

0. 제출자: 한세사이버보안고 게임과 2학년 이대용, 한규언

1. 게임 작품명 : Circulation(순환)

2. 게임 개요

기본 게임 정보

1) 게임 요약 : Circulation은 원형의 전장 안에서 세 명의 플레이어가 자신의 진영을 방어하고, 타 진영 또는 타 플레이어를 공격하며 즐기는 다중 사용자간 공성 전투 게임입니다.

2) 제목 : Circulation

3) 장르 : MOBA(Multiplayer Online Battle Arena, 다중 사용자간 공성 전투)



<League of Legends>

<DOTA 2>

4) 플랫폼 : PC (Windows, Mac)



5) 개발 엔진 : Unreal Engine

6) 제공 방식 : 별도의 클라이언트 및 ESD를 구축하여 온라인 제공

7) 플레이 방식 : 마우스를 통해 캐릭터 이동과 대상 지정, 키보드를 통해서 능력을 사용하여 플레이

### 3. 게임아이디어 기획 배경 및 특징

#### 기획 배경 및 컨셉

##### - 전투의 순환

: 기존의 MOBA류 게임들은 한 번 붕괴된 진영 또는 포탑을 영구적으로 복구할 수 없는 구조로 이루어져 있는 경우가 많았습니다. 즉, 일회적인 진영 구조를 가지고 있었습니다. 저희는 이러한 구조에 의문을 품게 되었고, 마치 실제 전쟁처럼 "적의 땅을 빼앗으면 그 때부터 그 땅이 우리 땅이 된다"라는 아이디어를 떠올려 게임이 진행되면서 플레이어들 간의 진영이 끊임없이 교환되는 구조를 구상하게 되었습니다. 또한 이 과정에서 일반적인 사각형 맵 대신 끊임없이 순환하는 원형 맵을 구상하게 되었고, 이를 통해 막힘 없이 견제와 공성, 전투가 벌어질 수 있는 게임 구조를 구축하였습니다.

##### - 공격 또는 방어, 한 가지를 포기해야 승리할 수 있는 게임

: 전투는 확실한 결단이 있어야만 승리할 수 있습니다. 그리고 이러한 결정권은 유불리를 따지지 않고 모든 플레이어에게 부여되어야 합니다. 하지만 기존 MOBA류 게임들은 승기를 가지고 있는 팀에 모든 결정권이 집중되어 있었습니다. 즉, 확실히 이길 수 있을 때 까지 방어만을 계속하거나, 바로 습격해서 게임을 끝내는 것이 가능했다는 것입니다. 저희는 이렇게 유리한 팀에 모든 주도권이 집중되는 것을 원치 않았습니다. Circulation에서는 반시계 방향으로 진행되는 게임의 특성 상, 플레이어는 아군 미니언과 함께 적의 포탑을 공격하러 갈지, 또는 후방에서 밀려들어오는 적군 미니언들을 방어할지 선택해야 합니다. 이러한 과정 속에서 플레이어들은 끊임없는 심리전을 계속하게 될 것이며, 유불리를 따지지 않고 긴장감이 맴도는 게임을 즐길 수 있을 것입니다.

- **1 : 1 : 1로 벌어지는 흥미진진한 삼파전**

: 보통의 MOBA 게임들은 여러 명의 플레이어가 총 두 팀에 배정되어 팀 전투로 진행되는 구조를 가지고 있었습니다. 저희는 '순환'이라는 컨셉에 맞춰, 이러한 구조를 살짝 비틀어보기도 했습니다. 저희 게임은 각 팀에 1명만이 배치되는 구조 대신, 한 맵에서 세 진영이 전투를 벌이도록 구성하였습니다. 이를 통해 플레이어들은 평소에 즐겨보지 못한 새로운 심리전과 게임 진행을 즐기게 될 것이며, 새로운 전략들을 수없이 찾아낼 수 있을 것입니다.

