게임서버 프로그래밍 텀 프로젝트 기획서

학과 : 게임공학부 엔터테인먼트 컴퓨팅전공

학번 : 2017184004

이름 : 김기윤

# 1. 개발 환경

* OS : Windows 10
* IDE : Visual Studio 2019
* 네트워크 모델 : 멀티쓰레드 IOCP
* 언어 : C/C++

# 2. 게임 구현 과제

- 기술

* MMORPG 제작
* 멀티쓰레드 IOCP이용
  + 동접 3000
* DB
  + 사용자의 정보 저장
* Script
  + 몬스터 배치
  + 보스몬스터의 다양한 공격 패턴
* 컨텐츠
* 플레이어 이동
  + W, A, S, D로 이동
* 장애물
* NPC-AI( NPC, 일반 몬스터, 보스 몬스터)
* AI길찾기
* 전투메시지
* 몬스터 배치 및 밸런스
* 맵 제작
  + 2000X2000
  + 20X20 Window(시야 15x15)
  + 장애물 존재
* 아이템 시스템
  + 즉시 소모 아이템, 아이템 획득 개수 누적, 인벤트리, 부위별 장착 및 교환
* 퀘스트 시스템
  + 몬스터 사냥
* 스킬 시스템
  + 범위 공격, 방향성 공격, 버프 스킬, 스킬 포인트 및 스킬 트리
* 파티 시스템
  + 파티원 상태표시, 파티 초대 및 수락, 경험치 공유
* ID를 가지고 로그인
* 캐릭터
  + ID로 선택
  + 경험치와 레벨, HP존재
  + N레벨 요구 경험치 : 100\*(2^(n-1))
  + 5초마다 10%의 HP회복
  + HP 0이 되면 경험치 반으로 깍은 후 HP회복 돼서 시작 위치로
  + 모든 정보는 DB에 저장
* UI
  + 화면 상단에 HP와 레벨 표시
  + 메시지 창(채팅 가능)