**개발팀**

**엔터테인먼트부문**



**“전략게임”**

김담영

2023. 5. 6

**SK planet**

**1. 서비스 개요** ※

**가. 서비스 개념**

※ 게임 명 및 게임의 개요를 6하 원칙에 따라 핵심 단어 중심으로 간략히 작성

: 고객, 제공 가치, 기술구현, 제공 방법 등

* 게임명: 워체스
* 장르: RTS
* 플랫폼: 안드로이드, IOS, 윈도우
* 개발툴: 유니티
* 게임개요: 맵의 지형과 자원을 활용해 전술전략으로 전투를 벌이는 게임
* 간단한 설명: 기본적으로 체스와 같은 타일맵 형태에 RTS(실시간 전략게임)장르의 요소가 결합된 형태입니다..
* 고객: 스타크래프트와 같은 RTS장르에 익숙한 게이머와 과거 삼국지와 장기를 즐겨하던 중년 게이머들이 타겟이며 게임답게 장르에 충실한 재미를 느낄 수 있습니다. 유니티를 사용해 개발하여 앱스토어와 구글광고를 통해 제공할 예정입니다.

**나. 서비스 주제 및 기획 의도**

※ 게임의 세계관 및 주제를 설명하고, 게임을 기획한 의도에 대해 설명

1) 인 게임 형태:

11\*11 타일 맵(또는 그 이상으로 넓은 맵) 에서 2~4명의 유저가 각각 본인이 선택한 블록에서 첫 시설을 놓고 시작합니다. 맵 내에는 각 블록 마다, 자원이 산재해 있으며 지형이 각각 다릅니다, 유저는 시설과 잔해를 복구하고 블록을 점령하며 상대 세력과 경쟁합니다. 블록은 여러 종류의 지형을 가지며 지형 마다 속성이 다릅니다. 이 속성들은 유저가 건물을 건설할 때, 기물을 이동시킬 때 등의 상황에 영향을 끼치는 변인요인으로 작용합니다. 유저입장에선 그 맵을 내려보는 형태입니다. 지형과 자원은 유저가 사전에 선택하거나 랜덤으로 생성할 수도 있습니다.

2) 기획의도:

가볍게 육감으로 즐기는 게임보다 실시간 전략이라는 수만가지 상황에 대응하는 재미가 있는 복잡미묘한 RTS장르의 내적 형태를, 체스바둑장기가 가지고 있는 직관적이고 단순하면서 생각이 필요한 외적 형태(타일맵과 기물)에 접목하면 재미있겠다는 느낌이 들었고, 무엇보다 본인이 하고싶은 게임을 만들고자해서 제작하게 되었습니다.

**다. 주요 타겟 고객**

스타크래프트, 하츠오브아이언, 문명과 같은 장시간 RTS게임장르의 미니멀리즘한 모바일 버전을 원하는 게이머와 장기 좋아하고 삼국지 좋아하는 중년게이머에게 접근성 좋고 재미있는 재미를 줄 수 있다.

**라. 주요 서비스 내용** ※ (최대한 구체적으로 기술)

**1) 게임 시나리오**

스토리:조총이 등장한 16세기 동양에서 군벌들이 중요 요충지, 유역, 곡창지대등을 얻기위해 전투를 벌인다.

승리조건:상대의 지휘소 파괴

**2) 조작 방법**

※ 게임 진행 방법 및 정보 설명 (반드시 이미지와 함께 설명)

**-조작**



기본적으로 키보드입력 없이 클릭으로 모든 조작이 이뤄지며 모바일에 맞춘 편한 조작이 특징입니다. 게임화면은 (모바일은 두 손가락 드래그, PC는 스크롤로)확대한뒤 움직일 수 있습니다.

**-게임진행 구상**

메인화면진입

- 골드, 전략포인트, 랭킹시스템, 상점등의 UI

- 유저의 리그와 유저의 성향을 나타내는 깃발

- 클랜과 채팅방 버튼

- "멀티플레이 버튼"

- "싱글플레이 버튼"

- "튜토리얼 버튼"

- "설정" 버튼

설정버튼 클릭시(인게임 화면에도 설정버튼이 있음)

- 언어

- UI의 크기조절 스크롤바

- 드래그 감도조절 스크롤바

- 배경음악 turn/off

- 효과음 turn/off

멀티플레이 버튼 클릭시

- "리그전 매칭"버튼

- "방 들어가기" 버튼

리그전 매칭 버튼 클릭시

유저와 리그가 같은 유저를 2~4명 매칭하여 인게임화면으로 진입. 이때 유저들 각각의 전략포인트수치와 소속 클랜이 표시된다.

