

# GIGDC2021 요약기획서

## 참가신청서(제작부문) 및 기획서 작성 방법

1. 작성 후, 최종 파일은 PDF 형태로 저장하여 제출해주시기 바랍니다.
2. 작성 시, 폰트(맑은고딕)와 폰트크기(11pt) 등 서식 준수하여 주시기 바랍니다.
3. 항목별로 글자 수와 페이지 수 제한은 없으나 양식별 작성분량을 준수하여 주시기 바랍니다.
  - (양식1) 요약기획서 작성분량 : 5장 이내

각 항목에 따라서 5장 이내로 작성하여 주시기 바랍니다.

### 1. 게임 간단 소개

<Demise>는 4인 협동의 TPS 좀비 서바이벌로 적들을 상대하며 탈출지점에 도착하는 것이 목표인 아케이드 디펜스 게임입니다. 플레이어는 주위에서 쏟아져나오는 적들을 피해 최대한 오랫동안 살아남으며 탈출 수단이 올 때까지 버텨야만 합니다.

주인공은 어디선가 나타난 좀비들을 피해 도망치던 도중 병원으로 향하게 되고, 그곳에서 본인과 비슷한 처지의 다른 사람들을 만나게 됩니다. 영화에서만 보던 것들을 눈앞에서 마주친 것에 놀라기도 잠시, 그들에게 달려드는 좀비들을 피해 주인공 일행은 병원으로 도망쳐 이곳에서 구조를 요청한 뒤 해당 지역을 탈출하려고 합니다.

**과연 플레이어는 물밑듯 몰려오는 좀비들을 피해 병원을 탈출하고 정상적인 삶으로 돌아갈 수 있을까요?**

### 2. 게임 특징

#### ▶ 아케이드 디펜스

- 3D TPS 액션 게임이지만 기본적인 메커니즘은 아케이드 디펜스 게임의 메커니즘을 가져와 게임을 플레이하며 한 게임 안에서 캐릭터를 플레이어의 선택에 맞게 성장시킬 수 있는 요소들을 넣었습니다. 한 레벨 안의 방과 층을 열어가면서 다양한 루트로 캐릭터의 능력치를 키우고, 층이 올라갈수록 더 높은 능력치의 무기를 구매할 수 있게 하여 아케이드 디펜스의 전략적 사고가 게임의 메인이 될 수 있도록 디자인하였습니다.

- 층마다 랜덤박스를 배치하여 정해진 구매처에서 층을 사는 것처럼 일반적인 경로가 아닌, 확률적으로 더 높은 층의 무기나, 아예 구매할 수 없는 무기를 구할 수 있게 만들어 아케이드의 특징인 랜덤 요소를 강조하는 동시에 게임의 플레이를 더욱 유동적으로 조정하였습니다.

#### ▶ 4인 협동 멀티플레이

- 멀티플레이라는 개념을 넣어 플레이어들이 협동해 게임을 클리어할 수 있도록 구성하였습니다. 인원수는 호스트 한 명부터, 최대 4인까지 가능하며 호스트가 스팀 서버나 LAN을 이용해 방을 만들면 나머지 인원이 그곳으로 접속하여 들어가는 구조의 멀티 플레이 방식을 선택하였습니다.

- 로비와 인게임 내 모두 채팅을 통해 캐릭터 선택 및 서포팅 등 정보 교환을 할 수 있게 함으로써 팀원 간 소통이 원활하게 만들었습니다.

- 체력이 다 닳으면 움직일 수 없는 기절 상태가 되고, 이때 팀원들이 소생시켜줄 수 있습니다. 일정 시간 동안 기절 상태에 걸릴 시 관전자가 되며, 관전 시스템을 통해 살아있는 팀원을 관전할 수 있습니다. 이를 통해 게임의 진행 상황을 실시간으로 확인하며 서로에게 브리핑해주는 등 사망 상태가 되더라도 게임에 간접적으로 참여가 가능합니다.

#### ▶ 캐릭터별 특성

- 4인 협동이 메인인 만큼 팀원 개개인의 중요도를 설정하기 위해 캐릭터마다 특성을 부여했습니다. 캐릭터들을 딜러, 탱커, 힐러 등 총 3개의 개념으로 나누고 이에 맞게 기본 스탯(공격력, 방어력, 이동속도)을 조정하고, 패시브와 액티브 스킬로 전략적인 플레이를 할 수 있게 하는 동시에 캐릭터들을 게임의 스토리와 더욱 어울릴 수 있게 구성하였습니다.

