

실시간 멀티플레이 비대칭 PvP 게임 < 5분 레이드 >

팀 명 모몽(MoMong)

팀 원 김태운, 성진호,
임한결, 정재욱

지도교수 고육

멘 토 정승찬 (Unity Korea)

개발 동기 및 목적

1 vs 3 PvP 레이드 게임

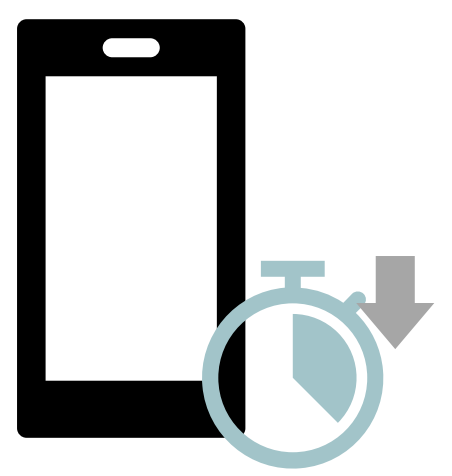
실시간 멀티플레이어 레이드 보스 역할로 플레이 가능

개발 동기 및 목적

넷코드를 활용한 개발이 어려운 일임은 알지만, 실시간 멀티플레이어 게임 시장을 노리기 위해 멀티플레이어 게임을 제작 하는 것에 도전하고자 했다.

인디 게임 개발 작업에서 Unity Game Services 와 AWS 와 Spring Backend를 활용한 규모있는 온라인 멀티 플레이를 구현하여 실제 현장에서 활용할 수 있는 기술을 익히고자 하는게 목적이다. 나아가 프로젝트의 완성도를 높여 상업성 있는 온라인 게임을 완성해서 실제 출시를 목표로 하고 있다.

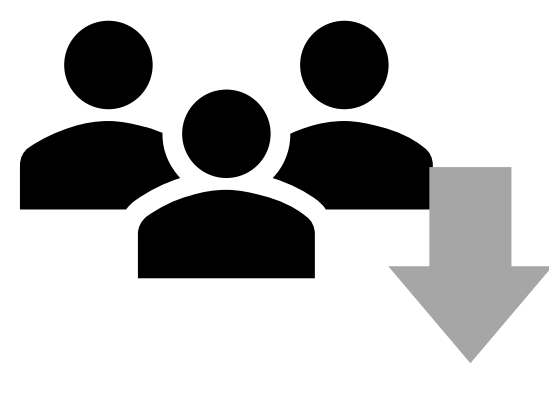
게임 시장 동향 분석



모바일 게임 시장의
짙고 빠른 템포 선호



플레이 타임이 부담스러운
레이드 장르



극도로 적은 실시간
멀티플레이어 인디게임

개발 내용

1 가디언과 보스 플레이어

- 1명의 보스 역할 플레이어는 강력한 스킬을 통해 가디언을 처치하고 세계를 정복한다.
- 3명의 가디언 역할 플레이어는 다양한 역할군을 골라서 서로 협동하여 보스를 저지한다.



2 특성 시스템

- 자신만의 특성을 골라 전략 구축이 기능 Perk 시스템
- 여러 특성 중 3가지를 선택해 다양한 전투 플레이를 경험할 수 있다.

