

Polygon Maze

성과발표회

Polygon Guys

목차

1. 초기 계획

2. 진행 상황

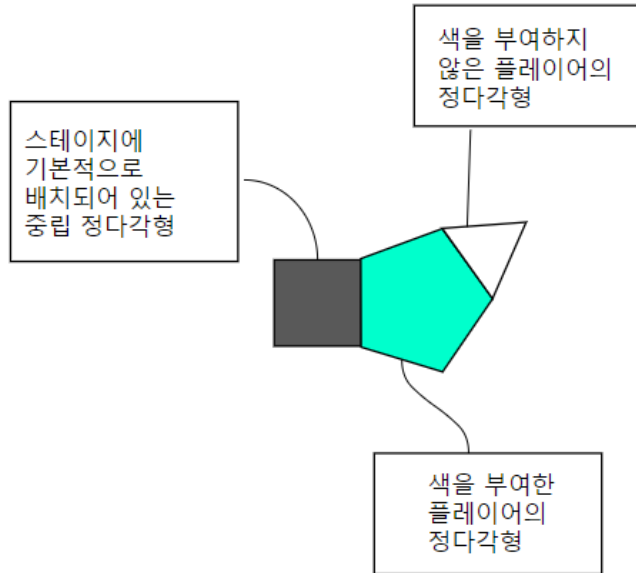
3. 추후 계획

1. 초기 계획

- 퍼즐 & 타워 디펜스를 결합한 게임 기획
- 퍼즐 & 타워 디펜스를 결합한 게임 스테이지 에디터 개발
- 퍼즐 & 타워 디펜스를 결합한 게임 개발
- 퍼즐 & 타워 디펜스를 결합한 게임 배포

2. 진행 상황

2. 진행 상황 - 게임 컨셉

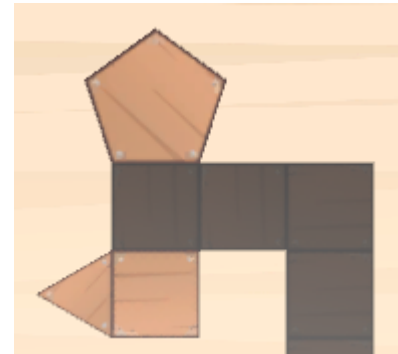


➤ 초기 게임 컨셉

- (1) 다각형 + 다각형 변을 맞게 도형(타워)을 설
- (2) 여러가지 색깔이 존재, 색깔을 도형(타워)에 부여하면 도형(타워)에 특수능력이 생긴다.

