

스페이스 나이트츠 – 영광의 상처

THE WOUND OF GLORY

SPACE KNIGHTZ

2014 RECRUIT KANG KYUNG MIN

입사 지원자 : 강경민

< 목차 >

SPACE
KNIGHTS



1. 개요 및 동영상 시연

2. 기획의도

립모션 소개

홀로그램 소개

유니티3D 소개

3. 스페이스 나이트 특징

게임장르의 혼합과 파괴

스페이스 나이트 장르 소개

스페이스 나이트의 콘텐츠

4. 스페이스 나이트 분석

게임 시스템

게임 디자인

아이템 및 업그레이드 (발전성)

< 배경 소개 >

1. 스페이스 나이트츠 개요
2. 동영상 시연

SPACE KNIGHTS





제목 : SPACE KNIGHTS (스페이스 나이트스 - 부제 : 영광의 상처)

개발기간 : 2014.08.04 ~ 2014.09.12

개발인원 : 4명 (프로젝트 리더 역임)

< 담당 분야 >

- 전제적인 게임 시스템과 밸런스 기획, 시나리오
- 화면구성 및 연출, 사운드 기획 (BGM, 효과음)
(After Effect, 동영상, 음악 편집기 사용)
- 디자인 전체, C#코딩 일부
(Photoshop, illust, Unity3d 사용)
- 홀로그램 디스플레이 직접 제작

<게임 동영상 시연>

SPACE
KNIGHTS



● 동영상 재생시간이 조금 길 수도 있습니다.

바쁘시다면 첨부하여 드린 동영상을 확인 부탁드립니다.

감사합니다.

www.Bandicam.co.kr

< 기획 의도 설명 >

1. 립모션 설명
2. 홀로그램 설명
3. 홀로그램 실행 방법
4. 유니티 소개

SPACE
KNIGHTS





- 게임 시장에서 구현되지 않았던 아이디어와 기술로 게임을 개발 하는 것.

립모션 - 동작인식 제어 디바이스 장치.

홀로그램 - 가상 입체 영상장치.

유니티3D - 게임 개발 프로그램.

위의 3가지 기술을 이용하여 플레이어가 보다 직관적인 인터페이스를
경험 할 수 있는 게임을 만드는 것이 스페이스 나이트스의 기획의도 이다.

< 립모션 (LEAP MOTION) 이란? >

SPACE
KNIGHTS



● 미국 샌프랜시스코 '모션'사의 모션 센싱 장치

1. 사람의 손가락 관절 하나하나와 손바닥의 움직임을 체크하여 마치 영화에서 보던 것과 같이 화면을 제어 할 수 있는 제품이다.
2. 두 손과 열 손가락을 0.01mm 정밀도, 200FPS (초당 200컷)의 속도도 추적이 가능하다.
3. 손에 한해서는 손가락 마디 관절의 구부림까지 거의 완벽하게 인식된다.



내 용	설 명
길 이	0.5 inches
너 비	1.2 inches
깊 이	3 inches
무 게	0.1 pounds
케이블 포함	60cm 또는 150cm USB 2.0
최소 시스템 사양	Window 7,8 또는 Mac OSX 10.7 Lion, AMD phenom2, Intel core i1, i5, i7 Processor USB2.0 port

< 홀로그램 (HOLOGRAM) 이란? >

SPACE
KNIGHTS



- 홀로그램이란 '완전함' 혹은 '전체' 라는 뜻의 'holo'와 '메시지', '정보'라는 뜻의 'gram'이 합쳐져 만들어진 단어.

※ 프로젝트에는 디지털 홀로그램 방식 사용.

[홀로그램의 종류]

아날로그 홀로그램

대상을 입체영상으로 찍어내는 사진술

디지털 홀로그램

대상에 반사된 빛을 디지털로 재현하는 방식

유사 홀로그램

다시점 입체영상 및 반투과형 스크린 투영방식



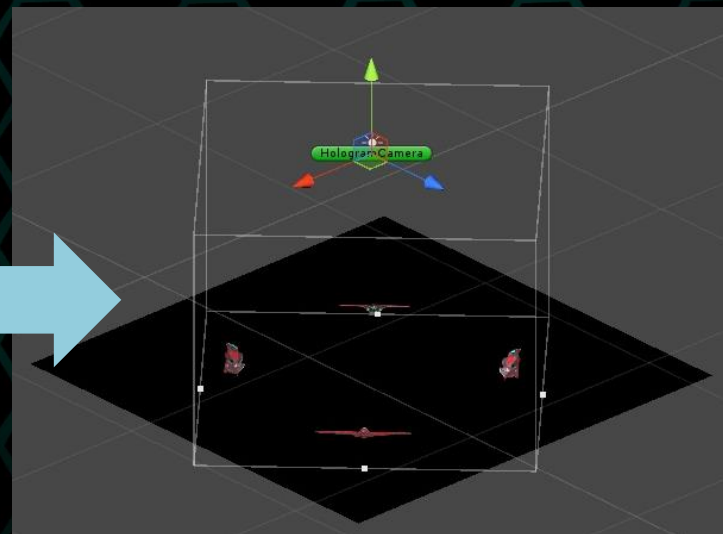
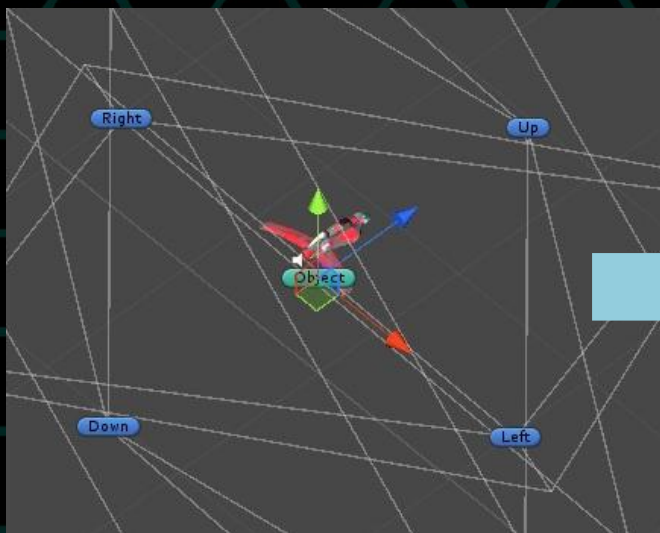
- 영화 "아이언 맨" 의 홀로그램 한 장면 -