- 패시브와 액티브 스킬은 캐릭터별 특성에 맞추어 각 캐릭터의 개성을 돋보여줄 수 있는 스킬로 선정하였습니다. 예를 들어 주변 몬스터를 기절시킨다든지, 순간적으로 방어력을 올려 위협에서 한 번 벗어날 수 있게 해주는 등의 액티브 스킬을 넣어 협동 플레이가 추가 될 수 있도록 하였고, 근처에만

있어도 도움이 되는 패시브 스킬 위주로 넣어 모든 캐릭터가 확실한 역할군을 가지고 플레이할 수 있도록 하였습니다.

#### ▶ 구역 해금

- 레벨을 크게는 층별로, 작게는 방별로 나누어 게임 내에서 몬스터를 잡으면 얻을 수 있는 재화를 사용해 새로운 구역을 해금할 수 있고, 이를 통해 다양한 무기와 랜덤 박스 등을 구매할 수 있게 하여 플레이어가 재화를 전략적으로 사용할 수 있도록 하였습니다.

#### ▶ 몬스터

- 새로운 구역을 열거나 다음 스테이지로 넘어가면 등장하는 몬스터는, 일반 몬스터와 특수 몬스터, 보스 몬스터로 나뉩니다.

- 일반 몬스터는 게임을 진행하는 도중 곳곳에서 등장하며, 소수의 특수 몬스터들을 제외하고는 모두 평범한 방식으로 플레이어를 공격합니다.

- 특수 몬스터는 게임이 중반부로 접어들수록 추가되는 몬스터로, 이들은 특별한 스킬을 하나씩 가지고 있어 플레이어들을 다양한 방식으로 공격해옵니다.

- 보스 몬스터는 다음 층으로 넘어갈 시 등장하는 몬스터로 특수 몬스터보다 강력한 능력을 갖추고 있습니다. 보스 몬스터가 등장하면, 해당 몬스터를 죽이고 다음 층으로 넘어갈 수 있게 하여 구역간의 구분을 더욱 확실하게 잡았습니다.

### 3. 게임 플레이 방식

#### 전체 화면 구조도



<Demise>는 해당화면 구조도에 따라 게임이 진행되며, 인 게임 수의 창출 콘텐츠는 하단에 코스튬 추가, 유료 캐릭터 추가, 새로운 스테이지와 몬스터 추가 등으로 나눌 수 있습니다.

#### 게임 플레이 방식

기본적으로 키보드를 사용해 조작하며, 마우스로 발사 및 플레이어간의 상호작용이 가능합니다. 해당 조작을 기반으로 각 구역을 해금하며 보스 몬스터를 잡으면 게임이 종료됩니다. 구역 시스템을 통해 진행 루트와 플레이 방식 등을 유동적으로 조정해 플레이가 가능합니다.

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



#### 시작 화면

좌측의 메뉴에서 게임 플레이 방식을 선택할 수 있음



### 싱글 플레이

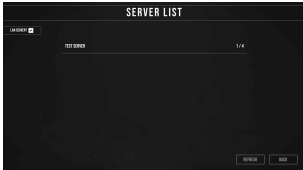
스테이지 및 캐릭터를 선택한 뒤 게임을 시작 가능  
채팅창 좌측에서는 현재 선택된 스테이지를 볼 수 있음



### 멀티 플레이

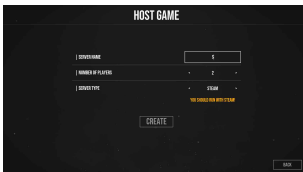
상단에는 호스트가 지정한 서버 이름이 출력되며 싱글 플레이와 마찬가지로 스테이지, 캐릭터 등을 선택 가능

우측에는 해당 서버에 접속하고 있는 플레이어들의 상태가 출력되며 모두 Ready 상태가 되면 게임을 시작할 수 있음



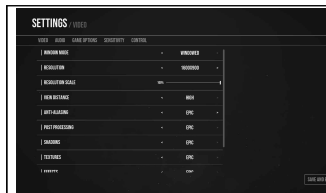
### 서버 리스트

서버를 찾을 수 있으며 좌측 상단의 체크박스를 통해 LAN 서버와 스팀 서버 중 어떤 서버를 선택할 것인지 정할 수 있음



### 호스트 창

서버의 이름과 최대 플레이어 수, 연결 방식을 선택하여 서버를 개설 가능  
단, 스팀 서버의 경우 같이 플레이하려는 사람과 친구여야 가능



### 옵션

비디오, 오디오, 게임 옵션 등 게임에 관련된 여러 옵션들을 조작 가능



### 인게임 화면

UI를 통해 현재 HP, DEF, 아이템 등을 확인 가능

## 5. 기타 추가 사항

### 개발 현황

현재 Demise는 약 70% 정도의 개발이 이루어졌습니다. 기본적인 게임의 메커니즘 및 아이템 등은 구현되었지만 아직 상용화되기까지의 콘텐츠 및 기믹이 부족하다고 생각하여, 이를 보완한 후 9월 말경에 스팀에 얼리 액세스를 시작할 계획입니다. 업데이트 예정 항목은 다음과 같습니다.