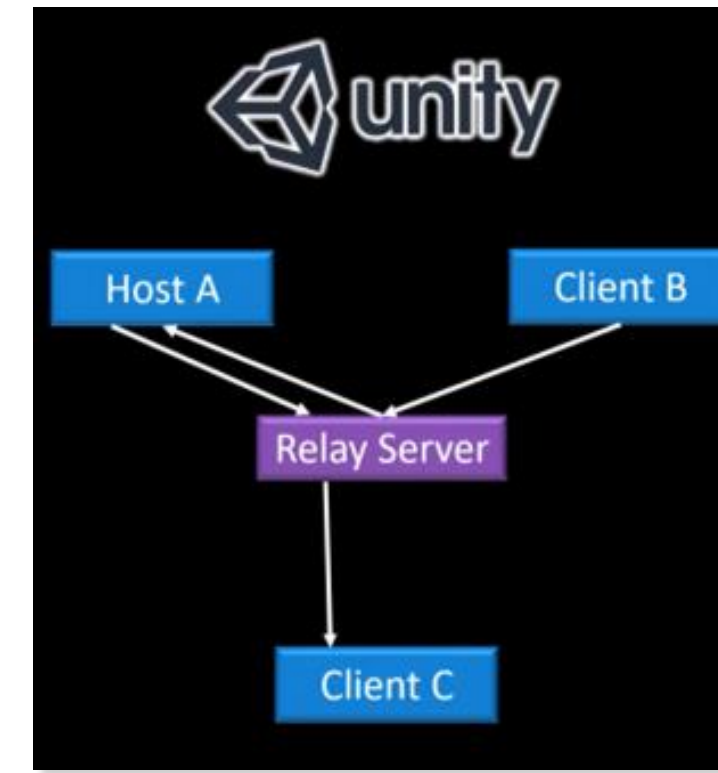


3 네트워크를 통한 실시간 전투

- 보스 유저 1명과 가디언 유저 3명을 잡아주는 매칭 시스템
- 보스와 가디언이 화려한 스킬을 사용하며 벌이는 실시간 전투
- 전적 및 피해량 등 구체적인 게임 통계 데이터베이스 제공

