

GIGDC2024 요약기획서(제작부문)

1. 게임 간단 소개

'마스터 피스'는 덱 빌딩 로그라이트 게임입니다. 용병들을 모집해 특성을 활용한 전략 전투를 진행해보세요. 드래곤 오브와 검은 안개의 비밀을 파헤치기 위해 앞으로 나아가다보면 자신만의 덱이 완성될 것입니다. 야영지에서 시설을 건설하고 유물을 모으며 원정대장의 능력을 상황에 맞게 사용하다보면 어느 순간 '마스터 피스' 세계에 빠져들어 있을 것입니다.

2. 게임 특징

1. 반복 플레이의 즐거움

: 마스터 피스에서는 20 개 이상의 건물 이벤트와 400 장 이상의 카드 이벤트, 60 개 이상의 유물이 있고, 매 여정마다 경로를 무작위로 생성함으로써 반복 플레이의 즐거움을 증가시킵니다.

2. 다양한 조합으로 새로운 전략을 탐색하는 재미

: 140 개 이상의 용병 피스와 특성을 활용해서 플레이어에게 다양한 조합을 찾고 새로운 전략을 탐색하는 재미를 제공합니다.

3. 동일 장르 대비 상대적으로 낮은 피로도를 제공

: 마스터 피스는 8 라운드로 구성된 빠른 템포의 전투, 적은 선택지, 코스트 시스템 삭제 등으로 피로도를 낮추는 방향을 잡고 있습니다. 또한, 학습 곡선도 초반에는 너무 높지 않도록 시작 용병들을 고정하고, 사용하기 쉬운 특성들을 가지고 있습니다.

4. 독특한 아트 스타일

: 나무, 돌, 금속 등으로 제작된 고전 보드게임을 모티브로 한 아트 스타일은 게임의 독특한 분위기를 조성하여 사용자들이 더욱 흥미를 느낄 수 있도록 기획했습니다.

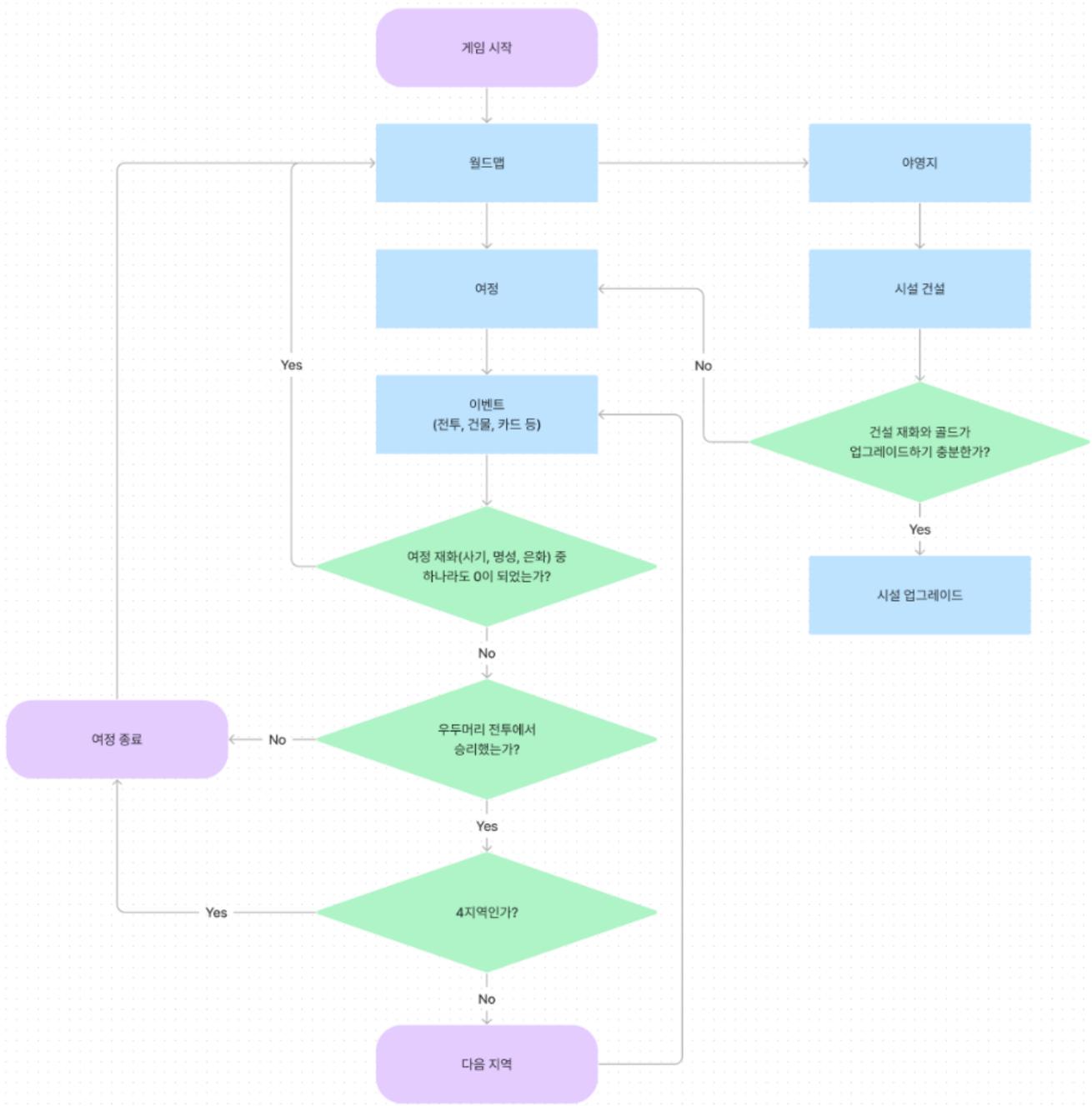
3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