- **게임을 더 흥미진진하게 해줄 중립 오브젝트**

: Circulation의 맵에는 기본적인 오브젝트들 말고도 각 플레이어들이 선점하여 이로운 효과를 받을 수 있는 중립 오브젝트들을 배치하여, 유리한 팀이 승기를 굳히거나 불리한 팀이 역전의 발판을 마련할 수 있도록 게임을 구성하였습니다.

- **Easy to Play, Hard to Master**

: Circulation은 기본적인 MOBA류 게임들의 조작 방식을 도입하면서도 새로운 게임 진행방식을 도입함으로써 배우긴 쉽게, 숙련하기에는 어렵게 구성하였습니다.

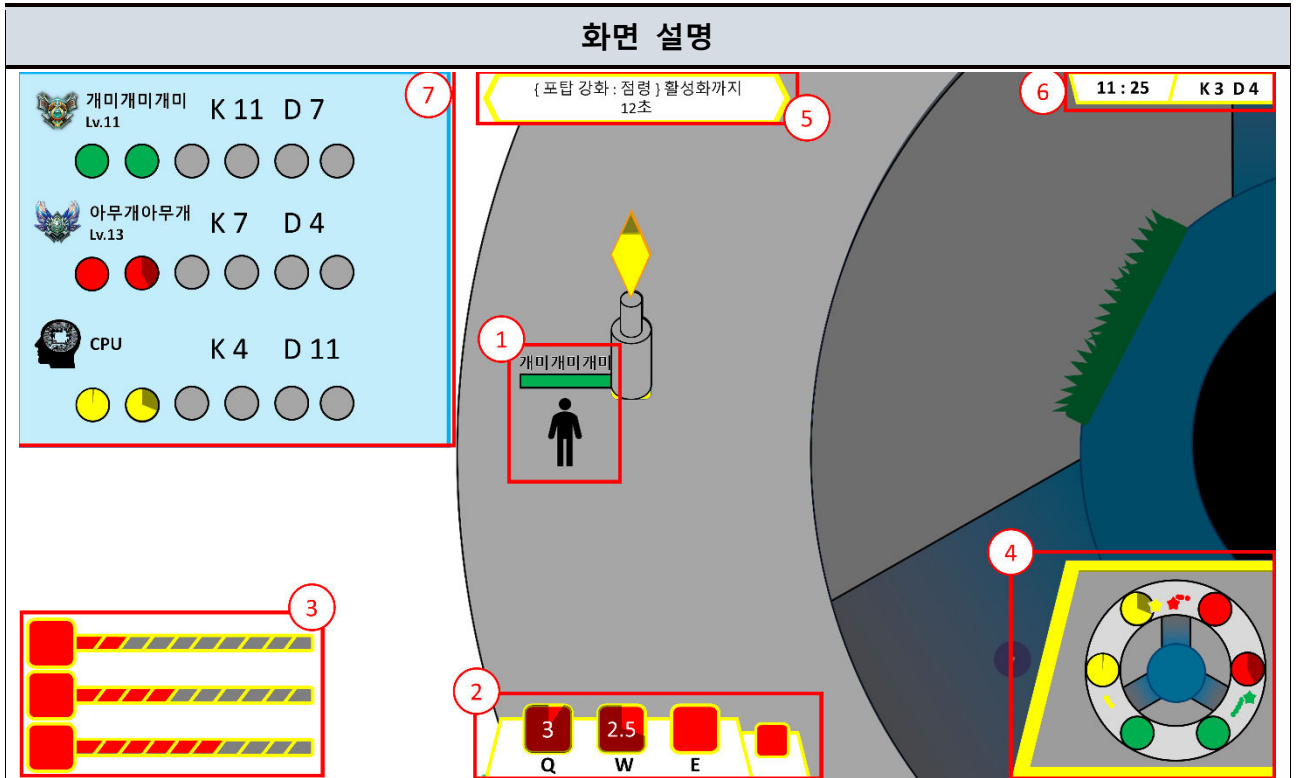
**그래픽 컨셉**



Circulation은 중세 시대 투기장의 전사들과 같은 캐릭터 컨셉으로 약간 딱딱하면서도 현실적인 3D 그래픽을 구성할 것입니다.

