자작 게임 · 현대전 오토배틀러 (PC)

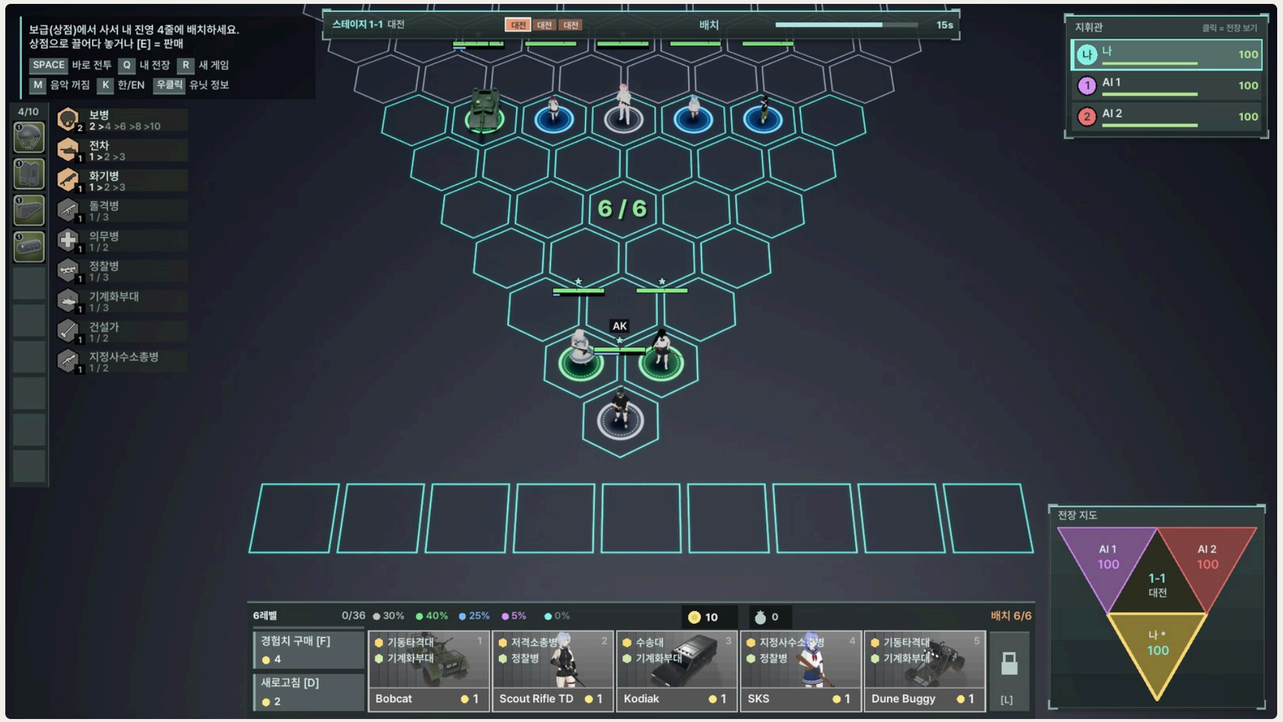
워토체스

기획 포트폴리오

자작 게임, 3인 난전 현대전 오토배틀러의 게임 규칙과 전투 밸런스 기획

서민관 · 전투 기획자 · zoowif3@naver.com





인게임 화면. 배치 단계

현대전 오토배틀러 (PC)

프로젝트 개요

워토체스는 세 명이 한 전장에서 동시에 싸우는 현대전 오토배틀러(PC)다. 언리얼 엔진 5로 2026년 11월에 착수한 1인 개발 프로젝트이며, 스팀 무료 출시를 준비하고 있다.

44종 — 유닛
코스트 1~5, 유닛마다 고유 스킬 1개

18종 — 직업군
직업군 14종 + 시너지 4종

27종 — 파츠
시너지 단계 보상으로 지급

프로젝트 개요

1인 개발 역할

기획과 밸런스 수치는 직접 작성했다.