주요기술

Unity Gaming Services



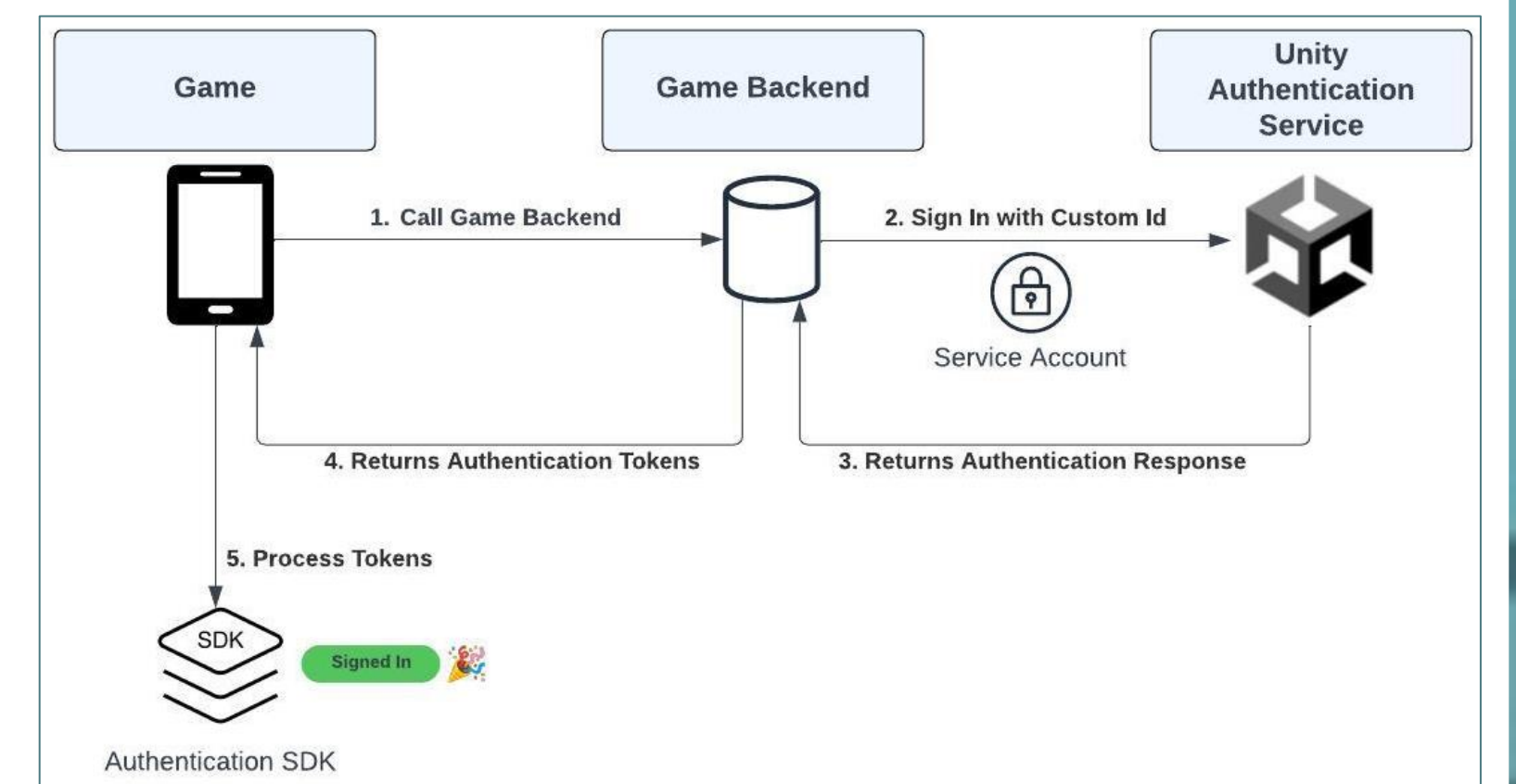
Relay

유니티에서 지원하는 Relay 서버를 활용한 Client-Host P2P Connection 방식

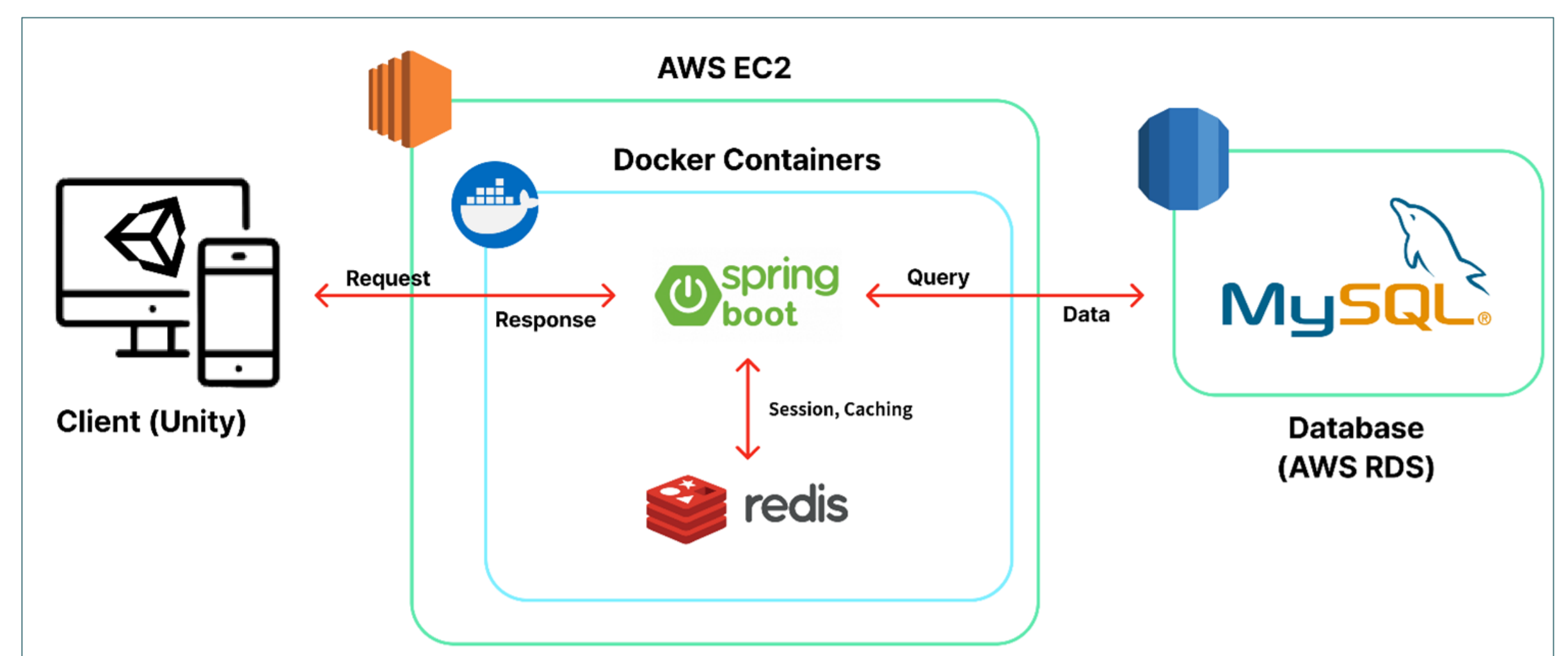
Dedicated Server를 사용하지 않는 선에서 가장 안정적인 연결

