

War of the Stars

컴퓨터소프트웨어전공 | 0.The Fool | 송태근, 강승묵, 이정민 | 장중혁
교수님 | 산학연계업체명 (*해당사항 있을 경우 기재)

작품 요약(배경 및 목적)

현재의 TCG 게임 시장의 게임들은 파워 인플레 현상으로 인해 게임의 재미와 랜덤성을 해치고, 경험을 손상시키며, 특정 카드군에 대한 혐오감을 일으킴과 동시에 전략적 다양성을 저하시킴.

그러한 파워 인플레 현상을 해결하여 TCG 카드게임의 문제를 없애고자 하는 목적의 첫 걸음으로써 작품을 설계 및 제작

작품 소개

개념 및 설계

1 vs 1 형식의 대칭형 PVP
카드게임을 설계

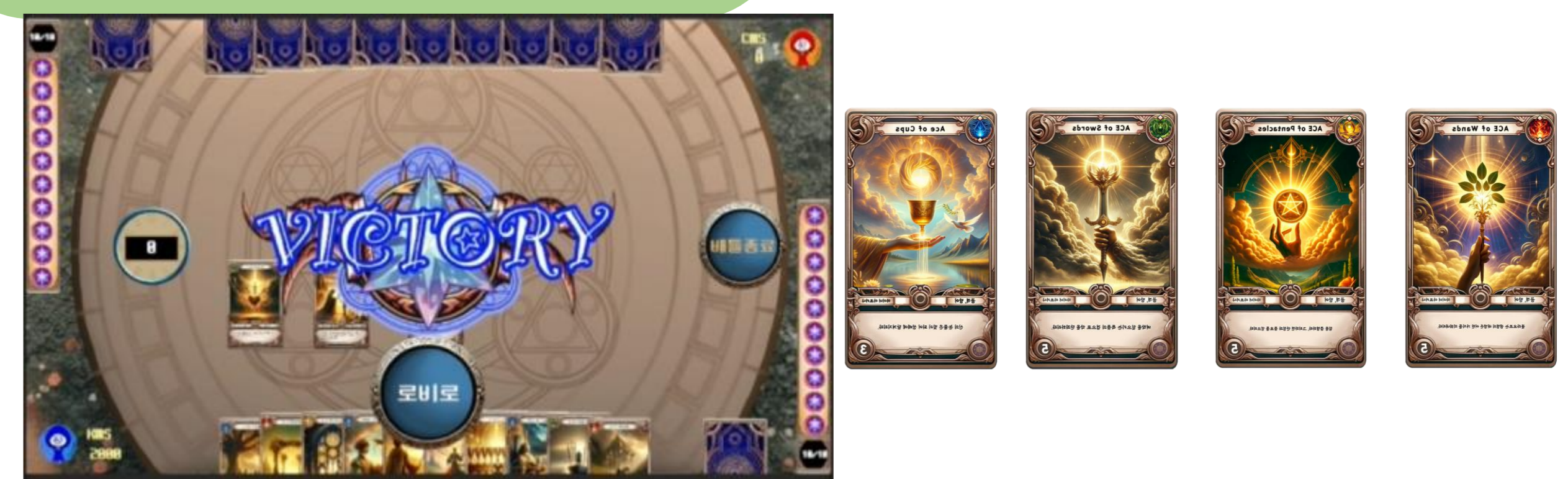
사용기술(작동 원리)

유니티엔진 및 포톤네트워크

작품 특징

- 양 측의 플레이어가 서로 동일한 카드덱을 가지고 승부를 내는 형식

결과물(사진)



기대효과

1. 카드 밸런스의 용이성: 고정된 카드 수는 개발자가 게임 밸런스를 더 잘 조정하게 하며, 모든 카드가 동등하게 경쟁할 수 있도록 합니다.
2. 플레이어 경험의 일관성: 플레이어들은 전체 카드 세트를 더 잘 이해하고 예측할 수 있어, 전략을 더 잘 세우고 게임에 더 깊이 몰입할 수 있습니다.
3. 장기적인 게임의 지속 가능성: 카드 수의 고정은 개발자가 새로운 카드를 추가하는 대신 기존 카드의 밸런스 조정과 새로운 게임 메커니즘의 도입에 집중하게 합니다.

이러한 전략은 기존 TCG와 차별화된 경쟁력을 제공하며, 플레이어에게 더 공정하고 균형 잡힌 경험을 선사합니다. 고정된 카드 수, 정기적인 업데이트 및 플레이어 피드백의 활용, 창의적인 게임 메커니즘의 도입은 이 유니티 기반 카드 게임을 시장에서 독특하고 지속 가능한 제품으로 만드는 중요한 요소입니다.



대구대학교
공학교육혁신센터



대구대학교
공과대학



대구대학교
정보통신대학



대구대학교
시학부