기획	게임 규칙 · 직업군 · 스킬 기획
밸런스	전투 밸런스 수치 직접 작성 · 조정
아트 · UI	시안을 비교해 선택
구현	코드 · 모델 구현은 AI 코딩 도구 활용

한 판의 흐름: 구매, 배치, 자동 전투

마지막 한 명이 남을 때까지 라운드를 반복한다.

01

보급

유닛 구매

02

배치

내 진영 · 20초

03

자동 전투

3명 동시

04

순위 정산

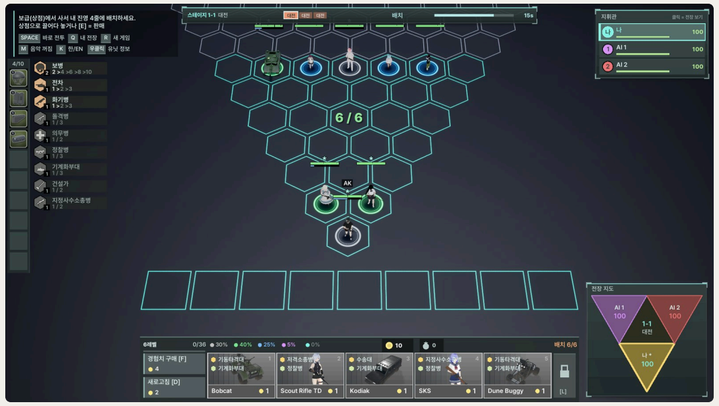
골드 · 지휘관 체력

05

탈락과 승리

체력 0 = 탈락

최후 1인 승리



인게임 화면. 배치 단계



인게임 화면. 전투 단계

핵심 설계

레퍼런스에서 바꾼 세 가지

레퍼런스는 팀파이트 택틱스다. 상점 · 성급 · 경제 규칙을 먼저 그대로 구현해 8인 대전 판으로 시스템 동작을 확인했다. 그 위에서 세 가지를 바꿨다.

핵심 설계

바꾼 세 가지

01

1대1 대전에서

3인 동시 난전

삼각형 전장의 세 꼭짓점에서 세 진영이 한꺼번에 싸운다.

02

조합 아이템에서

시너지 보상 파츠

시너지 단계를 채우면 파츠를 받고, 단계가 꺼지면 회수된다.

03

물리 · 마법 2계열에서

공격력 단일

마법 피해 · 마법 저항 · 주문력을 없애고 스킬 계수를 공격력 비례로 맞췄다.

핵심 설계 ① 3인 동시 난전

삼각형 전장

육각 칸으로 된 큰 삼각형을 넷으로 나눴다. 꼭짓점 세 곳이 각자의 진영이고, 가운데 중립 지형에는 준비 중에 배치할 수 없다. 크기 시안 4종을 비교해 확정했다.

17칸 — 한 변
육각 칸 삼각형

28칸 — 진영
꼭짓점 3곳, 각 28칸

69칸 — 중립 지형
준비 중 배치 불가



인게임 화면. 전투 단계. 세 진영이 칸 색으로 나뉜다

핵심 설계 ① 3인 동시 난전

1·2·3등으로 정산

전투가 끝나면 세 진영을 순위로 나눠 골드와 피해를 정한다.

1등

골드 3

- 연승 +1

2등

골드 2

- 연승 · 연패 유지
- 스테이지 피해

3등

골드 1

- 연패 +1
- 스테이지 피해 + 남은 기물 피해

핵심 설계 ② 시너지 보상 파츠

직업군은 전투 효과, 시너지는 파츠 지급

유닛은 직업군 1개를 갖고, 직업군은 시너지 4종 중 하나에 속한다. 직업군 14종 + 시너지 4종.