Authentication

Authentication Service 연동을 통해 Google 로그인 등 다른 소셜 인증서비스와의 연동 네트워크 기술 활용 위주 기술

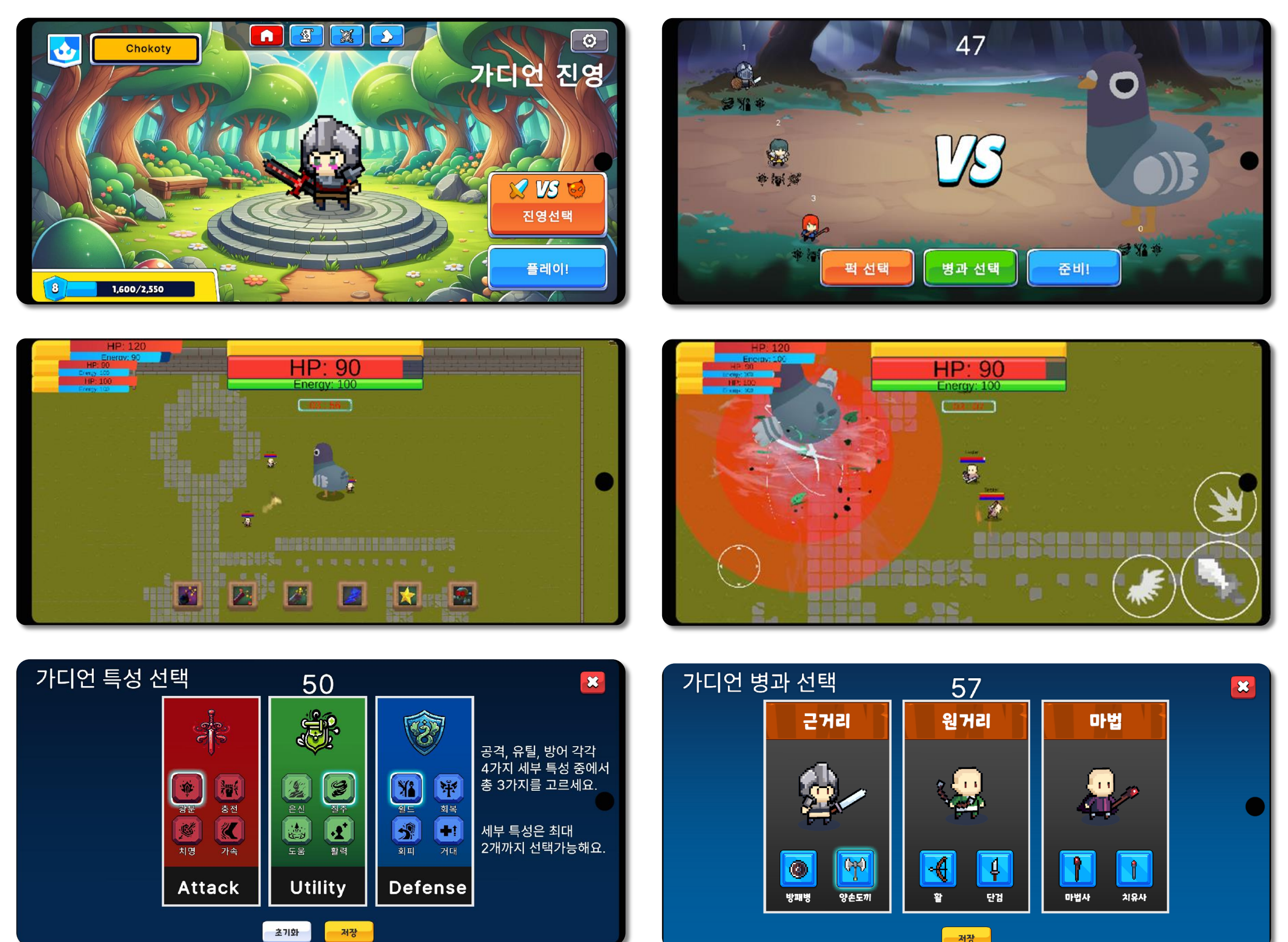


REST API 서버



HTTP API Server(Spring)을 활용하여 유저 정보, 게임 결과 및 통계 등의 데이터 저장 및 활용

결과 및 분석



- 실시간 넷코드의 작동 여부 확인
- 컴퓨터와 모바일 환경 간의 크로스 플랫폼 게임플레이 작동 확인
- 특성 및 병과에 따른 게임플레이 밸런싱에 시간 소요가 클 것으로 분석된다.
- 백엔드 데이터베이스와의 통신 원활: 차후 모든 플레이 데이터를 바탕으로 출시 이후에도 밸런싱 진행 예정
- 이후, 스팀, 구글 플레이스토어, 앱스토어에 출시 예정

