양식 1

GIGDC2023 요약기획서 (제작부문)

1. 게임 간단 소개

애기펜스(Eggyfence)는 협동만 잘한다면 어렵지 않습니다!! **협동**만 잘한다면.....

제목	애기펜스(Eggyfence)
장르	멀티, 로그라이크, 디펜스
플랫폼	스팀, PC
타겟층	스트리머와 시청자, 10~20 대 친구들
시점	2D 쿼터뷰
권장 사양	2~5 명의 플레이(솔로도 가능), 스팀 계정 로그인(필수)
그래픽 컨셉	아군은 무채색, 그 외는 다채로운 색상으로 귀여운 색상과 통일감 있는 그래픽
게임 목표	5 웨이브까지 생존, 그 이후는 무한 웨이브

숲 속을 여행하던 달걀 가족의 마미 달걀이 **넥서스** 속에 봉인 됐습니다!! **대디**와 **애기**들은 **밤**마다 정사각형의 공간을 둘러싼 **숲**에서 등장하는 **몬스터들**로부터 **넥서스를 보호**해야 합니다!!!

이를 위해서 **낮**에 **광석**을 채굴하고 **상인**에게 **무기** 와 각종 **아이템 카드**들을 구매하세요.
협동심이 스크램블처럼 흩어지면 안됩니다! 합을 맞춰 **프라이처처럼 단단하게 하나로 뭉쳐 협동하세요!!**

2. 게임 특징

1. 타 게임과의 차별점: 멀티와 디펜스의 만남

가장 **개인적인 것이 창의적인 것**이라는 말처럼 저희 팀은 **가장 좋아하고 만들고 싶어**하는 **멀티 게임**과 **디펜스 장르를 합쳐** 세상 어디에도 없는 **저희만의 색이 묻어나는 게임을 개발**하고, 진행 중입니다.

밤에 등장하는 몬스터로부터 중심(넥서스)을/를 보호하는 **간단한 룰**에서 **멀티라는 요소**를 추가하여 **다양한 전략**이 나올 수 있도록 기획 했습니다. 이를 이용하여 **게임의 핵심 재미를 설정** 했습니다.

2. 핵심 재미: 팀과의 소통

멀티 게임이 주는 **함께하는 재미**를 **극대화** 시키기 위해 게임에 여러가지 요소를 추가했습니다. 그 대표적인 예시가 바로 **공유 자원**입니다. 플레이어들은 **광석을 채굴**하여 넥서스에 넣어 **돈을 모아 상점을 이용**할 수 있습니다. 허나, 이 자원이 공유된다는 이유 때문에 **누구는 광석을 채굴하려 하지 않고 상점만을 이용**하거나 누가 **무기를 구매해야 되는 시점**에 자원을 사용해서 **넥서스의 체력을 회복** 시켜 **구매를 하려던 사람이 못할 수**도 있습니다. 이러한 **공유 자원이라는 협동해야 할 과제**를 **플레이어들에게 부여**함으로서 게임 속 **협동의 의미를 더욱 중요**하도록 만듭니다.

3. 핵심 컨텐츠: 개성 있는 카드들

매판 다른 경험을 할 수 있는 **로그라이크의 특징**을 살려, **애기펜스에는 다양한 빌드의 기반이 되는 카드**들이 존재합니다. 우선, **공격 수단의 기본이 되는 무기 카드**들이 존재하여 각자 개성 넘치는 방법으로 적들을 공격할 수 있습니다. **근접 무기**는 **경험치**를 먹기 쉽고 **장전이 없으며 광역 공격** 및 **밀치기**가 되도록 설정 해, **원거리는 압도적인 장점**을 가진 무기 사이에서도 근접 무기가 돋보이게 각 무기마다 개성을 부여했습니다.

공격 방식을 정했다면, **추가 효과들을 부여해주는 장신구 카드**가 있습니다. 예를 들어, 피격한 장소에 운석을 떨어뜨려 폭발시키는 **장신구 메테오**와 총알 하나만 나가는 원거리 **무기 권총**을 합치면 **멀리서 광역 피해** 적 무리에게 줄 수 있습니다. 마지막으로, 플레이어의 부족한 **스탯을 채워주거나 무기와 장신구의 시너지 효과를 극대화 시켜주는** 물약 개념의 **아이템 카드**가 존재합니다. 이처럼 게임에는 **무기, 장신구, 아이템** 3가지 카드가 존재합니다.

