



# 마법사

EPISODE 여왕의 봉인

TEAM H<sub>2</sub>L

# 팀원 소개

홍종범

맵 담당  
서브 프로그래밍

이동준

네트워크 담당  
메인 프로그래밍

홍아림

UI/UX 담당  
서브 프로그래밍

Team H<sub>2</sub>L 팀장

게임 레벨 디자인 - 맵 설계 및 제작

몬스터 캐릭터- 애니메이션 및 이펙트 구현  
플레이어 추격 및 움직임 구현  
CINEMA 구현

게임 내 네트워크 서버 연결

게임내 멀티 플레이 구현

DB를 이용한 회원가입/로그인 구현

플레이어 캐릭터 - 애니메이션 및 이펙트 구현  
캐릭터 움직임 구현

카메라 시점 변경 처리

게임 UI설계 및 디자인

아이템 인벤토리 - DB로 아이템 목록 구현

게임 사운드 연결(SoundManager)

네트워크 채팅 구현







# 목차

- 개요
- 팀원 소개
- 게임소개
  - 흥미 요소 및 특징
  - 게임 진행방법
- 주요기능
  - 네트워크 플레이
    - 회원가입/로그인
    - 로비/캐릭터 선택
  - 캐릭터/몬스터
  - 레벨 디자인(맵)
  - UI
    - 화면UI
    - 인벤토리
    - 아이템
- 게임 시연

# 개요

- 장르 : 어드벤처(AADV)
- 이용가능 연령 : 전체이용가
- 개발자 및 배급 : Team H<sub>2</sub>L
- 게임 플랫폼 : PC, 모바일



# 흥미 요소 및 특징

간단한 조작

긴장감, 전략적 플레이 가능

PhotonNetwork를 통한 협동 플레이 및  
개인 플레이 가능

시나리오적용 다양한 미션 해결을  
통한 몰입감



# 게임 진행 방법

- 메인성에서 게임 시작
- 4개의 포탈로 각 맵 으로 이동해서 맵 별 다른 미션을 통해 특수 아이템 수집
- 대지맵은 3개의 특수 아이템을 모아 야 포탈 생성 이동 가능
- 5개의 특수 아이템을 모아 여왕의 봉인을 풀면 게임 클리어

# 게임 조작

- 키보드를 이용 이동 및 단축키 사용
  - 이동 : W,A,S,D와 방향키
  - 점프 : SPACE바
  - 단축키 : I (인벤토리), ESC(옵션창), H(도움말), E(아이템 획득)
- 마우스를 이용 시점 변경 및 버튼 사용
  - 좌클릭 : 버튼 선택, 기본공격
  - 우클릭 : 스킬사용
  - 마우스 : 카메라 시점 변경
- ALT키 : 마우스 ON/OFF





이동준

네트워크 담당  
메인 프로그래밍

- 게임 내 네트워크 서버 연결
- 게임 내 멀티 플레이 구현
- DB를 이용한 회원가입/로그인 구현
- 플레이어 캐릭터  
[애니메이션 및 이펙트 구현]

- 캐릭터 움직임 구현
- 카메라 시점 변경 처리



# DATABASE

- 회원가입, 로그인

## 1. 회원가입과 로그인

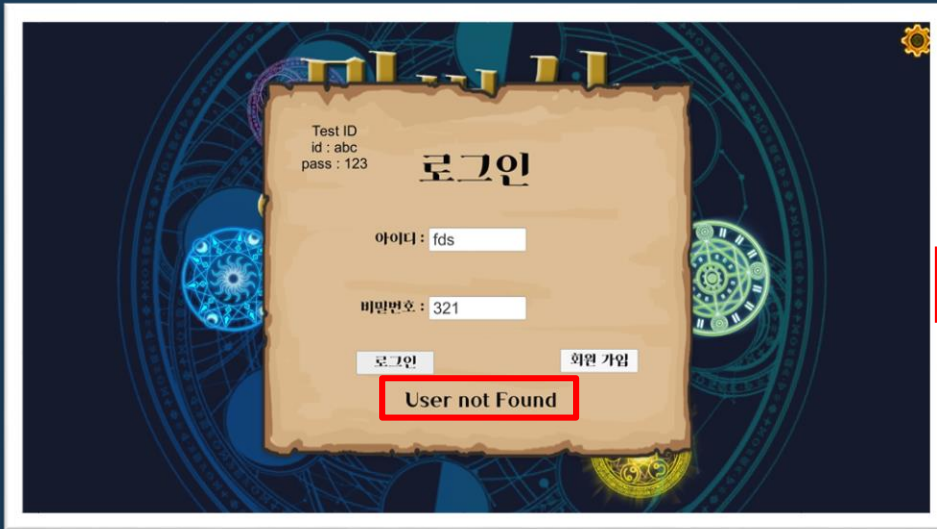
- ① Mysql, PHP, Json을 이용
- ② 회원가입 및 로그인 가능





