

VRChat에서 할 수 있는 Last man standing 장르 게임 개발

같은 외형의 AI 플레이어들 사이에서 최후의 1인이 되어 우승하는 VRChat 게임 맵 배포

*Last man standing(LMS): 부활이 불가능한 맵에서 타 플레이어를 모두 처치하고 최후의 1인이 되면 승리하는 형식의 게임 장르

*VRChat: 가상현실 소셜 플랫폼

■ 본 게임의 목표

LMS 장르의 게임을 제작하고 이를 VRChat 맵으로 배포하여 다양한 사람들이 제안하는 게임을 접할 수 있도록 접근성을 높인다.

- LMS 장르의 게임을 구현하며 Unity의 기능을 체험하고 응용하는 기회를 가진다.
- 가상현실 플랫폼에 게임을 공유해 실제 가상현실 체험자들이 게임을 접할 수 있다.
- 가상현실 콘텐츠의 개발부터 배포까지의 과정을 모두 경험한다.

가상현실 소셜 플랫폼의 한 종류인 VRChat은 3만 명 이상의 동시접속자 수를 꾸준히 유지하고, 10월 4일에는 카시오와 파트너십 계약을 체결해 가상 스토어를 열며 큰 인기를 증명하고 있다. VRChat의 인기는 곧 VRChat 맵의 높은 접근성을 뜻한다. 제안하는 게임을 VRChat 맵으로 배포한다면 타 플랫폼보다 높은 접근성을 가질 것이다. 또한, VRChat은 개발자 친화형 플랫폼으로, 누구나 쉽게 자신이 만든 가상현실 콘텐츠를 업로드할 수 있다는 장점이 존재한다.

VRChat은 멀티 플레이를 지원하고 장려하기 때문에 멀티 플레이 게임을 구현하고 배포하기에 적합하며 실제로 캐치마인드, 초성게임 등을 간단히 구현한 맵도 존재한다. 제안하는 게임은 다수의 똑같은 AI 플레이어들 사이로 숨어 다니며 실제 플레이어들을 찾아 탈락 시키며 최후의 1인이 되면 승리하는 게임이다. 즉, 플레이어들이 게임의 변수이자 흥미 요소이기에 다양한 사람들이 모이고 함께 상호작용하는 VRChat의 특성과 잘 맞아떨어진다.

■ 구현 사항

VRChat의 맵은 Unity로만 구현이 가능하기 때문에 제안하는 게임은 Unity로 구현된다. Unity로 구현할 수 있는 기능은 VRChat에서도 사용할 수 있으므로 VRChat 맵을 제작한다 하더라도 개발에 제약사항은 존재하지 않는다.

제안하는 게임을 구현하기 위해서는 AI의 움직임, 전체적인 게임 로직을 구현해야 하며 게임에 적합한 환경을 조성해야 한다. 이에 따라, 용량이 커 맵의 로딩이 느려지거나 튕기는 문제를 방지하기 위해 장애물과 그래픽의 경우 최대한 간결한 모습으로 만들고, 시간이 된다면 맵의 종류를 다양하게 만들어 맵을 선택할 수 있는 방식으로 부족한 그래픽을 보충할 예정이다. 또한, 개발 기간을 단축하기 위해 AI 플레이어 구현, 승패 판정 및 게임 로직 알고리즘 구현, 맵 개발로 분할하여 협업을 진행한다.