

## 팀 정보 및 소개서

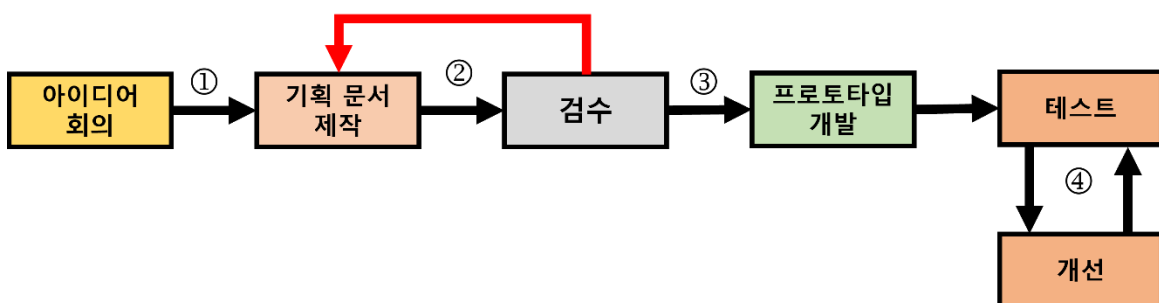
게임명	프로젝트 : 하복 페스티벌			
플랫폼	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> 모바일 <input type="checkbox"/> 멀티 플랫폼 (주력 개발 플랫폼: PC)			
대표자	성명	윤장혁	생년월일	1998.03.17
	휴대전화	010-9914-2106	이메일	trg0317@naver.com
	주소	서울특별시 북악산로 828, 101동 101호(정릉동,쌍용아파트)		
	담당 업무	기획, 쉐이더 및 이펙트 개발		
팀 정보	팀 명	윤김양김		
	인원	총 4명		
팀원 정보	직군	이름	담당업무	
	기획	윤장혁	게임 기획, 쉐이더 및 이펙트 제작	
	프로그래머	김호진	서버 개발	
	프로그래머	양현석	클라이언트 개발	
	그래픽	김석현	모델링 제작, 모델 애니메이션 제작	
팀 소개				

### <팀원 구성 과정>

대학교 1학년부터 친했던 친구들과 게임을 제작해보고 싶었던 윤장혁이 김호진, 양현석과 팀을 구성하게 되었다. 팀을 구성하고 나니 프로그래머 2명에 기획 1명이라 그래픽이 없어 같은 과 동기에게 김석현을 소개받고 같이 팀원이 되어 개발 준비를 시작했다. 4명이 모여 학교를 다니면서 배웠던 지식들과 개인적으로 공부했던 내용들을 응용하여 졸업작품을 제작하기 시작하게 되었다. 게임을 제작하게 된 것은 2021년 12월에 기획을 진행하고 2022년 1월부터 개발을 시작했다.

### <개발 프로세스>

#### <개발 프로세스 이미지>



- ① 팀원 간의 아이디어 회의를 거쳐 대략적인 틀을 정하고 윤장혁이 상세기획을 문서로 작성한다.
- ② 윤장혁이 작성한 기획문서를 팀원들과 공유하고 검수를 진행해 문제가 없을 경우 프로토타입 개발로 진행하거나 다시 기획문서를 제작한다.
- ③ 검수가 끝나면 해당 기능의 프로토타입을 개발하는 과정을 가진다.
- ④ 프로토타입이 개발이 되면 테스트와 개선과정을 고쳐 해당 기능을 완성한다.

### <진행 사항 관리>

모든 개발사항은 GitHub를 통해서 관리하고 있으며, 매주 모여서 회의를 하고 한주동안 어떤 일을 하였는지, 다음 주간에는 어떤 일을 할 것인지 회의를 진행한다.

깃허브 주소 <https://github.com/uhreungdu/2022game>

### <리소스>

게임에 들어가는 모델링과 이펙트는 윤장혁과 김석현이 자체적으로 제작을 하여 만들었다.

# 게임 소개서(기획서)

## 1. 기획 의도



“건물들을 부수고 아이템과 공격을 이용하여 상대를 무찌르고 코인을 모으자!!”

건물들을 **부수고** 아이템과 공격을 이용하여 상대방을 **공격하여 쓰러트리**고 나온 코인들을 많이 모은 팀이 승리하는 구조의 게임이다. 정신없이 싸우면서 건물들을 부수고 나중에 나오는 거대한 건물을 부셔서 한방의 역전을 노릴 수 있는 게임으로 기획을 했다.

## 2. 게임 시나리오

가상세계에서 열리는 하복페스티벌이라는 대회가 있다.

이 대회는 건물들을 부수고 나오는 코인들을 많이 모은 팀이 이기는 대회이다.

플레이어들은 이 대회에 참가하여 우승하는 것을 목표로 팀을 맺고 싸움을 진행하게 된다!