# DATABASE

## - 회원가입 및 로그인 데이터베이스 연동



Test ID  
id : abc  
pass : 123

### 로그인

아이디 :

비밀번호 :

**User not Found**



Test ID  
id : abc  
pass : 123

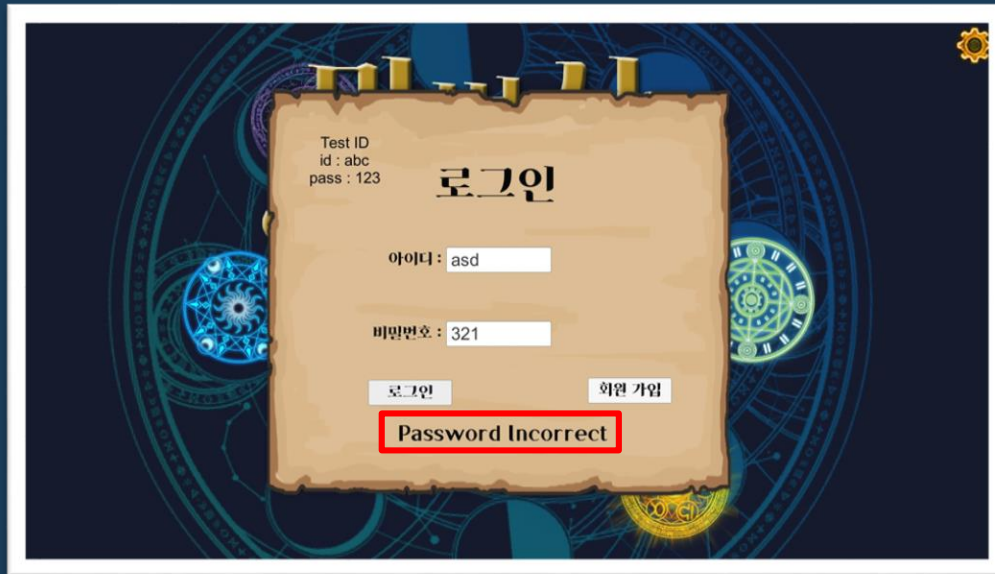
### 회원가입

아이디 :

비밀번호 :

비밀번호 체크 :

비밀번호를 재 확인하십시오



Test ID  
id : abc  
pass : 123

### 로그인

아이디 :

비밀번호 :

**Password Incorrect**

# NET WORK

- 네트워크 통신

## Photon Network

Photon서버를 이용한 네트워크 동기화

### 1.Network 기능 구현

- ① 네트워크 로비 입장
- ② 방 생성 및 방 입장
- ③ 네트워크 캐릭터 선택
- ④ 네트워크 애니메이션 동기화
- ⑤ 네트워크 적 동기화

# LOBBY

- 로비 [방 생성 및 입장]

유저 닉네임  
정보 및 방 정보

NickName :

USER\_146

ROOM :

Room\_755

Make Room

방 생성

방 List 목록

Test ID  
id : abc  
pass : 123





# NET WORK

## - 네트워크 통신



## 접속

---

로비 입장시  
네트워크에 연결  
닉네임, 방 이름  
설정한다.

# NET WORK

## - 네트워크 통신



### 방 생성 / 입장

네트워크 동기화를  
위한 방으로  
입장한다.  
이때, 방이 없을 시  
방을 생성한다.

# NET WORK

- 네트워크 통신



## 게임 시작

방에 인원이 모집되면  
방장은  
게임시작을 할 수 있다.