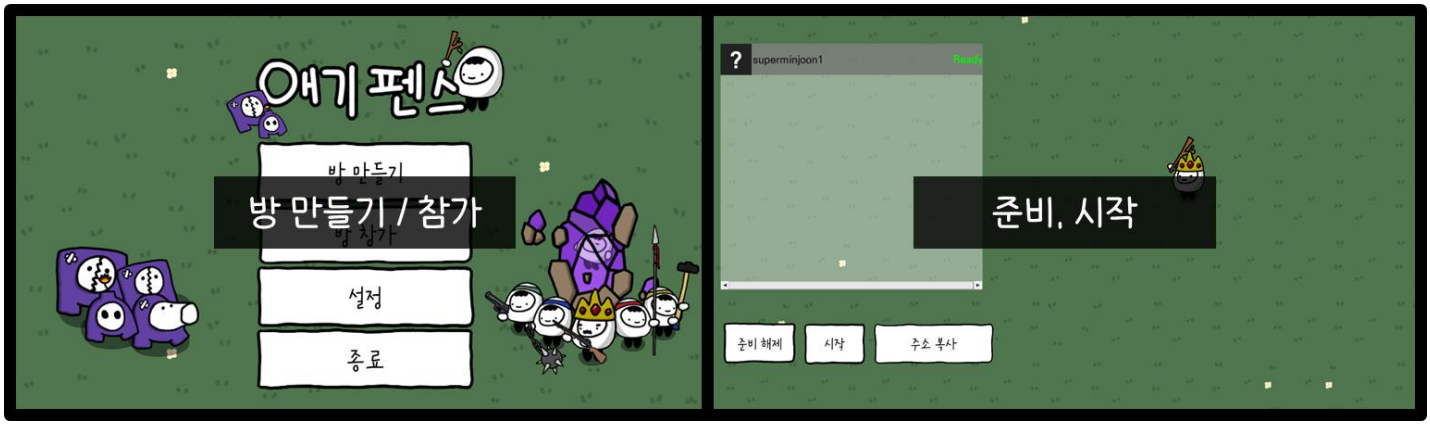
4. 핵심 재미: 성장의 재미

카드들로 자신만의 빌드를 짜거나 **팀들과 조합을 짜**서 게임을 풀어나갈 **공략법을 찾아 웨이브마다 강해지는 성장의 재미**도 느낄 수 있으며, 이를 받혀주는 **스탯과 레벨 개념**이 존재합니다. 플레이어가 몬스터를 처치 할 때와 잡았을 때 떨어지는 **경험치** 구슬을 먹어(구슬은 다른 사람이 먹을 수도 있게 해서 전략적으로 사용 할 수 있습니다.) 레벨을 높이고 얻은 **스탯 포인트**를 **5가지**(공격, 공격속도, 체력, 방어력, 크리티컬 확률)에 **투자**하여 **원하는 빌드를 받혀주거나 부족한 부분**을 채울 수 있습니다.

3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

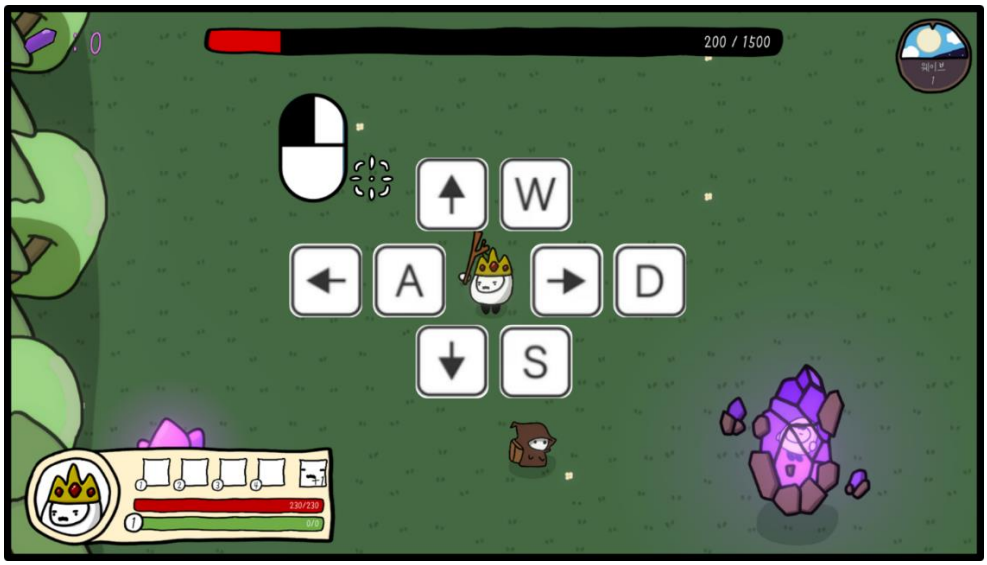
1. 게임 참가

▶ 멀티 플레이를 위해 **스팀 계정에 로그인**하고 **방을 만들거나** 만들어진 **방에 참가**합니다. 방에 모든 플레이어가 **참가하고 전원이 준비**를 했다면 **게임을 시작** 할 수 있습니다.