#### 4. 메인 화면 구성 및 인터페이스

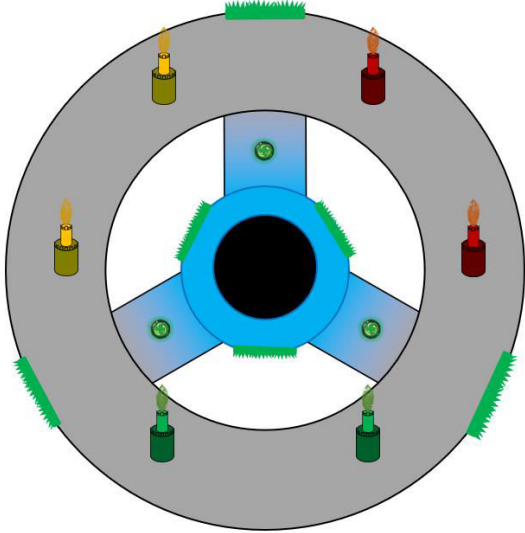
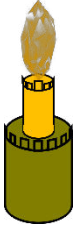


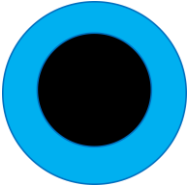
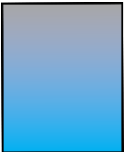
- 게임 플레이 화면(여기서 서술되지 않는 항목은 7. 게임 시스템 설정에 후술)



1	영웅	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 플레이어가 조작하는 메인 유닛</li> <li>- 상단에 플레이어 닉네임, 체력이 표시, 그 아래에 캐릭터 모델링 위치</li> <li>- 전투에 따른 체력 변화에 따라 체력바 조절</li> </ul>
2	스킬창	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 플레이어 영웅이 사용할 수 있는 기술에 대한 인터페이스</li> <li>- 사용 기술이 밀치기, 끌어당기기, 구르기 순으로 표시</li> <li>- 기술 아이콘 하단에 현재 해당 기술에 설정된 단축키 표시</li> <li>- 스킬이 재사용 대기 상태에 있을 경우, 해당 시간이 기술 아이콘에 표시됨</li> </ul>
3	능력 강화	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 영웅의 스킬 강화 현황을 보여주는 인터페이스</li> <li>- 위에서부터 밀치기, 끌어당기기, 구르기 순으로 표시됨</li> <li>- 해당 기술이 몇 번 강화되었는지와 강화 최대치 표시</li> <li>- 강화가 완료되었을 경우 해당 기술에 특수 이펙트가 나옴</li> <li>- 중립 오브젝트 - 스킬 강화가 활성화 되었을 경우 특수 이펙트가 나옴</li> </ul>

## 5. 게임 시스템 설정

### - 전장

전장		
		
포탑		<p>- 진영을 방어하는 유닛입니다. (상세 사항은 유닛 및 오브젝트 설명 및 수치에서 설명)</p>
생명의 구슬		<p>- 다리 위에 생성되며, 획득 시 체력이 회복되는 오브젝트입니다. (상세 사항은 유닛 및 오브젝트 설명 및 수치에서 설명)</p>
수풀		<p>- 이 영역에 유닛이 들어갈 경우, 타 플레이어에게 보이지 않습니다.</p>
중립 오브젝트		<p>- 일정 시간마다 생성되는 중립 오브젝트가 생성되는 곳입니다. (상세 사항은 기본 규칙 및 게임 진행, 유닛 및 오브젝트 설명 및 수치에서 설명)</p>
다리		<p>- 각 진영에서 중립 오브젝트로 향하기 위한 경로이다.</p>