# NET WORK

- 네트워크 통신

## 1. 플레이어 공격 구현

- ① 마우스 클릭시 일반 및 스킬 공격
- ② 총알 메모리 풀 방식으로 구현
- ③ 적이 있을시 총알 유도
- ④ 적이 없을시 총알 정해진 시간 뒤 비활성화



## 홍종범

Map레벨디자인 담당  
서브 프로그래밍

- 게임 레벨디자인 - 맵 설계 및 제작
- 각 맵에 따른 다른 트리거 조건 구현
- 몬스터 캐릭터  
[애니메이션 및 이펙트 구현]
- 플레이어 추적 및 움직임 구현
- BOSS CNEMA 구현



# 레벨 디자인 – MAIN CASTLE맵

## 맵 기능 및 트리거 효과



### ♣ Main Castle Map

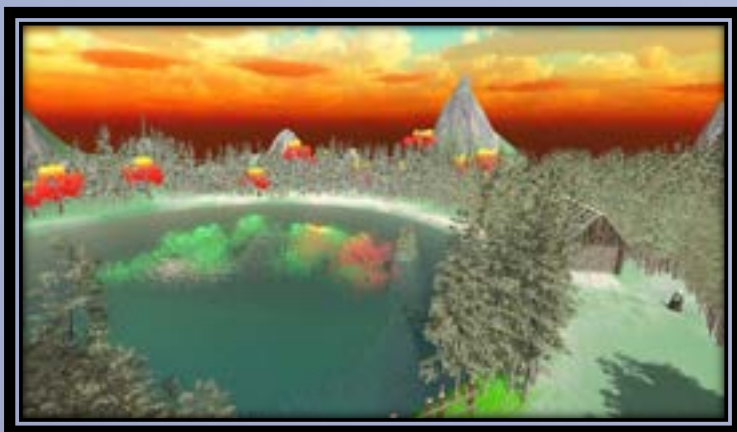
- 게임 시작 시 플레이어의 입장 스테이지
- 각각의 맵으로 이동할 수 있는 포탈 구현
- 게임 아이템에 따른 조건부 게임 알고리즘 구현

봉인된 여왕을 구출해라!!!



# 레벨 디자인 - [ THEME #1 ]

맵 기능 및 트리거 효과



## ♣ Forest Map [주요 미션 - 보물 찾기]

- 텔레포트 기능 구현
- 몬스터 사냥 시스템
- 오브젝트 트리거 구현
- 아이템 획득 시 이펙트 효과 구현
- 스테이지 클리어 시 트리거 구현 (Portal etc.)

# 레벨 디자인 - [ THEME #2 ]

맵 기능 및 트리거 효과

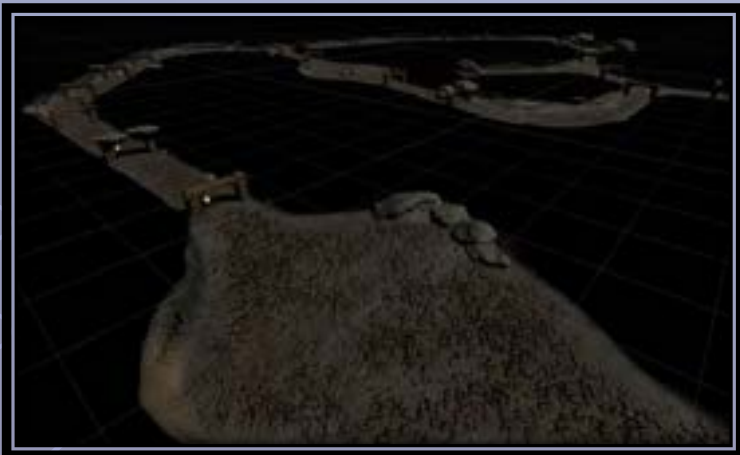


## ♣ Snow Map[주요 미션 - 몬스터 사냥]

- 몬스터 사냥 시스템 (아이템 보상)
- 아이템 사용 시 이펙트 효과 구현
- 동굴 맵 조건 부 입장 시스템
- 중간 보스 레이드 시스템
- 스테이지 클리어 시 트리거 구현 (Portal etc.)