2. 기본 조작

▶ 플레이어의 기본 **이동은 상하좌우(WASD, 방향키)**로 이뤄지고 **마우스 왼쪽 클릭**을 했을 때 플레이어가 **마우스 커서 방향으로 공격**합니다.



3. 낮 – 채굴

▶ 맵 곳곳에 흩어진 광석들을 찾아 **채굴(F 홀드)**하세요. 광석은 한번에 여러 개를 운반 할 수 있지만 그만큼 무겁습니다! **광석을 넥서스로 가져가 내려놓는다(G 홀드)**면 **자원이 추가** 될 것입니다. 광석을 바닥에 떨어뜨렸다고 놀라지 마세요! 언제든지 떨어진 광석은 다시 **주울 수(F)** 있습니다.

4. 낮 – 상점

▶ 아침마다 등장하는 상인 NPC를 통해 **상점(F)**를 열 수 있습니다. 상점에서는 카드들을 구매 가능하며, 이때 사용 되는 자원은 **광석을 통해 얻은 공용 자원**입니다. 만약 **물약을 구매하게 된다면 1 ~ 4번 칸에 물약을 장착**하고 이를 **사용 할 수 있습니다(키보드 1~4번).**

5. 밤 – 스탯 업

▶ 밤에 **몬스터를 처치하면 소량의 경험치를 지급**하고 경험치 구슬 또한 떨어뜨립니다. **구슬은 주변으로 가면 획득** 할 수 있습니다. 이렇게 경험치가 쌓여 레벨이 오르면 3개의 스탯 포인트를 획득하고 5가지 스탯 중 전략적으로 **분배(직접 + 버튼 클릭 또는 키보드 Ctrl + 1~5)** 할 수 있습니다.

6. 밤 – 전투

▶ 밤에는 구매한 무기와 장신구, 아이템을 활용하여 **전투**를 펼칩니다. 5번 째 밤은 **블러드 문으로 보스가 출현하고 광석들이 다시 생성** 됩니다. 혹시나 원거리 무기를 사용하다 총알이 부족하면 **장전(R)**하여 총알을 장전할 수 있습니다. 또, 현재 보유한 카드가 궁금하다면 **인벤토리를 확인(TAB)**하세요. 만약 전투 도중 사망한다면 **넥서스로 가서 부활이 가능**하니 안심하세요.