#### ▶ 더 많은 무기과 아이템

총기의 종류를 늘리는 동시에 투척 무기, 근접 무기 등 원거리 무기만이 아닌 다른 무기들을 추가할 예정입니다. 이를 통해 플레이어는 더욱 본인에게 맞는 플레이 방식으로 게임을 즐길 수 있으며, 이에 따라 캐릭터의 특성들도 조금씩 변동될 예정입니다.

#### ▶ 음성 채팅 시스템

멀티플레이라는 게임의 특징을 살려 음성 채팅 시스템을 도입할 예정입니다. 음성 채팅을 통해 플레이어들은 게임 내에서 더 원활하게 대화할 수 있으며, 이를 통한 협동 플레이가 게임의 중심이 될 수 있도록 계획하고 있습니다.

#### ▶ 애니메이션 개선

현재 있는 애니메이션의 자잘한 오류들을 수정함과 동시에 몬스터의 애니메이션을 더 추가하여 그들에게 개성을 부여할 예정입니다. 또한, 플레이어 애니메이션도 각 캐릭터의 성격에 맞게 조정하여 더욱더 자연스러운 게임 진행이 될 수 있도록 할 것입니다.

#### ▶ 무기 업그레이드

'강화'라는 개념을 도입하여 게임을 진행하며 얻는 골드를 조금 더 전략적으로 사용할 수 있게 게임을 디자인하고 있습니다. 무기 업그레이드는 현재 존재하는 무기들을 더 강력하게 만들어주며, 게임의 진행을 더욱 원활하게 도와주는 요소이자 무기에 다양성을 부여하는 요소로서 작용할 것입니다.

#### ▶ 바리케이드 시스템

맵 곳곳의 창문, 환풍구 또는 문 등을 바리케이드로 막을 수 있어 좀비가 등장하는 동선을 플레이어가 제어할 수 있게 만들 계획입니다.

#### ▶ 미니맵 시스템

#### ▶ VR 플레이 구현

현재는 PC 버전으로만 플레이가 가능하지만 추후 업데이트를 통해 VR에서도 게임을 플레이할 수 있도록 VR 게임 환경을 제작할 계획입니다. 스팀 VR과 연동 시켜 접속할 수 있게 만들 계획이며, 추후 스팀 얼리액세스가 성공적으로 마치면 그때부터 본격적으로 VR 개발에 집중도를 높일 예정입니다.

#### ▶ 스테이지 추가

현재 있는 병원 레벨을 중심으로 캐릭터들 간의 이야기를 전개해나가며 그에 맞는 레벨을 추가할 예정입니다. 스토리의 진행에 맞추어 현재로선 다음 챕터로 지하철을 추가할 계획이며, 레벨 제작 중에 있습니다. 추후 다른 스테이지들도 천천히 추가하며 해당 레벨에 맞는 몬스터라던지, 아이템 등도 추가할 예정입니다.

#### ▶ 픽 시스템

구역당 최대 한 개씩 배치된 픽 구매처에서 구매할 수 있게 하여 캐릭터의 특성을 더욱 극대화할 수 있는 '기술'이라는 시스템까지 추가하려고 합니다. 빠른 부활, 신속 등 게임 플레이에 편의성을 줄 수 있는 기술부터 추가 무기, 화염탄 등 다른 전략적 플레이를 구사할 수 있는 기술로 계획하고 있습니다.

#### 에셋 출처 및 저작권 관련

프로젝트에 포함된 리소스와 기타 자체 제작이 아닌 에셋들의 출처를 밝힙니다.

▷ 병원 리소스

(<https://docs.unrealengine.com/marketplace/ko/product/abandoned-psychiatric-hospital/reviews>)

▷ 캐릭터 리소스 (<https://www.mixamo.com/>)

▷ 효과음 및 사운드

(<https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/ultimate-sound-fx-bundle-151756>)

▷ 폴리지 리소스 (<https://www.unrealengine.com/marketplace/en-US/product/light-foliage>)