

GIGDC2021 요약기획서

참가신청서(제작부문) 및 기획서 작성 방법

- 작성 후, 최종 파일은 PDF 형태로 저장하여 제출해주시기 바랍니다.
- 작성 시, 폰트(맑은고딕)와 폰트크기(11pt) 등 서식 준수하여 주시기 바랍니다.
- 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

<영혼목 : 큐브 디펜스>는 저승과 이승의 통로 '영혼목'의 관리자인 전우치가 한눈을 판 사이 요괴들이 영혼목의 이승으로 연결된 입구를 지키고 있는 '결계목'을 공격하려 하지만, 전우치의 힘을 이어받은 플레이어가 '도력'을 담은 부적을 통해 설화 속 인물들을 소환하여 결계목을 지켜야 하는 게임입니다.

2. 게임 특징

1. 디펜스 게임 최초로 시도하는 큐브 형태의 필드

<영혼목 : 큐브 디펜스>는 기존 디펜스 게임에서는 시도되지 않았던 3D 큐브 형태의 필드를 활용하였습니다. 기존 2D 평면형 필드들에서의 디펜스 게임들은 대부분 단방향의 디펜스 구조를 가지고 게임을 진행하기 때문에 다양한 전략적 요소나 몰입도가 부족하다고 생각하였습니다. 이에 저희는 3D 큐브형 필드를 활용하여 유저가 4개의 면을 막아야 하는 시스템을 구축하였습니다. 4개의 면은 개별의 필드가 아닌 적들이 오는 길이 유기적으로 연결되어 유저들이 좀 더 전략적으로 유닛을 설치하도록 유도하고 있습니다. 또한 현재 보고 있는 면 외에도 다른 면들에서도 적들이 실시간으로 몰려와 더 많은 집중과 몰입을 유도하는 것으로 유저들에게 바쁜 재미를 제공하려 하였습니다.

2. 2D 유닛과 3D 필드의 조화

저희는 전우치의 힘을 이어받아 부적을 사용하여 유닛을 소환한다는 컨셉에 맞춰 게임에 등장하는 모든 캐릭터들의 디자인을 2D 종이의 형태로 설정하였습니다. 2D로 디자인하며 3D의 큐브 필드 위에 유닛을 배치한 후 가시성의 문제를 개선하기 위해 유닛들의 디자인을 단순하며 쉽게 구분이 되도록 디자인하였습니다. 3D 큐브 필드 위 2D 캐릭터들이 대비되며 두 요소 모두에게 집중이 되는 효과를 얻을 수 있었고, 컨셉에 맞춘 디자인 설계가 되었습니다.

3. 한국 전통 캐릭터들의 재해석

<영혼목 : 큐브 디펜스>의 유닛 및 요괴들은 모두 한국 전통 캐릭터들에서 가져왔습니다. 기존의 타워 디펜스들의 모습을 살펴보면 대부분 서양의 구조물에서 차용된 것을 알 수 있었습니다. 이에 저희는 컨셉에 맞춰 한국 전통 캐릭터들로 유닛과 요괴들을 설정하여 차별점을 뒀습니다. 또한 디자인을 단순하고 귀여운 느낌으로 하여 게임의 분위기에 맞추어 설계하였습니다.

3. 게임 플레이 방식

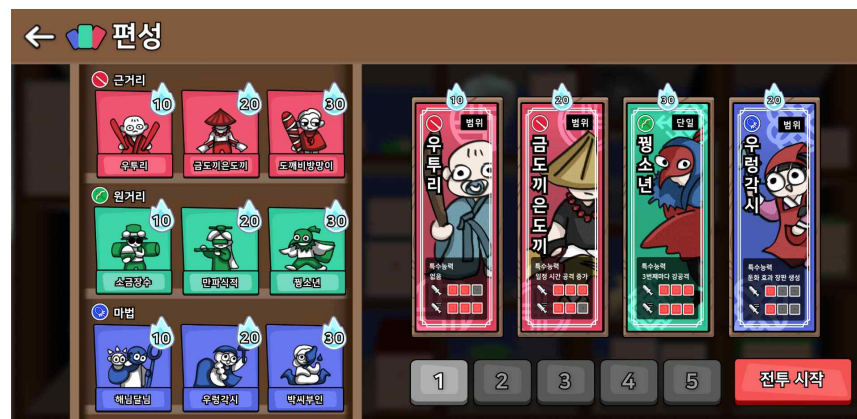
- 스테이지별로 20웨이브를 막아내야 클리어 가능
- 유닛은 근접, 원거리, 마법으로 나누어져 있으며, 이들 중 4종의 유닛으로 하나의 덱을 구성하여 전투 (유닛의 코스트는 10, 20, 30이며, 업그레이드는 최대 5단계까지 가능)
- 막아야 하는 필드가 각 4개의 면에 4개의 루트로 이루어져 있으며, 4, 8, 12 웨이브마다 루트가 해금됨