기본 조작법은 터치 및 드래그로 용병 피스를 선택해 원하는 타일로 이동 및 배치시킬 수 있습니다. 그 외 PC로 플레이 시 키보드 단축키를 활용해 더 편리하게 조작할 수 있습니다.

게임이 시작되면 플레이어는 원정대장을 선택하고 여정을 떠나게 됩니다.

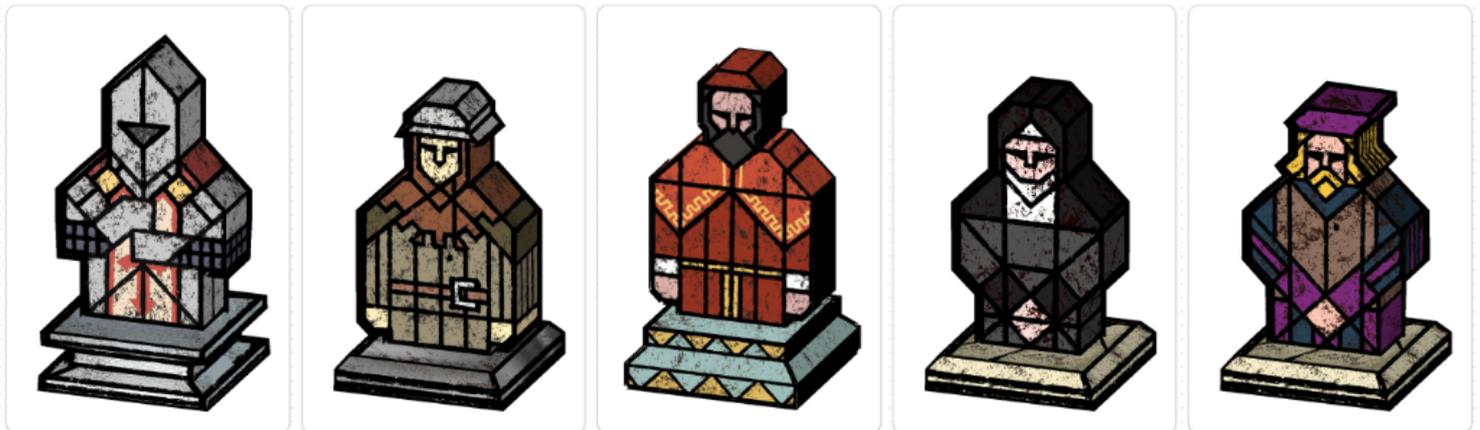
여정을 떠난 플레이어는 최대 3 개의 갈래길 중 자신의 상황을 고려해 이벤트를 선택하고 각 지역의 우두머리를 처치해 마지막 4 지역까지 클리어해야 합니다.

여정을 진행하는 도중 여정 재화(사기, 명성, 은화) 중 하나라도 0 이되면 곧바로 여정 실패로 종료가 되며 우두머리 전투에서 패배했을 때도 마찬가지입니다. 하지만 여정 재화가 0 으로 떨어지지 않고 모든 지역의 우두머리 전투에서 승리하면 여정 성공입니다.



