권장시간 6분

0.

King of Playground 기획발표 시작하겠습니다.

저희는 게임컨셉과 게임 소개후 차별성과 경쟁력, 준비현황과 개발일정을 설명, 마지막으로 개인 연구과제 순으로 발표를 진행하겠습니다.

1.

저희 게임 컨셉은 아이들이 놀이터의 제왕이 되기위해서 깃발을 두고 싸우는 컨셉입니다. 깃발을 빼앗고, 지키면 되는 직관적인 규칙을 갖고있습니다.

2.

제한시간 5분안에 플레이어들은 아이템과 주변 지물을 이용하여 깃발을 쟁취해야됩니다. 깃발을 들지 못한 플레이어들은 최대한 깃발을 든 플레이어에게서 깃발을 빼앗으면 되고, 깃발을 든 플레이어는 깃발을 지키는데 집중하면 됩니다. 깃발을 든 사람의 체력을 0으로 만든 사람이 깃발의 소유권을 가져가게 되며, 깃발의 유무와 상관없이 체력이 0이 됐을때엔 10초 후에 회복하고 활동 가능하게 됩니다.

3.깃발은 든사람은 깃발을 듦과 동시에 2번과 같이 게이지가 뜨게 됩니다.이 게이지가 깃발의 소유시간을 표시하며 게이지가 0이되면 승리합니다. 제한시간은 1번과 같이 화면 상단에 제공됩니다. 플레이어의 체력은 화면 아래 체력 UI에 표시되며 깃발을 든 사람의 체력을 구분할 수 있게 표현할 예정입니다.

4. 캐릭터 정보

캐릭터는 어린아이를 컨셉으로 삼고 있고 가로와 세로는 0.5m, 키를 1m로 설정했으며 이를 기준으로 기본속도 1.5m, 달리기를 3m로 설정했습니다. 깃발의 순환을 유발하기위해 5대 맞으면 체력이 0 이되도록 설정하였습니다.

5.

맵구성은 가로세로 15m로 구성하였고 플레이어의 이동경로를 한정시킬 수 있는 오브젝트로 공원 벤치, 화단등을 배치할 예정입니다.

오브젝트는 놀이터 같은 느낌을 주기 위해서 공원 벤치, 어린이용 흔들의자 , 화단, 모래사장과 시소 등으로 맵을 구성할 예정에 있습니다.

그리고 그림과 같이 깃발은 맵에 한 가운데에 생성이 되며, 플레이어는 깃발에서 일정거리 떨어진 곳에서 생성되며 게임이 시작합니다.

6. 아이템

아이템은 4종류를 구현할 예정입니다. 컨셉에 맞추어 아이들이 사용할만한 물건들로 만들 예정입니다. 아이템들은 각각의 정해진 사용횟수가 있으며, 사용횟수를 모두 소진했을 경우 소멸합니다.

7.

조작법은 심플하게 공격키로 아이템 사용까지 가능하고 막기 기능을 만들것이며, 달리기는 달리키 기와 이동키를 누르면 가능하게 만들었습니다.

가드 범위는 전방 90도로 설정했습니다.

8.

게임 진행 플로우입니다. 플레이어들은 게임 로비로부터 방을 선택하거나 만들어서 방 내의 플레이어들이 준비 완료하면 게임을 시작하고, 종료시 방으로 돌아옵니다.

9.

개발 도구로는 비주얼 스튜디오, 다이렉트12를 통한 게임 제작, 3dMax을 통하여 리소스를 제작 및 수정하고, 소스트리를 활용하여 협업을 진행 할 예정입니다.

10.

유사게임으로는 오버워치 워크샵, 겟엠프드의 깃발넣기 모드가 있습니다.

깃발뺏기 게임은 여러게임의 모드로 존재할 정도로 게임 룰이 직관적이며, 재밌게 즐겨하는 모드입니다.

11.

저희 게임은 깃발뺏기 룰을 채용하고 동시에 좀 더 짧고 부담없는 한판을 지향하며 그를 위해 팀 게임이 아니라 서바이벌 형식의 개인전으로 만들기로 결정했습니다.

개인전으로 진행하므로 깃발을 들지 않은 플레이어들간에도 눈치싸움을 유도했습니다. 그리고 진지한 싸움이 아니라, 아이들의 놀이라는 컨셉에 맞춰 귀여운 그래픽으로 제작할 것입니다.

12.

개발 일정으로는 중간발표가 있는 5월까지 기본적인 게임 플레이를 보여 줄 수 있는 캐릭터 애니메이션, 충돌처리, 이펙트 구현을 목표로 설정했습니다.

추후 사운드, UI, 추가적인 서버 동기화 작업을 예정하고있습니다.

13.

연구 과제로는 클라이언트에서는 쉐이더를 활용한 범프매핑과 카툰렌더링, Assimp 라이브러리를 이용한 모델 데이터 Import를 목표하고있으며

서버에서는 IOCP 소켓 모델을 이용한 게임 서버 구현과 충돌체크, 동기화를 목표로 하고있습니다.

14.

개인 준비 현황으로는 현재 DirectX12를 이용한 3D프로그래밍을 통해 프레임워크 구현한 경험이 있으며 게임소프트웨어공학을 이수했고,

네트워크 게임 프로그래밍과 3D모델링 1,2를 이수, 서버게임프로그래밍을 이수 예정에 있습니다.

이상으로 발표 마치겠습니다.