- 요괴 처치 시 유닛 설치 및 업그레이드에 사용되는 재화인 '도력' 획득 (일반 요괴 1, 특수 요괴 3도력)
- 각 면에 능력을 더해주는 장승의 리롤에 사용되는 재화인 '신력'은 1초 당 1 획득 (리롤 당 소모 재화 상승)
- 10웨이브에 중간 보스 요괴가 등장하며, 이때 필드의 속성이 변경되며 요괴들에게 이로온 효과가 부여됨 (중간 보스 요괴는 하나의 스킬 사용)
- 최종 20웨이브에 최종 보스 요괴가 등장하며, 해당 요괴 처치 시 스테이지 클리어 (최종 보스 요괴는 두 개의 스킬 사용)
- 거점인 '결계목'의 체력은 10으로 일반, 특수 요괴 한 마리당 1의 체력, 중간 보스 요괴 5의 체력, 최종 보스 요괴에게는 10의 피해를 입음
- 스테이지 별로 미션이 존재하며, 조건 충족 시 미션 완료
- 1, 2, 3, 4, 5 스테이지에서는 클리어 시 스테이지 당 하나의 유닛을 추가 지급

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



↑ 스테이지 선택 화면



↑ 유닛 덱 편성 화면

5. 기타 추가 사항

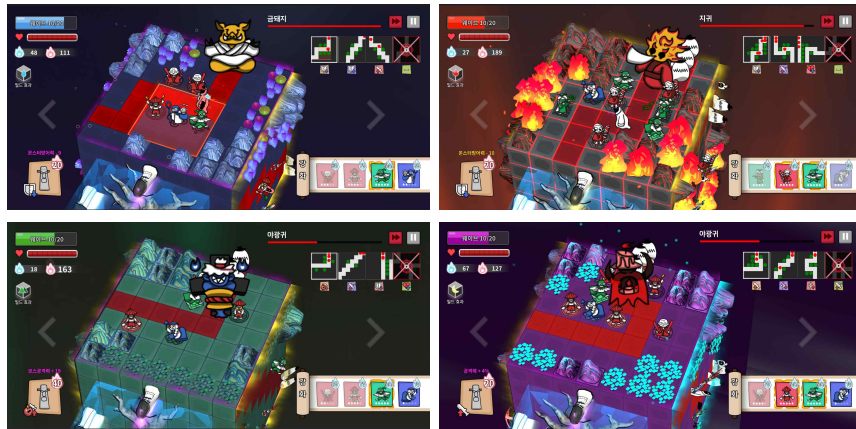
개발 현황

현재 <영혼목 : 큐브 디펜스>는 필요한 개발은 완료가 된 상태이며, 밸런스 작업을 진행 중입니다. 파이어베이스 연동을 통해 유저들의 데이터를 저장하고 있으며, 현재 구글 플레이 스토어에 비공개 테스트 신청까지 통과가 완료된 상태입니다.

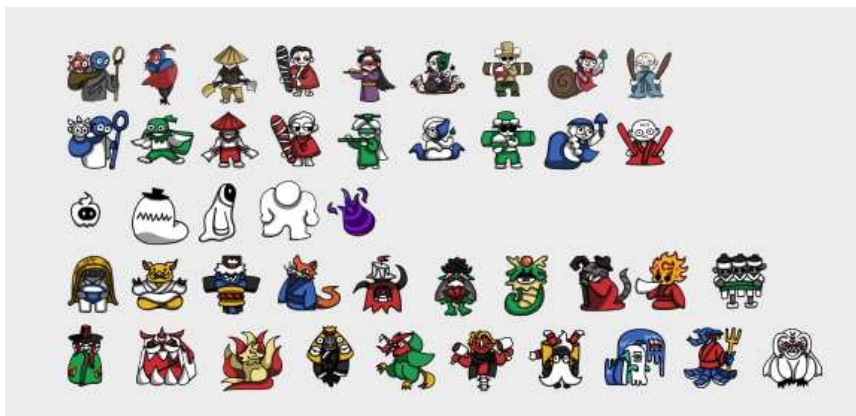
이후 게임 마무리 수정 후 올해 12월 중 구글 플레이 스토어 정식 런칭을 목표로 작업하고 있습니다.



↑ 기본 전투화면



↑ 물, 불, 산, 어둠 필드 전투화면



↑ 위에서부터 순서대로 편성,도감 사용 캐릭터, 전투 화면 사용 캐릭터, 기본 요괴들, 중간 요괴들, 최종 보스 요괴들 모습