< 홀로그램 영상 구현 방법 - 유니티3D 사용 >

SPACE
KNIGHTS



- 유니티3D 프로그램 내에 제공되는 카메라를 이용하여 3D모델링을 4 방향에서 촬영 후 각 방향이 촬영된 영상을 홀로그램 모니터로 출력하여 완성.



- 동, 서, 남,북 4방향에서
3D모델의 이미지 촬영.

- 각각 촬영된 이미지를
1곳의 화면 안에 출력하여
홀로그램 모니터로 출력.

< 홀로그램 출력 화면 >

SPACE KNIGHTS



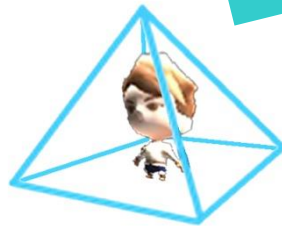
좌측 면

정면

우측 면

후면

홀로그램 화면



그림과 같이 4분할 된 화면이 모니터에 출력되면 삼각뿔 모양의 아크릴에 투영된 이미지가 3D 입체 영상으로 나타나 실제로 존재하는 것과 같은 느낌을 갖게 만든다.

< 유니티3D (UNITY 3D) 란? >

SPACE
KNIGHTS



- 비디오 게임이나 건축 시각화, 실시간 3D 애니메이션 같은 기타 인터랙티브 콘텐츠를 제작하기 위한 통합 제작 프로그램.



1. 윈도우 와 맥OSX 상에서 실행되어 윈도우나 맥, Wii, 안드로이드, 아이폰 플랫폼으로 게임을 만들 수 있다.
2. 유니티는 웹 플레이어 플러그 인을 이용하는 웹 브라우저 게임도 제작할 수 있다.
3. 엔진 자체에 미들웨어를 탑재하여 라이트 맵핑 이나, 물리 엔진 등을 이용 할 수 있으며 에디터에 애셋 스토어가 있어 에디터 내에서 필요한 애셋들을 바로 다운로드 하여 적용 시킬 수 있어 개발이 편리하다.
4. 유니티 엔진은 C#, 자바스크립트, Boo로 코드를 작성할 수 있다는 이유로 C#과 모노 기반 코드로 개발되었다고 알려져 있으며 엔진의 런타임 파트는 C++과 마이크로소프트 닷넷 API, 에디터 프로그램은 C#으로 개발된 프로그램이다.

< 게임 장르 설명 >

1. 게임 장르의 혼합과 파괴
2. 스페이스 나이트츠 장르 소개
3. 전략 시뮬레이션 이란?
4. 1인칭 플라이트 슈팅 이란?

SPACE KNIGHTS



SPACE KNIGHTS



새로운 것에 대한 갈망

과거 비디오게임부터 온라인게임과 모바일 게임 까지 셀 수 없을 만큼 많은 게임이 출시 되면서 게임의 장르 구분이 점점 더 힘들어 지고 있다.

이는 게임이 매번 게이머들에게 새로운 재미를 선사해야 하는 엔터테인먼트 사업의 성격을 지니고 있기 때문으로 전세계 게임사들은 기존에 없었던 재미를 게이머들에게 전해주기 위해 기존의 장르에 다른 장르를 더하고 변형하며 게이머들에게 새로운 재미를 선사하기 위해 오늘도 노력 중이다.

< 게임장르 혼합 및 파괴 >

SPACE
KNIGHTS



● 뻔한 장르 게임은 그만! 더하고 변형하고 **복합장르** 게임들 '인기'

최근에는 기존 장르의 특징을 흡수하고 변형해 새롭게 탄생 시킨 게임들이 많은 인기를 끌고 있으며, 기존 장르에 얽매이지 않고 새로운 장르의 재미로 무장해 게이머들을 유혹하고 있다. - 출처: 게임 동아 -

MMOFPS

MMOFPS(다중 접속 1인칭 슈팅)게임으로 방하나를 개설해 똑 같은 게이머들과 하나의 맵에서 전투를 치르는 기존 FPS 게임의 틀을 탈피하고, 총을 쏘는 FPS 게임의 재미에 대규모 인원이 동시에 게임에 접속해 진행하는 MMO 게임의 장점을 더했다.