## 3. 게임 컨셉

구분	내용
플레이 컨셉	<p>“난장판을 통해 스트레스 해소와 통쾌감을 주는 플레이!”</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 제한된 시간내에 최대한 많이 건물을 부수고 상대를 공격하여 코인을 많이 모으는 것이 주된 목표이다.</li><li>- 플레이어가 건물들을 마구 부수고 상대를 공격하는 컨셉이다.</li><li>- 플레이어는 생각을 하지 않고 간단한 조작을 이용하여 공격을 하고 부술 수 있도록 간단하고 캐주얼한 컨셉의 플레이이다.</li><li>- 시간이 지날수록 나오는 이벤트가 게임의 변수로 작용하여 상황을 역전시키는 발판으로 이용할 수 있는 컨셉이다.</li><li>- 상대방을 쓰러트렸을 경우 코인이 퍼져 나오는 컨셉이다.</li></ul>

<p>그래픽 컨셉</p>	<p>&lt;건물&gt;</p>  <p>- 영화 '트론'같은 SF느낌을 주고자 건물 및 바닥을 네온사인컨셉으로 제작했다.</p> <p>&lt;캐릭터&gt;</p>  <p>- 기본적인 툰쉐이더를 기반으로 DirectionalLight위치에 따라 그림자가 지고 외곽선과 윤기가 나는 쉐이더를 제작하여 아기자기한 캐릭터 컨셉이다.</p>
<p>사운드 컨셉</p>	

## 4. 게임의 특징

### <플레이 적인 특징>



“ Time up 후 score를 많이 획득한 team이 승리 ”

### <플레이 방식 예시>

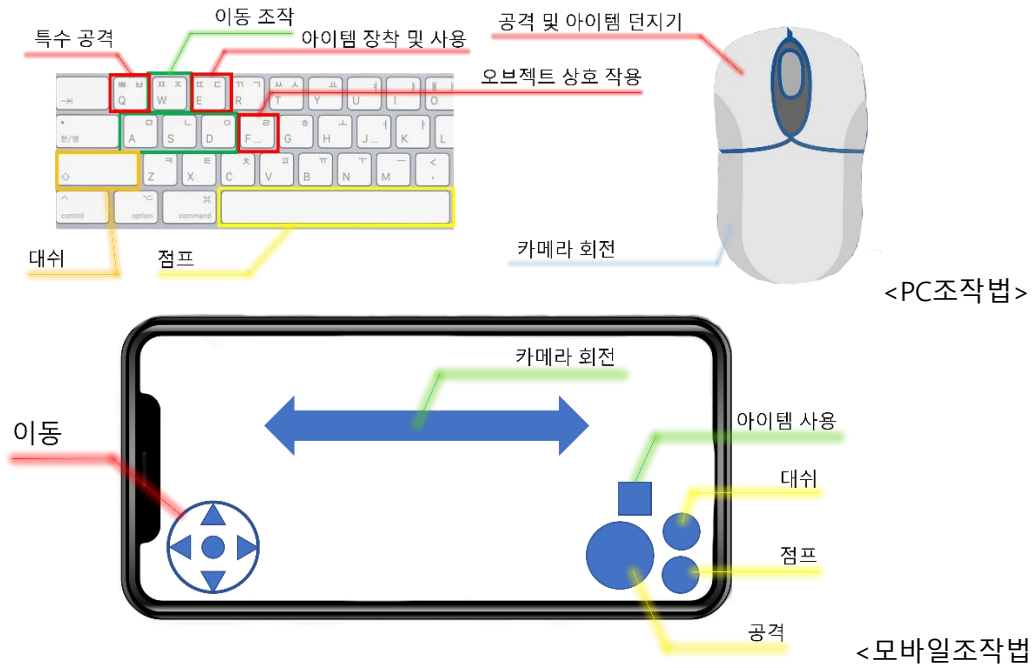
- 여타 다른 대전액션 게임과는 다르게 플레이어들끼리 만 전투하는 것뿐만 아니라 건물을 부서서도 코인을 얻을 수 있는 차별점을 가지고 있다.

	0분	1분	2분	3분	4분	5분
아이템 생성						
골대 생성						
랜드 마크 생성						

### <시간별 이벤트 타임라인 예시>

- 시간별 이벤트가 존재하여, 아이템, 코인을 저장할 수 있는 골대, 마지막 역전의 발판이 될 수 있는 랜드마크의 등장 이벤트가 존재한다.

## <시스템적인 특징>



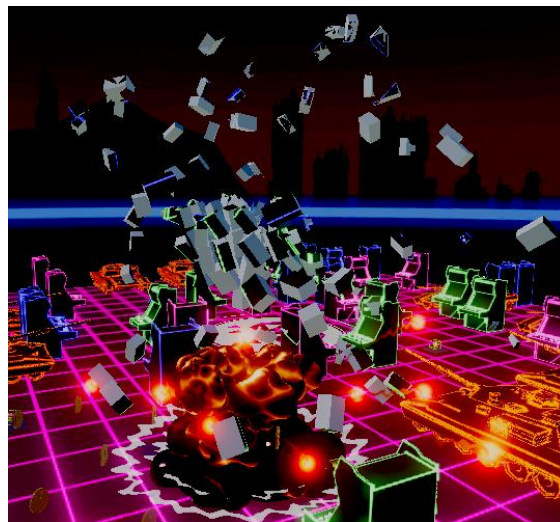
- 플레이어가 게임을 진행하는 동안 생각을 하지 않고 건물을 부수고 상대를 때리는 것만 생각할 수 있도록 간단한 조작법과 전투 시스템을 제작했다.