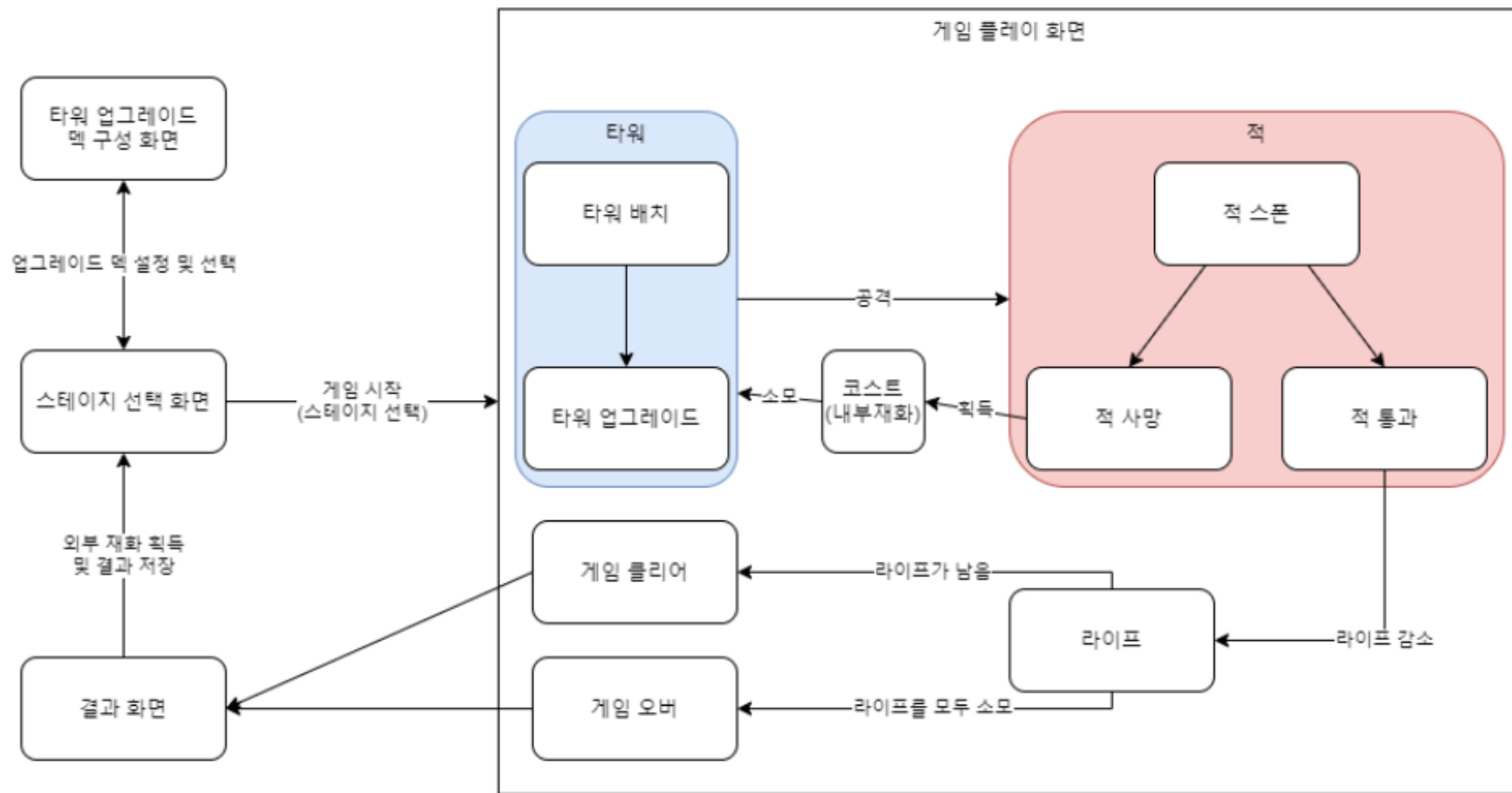
➤ 최종 게임 컨셉

- (1) 다각형 + 다각형 변을 맞게 도형(타워)을 설치
- (2) 여러가지 색깔이 존재, 색깔에 따라 특수한 능력이 있으며, 플레이어가 이를 이용해 필드에 직접 영향을 준다.