게이머들은 기존 FPS 게임에서 펼쳐지는 소규모 전투와는 달리 거대한 스케일의 전투를 만끽할 수 있다. 특히, 이 게임의 특징 중 하나인 끝없이 펼쳐지는 세 개 진영간의 점령전을 통해서는 MMORPG에서나 맛볼 수 있었던 대규모 공성전의 재미를 FPS 특유의 손맛과 함께 경험할 수 있다

기타 장르 – 퀴즈, FPS런게임, 리듬액션 등

'파이러츠'란 게임은 AOS 게임이 가진 컨트롤의 재미와 FPS 게임의 쏘는 맛, 그리고 액션 게임이 주는 손맛까지 기존의 게임이 가진 여러 장점이 모여 새로운 재미를 전해준다. 기존의 게임과 차별화된 게임성으로 무장해 이미 21만 명이 이상이 게임의 테스트에 참여해 호평했다. 넷마블은 게이머들의 의견을 수렴해 더 완성도 높은 모습으로 게이머들에게 다가간다는 계획이다. 퀴즈와 퍼즐의 재미를 더한 '퀴즐', FPS와 런게임의 게임 방식을 더해 한 손으로 누구나 쉽게 FPS를 즐길 수 있도록 한 '저승사자', 격투 게임과 리듬액션을 더해 새로운 재미를 선사한 '더 리듬 오브 파이터즈', 피아노연주와 퍼즐을 더한 '퍼즐피아노' 등 수 많은 복합 장르의 게임들이 하루를 멀다 하고 출시되며 게이머들에게 주목을 받고 있다.

< 스페이스 나이트 장르 >

SPACE
KNIGHTS



THE WOUND OF GRORY

SPACE KNIGHTS

© 2014 KANG KYUNG MIN

전략 시뮬레이션



1인칭 플라이트 슈팅

"스페이스 나이트"는

우주를 배경으로 자신의 분대로 전략 포메이션을 만들어 상대방과 전쟁을 벌이는 "전략 시뮬레이션" 장르와 플레이어가 직접 전장의 영웅이 되어 우주선을 조종하여 상대를 격추 시키는 "플라이트 슈팅" 장르가 결합 된 게임 이다.

< 전략 시뮬레이션 이란? >

SPACE
KNIGHTS



- 전략 시뮬레이션은 전쟁에서 승리한다는 목적을 달성하기 위해 자원과 병력을 운용하는 게임들을 총칭하는 장르 명이다.

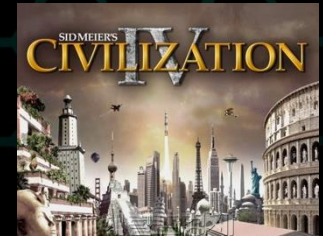
실시간 전략 시뮬레이션(RTS)

- 실시간 전략 시뮬레이션'(RTS, Real Time Strategy Game)으로 순서에 상관없이 자유롭게 실시간으로 명령을 내릴 수 있는 실시간 게임을 말한다.
블리자드의 '스타크래프트(Starcraft)' 시리즈와 '워크래프트(Warcraft)' 시리즈, 웨스트우드의 '커맨드 앤 컨커(Command and Conquer)' 시리즈 등을 꼽을 수 있다.



턴제 전략 시뮬레이션 (TBS)

- 턱제 전략 시뮬레이션 '(TBS, Turn Based Strategy Game)으로 과 내가 순서대로 돌아가며 명령을 내리는 방식의 게임을 말하며 대표작으로는 코에이의 '삼국지'(三國志) 시리즈, 시드마이어의 '문명'(Sid Meier's Civilization) 시리즈를 들 수 있다.



하프타임 실시간 전략 시뮬레이션(HRTS)

- 턱제와 실시간 방식을 적절하게 섞은 '하프 리얼타임 전략 시뮬레이션'(Half Real Time Strategy Game)도 존재한다. 우리나라 게임회사인 손노리 에서 만든 '강철제국' 이 HRTS 게임이다.



< 1인칭 플라이트 슈팅 이란? >

SPACE
KNIGHTS



- 플라이트 슈팅은 큰 의미로 물체를 맞추는 경기를 말한다.
이는 게임 장르로 접목되어 비행기를 조종하여 적을 격추시키는 게임의 장르를 말한다.
FPS 장르와 비슷하지만 엄연히 말해 다른 장르의 게임이다.

1인칭 슈팅 (FPS)

FPS(First-person shooter)는 사용자의 시점, 즉 1인칭 시점에서 "총기류"를 이용해 전투를 벌이는 슈팅게임의 일종이다. '팀포트리스'나 '스페셜포스', '콜 오브 듀티' 시리즈 등이 해당된다.