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

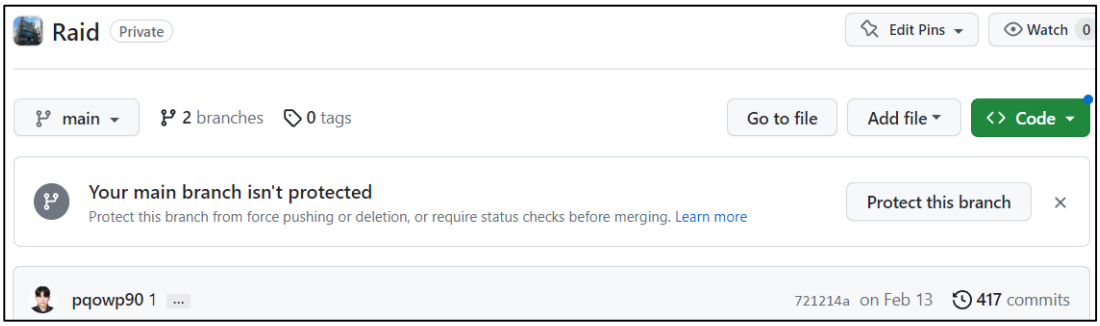
5. 팀원 역할 기술

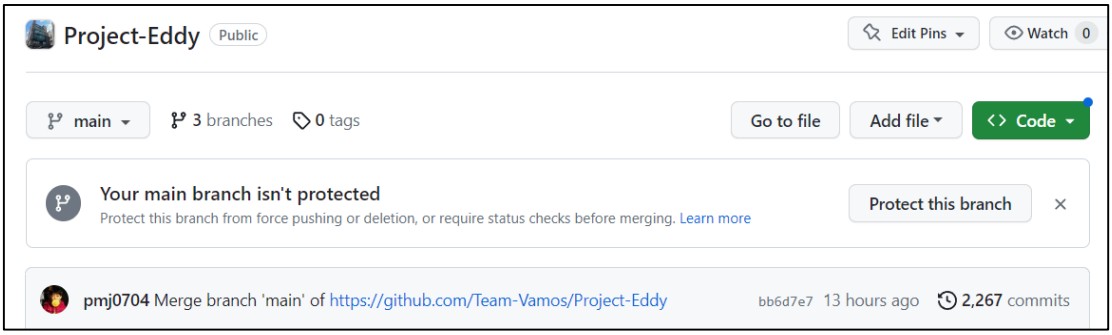
- **박민준(팀장, 아트)** – 팀의 **팀장을 맡아 전체적인 일정 관리** 및 일부 기획을 담당했습니다. 게임 **내 자체 제작 리소스(사운드, 폰트를 제외한 모두)를 전부 제작** 했습니다.
- **권찬영(기획)** – 게임 시스템 대부분을 **기획서로 정리**하여 프로그래머들에게 전달하고, 전체적인 **게임의 수치 밸런스와 레벨 디자인**을 담당했습니다.
- **김형주(프로그래머)** – 게임 내 기본 **서버 구조를 제작**하여 **로비를 구현**하고 **무기, 플레이어**를 담당 해 게임 내 **타격감과 애니메이션**들을 살렸습니다.
- **박상빈(프로그래머)** – 게임 내 모든 **UI 기능과 연출**을 담당하였고, **아이템과 상점 시스템**, **카드의 기본 구조, 광석 시스템**을 개발하고 **서버 연동**했습니다.
- **유원석(프로그래머)** – 게임 개발의 편의성을 높이는 **각종 에디터**와 **적, 보스, 넥서스, 등 엔티디들의 기본 구조**와 **장신구들의 기능**을 개발, **서버 연동**을 맡았습니다.

6. 기타 추가 사항

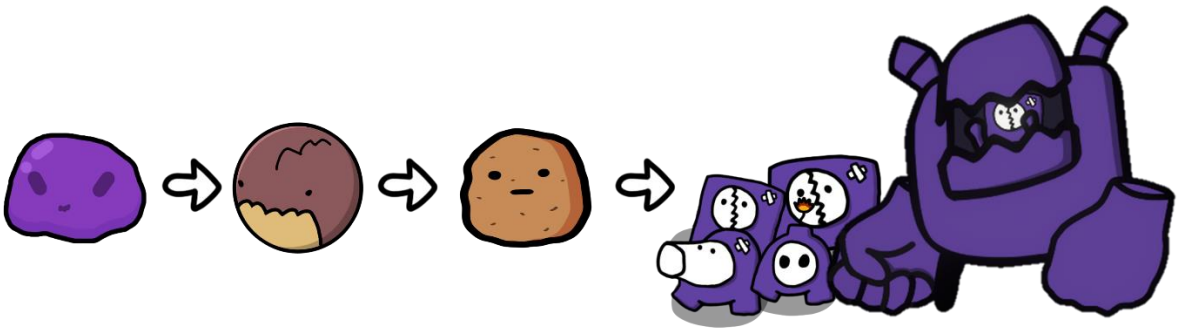
지금까지 저희는 **재미있는 디펜스**를 만들기 위해 개발을 진행 했다면, **앞으로의 저희는 멀티와 로그라이크의 재미**를 살리는데 집중 할 것입니다. 현재는 대디(왕)와/과 애기의 구분이 시스템적으로 명확하게 드러나지 않는데 **대디에게 조금 더 선택의 권한**을 주어 **멀티에서의 재미를 더욱 살릴 예정**입니다. 또, **무기 강화, 상자, 낮 이벤트와 컨텐츠**, **추가 카드들을 개발**하여 **로그라이크의 재미를 향상** 시킬 계획입니다.

7. 게임 개발 과정 중 에피소드





재미 있는 게임인지 확인하기 위해 **프로토타이핑(R&D)**을 진행하고, 재미를 입증하고 프로젝트를 **더 좋은 구조로 다시 개발**한 흔적과 **수천 번의 커밋**들을 확인 할 수 있습니다.



팀을 처음 구성 했을 때 **아트가 없었습니다**(현재 아트는 원래 기획자). 다만, "**우리가 만든, 우리만의 색이 묻어나는 게임을 만들자!**"라는 팀원들의 의견에 조금은 부족하더라도 **아트를 해**보기로 했고, **저희다운 게임을 만들기 위해 컨셉**을 정하고, **그림을 그리고 지우고를 반복**했습니다. (대표적 예시로 적).

약 **200여개의 유저 피드백**(교내, 박람회, 등)을 받았고, 플레이하는 모습도 많이 본 결과, **유저들이 조작을 편하게** 알 수 있도록 키와 꾹 눌러야 되는 것을 알려주기 위한 **버튼 설명과 게이지 박스**도 추가했습니다.