인게임 진입시

화면중앙에 있는 맵이 화면의 대부분을 차지하고 맵 왼편에 기물들을 끌어다 쓸 수 있는 기물선택창이 있다. 맵 오른편엔 자원의 수량과 인력포인트가 표시되있고 상대유저의 정보가 표시된다.

방들어가기 버튼 클릭시

약속된 숫자 4자리를 입력하여 방에 들어가거나 목록에서 방을 선택할 수 있다.

방만들기 버튼 또한 있으며 "이름", "최소 전략포인트 수치", "방인원" 등을 설정할 수 있다. 이렇게 만들어진 방은 목록에 뜨며 다른 유저가 자유롭게 드나들 수 있다. 방을 통한 게임플레이는 재화를 소량만 얻을 수 있고 횟수제한이 있다.

싱글 플레이 버튼 클릭시

제작자가 만든 봇을 통해 싱글플레이가 가능하며 1단계부터 대략 20단계까지 싱글플레이가 가능하다. 단계가 높아질 수록 어려운 문제가 나온다. 싱글플레이는 리그전보다 골드보상이 많다.

클랜 버튼 클릭시

가입한 클랜이 이미 있다면 채팅방이 뜨고 없다면 클랜 가입하기버튼이 표시된다. 상단에 클랜검색버튼이 있다.

**인게임내 요소들**

자원요소

-식량(병력의 수에 비례해서 일정시간마다 소비), 자재(건설자재), 인력포인트(일정시간마다 병력수에 비례하게 충전.)

맵 지형

-평지, 산지, 고지대, 강, 바다, 호수, 건조지대, 혹한지대, 정글, 수목림

맵자원

-비옥도(농장설치시 효율증가, 무한적), 나무(한정적)

기물들(예시)

- 지휘소. 이동가능, 파괴시 게임종료, 게임시작시 가장먼저 설치하는 단일건물

- 훈련소, 이동불가능, 식량을 소비하여 유닛생산

- 방어타워, 이동불가,

종류: 대포(단거리 높은 공격력), 석궁탑(장거리 낮은 공격력) 등

- 함정. 이동불가,

- 장벽, 이동불가, 궁수의 공격은 장벽을 넘을 수 있음

- 농장, 이동불가, 식량생산

- 채굴소, 이동불가, 자재생산

모든 기물은 설치할 때 자재와 인력을, 해체할 때 인력을 소모하며 해체할 때 자원을 일부분 돌려받는다. 해체하지 않을 시 적이 기물을 복구해서 사용할 수 있다(단 기물의 레벨은 초기화된다)

유닛들(예시)

- 보병부대, 근접공격유닛. 공격반경 1칸

- 궁수부대, 원거리공격유닛. 공격반경 2칸, 전사에 비해 공격력낮음

- 방패병, 탱커유닛, 공격반경1칸, 아처보다 공격력낮음.

**3) 기타 게임 구현시 필요 사항**

※ 디자인, 캐릭터, 플레이, 그래픽, 사운드 컨셉 등

맵형태: 사각형 타일등으로 이루어진 2d맵.

디자인 컨셉: 옛스런 동양 건축물과 풍경화적인 주제가 엿보이는 게임내 기물과 타일 디자인. 자극적이지 않는 베이직한 색깔의 메인화면과 UI. 인게임 내에서 시간이 경과함에 따라 낮밤이 바뀌고 구름이 떠다니는 등 전장을 하늘에서 바라보는 듯한 입체적인 구성)

조작:장기두는 것과 같이 느껴지는 쉽고 안정감있는 조작.

음악 및 효과음: 메인화면에는 엠비언트 음악과 같이 안정감있는 음악이 재생되고 UI클릭시에는 종이 넘기는 효과음등이 나며 인게임에서는 취향을 타지않는 고전음악이나 자체bgm이 재생된다.