3인칭 슈팅 (TPS)

캐릭터의 뒷모습을 3인칭 시점에서 볼 수 있는 슈팅 게임도 있다.
이를 TPS(Third-person shooting)라 부른다. '기어스 오브 워(Gears of War)'나 바이오해저드(Resident Evil) 시리즈 등이 여기에 해당한다



1인칭 플라이트 슈팅

마찬가지로 비행기, 우주선 등에 탑승하여 플레이어의 시점이 1인칭으로 이루어져 적기를 쫓아 전투를 벌여 적기를 격추 시키는 게임이다.
남코사의 '에이스 컴뱃' 시리즈와 유비소프트의 '블레이징 엔젤' 시리즈가 있다.



3인칭 플라이트 슈팅

3인칭 슈팅과 비슷하게 플레이어가 조종하는 비행기체가 3인칭 시점에서 볼 수 있는 슈팅 게임이다.
모바일에서 유명한 '드래곤 플라이트' 나 아케이드 게임인 '1945' 시리즈 등이 있다.



< 스페이스 나이트스 특징 >

1. 주요특징 설명
2. 콘텐츠(1) - 새로운 게임 플레이 방식
3. 콘텐츠(2) - 홀로그램 디스플레이
4. 콘텐츠(3) - 직관적인 인터페이스

SPACE
KNIGHTS



< 스페이스 나이트스 주요 특징!>

SPACE
KNIGHTS



- 스페이스 나이트스는 혼합장르의 신선함과 전혀 새로운 방식의 게임 플레이로 플레이어에게 다양한 콘텐츠를 제공 함으로써 게임의 재미를 배가 시킨다.



입력장치인 마우스, 키보드를 사용하지 않는 보다 직관적인 인터페이스

오직 영화에서만 가능하다고 생각했던 홀로그램 시스템



새로운 기술과 아이디어를 접목시킨 세계최초의 게임 - 스페이스 나이트스

< 콘텐츠 (1)– 새로운 게임 플레이 방식 >

SPACE
KNIGHTS



- 립모션과 홀로그램 시스템을 이용하여 플레이어는 마치 직접 우주선을 조종하는 것과 같은 느낌을 받아 게임에 더욱 몰입 할 수 있다.

메인 게임화면



-메인 화면에서 플레이어는 립모션을 이용하여 게임을 플레이 한다.

홀로그램 시스템



게임 시스템 연동

-홀로그램 시스템은 게임화면과 연동되어 게임 내에 시스템과 연동되어 무기교체, 게임진행 영상 등과 같은 정보를 3D 입체 모델링과 영상을 통해 보여 준다.

< 콘텐츠 (2) – 홀로그램 디스플레이 >

SPACE
KNIGHTS



- 게임 내에 시스템을 플레이어가 직관적으로 파악 할 수 있도록 해주는 서브 장치인 홀로그램 디스플레이.

※ 가구회사에 다닌 이력을 살려 홀로그램 디스플레이를 직접 제작.

※ 디스플레이 본체 - MDF 12mm 합판, 락커 도장.

※ 홀로그램 디바이스 - 아크릴 5T.

※ 32인치 TV 모니터 사용.

디스플레이 정면



디스플레이 측면



< 콘텐츠 (3) - 직관적인 인터페이스 >

SPACE
KNIGHTS



- 플레이어는 입력장치를 사용하지 않고 자신의 손을 이용하여 우주선을 움직이고 무기를 발사 시킬 수 있다.

스왑(SWAP) 제스처



스왑 제스처를 이용하여 다음화면으로 이동 할 수 있다.

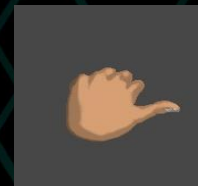


이동 및 회전



두 주먹을 쥐면 전진, 좌우로 비틀면 회전 할 수 있다.

무기 발사 및 교체



왼손 - 엄지를 편 상태에서 구부리면 무기 발사
오른손 - 엄지를 편 상태에서 구부리면 무기 교체

< 스페이스 나이트 세부 설명 >

1. 게임 진행 순서도
2. 시스템 - 유닛 밸런스 설명
3. 시스템 - 전략 포메이션 설정 방법
4. 시스템 - 포메이션 설명
5. 시스템 - 유닛 인공지능 설명

SPACE
KNIGHTS



< 스페이스 나이트 진행 방법 >

SPACE KNIGHTS



< 스페이스 나이트 시스템 - 유닛 밸런스 >

SPACE
KNIGHTS



- 게임 내 포메이션을 이루는 분대의 유닛 밸런스 설정.



UNIT	A	B	C	D
이름	랩터 MK-3	바이퍼 503	에어로버스터 NO.9	AK-갈랜드
공격력	30	45	75	100
방어력	45	60	100	75
이동거리	100	85	60	45
이동속도	100	85	60	45
사정거리	100	70	80	60
우회거리	60	80	70	80

- 유닛 무기 밸런스

UNIT	A	B	C	D
이름	헤르메스 캐논	트라이던트 어뢰	허큘리스 레이저	이지스 빔
공격력	30	45	75	100
타격범위	40	60	100	70