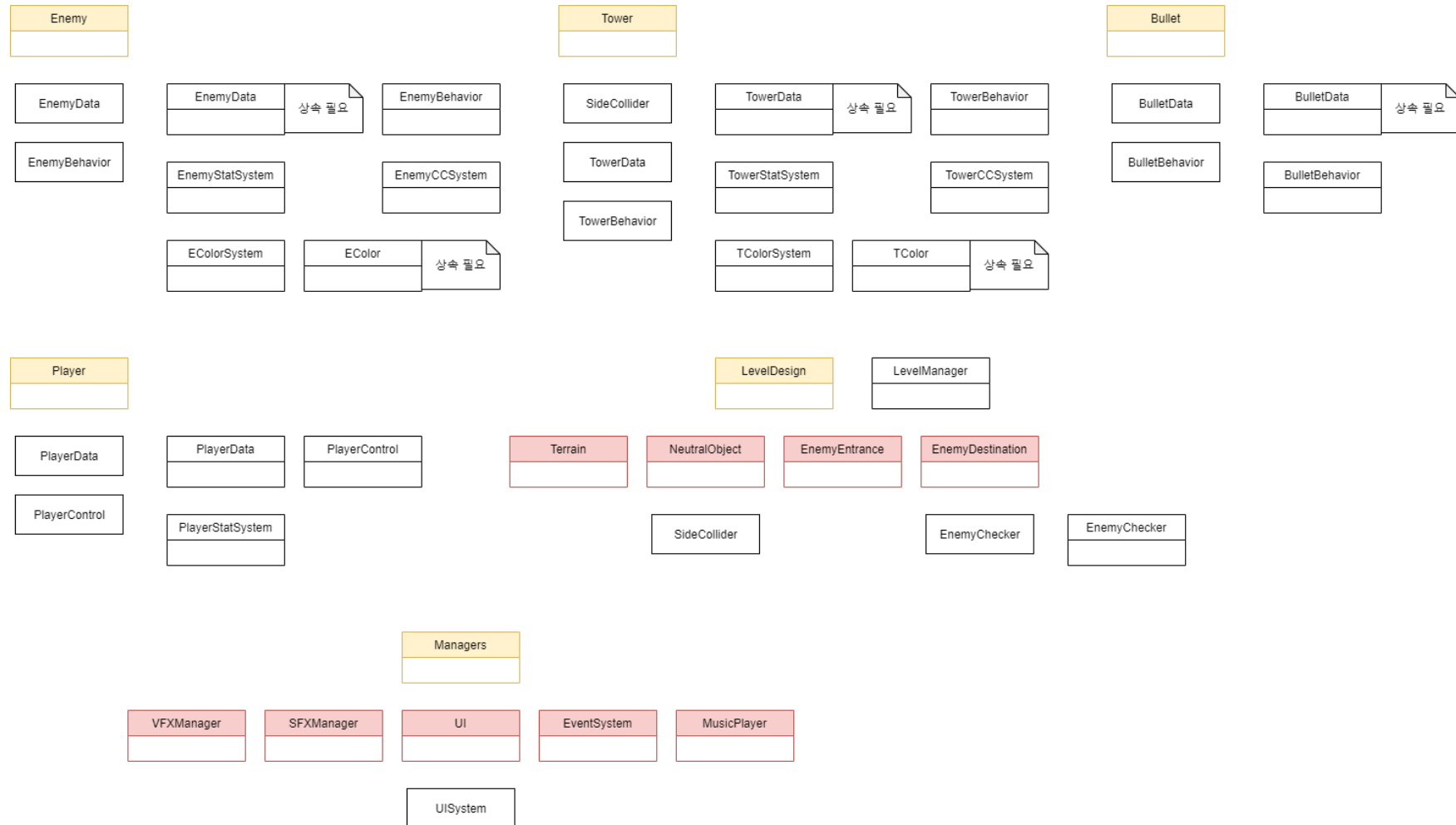
2. 진행 상황 - 게임 기획

- 전체적인 게임 흐름



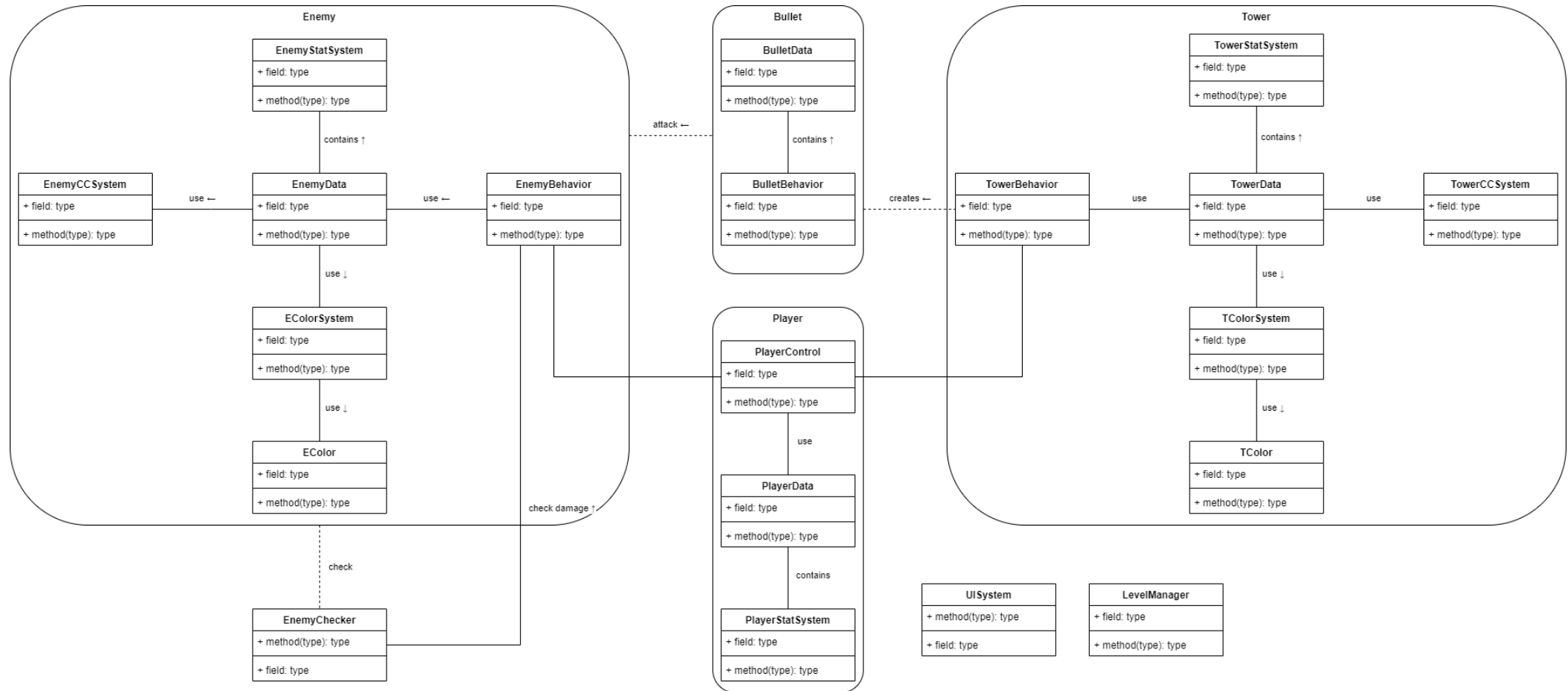
2. 진행 상황 - 게임 설계 (1)