# 레벨 디자인 - [ THEME #2-1 ]

맵 기능 및 트리거 효과



## ♣ SnowCave Map [숨겨진 스테이지 (미로)]

- 이스터에그 시스템 (추후 구현 예정)
- 스테이지 클리어 시 트리거 구현 (Portal etc.)



# 레벨 디자인 – [ THEME #3 ]

맵 기능 및 트리거 효과

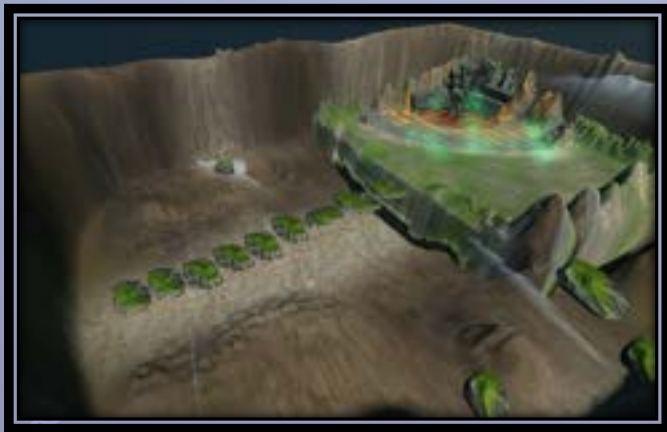


## ♣ Fire Map[주요 미션 – 미니 게임]

- 미션 트리거 구현 (오징어 게임)
- 몬스터 장애물 구현
- 아이템 사용 시 이펙트 효과 구현
- 스테이지 클리어 시 트리거 구현 (Portal etc.)

# 레벨 디자인 – [ THEME #4 ]

맵 기능 및 트리거 효과



## ♣ Boss Map [주요 미션 – 보스 레이드]

- 최종 보스 스테이지
- 보스 몬스터 레이드 시스템
- 보스 등장 애니메이션
- 스테이지 클리어 시 트리거 구현 (Portal etc.)
- NPC 시스템 (추후 구현)

# 몬스터 캐릭터



- 몬스터 타겟팅 구현
  - 몬스터 Hp 및 공격 구현
  - 몬스터 애니메이션 구현
- [상황에 따른 애니메이션]  
(Idle, Attack, Walk, Die, Victory etc.)



# 중간 보스 최종 보스



- 몬스터 타겟팅 구현
- 몬스터 Hp 및 공격 구현
- 몬스터 애니메이션  
[상황에 따른 애니메이션]  
(Idle, Attack, Walk, Die, Victory etc.)
- 몬스터 아이템 드랍 기능 구현  
(보상 시스템)
- 몬스터 스킬 구현 (Skill Animation)



홍아림

UI/UX 담당  
서브 프로그래밍

- 게임 UI 설계 및 디자인
- 아이템 인벤토리 - DB로 아이템 목록 구현
- 게임 사운드 연결 (배경 / 효과음 )  
[Sound Manager]
- 네트워크 채팅 구현