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

마스터 피스는 중세를 배경으로 하고 있어 시대상을 반영한 직업들로 이루어져 있습니다. 용병은 보드 게임의 말 느낌을 참고해 타일에 배치하는 방식과 어울리는 방향으로 디자인했습니다. 마스터 피스에 등장하는 다양한 용병 중 5종 (성기사, 견습기사, 예언자, 수녀, 음유시인 순)



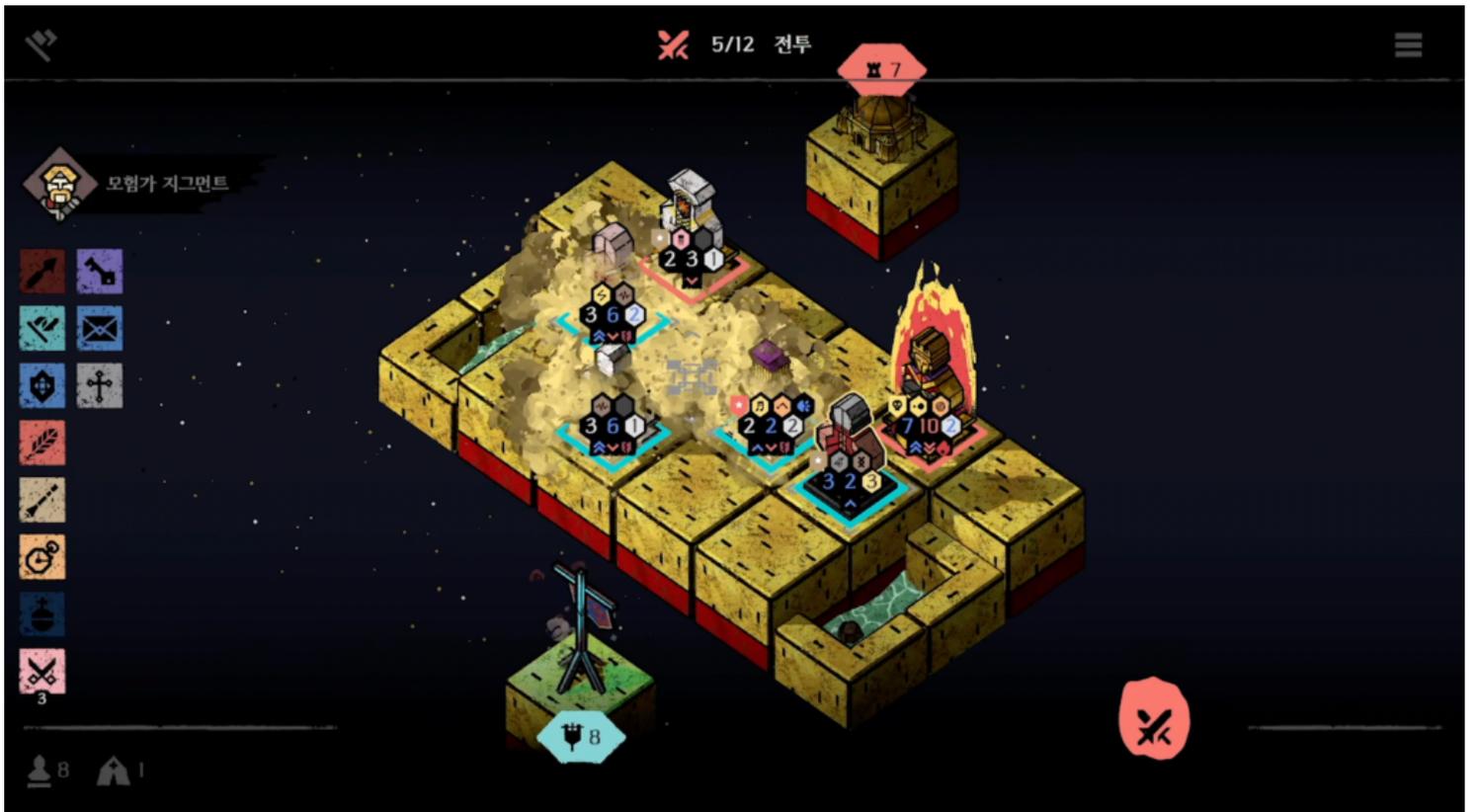
전투 이벤트에서 전투를 진행하는 동안 용병의 스탯이나 상태 등의 많은 정보가 한 눈에 잘 들어오도록 UI 를 배치했습니다.

