

## GIGDC2022 요약기획서

## 1. 게임 간단 소개



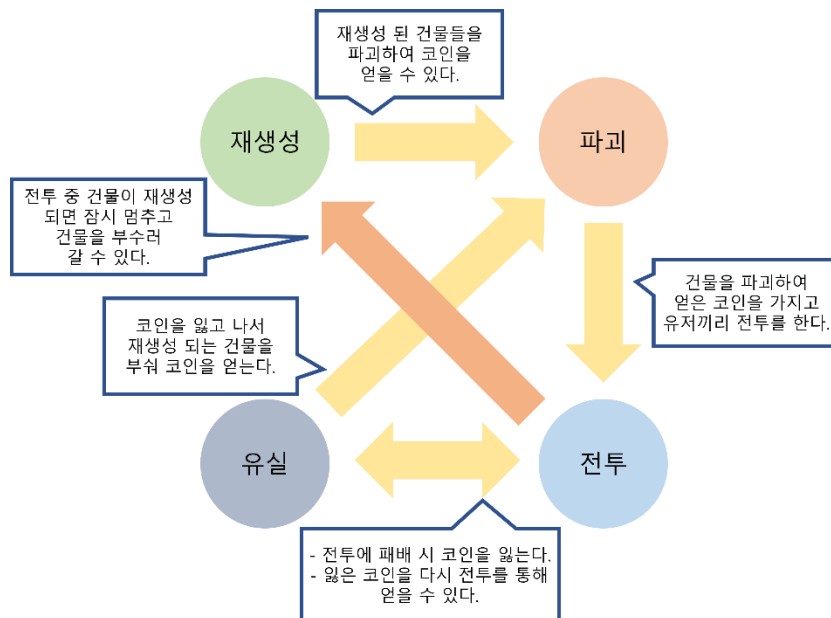
‘프로젝트 : 하복 페스티벌’은 플레이어가 **건물을 부서** 코인을 모으거나 코인을 가지고 있는 상대방을 **아이템과 공격등을 이용하여 쓰러트리**고 코인을 빼앗아 최대한 많이 모으는 팀이 승리하는 액션 게임입니다.

여러분들이 직접 축제에 참가하여 건물을 마구 부수고 아이템을 마구 발사하며 스트레스를 해소하시길 바랍니다.

## 2. 게임 특징

프로젝트 하복페스티벌에는 축제를 즐기기 위한 여러 시스템이 존재합니다.

## 1. 제안 시간내 건물을 부서 코인을 획득하는 시스템



<시스템 간의 관계성>



<쓰러졌을 경우의 예시>

- **파괴** : 코인은 기본적으로 나와있는 건물들을 부서서 획득을 할 수 있습니다.
- **전투** : 플레이어 간의 전투를 통해서 상대의 코인을 빼앗을 수 있습니다.
- **재생성** : 플레이어끼리 싸우는 시간을 주기 위하여 건물들은 부서지고 나면 특정시간 지난 후에 동시에 건물들이 리스폰이 됩니다.
- **유실** : 전투에서 체력이 0이 되어 쓰러진 플레이어는 가지고 있던 코인을 모두 떨어뜨리게 됩니다.
  - 체력이 0이된 플레이어는 10초후 리스폰 장소에서 부활합니다.

## 2. 게임내 반전을 줄 수 있는 시스템

- 시간이 어느정도 지나고 나면 지고 있는 팀의 역전의 발판이 될 수 있는 **랜드마크가 등장하는 이벤트**가 존재합니다.

### ★ 랜드마크란?

- 건물 중 가장 많은 체력을 가지고 있으며, 부서지게 되면 많은 코인을 떨어트리고 리스폰이 되지 않는 건물입니다.
- 코인을 많이 가진 플레이어는 다른 플레이어의 표적이 되어 코인을 잃어 버릴 수 있습니다.  
그 상황을 방지하기 위한 **골대 시스템이 존재합니다.**

### ★ 골대란?

- 현재 가지고 있는 코인을 저장을 할 수 있습니다.
- 특정시간마다 등장하는 **아이템상자**를 이용하여 아이템을 얻을 수 있습니다.

### ★ 아이템 상자란?

- 20초에 한번 등장하며, 10초 동안 존재하다 사라지게 됩니다
- 먹었을 경우 6가지의 아이템 중 하나를 랜덤하게 얻을 수 있습니다
- 아이템은 회복 장판, 에너지파, 방해물, 총, 망치, 공격력 증가 버프가 존재합니다.

