08 18 아텐츠 팀 포폴 중간발표 대본

작성자 : 전태민

1. 메인

안녕하십니까. C조 팀장 전태민입니다. 팀 프로젝트 포트폴리오 중간발표를 시작하겠습니다.

저희 프로젝트 이름은 엘리멘탈 세이버이며 유니티를 이용한 로그라이크 게임 구현하는 프로젝트 입니다. 작업자는 김수영, 이재민, 이지선 인치명, 전태민 총 5명으로 구성되어 있습니다.

2. 목차

목차입니다. 발표 순서는 게임에 대한 개요, 팀 작업 분담, 팀 작업 일정, 기능구현 순으로 발표하겠습니다.

3. 개요

개요입니다. 저희는 데드셀이라는 횡스크롤 로그라이크 게임을 기반으로 모방작을 만든는 것을 목표로 하고 있습니다. 해당 게임을 선택한이유는(다음) 로그라이크 특정상 복잡한 시스템이나 기나긴 스토리를 이끄는 것보다 여러 상황을 연출할 수 있는 랜덤성을 가진 맵, 다양한 전투 시스템으로 폭 넓은 작업으로 개발 할 수 있다고 생각 했으며, 한 번에 트라이당 너무 길지도 짧지도 않은 적당한 길이의 플레이시간을 유지할 수 있습니다. (가벼운 유지비 이야기는 빼기)

4. 작업 분담

작업 분담입니다. 현재 보시는 바와 같이 작업 분담이 이뤄지고 있지만 일부 작업은, (화면을 가리키며) 인벤토리와 아이템, 캐릭터 베이스나 Player 등 공동으로 하는 부분이 있어 그 부분에 대해서는 기여도가 높은 사람 쪽으로만 표시를 하였습니다.

5. 작업 일정

작업 일정입니다.

6. 기능 개발

다음은 기능 개발에 대한 설명으로 넘어 가겠습니다.

Player UI

플레이어의 UI 입니다. Player 상태에 따라 체력, 마나, 경험치, 골드, 표시할 속성 등을 인터페이스와 UI를 통해 나타내고 있습니다.

Character Base

모든 캐릭터가 상속을 받을 캐릭터 베이스 입니다. 현재는 개발 중이며, 공격, 체력, 원소 속성 등을 가지고 Player나 Enemy가 해당 속성을 가질수 있게 상속을 받고 있습니다. 추가적으로 플레이어는 링메뉴를 통하여 속성을 변경할 수 있어, 전투시 우위를 점하거나 전략적인 플레이가 가능해 집니다.

Player Movement

플레이어의 이동 및 카메라 씬 구현입니다. 시네머신을 이용하여 플레이어의 움직임을 부드럽게따라 갈수 있도록 설정을 하였습니다. 이후 보스 씬이나 특정 연출에도 사용될 예정입니다.

Dialogue 스크립트

대화 시스템 입니다. NPC같이 대화를 할 수 있는 요소는 클릭을 통해 대화를 할수 있습니다.(다음) 대사문은 csv파일으로 관리가 되며 FileIO를 통해 읽어 올 수 있습니다.

Inventory System

인벤토리 시스템입니다. 플레이어의 아이템을 관리하는 기능이며 장착 및 사용 가능하며 상점 기능도 추가하여 물건을 살 수 있습니다. 현재 아이템 관련하여 다양한 종류의 아이템, 필드에 드랍될 아이템 등 Item Data관련 작업이 진행 중에 있습니다.

Enemy Base

Enemy Base입니다. 플레이어를 추적하고 공격하는 기능을 가진 요소이며 피격시 HP가 보여 실시간으로 체력을 보여주게 됩니다. 원거리, 근거리 등 다양한 적은 해당 클래스를 상속 받습니다.

Random Map

랜덤 맵을 만드는 기능입니다. 주어진 조건 내에 랜덤하게 방 생성을 하게 되는데 유튜브에서 인상깊게 봤던 기능을 개조하여 작업하고 있습니다. 화면을 보시면 해당 기능에서 참고를 하여 랜덤 맵 생성 알고리즘에 적용한 모습입니다.(다음) 맵 생성 시 가능한 예외상황이 적게 나오는 그리드맵으로 변환한 후 샘플 맵 데이터들을 불러와 해당 조건에 맞는 방을 설치를 합니다. (다음)

현재는 방과 통로를 연결하는 작업 중에 있습니다.

던전 기믹입니다.

방마다 있을 기믹(상자, 스위치, 문 등)을 구현하는 기능입니다. 상호작용 하는 것에 따라서 플레이어 또는 적이 영향을 받을 수 있습니다.

Q&A입니다.

이상으로 C조 팀 프로젝트 포트폴리오 중간 발표를 마치도록 하겠습니다.