효과:인게임에서 상대와 겨루다가 .상대 병력이 내 기물을 공격하거나 지휘소에 가까이 오게되면 화면에 불꽃이 타오르는등의 이펙트가 있으며, 열세를 뒤엎는 경우(열세의 유무는 기물과 병력의 레벨과 수를 점수로 환산하여 계산함)에도 이펙트가 나타나는 등의 부차적인 요소가 있다

가산점 및 밸런스: 자신보다 전략포인트가 높거나, 맵상으로 유리한 상대를 이길 경우 전략포인트와 골드가 더 높게 계산되어 많이 얻을 수 있다. 반대로 불리한 상대를 이겼을 때에는 전략보너스와 골드를 낮게 쳐준다.

**2. 서비스 경쟁력/차별화** ※ (1~3페이지로 작성)

**가. 경쟁(유사) 서비스 현황**

※ (유사한 어플/서비스 현황, 기존 시장 규모 및 확장 가능성)

**유사한 게임**

* **스타크래프트**
* **하츠 오브 아이언**
* **문명 등**

**나. 경쟁(유사) 서비스 대비 차별화 요소**

※ 고객이 느끼는 타 서비스 대비 차별화 요소 (예시)

- 기존 서비스 대비 고객의 시간을 줄여 준다.

- 사용자 편의성을 획기적으로 개선 했다.(UI/UX 등)

- 아주 편리하고 새로운 기술을 적용했다.

(저작권/특허가 있는 경우 명기)

상단의 게임은 PC게임으로 모바일에서 실행하기 어렵고 게임자체가 무거우나, 본 게임은 RTS의 요소를 담으면서도 게임이 가벼워 접근하기 좋습니다. 특히 모바일 게임시장은 라이트 유저가 많은 만큼 복잡한 구성보다 단순한 구성으로 재미를 보는 게임이 주로 성공하고 있으며 이는 배우기는 쉽지만 마스터하기엔 어려운 게임에 적합합니다. 또한 모바일 게임시장에선 RTS장르 게임이 희귀한데 반해 전략장르를 좋아하는 매니아층이 굳게 존재합니다. 또한 본 게임은 걸핏하면 수동적인 클릭게임이 되기 쉬운 모바일 게임과 다르게 수 많은 변동요인을 제공합니다. 지형 특성과 다양하게 특성화된 스탯 구조를 통해 인게임내 유저는 자기취향에 맞는, 또는 상대특성에 맞춰 그에 대응하는 특성을 개발하여 전략을 수립하는 재미를 느낄 수 있습니다. 또 PC게임과 비교하자면 스타크래프트는 유닛의 개발과 전투로 얻는 재미가 중점적이고 지형요소가 적지만 본게임은 유닛에 관한 요소(유닛의 특성, 레벨 등)와 전투방식이 가장 단순하고, 대신에 지형요소와 기물의 특성을 이용한 재미가 중점적입니다. 하츠오브아이언과 문명시리즈는 지형요소도 풍부하고 직접 국가를 운영하는 듯한 현실감이 있지만 자원의 종류가 많고 외교요소(불가침조약 방위조약 등)도 있는 등 오히려 게임플레이중 유저가 이해해야하는 요소가 많기 때문에 플레이하기 어렵습니다. 그래서 본 게임은 그런 부분에서 외교요소를 없애고 전략전술에 핵심적인 부분만 추출하여 게임을 제대로 이해하는데 오래걸리지 않아 접근성이 좋습니다.

**3. 개발 계획**

**가. 개발 팀 구성\***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 성명 | 개발 분야\*\* | 개발/출시 서비스 | 공모전 수상이력 |
| 김담영 | 유니티,서버 |  | 없음 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

\*개발 팀은 5명이하로 구성

\*\*개발시 역할(예, 디자인, 기획, 클라이언트 개발, 서버 개발 등)

**나. 프로젝트 수행 방법**

- 해당 과제 수행 일정과 대회 일정 비교

(제안한 팀원들이 어떻게 어떤 일정으로 서비스를 만들어 갈 것인지 설명)

- 창업 완료, 창업 예정인 팀은 프로젝트 수행 이후 창업 일정에 대해 기재