## 3.게임 플레이 방식

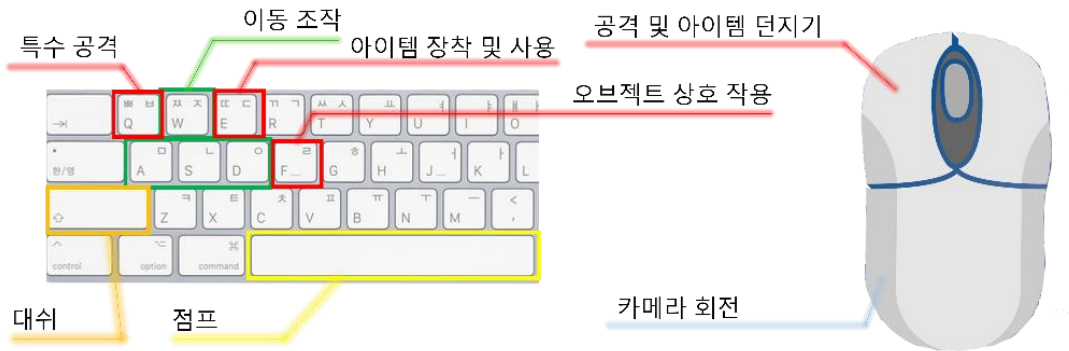
### 1. 인게임 플레이 방식



<인게임 플레이 방식 예시>

- 제한된 시간동안 플레이어들이 건물을 부수고 얻은 코인들을 가지고 상대방과의 전투를 통하여 코인을 빼앗아 **상대팀보다 더 많은 코인을 모으는 것이** 기본적인 플레이 방식입니다.
- 제한시간이 모두 흐르게 되면 코인을 더 많이 획득한 팀이 승리하게 됩니다.

## 2. 조작법



## 4. 게임 이미지 ( 예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부 )

### <로그인 UI>



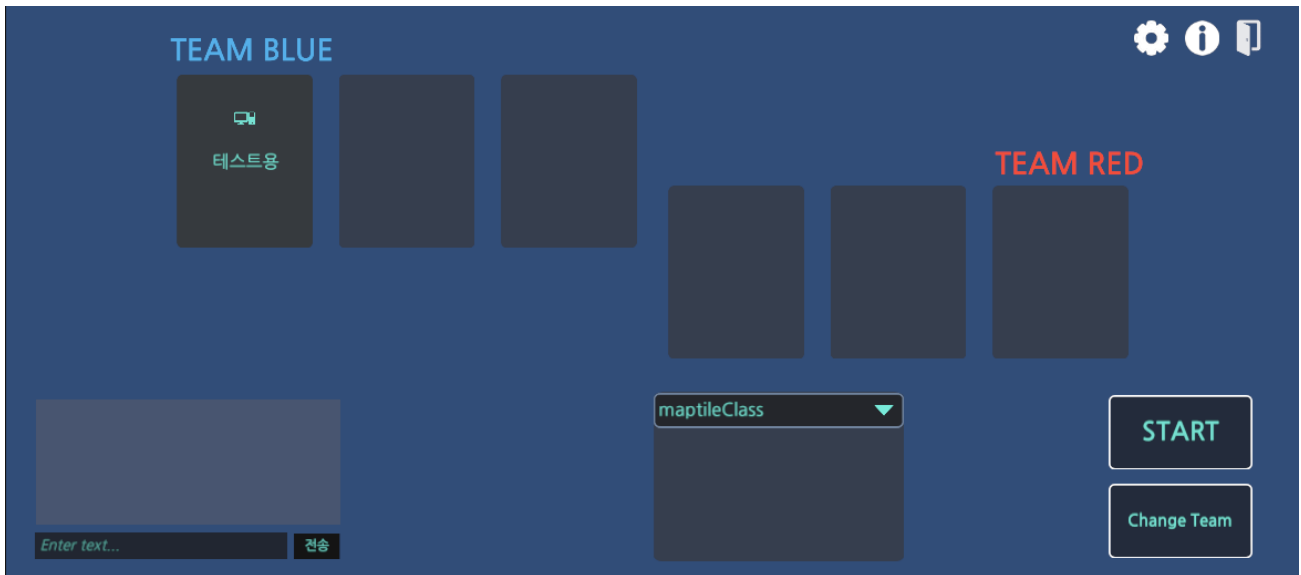
- 계정을 생성하거나 암호를 재설정 할 수 있습니다.

### <로비 UI>



- 로비에서 채팅창을 통하여 현재 로비에 있는 사람들과 소통이 가능하며 방을 만들거나 생성된 방으로 들어갈 수 있도록 제작했습니다.

## <대기실 UI>



- 대기실안에서는 유저의 닉네임을 확인 할 수 있습니다.
- 대기실의 경우 맵을 선택할 수 있습니다.

## <그래픽 컨셉>



- 배경 컨셉 : SF영화의 느낌을 주기 위하여 **네온사인풍 쉐이더**를 제작하여 적용했습니다.
- 캐릭터 컨셉 : Directional light에 따라서 그림자가 지고 윤곽선과 윤기가 나는 쉐이더를 제작했습니다.

## 5. 기타 추가 사항

- 건물이 자연스럽게 부서지도록 하기 위해 유니티의 **메쉬슬라이서** 기술을 사용하여 제작했습니다.
  - 메쉬슬라이서란? 동적으로 메쉬를 잘라 자를 때 마다 다른 모양으로 잘린다.
- 캐릭터에 사용된 쉐이더는 '젤다의 전설: 야생의 숨결'의 쉐이더를 참고하여 제작했습니다.
- 이펙트의 경우 유니티의 쉐이더그래프와 비주얼이펙트를 이용하여 제작했습니다.
- 서버는 Photon Server SDK를 이용하여 구축했습니다.
- 채팅과 DB를 자체 웹서버와 연동을 하여서 저장하도록 제작했습니다.