# UI - 사운드

시작 화면

290.0 FPS (3.4ms)



옵션 창

사운드바 조절 및 음소거 저장 기능  
게임안에 사운드 관리

# 화면UI

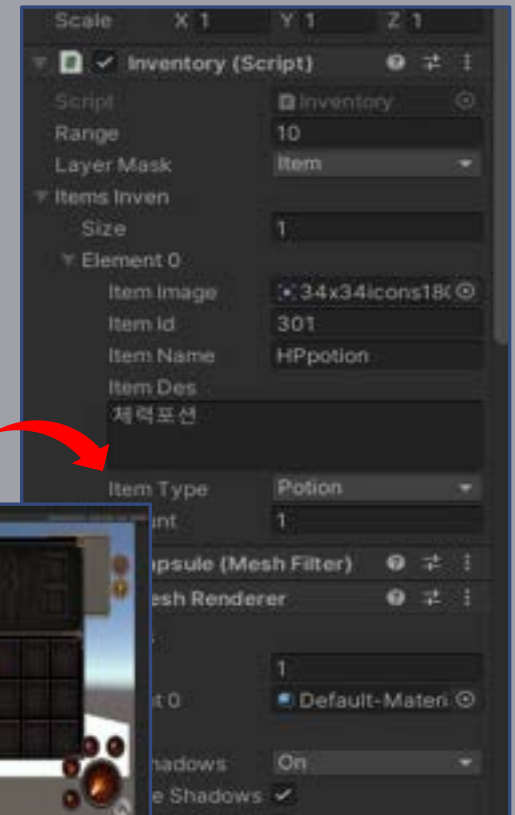
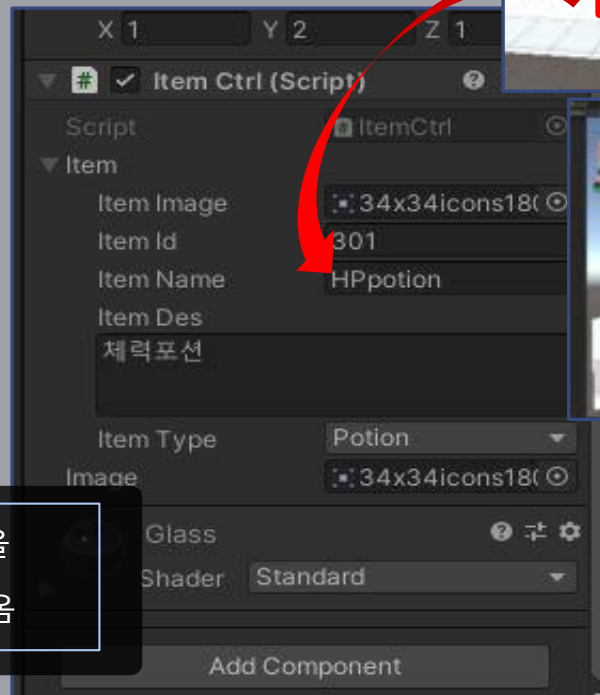


# 인벤토리 I 아이템 DB



데이터베이스 SQL 목록을  
유니티에 연동해서 가져옴

아이템마다 각각의 데이터를 받음



인벤토리 스크립트에  
획득한 아이템DB 들어감



# 인벤토리 Ⅱ (단축키 : I)

## 아이템 획득

- ① DB에서 아이템 데이터 가져오기
- ② 아이템 획득 UI Text (E)
- ③ 아이템 ToolTip

## 아이템 이동/버리기

- ① 슬롯 내 아이템(아이템 데이터) 이동 가능
- ② 바닥에 아이템 버리기

## 아이템 사용 및 장착 가능

- ① 마우스 우클릭 으로 사용 및 장착 가능





# 아이템

- 특수 아이템

메인 미션에 필요한 특수 아이템은 플레이어한명이 획득 후  
사용시 전체 플레이어 슬롯창에 나타남(네트워크 연동)

- 일반 아이템

각자 인벤토리에서 사용 및 장착 가능



HP포션

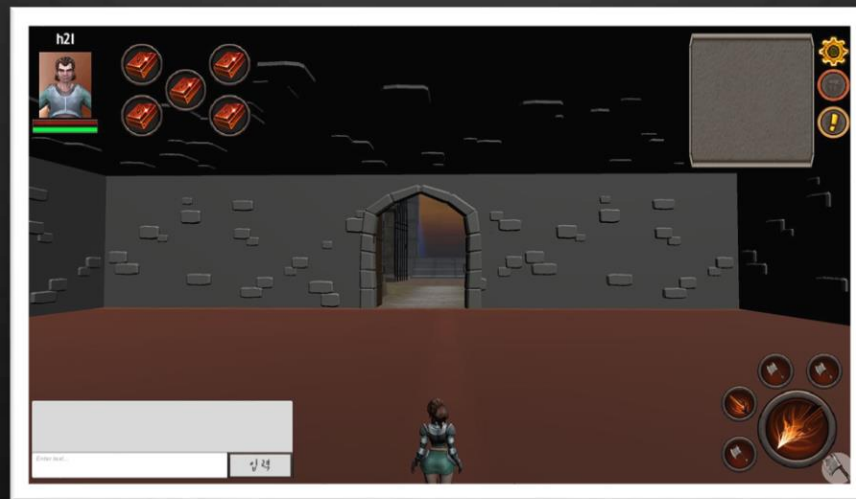


원소  
(특수 아이템)



Quest아이템

# 게임 시연





THANK YOU

감사합니다 지금까지 TEAM H<sub>2</sub>L 이었습니다