

젊은 여성을 위한 2차원 캐주얼 게임 개발

김석훈[○], 김수균*, 이사라*, 김효주*, 안성욱**

*배재대학교 전자상거래학과

[○]**배재대학교 게임공학과

e-mail: vambition@daum.net[○]

Development of 2D Casual Game for Young Woman

SeokHun Kim[○], Soo Kyun Kim*, Sara Lee*, HyoJoo Kim*, Syungog An*

*Dept. of Game Engineering, Paichai University

[○]**Dept. of electronic commerce, Paichai University

● 요약 ●

본 논문에서는 UNITY3D 엔진을 사용하여 스마트폰에서 조작할 수 있는 2D 캐주얼 육성 게임을 설계하는 것을 목적으로 한다. UNITY3D 엔진을 사용하는 이유는 소량의 비용으로 멀티 플랫폼을 지원해주고, 한가지의 소스코드를 이용하여 다양한 플랫폼에서 사용할 수 있기 때문이다. 본 논문의 특징으로는 기존에 있는 육성게임에 캐주얼 게임을 더해 미니게임을 넣어서 장르 간의 융합을 이루었고, 10대 20대의 여성, 반려동물을 좋아하는 사람들을 대상으로 하였고, 손쉬운 조작 방법과 아기자기한 강아지의 모습으로 게임을 설계한다.

키워드: 전략 게임(Stratgy Game), 플랫폼(Platform), 유니티(Unity 3D)

I. Introduction

현재 국내의 경우 대다수의 사람들이 스마트폰을 사용하고 있고 주로 이용하는 게임플랫폼을 물었을 때 중복응답을 기준으로 응답자의 87.2%가 모바일 게임을 들었을 정도로 모바일 게임 시장이 성장하였다[1]. 또한 한국콘텐츠진흥원은 올해 국내 모바일게임 시장 규모가 전년 대비 10.6% 성장해 3조9708억 원에 달할 것으로 전망했다[2].

현재 모바일 게임 중에서도 그림1을 참고하면 RPG가 현재 가장 인기 있는 장르로 나타났으며 뒤를 이어 액션, 전략, 스포츠 게임 등이 있다. 국내 모바일 시장의 경우 한 게임이 성공하게 될 때, 비슷한 게임을 많은 회사들이 내놓음으로써 같은 장르의 게임끼리 경쟁을 하게 되는 구조가 많이 보여진다. 그로인해 이미 포화상태인 같은 장르의 새 게임을 출시하고 그것으로 성공을 거두기는 어려운 상황이다. 본 논문은 현재 시장에서 새로운 유행을 이끌 수 있는 게임을 만들고자 Unity를 이용한 2D 육성캐주얼게임 제작을 목표로 하며, 그에 따른 상태구현에 필요한 기술 등을 설명한다.

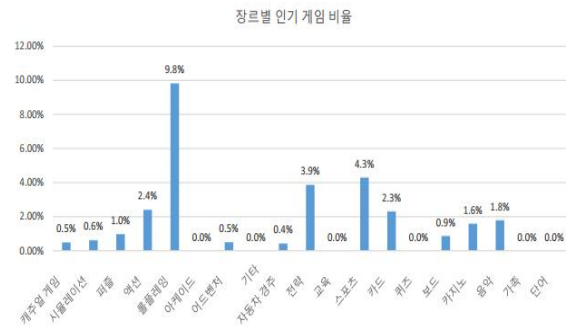


Fig. 1. Popular Game

II. The Proposed Scheme

1. 게임 설계

그림2는 전체적인 게임의 구성을 나타낸다. 처음 게임화면에서 플레이를 하게 될 경우 메인화면으로 이동하게 되며, 메인화면에서 상태체크와 상점, 미니게임선택 화면으로 이어지게 되어있다.

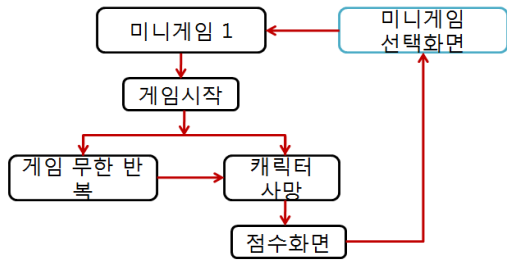


Fig. 2. System Architecture

2. 캐릭터 스프라이트 & 애니메이션

그림 3은 메인화면에서 보게 되는 강아지 전체의 스프라이트 이미지로, 설정되어있는 애니메이션에 따라 좌, 우, 앞, 뒤의 애니메이션이 재생된다. 각 레벨에 따른 다른 이미지를 볼 수 있다.



Fig. 3. Character Image

3. 실행 결과

본 논문에서 제시한 게임은 윈도우7 64bit, 인텔 코어 i5-3470 3.20Ghz에서 제작하였다. 이미지 제작은 어도비 포토샵을 사용하였고, 프로그램 소스코드는 C#을 이용하였으며, UNITY 엔진 5.1.0[3]버전[3]으로 제작했다.

그림 4는 본 논문에서 개발한 시작화면의 일부이다.



Fig. 4. Start

III. Conclusions

본 논문은 육성게임에 남녀노소 누구나 쉽게 즐길 수 있는 캐주얼 게임을 더해 융합 된 것이 특징으로, 모바일게임으로써 언제나 어디서나 플레이 가능하다는 장점을 가지고 있다.

REFERENCES

- [1] <http://www.hankyung.com/news/app/newsview.php?aid=2016052627781>
- [2] <http://kind.krx.co.kr/external/2015/06/26/000335/20150626000679/11200.html>
- [3] Terry Norton, Learning C# by Developing Games with Unity 3D Beginner's Guide, Packt Publishing, September 25, (2013).