

인마대전 졸업 작품 발표

2088802 최준영

목차

- ▶ 1. 게임소개
 - ▶ - 소개
 - ▶ - 특징
- ▶ 2. 게임 시스템
- ▶ 3. 영상 시연
- ▶ 4. 향후 계획
- ▶ 5. Q&A

게임 소개

- ▶ 제목 : 인마대전
- ▶ 장르 : 전략 디펜스 게임
- ▶ 개발도구 : Unity 2D, Aseprite
- ▶ 플랫폼 : 모바일
- ▶ 타겟층 : 짧은 시간 플레이를 원하는 플레이어



게임 특징

- ▶ 빠른 전투
- ▶ 유닛은 3기로 단순하지만 자원의 생선을 빠르게 하여 게임을 플레이 하는 내내 계속되는 전투를 하여 짧게 즐길 수 있는 요소를 넣습니다.
- ▶ 캐주얼 그래픽
- ▶ 고화질의 그래픽이 아닌 캐주얼 한 도트그래픽으로 단순한 게임을 주로 플레이하는 10대 20대에게 쉽게 접근할 수 있게 제작되었습니다. 또한 사용하는 모바일에 부담을 덜 주어 성능이 낮은 기종에서도 원활하게 돌아가게 제작되었습니다.

게임 시스템

- ▶ 게임 규칙 : 주기적으로 생성되는 자원을 활용하여 적의 성을 공략
- ▶ 게임 오버 : 적의 공격 받아 일정 이상의 데미지를 받아 플레이어 성의 파괴되면 게임 오버
- ▶ 게임 클리어 조건 : 플레이어 유닛을 생산하여 적의 성을 파괴하면 게임 승리
- ▶ 쉬움 모드 : 플레이어의 자원생산을 초당 1로 두었을 때 적은 초당 0.6정도로 쉽게 깰 수 있게 설정
- ▶ 보통 모드 : 플레이어와 자원 생산을 동일하게 설정
- ▶ 어려움 모드 : 플레이어보다 자원 생산을 더 빠르게하여 일반적인 무지성 소환이 아닌 뽑는 순서와 조합을 고민하게 설정

주요 스크립트

- ▶ 주요 스크립트를 발표하기 전 Bolt란?
- ▶ Bolt는 코딩 없이 노드 기반으로 작성 가능한 비주얼 스크립팅 툴입니다. 코딩으로 인한 개발의 진입 장벽을 조금은 낮춰주고 비 프로그래머가 작업할 때 본인이 생각한 로직이 맞는지 간단히 확인하거나 빠르게 프로토타이핑을 내야 할 경우 사용하기 적절하다고 합니다.

주요 스크립트

The image displays the Unity game engine interface. At the top, the menu bar includes File, Edit, Assets, GameObject, Component, Tools, Window, and Help. The main view shows a 2D game scene with a landscape, buildings, and a character. The Inspector panel on the right shows the properties of the selected 'Base Blue' object, including Transform (Position: X -6, Y -0.3, Z 0; Rotation: X 0, Y 0, Z 0; Scale: X 1, Y 1, Z 1) and Sprite Renderer (Sprite: Base Blue).

The bottom panel shows a detailed flow graph script for an 'Auto' state. The script starts with a 'Start Event' node, followed by a 'While Loop' node. Inside the loop, there is a 'Get Variable Scene' node for 'IsLive', an 'Integer' node with value 2, and a 'Select On String' node with options 'Easy', 'Normal', and 'Default'. The 'Select On String' node branches into three paths: 'Easy' (Float 2), 'Normal' (Float 1.75), and 'Default' (Float 1.5). The 'Easy' path leads to a 'Wait' node with a 'Delay' of 'Unscaled'. The 'Normal' path leads to a 'Wait' node with a 'Delay' of 'Unscaled'. The 'Default' path leads to a 'Wait' node with a 'Delay' of 'Unscaled'. The 'Wait' nodes lead to a 'Branch' node. The 'Branch' node has two outputs: 'True' and 'False'. The 'True' output leads to a 'Set Variable Object' node for 'Cost'. The 'False' output leads to a 'Less' node (A < B) with A = 'Cost' and B = 10. The 'Less' node has two outputs: 'True' and 'False'. The 'True' output leads to an 'Add' node (A + B) with A = 'Cost' and B = 1. The 'False' output leads to a 'Set Variable Object' node for 'Self'.

게임 UI 소개

성 : 파괴되면 게임에서 패배하고 반대로 적 베이스의 성을 파괴하면 게임에서 승리 하게 됩니다. 성을 강화하게 되면 성 위에 마법사가 나와 일정 거리에 접근한 적을 공격하게 됩니다.