- 게임에 필요한 오브젝트

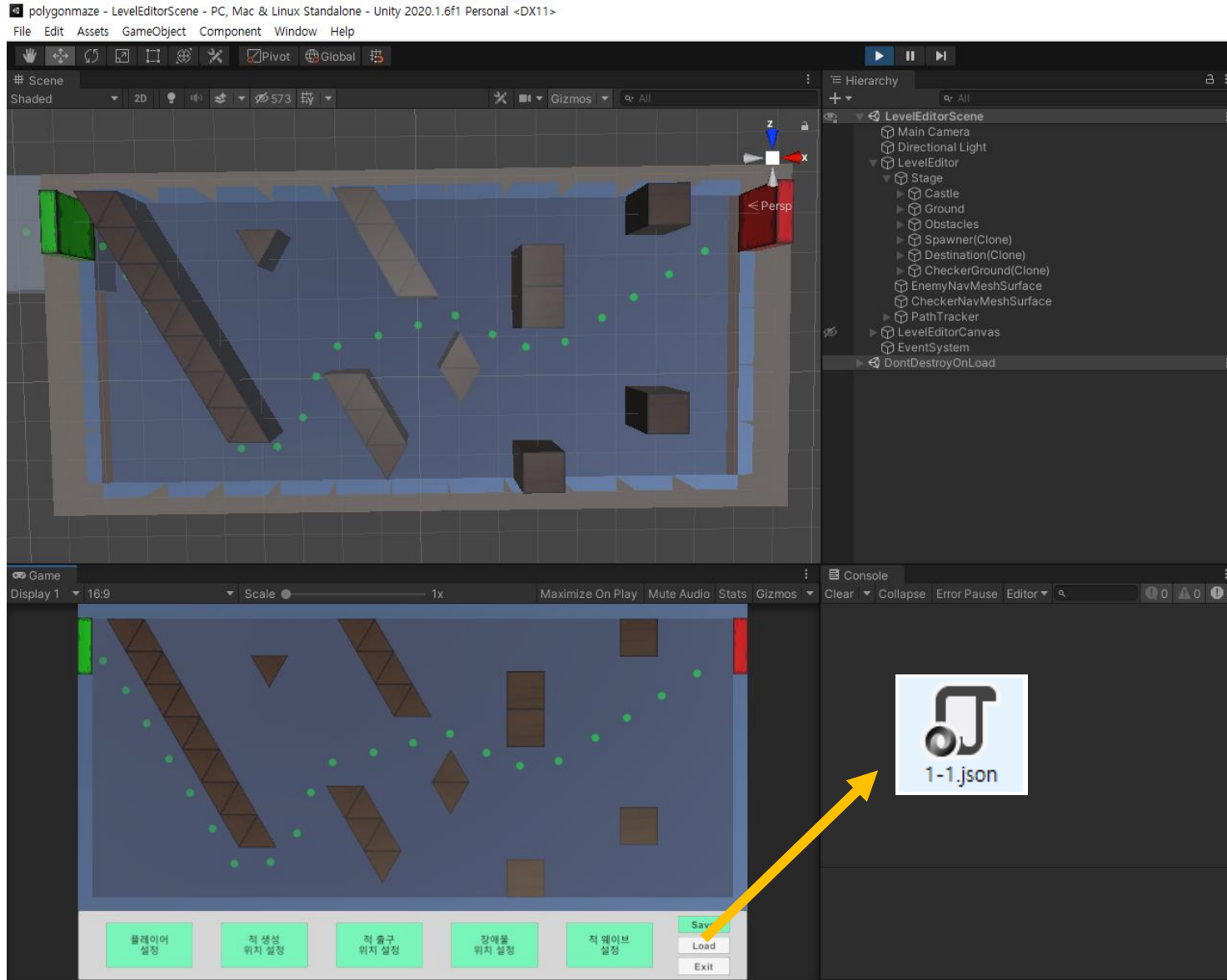


2. 진행 상황 - 게임 설계 (2)

- 게임에 필요한 오브젝트간 관계



2. 진행 상황 - 스테이지 에디터



➤ 스테이지 에디터 필요성
게임의 특성상 많은 스테이지를 필요로 하는데, 이를 유니티 기본 기능으로 스테이지마다 모든 씬을 만들면 많은 시간이 필요하다. 따라서, 게임 전용 스테이지 에디터를 만들어서 스테이지를 양산할 수 있도록 했다.