<쓰러졌을 경우의 예시>

- 플레이어가 공격을 받아 쓰러지게 되면 가지고 있던 코인들을 모두 떨어뜨린다는 시스템을 제작하여 상대방을 공격해서 코인을 뺏을 수 있도록 시스템을 제작했다.

## <이펙트 특징>



<폭발 이펙트>

- 이펙트들을 최대한 크고 화려하게 해서 플레이어에게 보는 즐거움을 줄 수 있도록 제작했다.

## 5. 개발 현황 및 향후 계획

### <현재 개발 현황>

- 현재 기본적인 캐릭터 모델링 및 캐릭터 애니메이션 개발
- 게임의 기본적인 시스템 개발
- 아이템 및 건물 터지는 폭발, 공격 VFX 개발
- 시간이 지나면 생기는 아이템 이벤트, 골대 이벤트, 랜드마크 이벤트 개발
- 서버를 연결하여 계정 생성 및 로그인 기능, 로비에서 전적 확인 가능, 모바일 PC가 같이 플레이할 수 있는 크로스플랫폼 룸방식의 서버 개발

### <향후 일정>

- **아이템 추가 제작**
- 유저가 더 많이 할 수 있도록 **새로운 모드 혹은 콘텐츠 추가**
  1. 데스 매치 모드, 무한 건물 치기
  2. 커스터마이징 콘텐츠 추가
  3. 점수 시스템 제작
- **UI디자인 및 이펙트 제작**
- 게임내 시간에 따른 이벤트 추가 제작
  1. 커다란 염소가 맵을 내려 찍어 모든 물체를 한번 씩 띄운다.
- 유저가 **맵에디터를 이용하여** 자신만의 맵을 제작할 수 있도록 시스템 제작
- **결과창 버그 수정**
- 결과창 **MVP 시스템 추가 및 MVP선정시 혜택 추가**
- 특정 조건이나 인 게임 재화를 이용하여 캐릭터를 살 수 있도록 하는 시스템 추가
- 모바일 UI및 최적화 작업
- 배경 음악 추가
- 맵의 구성 요소 추가
  1. 점프 발판: 밟으면 건너편에 있는 곳으로 점프한다.
  2. 포탈: 밟으면 어딘가로 이동하게 된다.

### <상용화 계획>

- 8월 ~ 11월 게임 수정 및 보완
- 9~ 11월 텀블벅
- 12월 스팀 출시

### 게임 소개 영상 링크

※ 유튜브 일부공개로 업로드 후 링크 첨부

<https://youtu.be/11uPMNzqhQA>

## 2022 IndieGo 스마일게이트 인디게임 창작 공모전

### 참가자 서약서 및 개인정보 수집·이용 동의서

#### 참가자 서약서

참가자 본인은 스마일게이트에서 주관하는 「2022 IndieGo 스마일게이트 인디게임 창작 공모전」의

아래와 같은 참가자격 및 유의사항을 인지하고 있으며 참가에 동의합니다.

1. 해당 게임으로 스마일게이트멤버십 창작부문에 선정된 이력이 없는 게임
2. 신청일 기준 사업자 등록이 되어있지 않은 자
3. 신청일 기준 출시 혹은 퍼블리싱 계약이 되어있지 않은 게임
4. 타인의 작품을 도용하거나, 제3자의 저작권, 초상권 등을 침해하지 않은 게임

위 서약한 내용의 위반 사항을 발견 시 수상 취소 및 상금 회수조치가 취해질 수 있습니다.

(동의함 ☒ 동의하지 않음 ☐)

#### 개인정보 수집·이용 동의서

##### 가. 개인정보 수집·이용목적

- 「2022 IndieGo 스마일게이트 인디게임 창작 공모전」에서 수집되는 개인정보는 정보 주체의 동의를 얻어 '수상작 선정평가 및 공모전, 네트워킹 데이 운영·관리'를 목적으로 이용됩니다.

##### 나. 개인정보 수집 항목

- 성명, 생년월일, 전화번호, 이메일, 주소

##### 다. 개인정보의 보유·이용기간

- 「2022 IndieGo 스마일게이트 인디게임 창작 공모전」 프로그램 종료 후 3개월 이내 파기

##### 라. 개인정보 수집·이용에 동의하지 않을 권리 및 동의하지 않을 경우의 불이익

- 정보 주체는 「2022 IndieGo 스마일게이트 인디게임 창작 공모전」에 개인정보 수집·이용의 동의를 거부할 권리가 있습니다.
- 단, 개인정보 수집·이용에 동의하지 않을 경우에는 본 공모전 참가신청이 불가합니다.

※ 본인은 「2022 IndieGo 스마일게이트 인디게임 창작 공모전」에서  
본인의 개인정보를 수집·이용하는 것에 동의합니다.

(동의함 ☒ 동의하지 않음 ☐)



2022 년 5월 21일

신청자(대표자)명 : 윤장혁 ~~(인)~~

(재)스마일게이트 희망스튜디오 귀하