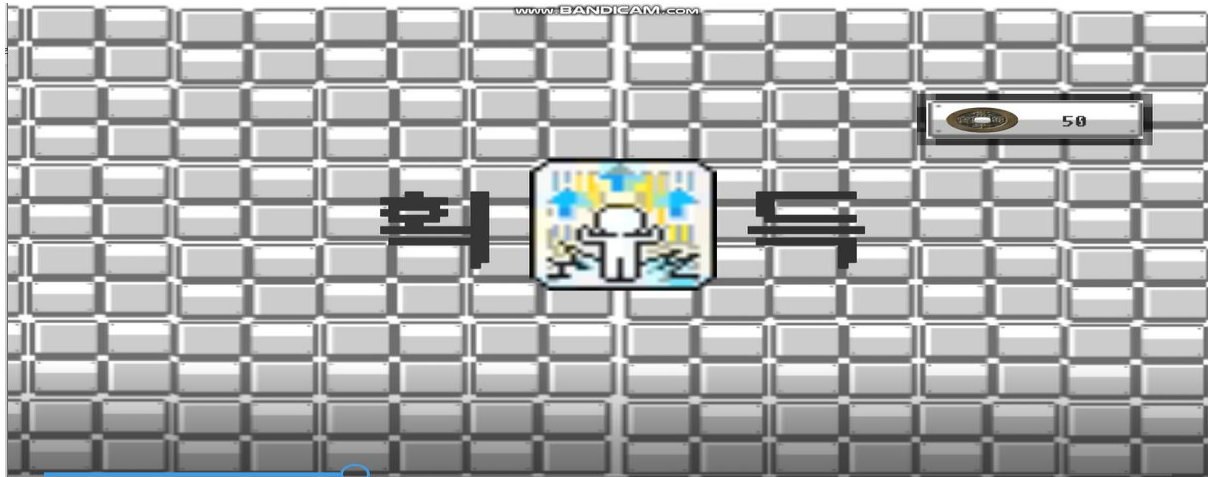
중앙 하단 :

뽑기에 필요한 엽전량을 뜻하고 버튼을 누르면 뽑기가 진행됨.

50전 미만으로 재화를 가지고 있는데 버튼을 누르면 아래와 같이 엽전이 부족하다는 알림이 나온다.



버튼 클릭시 (뽑기 진행시)

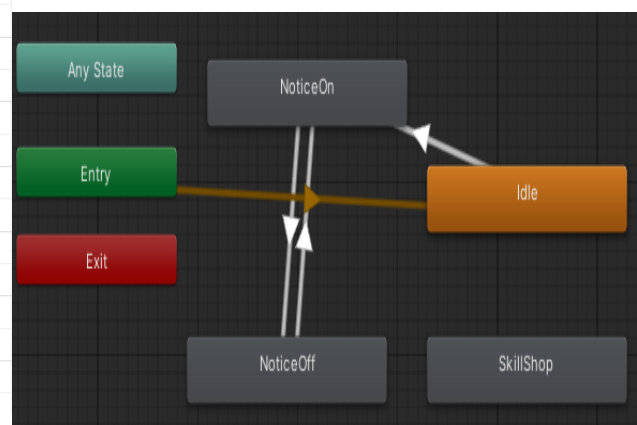
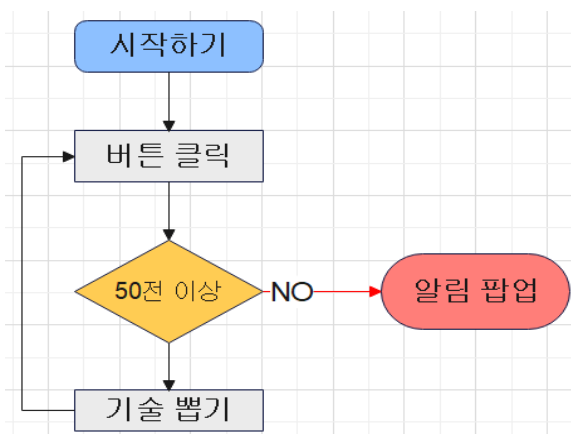


중앙 :

랜덤한 확률로 기술을 획득한 것을 확인할 수 있다.

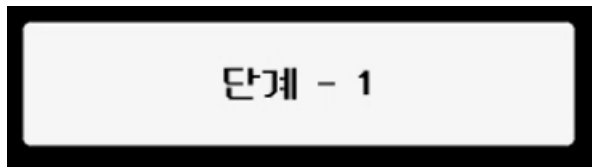
획득한 기술은 즉시 리스트에 저장하여 사용자가 게임 내에서 사용할 수 있게 함

알고리즘 구상도.



게임 시작 시 로딩화면

스테이지 버튼



클릭 시 씬 이동



로딩 게이지 다 찰 경우 텍스트 변경과 스페이스바 키를 이용한 화면 이동