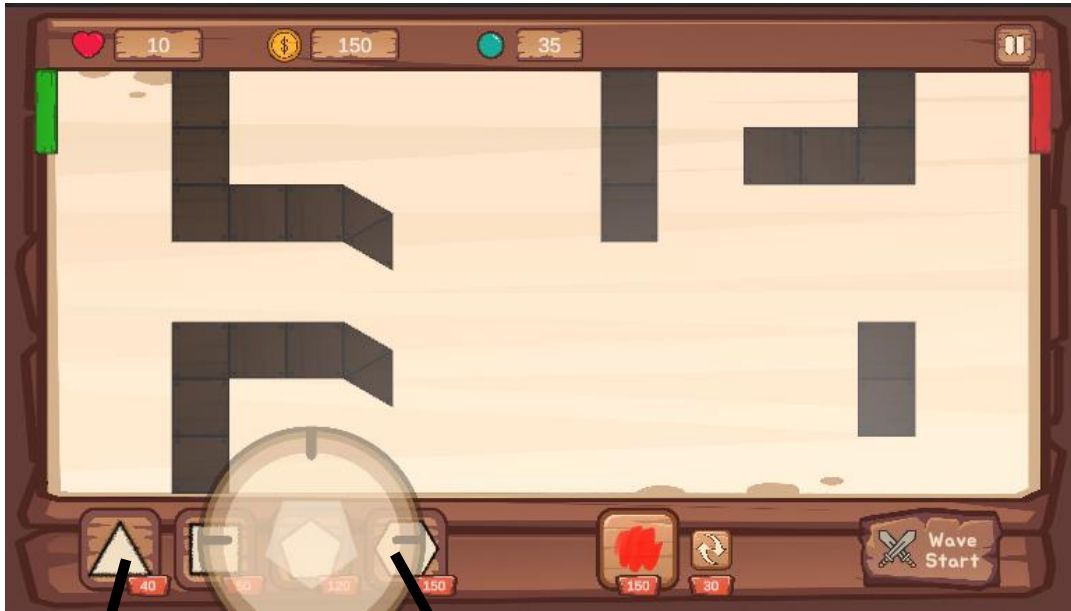
- 스테이지 에디터 기능
- (1) 플레이어 체력, 게임 시작 코스트 설정 가능
 - (2) 드래그를 통해 적 생성 시작 위치, 출구 위치 설정 가능
 - (3) 드래그를 통해 장애물 위치 설정 가능
 - (4) 값 입력으로 적 웨이브 설정
 - (5) 설정한 스테이지를 Json 형식으로 저장 및 불러오기 가능

2. 진행 상황 - 스테이지 기초



2. 진행 상황 - 도형 설치

- 타워 슬롯을 터치해 **드래그**하면 타워 설치 가능!
- 다른 도형의 변에만 설치 가능!



이 원은 타워의 **사정거리**를 나타내요!