보스 전투는 일반 전투와 비슷하지만 더 강한 느낌을 주기 위해서 다양한 타일 효과, 텍스처, 이펙트를 추가했습니다. 기획적으로는 깃발대신 요새를 추가해 다른 전투 스타일로 진행되도록 설계했습니다.

일반 전투



보스 전투



카드 이벤트의 내용을 읽으며 플레이어가 세계관을 자연스럽게 이해하고, 몰입도가 증가합니다. 같은 카드라도 다양한 결과가 있어 신중한 선택을 필요로 하며 다양한 플레이를 경험할 수 있습니다.

카드 이벤트



특성 및 유물의 효과를 학습하기 용이하도록 직관적이고, 절제된 컬러를 사용하는 등 심플한 디자인을 사용했습니다.

마스터 피스에 등장하는 특성 및 유물 아이콘 중 10 종



5. 팀원 역할 기술

1. 김준희 팀장 (PM) : 프로젝트 전체 관리, 일정 조정, 전체적인 아트 스타일 결정
2. 김상헌, 신재민 프로 (기획) : 게임 메커니즘 설계, 설정 작성, 레벨 디자인 게임 밸런싱, UI.X 화면 설계
3. 정나은, 석윤경 프로 (개발) : 기술 구현, 주요 시스템 및 기능 개발, 코드 유지보수
4. 최이현, 박민석 프로 (아트) : 아트워크 제작, 캐릭터 디자인 및 3D 제작, 배경 및 환경 그래픽 제작

6. 기타 추가 사항

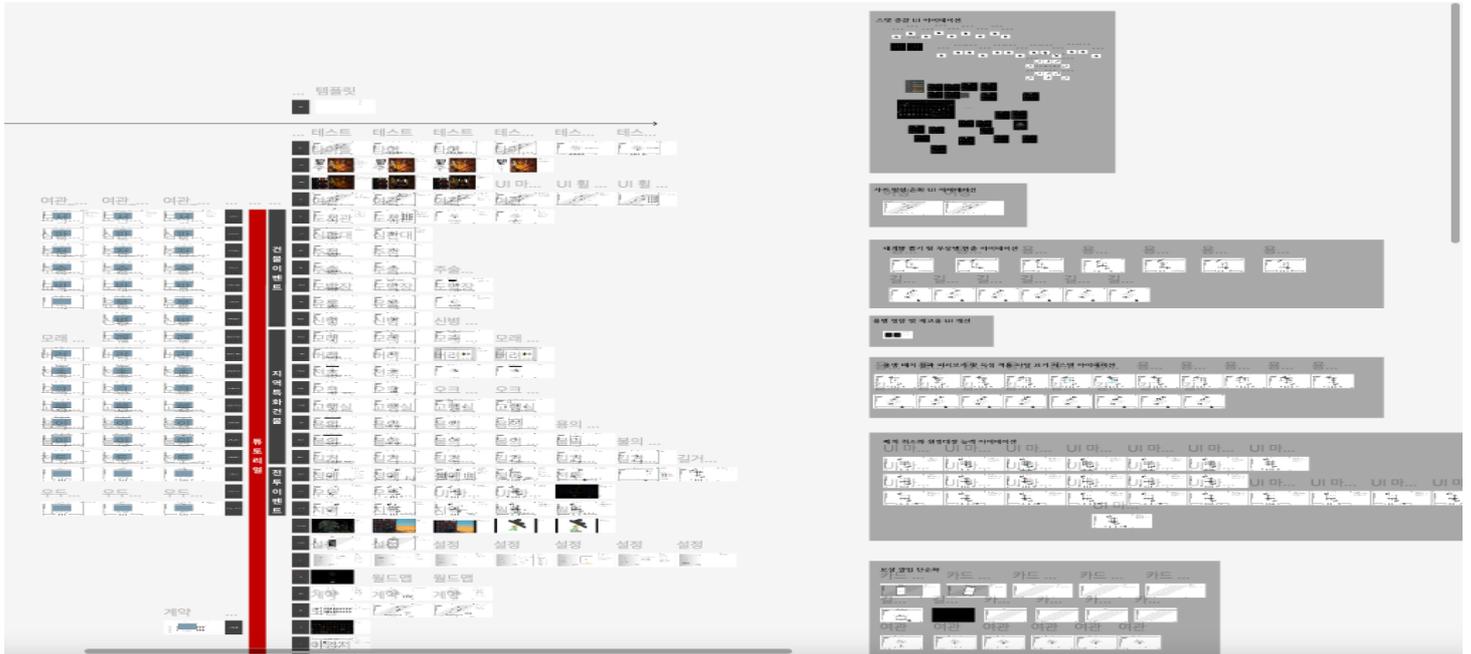
1. 유물 : 유물은 여정 중 전투 승리 보상 및 유물 상점에서 구매 등으로 획득할 수 있는 패시브 아이템입니다. 소지하고 있으면 적재적소에 맞춰 발동되며 기본형, 스택형, 차감형 등이 존재합니다. 유물 효과는 진행중인 여정 중에만 적용되고, 다음 여정에 가져갈 수 없습니다. 어떤 유물을 구매하고, 언즈냐에 따라 전투 및 플레이 양상이 달라져 다양한 빌딩의 재미를 느끼는데 중요합니다.
2. 특성 시너지 : 마스터 피스에 존재하는 수 많은 용병들은 개개인의 고유한 특성을 소지하고 있습니다. 특성 마다 발동 시점과 범위, 대상이 다르기 때문에 다른 특성들과 플레이어는 자신만의 특성 시너지를 생각해내는 것을 기대하고 있습니다.
3. 카드 이벤트 : 카드 이벤트에서 플레이어는 카드 한 장을 뒤집고 2개의 선택지 중 하나를 선택하게 됩니다. 선택지의 결과의 따라 원정대와 자원에 다양한 영향을 받게 됩니다. 또한 지금의 선택이 다음 카드 이벤트에도 영향을 미치기 때문에 신중한 선택이 필요합니다.
4. 야영지 : 마스터 피스에는 야영지 시스템이 존재합니다. 여정을 진행하다보면 건설 자원과 골드를 일정량 획득할 수 있는데요. 두 재화를 가지고 야영지에서 다음 여정을 원활하게 만들어주는 시설을 건설할 수 있습니다. 시설 효과는 용병 영입 비용 감소, 긍정적인 소문 획득 확률 증가 등 총 7개의 시설이 존재합니다. 하지만 건설할 수 있는 타일은 5개로 고정되어 있어, 플레이어의 스타일에 따라 신중하게 건설해야 합니다.
5. 원정대장 능력 : 원정대장은 고유한 능력을 하나씩 가지고 있습니다. 매 전투에서 한 번 사용 가능하며 적군 피해, 아군 강화, 중앙 타일 전략 등 다양한 능력이 존재합니다.