2 · 4 · 6 · 8 · 10명

보병

소속 직업군

돌격병 · 의무병

단계 보상

방탄모 · 방탄복 · 손잡이 · 총구 장치

3 · 6 · 9명

정찰병

소속 직업군

지정사수소총병 · 저격소총병 · 사냥꾼

단계 보상

조준경 · 소음기 · 길리슈트

6명: 상대 진영 안개 걷힘

3 · 6 · 10명

기계화부대

소속 직업군

수송대 · 전차 · 기동타격대 · 자주포 · 공중타격

단계 보상

기름 · 공구

2 · 4 · 6명

건설가

소속 직업군

포병 · 화기병

단계 보상

건설병 · 전술조끼

직업군 효과: 수송대 라운드 골드 증가 · 저격소총병 아군 방어력 관통 · 전차 아군 내구력 · 기동타격대 흡혈 + 추가 피해 · 포병 치명타 · 출혈

핵심 설계 ② 시너지 보상 파츠

시너지 단계에 묶인 보상

부위별 1개

장착 부위 수는 보병 4 · 정찰병 3 · 기계화부대 2 · 건설가 1.

쏠수록 쌓이는 효과

손잡이는 3발마다 공격 속도, 총구 장치는 3발마다 공격력이 쌓인다.

단계에 묶인 보상

단계가 꺼지면 지급된 파츠를 회수하고, 다시 켜지면 재지급한다.

안개

정찰병 6명을 채우기 전에는 상대 진영이 안개로 가려진다.



인게임 화면. 전투 단계. 왼쪽 아래는 유닛별 준 피해 표

핵심 설계 ② 시너지 보상 파츠

건설병이 짓는 건물

건설

건설병이 전투 시작 시 그 자리에 기관포대 · 박격포 · CIWS를 짓는다. 인원을 차지하지 않는다.

건물 능력치

판 위 건설가 유닛의 평균 성급을 따른다. 1명만 올라도 반영된다.

전투 밸런스 ③ 공격력 단일

공격력 하나로 정리

개편 전

물리 · 마법 2계열

- 레퍼런스 직업 배율 × 코스트 기준값
- 공격력 · 주문력 / 방어력 · 마법 저항
- 스킬마다 물리 · 마법 계수 구분

개편 후

공격력 단일

- 직업군별 '1코 기준 + 코스트당 증가'
- 마법 피해 · 마법 저항 · 주문력 삭제
- 스킬 계수 = 공격력 비례

직업군별 공격 속도 · 공격력 · 방어력 · 체력 · 이동 속도 · 마나를 직접 입력했다.

피해량 표로 확인하고 다시 조정

수치는 편집 보드에서 고치고 게임 데이터 표로 일괄 반영한 뒤, 플레이하고 다시 조정한다.

개발실

성급 · 파츠를 바꿔 가며 허수아비 상대로 피해 · 초당 피해를 확인한다.

전투실

양쪽을 직접 배치하고 실시간 피해량 표를 확인한다.

라운드 결과 표

세 진영의 유닛별 피해량 · 받은 피해량 · 회복량을 본다.

AI 자동 대국

배속으로 한 판 전체를 진행한다.



라운드 결과 표. 세 진영의 유닛별 피해량을 한 화면에서 본다.

제작 방식

데이터 표로 움직이는 게임

모든 구성이 표

유닛 · 직업군 · 파츠 · 라운드 일정 · 설정. 코드 수정 없이 수치와 구성을 바꾼다.

표 한 벌 = 판 하나

같은 오토체스 시스템 위에 다른 컨셉의 판을 올릴 수 있는 구조.

스킬은 유형 조합

단일 · 범위 · 직선 · 돌진 · 보호막 · 소환 등을 조합해 구성한다.

사설 방

6자리 방 코드로 접속, 빈자리는 AI. 친구와 실제 접속 시험을 진행했다.

튜토리얼 · 덱 구성

직접 해 보는 튜토리얼, 덱 구성, 한국어 · 영어.

무료 플레이

판매는 지휘관 스킨뿐, 뽑기 없음.

감사합니다

3인 난전 오토배틀러 워토체스의 게임 규칙과 전투 밸런스 기획

레퍼런스에서 바꾼 세 가지

3인 동시 난전

삼각형 전장과 순위 정산

시너지 보상 파츠

단계에 묶인 지급과 회수, 건설

공격력 단일

능력치 체계 개편과 수치 검증

서민관 · 전투 기획자 · zoowif3@naver.com