타워 슬롯



설치 가능이면 **초록색!**

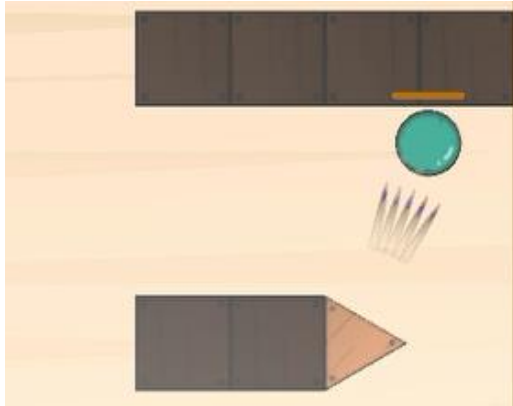


설치 불가능이면 **빨간색**

2. 진행 상황 - 도형 공격

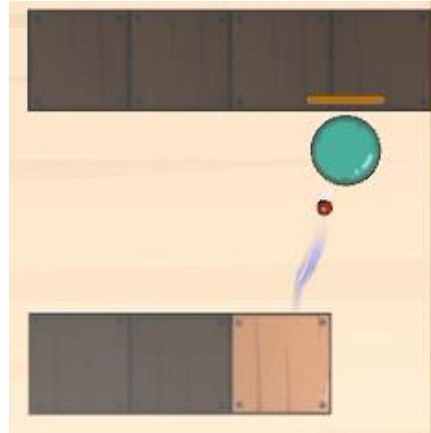
삼각형 공격

5발 공격



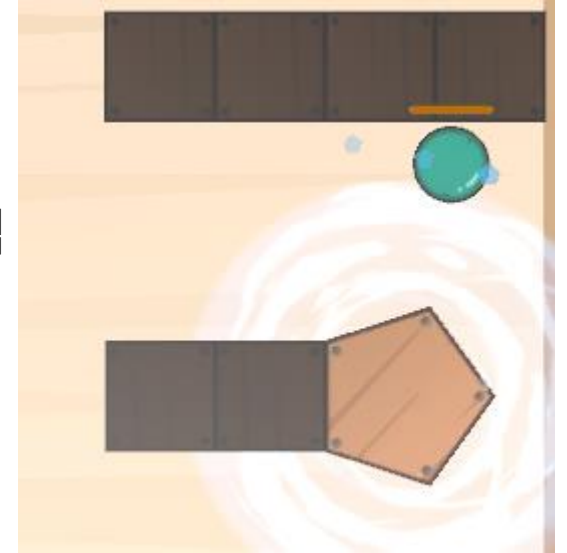
사각형 공격

1발 공격



오각형 공격

범위 공격



육각형 공격

타겟팅 공격
방어력 무시

(1) 공격을 모은 후 적을 타겟팅



(2) 타겟한 적에게 연속 공격



2. 진행 상황 - 적 이동

- 적은 항상 **입구**에서 **출구**로 최단경로로 이동



- 적의 **최단 경로**를 **타워**로 **막으면**,
적의 이동경로를 **변경**할 수 있다.



2. 진행 상황 - 스킬 사용

- 스킬 슬롯을 터치해 **드래그**하면 스킬 사용 가능!



스킬 슬롯

이 원은 스킬의 **유효범위**를 나타내요!

- 스킬 사용



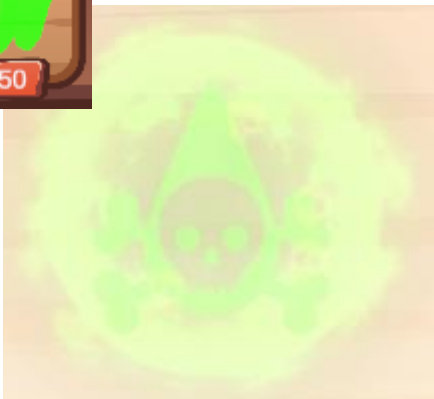
2. 진행 상황 - 구현된 스킬



빨간색 스킬
범위 내의 적에게 피해를 준다.



파란색 스킬
범위 내의 적의 이동속도를 감소시킨다.



초록색 스킬
범위 내의 적에게 지속적으로 피해를 준다.