7. 게임 개발 과정 중 에피소드

아트 작업 과정 : 버튼인지 잘 모르겠다는 피드백을 받아 UI 아트를 개편하기로 했었습니다. 그러려면 기존보다 더 어울리면서 개발적으로도 크게 달라지지 않아야 했습니다. 방법은 기존 아트의 틀에서 벗어나 다른 컨셉을 잡는 것입니다. 여러 시도 끝에 밋밋했던 버튼을 입체적으로 수정하고, 마우스 호버 시 효과를 추가하는 등 UI의 대대적인 개편을 위해 여러 시도를 하고 수정했던 화면입니다.



기획 고민 과정 : 모바일 버전의 화면 설계를 PC 버전으로 포팅하는 과정에서 UI 및 조작 방법등이 많이 달라져야 했습니다. 하지만 개발은 이미 진행중이었기에 빠르고, 기존 틀에서 많이 벗어나지 않는 방향성이 필요했습니다. 특히 용병을 터치 해 선택하는 플로우와 용병 위에 마우스를 올려 상세정보 팝업을 띄우는 플로우가 겹쳐 화면을 많이 가리고 불편해져, 최적의 버튼을 추가해 마우스를 올리지 않아도 선택할 수 있는 버튼을 추가하는 등 다양한 방식을 고민하고 두출해낸 결과의 흔적이 담긴 화면입니다.



프로그래밍 고민 과정 : 마스터 피스에는 많은 수의 특성과 유물이 존재합니다. 대부분 각각의 효과는 특히 전투에서 서로에게 많은 영향을 끼치기 때문에 버그 많이 생길 수 밖에 없는데요. 아래 사진은 그러한 버그들을 수 없이 수정하고 고질적인 문제를 해결한 히스토리 화면입니다.