< 스페이스 나이트 시스템 - 전략 포메이션 설정 >

SPACE
KNIGHTS

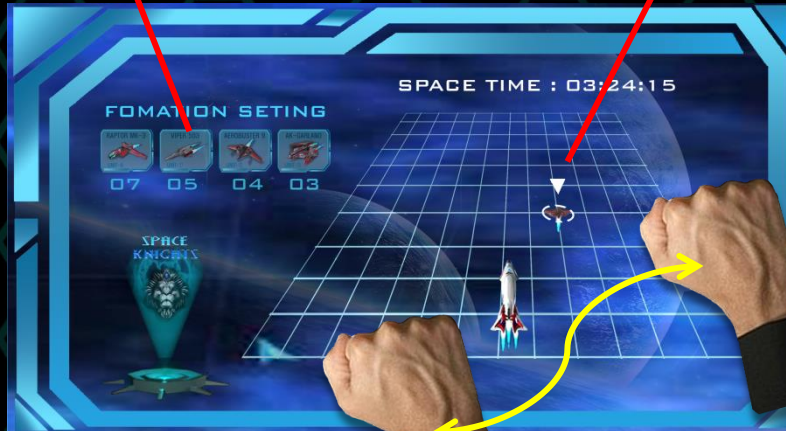


- 최초의 기획은 립모션을 이용하여 유닛을 선택하고 플레이어가 3차원 공간의 원하는 위치에 유닛을 배치하여 원하는 전술을 만드는 것이 최종 목표였음.

1. 유닛 선택 칸
(각 유닛의 남은 수 표시)

2. 포메이션 맵
(원하는 위치에 유닛 배치)

3. 포메이션 배치 완료



4. 커서 이동

1. 립모션을 사용하여 유닛 선택 칸에서 원하는 유닛을 그랩 (주먹질다) 한다.
2. 그랩하여 선택한 유닛을 포메이션 맵으로 이동시켜 원하는 위치에 배치한다.

3. 유닛을 포메이션 맵에 모두 배치 시킨 후 COMPLETE 표시 위치로 커서를 이동한다.
4. COMPLETE에 커서를 움직여 그랩하면 다음 화면으로 넘어간다.

< 스체이스 나이트 시스템 – 포메이션 선택 >

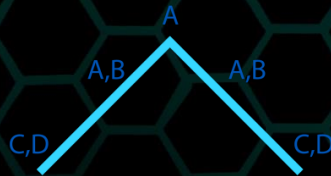
SPACE
KNIGHTS



- 개발 된 게임 내에서는 미리 만들어진 4가지 포메이션 중 1가지를 선택하여 Random으로 형성된 적의 전술과 게임을 하게 된다.

FOMATION 1

1. 선두부대의 빠른 기동력으로 선제 공격
2. 전투력이 높은 부대들이 후방에서 공격 지원



이동거리, 속도 및 무기의 사정거리가 좋은 유닛을 전면에 배치하여 적의 함선 쪽으로 빠르게 이동하여 적의 유닛을 선제 공격한 후 공격력이 좋은 유닛이 후방에서 지원사격을 해주는 포메이션.

FOMATION 2

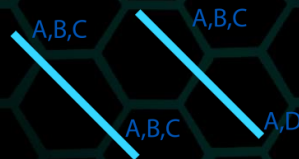
1. 다량의 유닛과 빠른 기동력으로 전투시 우위를 선점.
2. 상대의 진형이 동일한 구성의 분대로 이루어져 있을 때 효과적임



이동속도 및 거리가 좋은 유닛 A와 B가 빠르게 공격함과 동시에 공격력이 강한 C와 D가 함께 편대 이루면서 이동하여 적을 한번에 격추 시킬 수 있다.

FOMATION 3

1. 각각의 분대의 전투력이 가장 높게 구성되어 있음.
2. 대형이 유지 될 시 적은 피해로 빠르게 적을 전멸 시킬 수 있음.



서로 장, 단점을 가진 유닛이 서로 분대를 이루고 있어 전체적인 밸런스가 좋다. 하지만 이동속도 및 거리가 좋은 A와 B 유닛과의 거리가 멀어지면 분대의 밸런스가 파괴되어 빠르게 격추 될 가능성이 많다.

FOMATION 4

1. 대형 안쪽으로 들어 온 상대를 동시에 공격.
2. 대형이 유지 될 시 쉽게 적을 전멸 시킬 수 있음



기동력이 좋은 A 유닛들이 상대를 대형 안쪽으로 유인하여 후방에서 지키고 있던 공격력이 강한 C와 D 유닛이 동시에 공격을 하여 적을 섬멸하는 포메이션. 하지만 포메이션 3과 마찬가지로 유닛들의 거리가 멀어져 대형이 파괴되면 적에게 먼저 격추 될 가능성이 많다

< 스페이스 나이트 시스템 – 유닛 A.I >

SPACE
KNIGHTS



- 각각의 유닛은 게임 시작됨과 동시에 **선택된 포메이션으로 생성** 된다.
포메이션을 이루어 생성된 분대가 적의 위치로 이동하면서 공격 할 준비가 되면
적군과 아군을 구별하여 공격하고 공격할 대상이 **격추되고 나면 다시 타겟을 추적**하여
공격하도록 설계되어 있다.



- 유닛이 타겟을 쫓아서 **화면 밖으로 나가게 되면** 위에 그림과 같이 화면에 보이는
메인 카메라에서 유닛들이 벗어나게 되는데 벗어난 유닛들은 **유턴하여** 전투가 벌어지는
전장을 찍고 있는 **카메라 안쪽으로 돌아오도록 A.I가 설정**되어 있다.