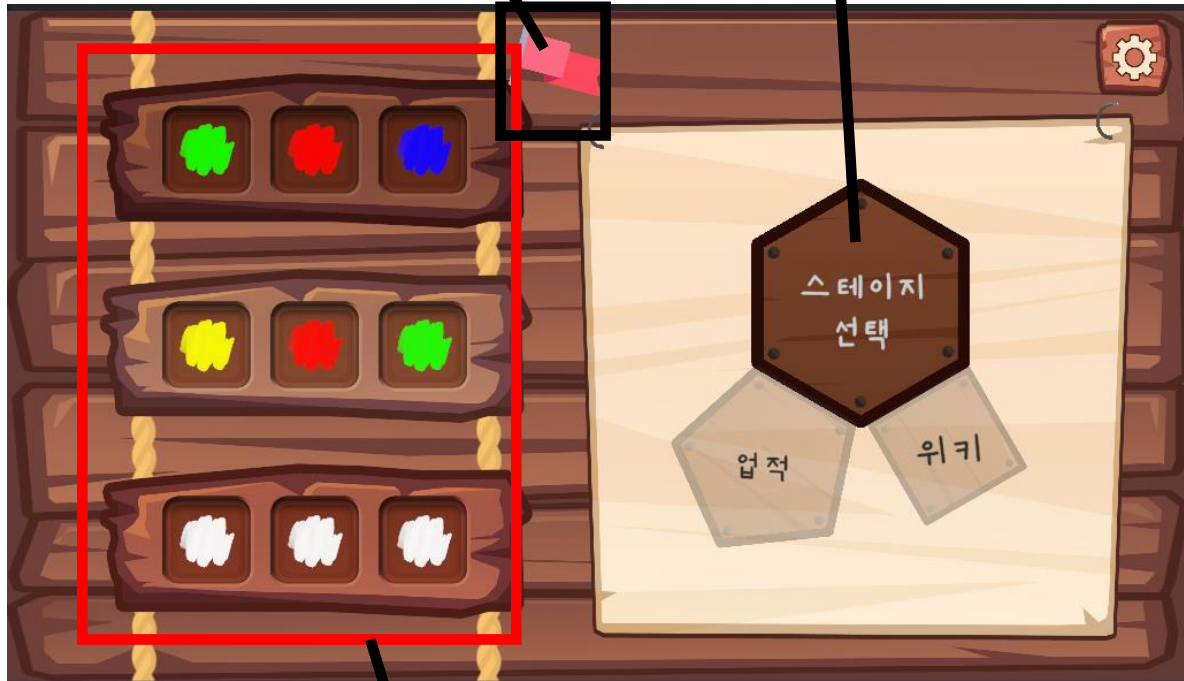
노란색 스킬
범위 내의 타워의 공격력을 증가시킨다.

2. 진행 상황 - UI(덱 편성 및 메뉴)

현재 선택된 덱

스테이지 선택화면으로 이동!

덱을 꾸욱 누르면!



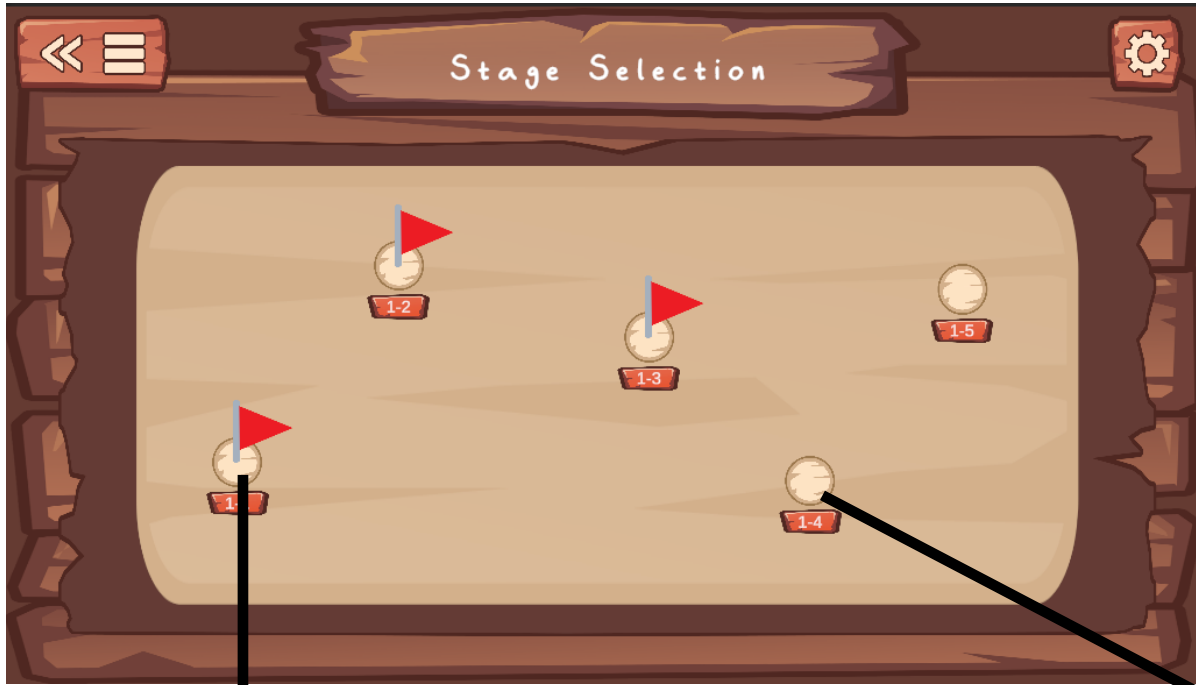
- 덱(=스킬 목록) 편성 UI

플레이어가 가져갈 스킬을 하
나의 **덱으로 편성**
덱 선택 가능



스킬 정보 확인 및 덱 편집 가능!