체력 바 : 각 성의 현재 체력 상황을 알 수 있습니다.

강화 버튼 : 자원이 10되면 활성화되는 버튼으로 유닛 또는 성을 강화 할 수 있다.

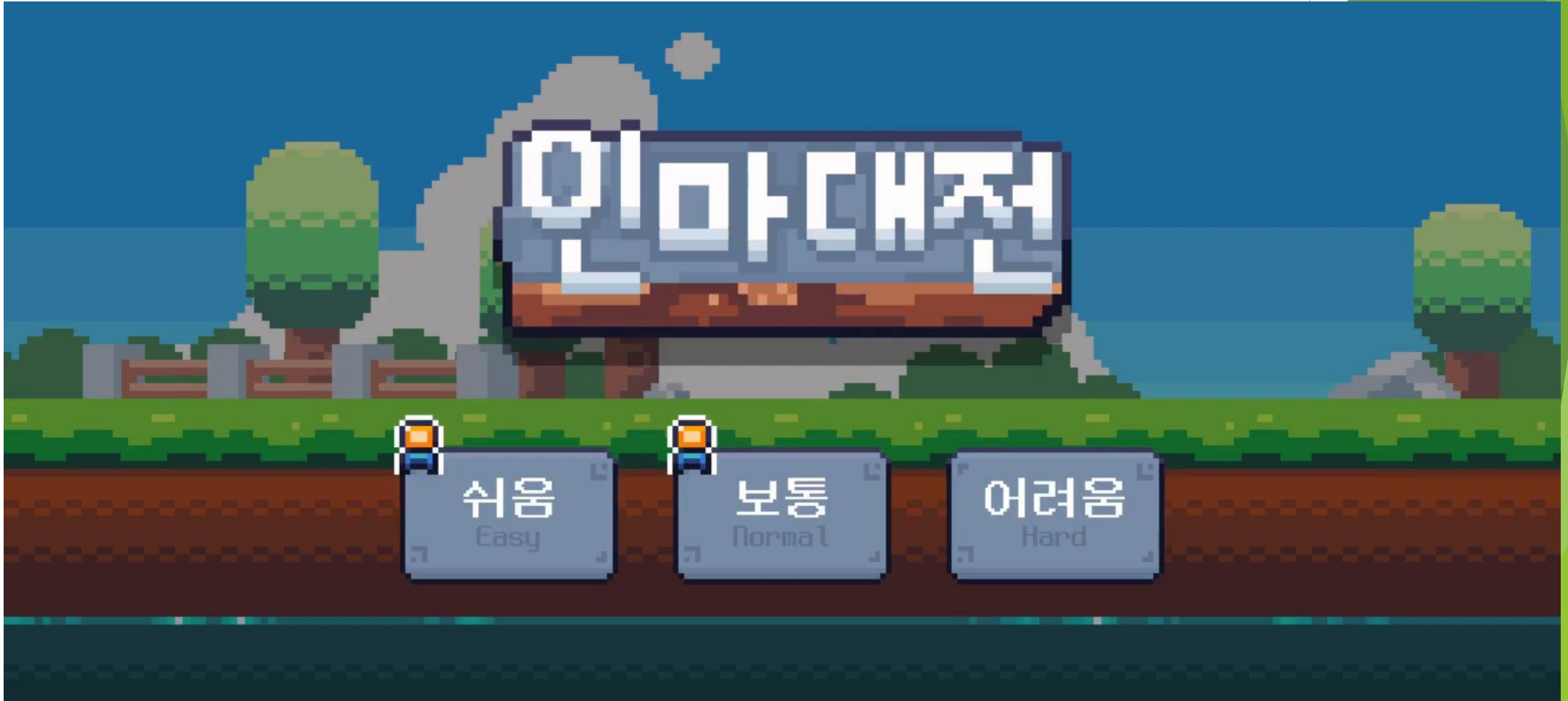
소환 버튼 : 캐릭터 아이콘 기준 왼쪽은 체력, 오른쪽은 공격력, 아래는 소모 자원으로 각 캐릭터의 소모 자원을 사용하여 소환이 가능하며 유닛을 강화하면 체력과 공격력이 강화된다.



자원 게이지 : 플레이어는 1초당 1이 생산되며 일정 자원을 사용하여 유닛 강화, 소환을 할 수 있습니다.

이동 버튼 : 좌,우 버튼을 눌러 게임 화면을 이동 할 수 있습니다.

시연 영상



향후 계획

- ▶ 유닛 추가
- ▶ 게임 판도를 바꿀 필살기 추가



업그레이드 전



업그레이드 후

- ▶ 디자인 수정

Q & A

감사합니다