< 게임 디자인 >

1. 게임 전체 구성 순서
2. 게임 씬 세부 디자인 설명
(SCENE 1 ~10)

SPACE KNIGHTS



< 게임 전체 구성 >

SPACE KNIGHTS



● 전체적인 게임에 관련 된 연출 구성도.

1. 팀 로고 (제작사)

2. 게임 인트로 (스토리)

3. 게임 스타트 화면 (립모션, 홀로그램을 통한 플레이어 인증)

4. 유닛 설명 (연대기 외 설명)

5. 포메이션 선택 화면 (각 포메이션에 대한 설명)

6. 게임 시작 (시뮬레이션 게임 실행)

7. 주인공 등장 및 워프 (홀로그램에서 미니게임 플레이)

8. 1인칭 플라이트 슈팅 게임 (유저 직접 플레이)

9. 미션 결과 엔딩 (성공 혹은 실패)

10. 엔딩 크레딧 (제작진 소개)

< 스페이스 나이트스 - 게임 디자인 >

SPACE
KNIGHTS



1. 팀 로고 (제작사)

메인 게임화면 이미지



-프로젝트 팀명 및 팀원 이름 소개

홀로그램 이미지



-팀 로고 이미지
(홀로그램 아크릴 삼각뿔에 착안한 로고 디자인)

< 스페이스 나이트스 - 게임 디자인 >

SPACE
KNIGHTS



2. 게임 인트로 (스토리)

메인 게임화면 이미지



- 스페이스 나이트스 스토리 소개
(스타워즈 오마주로 디자인)

홀로그램 이미지



- 스토리를 소개해 주는
함장의 홀로그램 이미지

< 스페이스 나이트스 - 게임 디자인 >

SPACE
KNIGHTS



3. 게임 스타트 화면 (립모션, 홀로그램을 이용한 플레이어 인증)

메인 게임화면 이미지



MISSION START

홀로그램 이미지

on put hands



on put hands
check.....



- 플레이어가 재미를 느낄 수 있도록 하기 위해 립모션 위에 손을 올려 우주선의 조종사 임을 확인 받는다. 마치 플레이어 자신이 주인공인듯한 느낌을 주기 위하여 디자인 하였다.

< 스페이스 나이트스 - 게임 디자인 >

SPACE
KNIGHTS

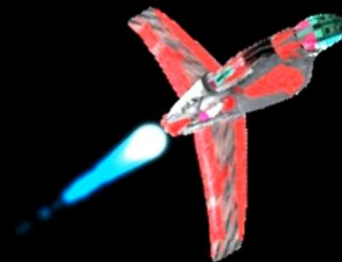


4. 유닛 설명 (연대기 외 설명)

메인 게임화면 이미지



홀로그램 이미지



- 유닛의 제조 연대기 및 기타 설정 소개

- 3D 입체 모델링을 4면에서 관찰이 가능하며 립모션을 이용하여 3D모델을 움직여 둘러 볼 수 있다.

< 스페이스 나이트스 - 게임 디자인 >

SPACE
KNIGHTS



5. 포메이션 선택 화면 (각 포메이션 설명)

메인 게임화면 이미지



홀로그램 이미지



- 각 포메이션의 형태와 분대의 배치
설명 및 이미지

- 3D 입체 모델링 된 포메이션의 배치를
3차원으로 확인이 가능하다.
립모션을 이용하여 3D모델을 움직여
둘러 볼 수 있다.

< 스페이스 나이트스 - 게임 디자인 >

SPACE
KNIGHTS



6. 게임 시작 (시뮬레이션 게임 실행)

메인 게임화면 이미지

1. 플레이 타임

2. 오퍼레이터
연결화면

3. 주인공 (커멘더)
연결화면

5. 남은 적군 유닛 수

6. 전투가 벌어지는 지역
아군이 열세에 처한 지역 표시

4. 남은 아군 유닛 수

홀로그램 이미지



주인공과 연결중인 영상을 표시



1. 플레이 타임 - 게임 진행 시간 (최초 300초부터 시작)
2. 오퍼레이터 - 전장의 상황과 마스터 커멘더의 위치 및 상황을 설명
3. 마스터 커멘더 연결화면 - 주인공과의 상황을 연결해 주는 커넥팅 창
4. 남은 아군 유닛 - 적군의 각 유닛 별 현재 남은 숫자 표시
5. 남은 적군 유닛 - 아군의 각 유닛 별 현재 남은 숫자 표시
6. 네비게이터 - 분대 별로 전투가 일어나는 곳을 표시 열세에 처한 분대를 확인하여 도우러 갈 수 있도록 연결

최초의 기획의도는 위와 같았으나 프로젝트의 시간 관계상 2,3,4,5,6 은 임의로 개발자가 조정 하였습니다.

< 스페이스 나이트스 - 게임 디자인 >

SPACE
KNIGHTS



7. 주인공 등장 및 워프 (홀로그램에서 미니 게임)

메인 게임화면 이미지



- 주인공(마스터커맨더)와 연결이 되면 메인화면에서 워프를 시작 한다.