2. 진행 상황 - UI(스테이지 선택)

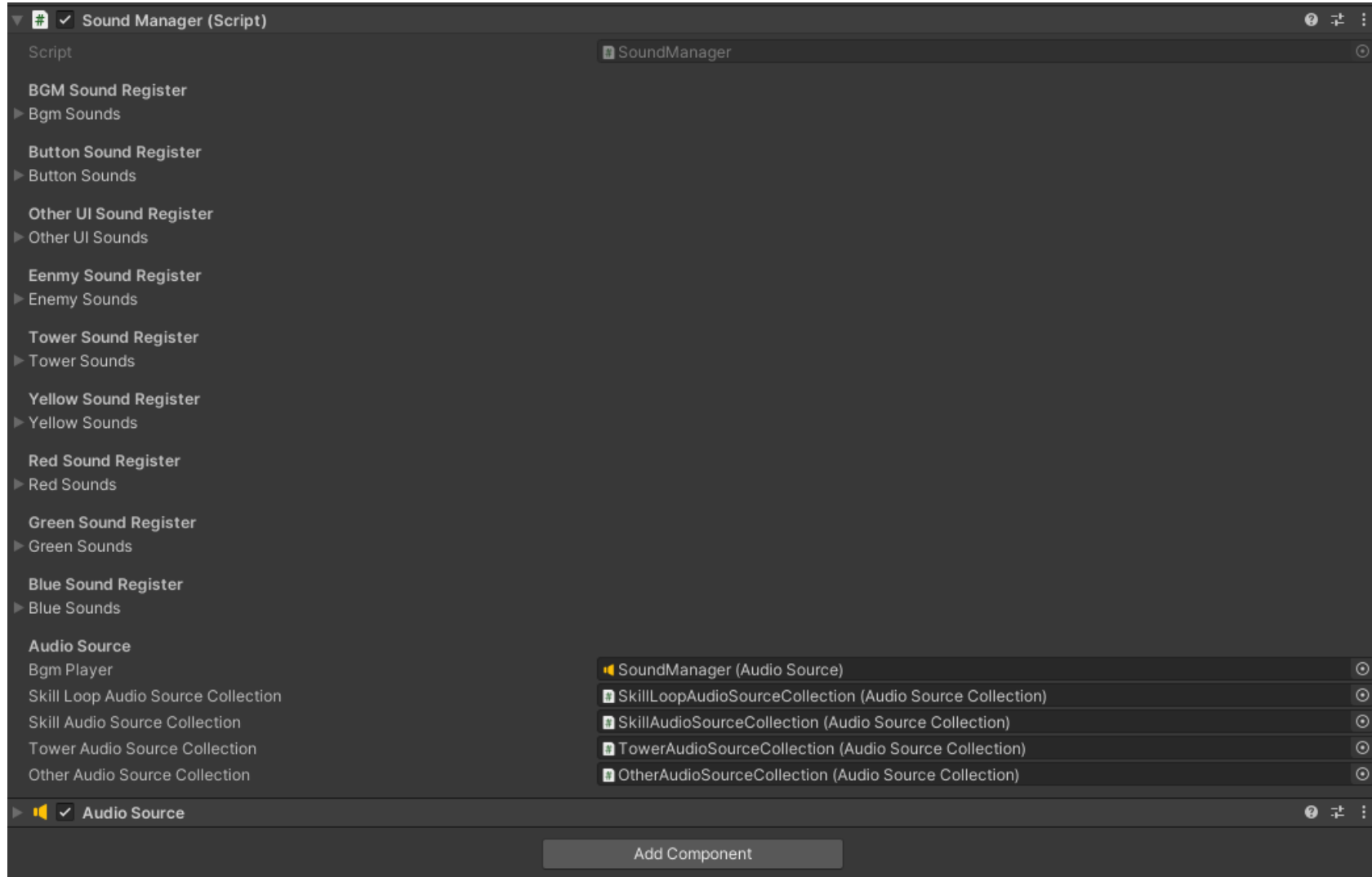


클리어한 스테이지는 깃발이 세워진다.



클릭하면 스테이지에 도전 가능!

2. 진행 상황 - 사운드



게임 배경음

UI 상호작용 효과음

적 사망, 적 탈출 효과음

타워 공격 효과음

스킬 사용 전

스킬 사용 중

스킬 사용 후 효과음

등등.. 적용 완료

3. 추후 계획

1. 게임 배포(구글 플레이)



2. 추가적인 게임 업데이트

- 업적 시스템 추가
- 스테이지 추가
- 스킬 추가
- 각종 버그 수정 등등..