홀로그램 이미지



정면

좌측면

우측면

후면

- 워프를 방해 하려 다가오는 적기를 립모션을 이용하여 움직이며 파괴한다. 주인공이 파괴되면 게임은 종료 된다.
(3인칭 플라이트 슈팅 게임)

< 스페이스 나이트스 - 게임 디자인 >

SPACE
KNIGHTS



8-1. 1인칭 플라이트 슈팅 게임 (메인 게임화면)

메인 게임화면 이미지

1. 플레이 타임

2. 종이 비행기 모양
네비게이터

3. 플레이어의 기체
손상 확인 모니터

5. 플레이어가 현재
사용중인 무기 표시

4. 남은 적 유닛 수



1. 플레이 타임 - 현재 진행중인 게임의 시간 표시
2. 네비게이터 - 종이 비행기 모양의 네비게이터가 타겟을 찾아 방향을 가르킴
3. 파손 여부 확인 모니터 - 현재 플레이어의 우주선의 파손 여부를 표시
4. 유닛 표시 - 현재 남아 있는 적군의 숫자 표시
5. 무기 표시 - 현재 플레이어가 선택한 무기가 붉은색으로 표시

최초의 기획의도는 위와 같았으나 프로젝트의 시간 관계상 3,5번은 완성되지 못했습니다.

< 스페이스 나이트스 - 게임 디자인 >

SPACE
KNIGHTS



8-2. 1인칭 플라이트 슈팅 게임 (홀로그램 화면)

홀로그램 이미지

무기 성능표

무기 명칭 표시

무기 제조사



- 3D로 모델링 된 무기가 홀로그램으로 표현되어 360도로 회전한다.
- 플레이어에게 무기를 교체 하면서 바뀐 무기에 대한 정보와 음성을 설명해 주어 게임의 몰입도 높였다.

< 스페이스 나이트스 - 게임 디자인 >

SPACE
KNIGHTS



9. 미션 결과 엔딩

메인 게임화면 이미지

홀로그램 이미지

미션 성공

MISSION COMPLETE

- 적군을 괴멸 시키는 동영상과 미션 성공 문구

SPACE
KNIGHTS



MISSION COMPLETE

- 성공 문구와 스페이스 나이트스 연합군 로고 회전

미션 실패

WE LOST HOPE...
MISSION FAILED

- 아군이 괴멸되고 행성이 폭발되는 영상과 문구



MISSION FAILED...

- 행성이 폭발후 미션 실패문구가 입체영상으로 표시

< 스페이스 나이트스 - 게임 디자인 >

SPACE
KNIGHTS



10. 엔딩 크레딧

메인 게임화면 이미지



홀로그램 이미지

KANG KYUNG MIN
YUON YONG HO
LEE EUN YOUNG
LIM CHI HO

- 모든 전쟁이 끝난 후 고요한 우주를 여행하는
느낌의 엔딩 영상과 만든 사람들 소개

- 팀원들의 이름이 입체영상으로 회전.

< 게임 발전성 >

1. 게임성 확대
2. 아이템 및 업그레이드
3. 우주 공성전
4. 스카우트 및 트레이드

SPACE
KNIGHTS



< 스페이스 나이트스 – 향후 발전 가능성 >

SPACE
KNIGHTS



- 다양한 콘텐츠와 아이템으로 게임이 상용화 될 수 있도록 수정 및 보완을 할 수 있다.

1. 게임성 확대

- 실시간 전략 시뮬레이션으로 업그레이드

< 플레이어의 유형을 2 분류로 나눈다. >

1번째는 함대를 조정하고 분대를 편성하는 지략가 분야

2번째는 분대원으로써 우주선을 조종하여 직접 전장에서 전투를 벌이는 파일럿 분야

< 지략가 – 함장 플레이 >

1. 함장 미션을 토대로 튜토리얼 교육
 2. 교육을 마친 후 게임내에 주어진 표준 함선 구입
 3. 미션 또는 퀘스트를 통해 광물과 같은 자원을 보상 받는다.
 4. 보상받은 자원으로 함선을 업그레이드 시키거나 무기를 업그레이드 시킬 수 있다.
 5. 함장은 파티원 또는 길드원을 모집 (파일럿 모집) 모집된 파일럿 비행기를 가지고 전략을 세워 상대방과 대결하여 승리하면 보상을 받는다. (일종의 공성전)
 6. 우주 공성전에 승리하면 우주의 일정 범위 (섹터) 행성에서 나오는 자원을 길드원끼리만 공유 할 수 있게 된다.
- 미션과 전쟁에서 성공하면 함장은 자신의 함선을 업그레이드 시킬 수 있다. 함선의 규모가 커지면 커질수록 많은 길드원(파일럿)의 비행기를 함선에 보유 할 수 있으므로 보상으로 얻어진 자원을 이용해 함선의 규모를 넓히고 길드원을 잘 살펴야 한다.

< 스페이스 나이트스 - 향후 발전 가능성 >

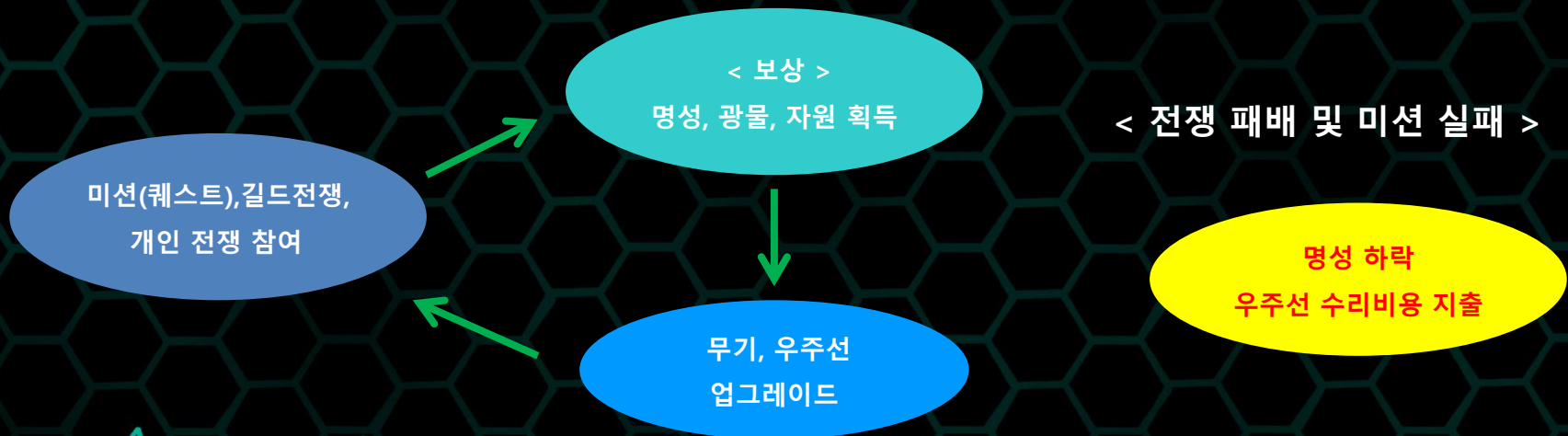
SPACE
KNIGHTS



- 다양한 콘텐츠와 아이템으로 게임이 상용화 될 수 있도록 수정 및 보완을 할 수 있다.

< 파일럿 - 전투원 플레이 >

1. 파일럿 미션을 토대로 튜토리얼 교육.
2. 교육을 마친 후 게임내에 주어진 표준 우주선 획득.
3. 미션 또는 퀘스트를 통해 광물과 같은 자원을 보상 받는다.
4. 보상받은 자원으로 우주선을 업그레이드 시키거나 무기를 업그레이드 시킬 수 있다.
5. PVP 혹은 파티를 통해 전쟁에 참가 할 수 있다. 또는 용병으로 초대 받아 다른 길드에서 전쟁에 참여 할 수 있다. 전쟁에서 많이 승리하여 계급을 높이면 지략가 플레이어들로 부터 스카우트를 받게 되거나 그에 맞는 보상을 받게 된다.
6. 함대(길드)에 가입하여 전쟁에 참가 할 수 있다.



< 스페이스 나이트스 - 향후 발전 가능성 >

SPACE
KNIGHTS



- 다양한 콘텐츠와 아이템으로 게임이 상용화 될 수 있도록 수정 및 보안을 할 수 있다.

2. 아이템 및 업그레이드

- 함대 및 우주선의 아바타 아이템 (자신의 캐릭터 아바타 꾸미기 아이템)
- 함대 및 우주선 커스터마이징 (색상, 데칼, 문구, 우주선의 종류에 따라 커스텀 가능)
- 각 함대나 우주선에 맞는 무기를 업그레이드 할 수 있다.
(무기의 장착 수량, 미사일탄도 수량, 일정시간 유도탄 등 무기에 관련된 업그레이드 가능)

3. 길드(함대) 우주 공성전을 통한 구역(섹터) 설정

- 길드(함대)끼리의 전쟁을 통하여 서로의 구역(섹터)에 있는 행성 들을 빼앗을 수 있다.
(조심해야 할 부분은 전쟁 중에 행성이 파괴되면 그 행성은 아무 쓸모 없는 행성이 되어 사라진다.)
- 길드(함대)는 전쟁을 통하여 명성을 얻는다. 명성이 올라가면 명성의 계급에 따라 행성에서 획득되는 광물의 수확량이 늘어나게 되고 길드(함대)의 로고 및 깃발을 가장 높은 곳에서 광고 하여 주도록 한다.

4. 스카우트 및 트레이드

- 길드(함대)에 소속된 전투원들은 계급에 따라 지원 받는 보상이 다르다.
(전투에 기여도에 따라 명성이 올라간다. 함장의 권한에 따라 스카우트 또는 트레이드 될 수 있다.)
- 함장(지략가)은 전투전에 길드원뿐 아니라 용병을 전투에 스카우트 하거나 초대 할 수 있다.
(초대한 용병에게는 용병이 원하는 상한가와 함장이 줄 수 있는 상한가를 가지고 거래를 할 수 있다.)

THE WOUND OF GLORY

SPACE KNIGHTZ



2014 RECRUIT KANG KYUNG MIN

이상 스페이스 나이트의 개발 포트폴리오였습니다.

시간 내 주셔서 대단히 감사합니다.