

종합설계 요약 계획서

팀원이름	오동호, 강성준	제출일	2021년 12월 19일
지도교수1	이보경 (인)	희망 세션1	세션4
지도교수2	방영철 (인)	희망 세션2	세션2
프로젝트 주제	3D 슈팅 멀티 PC 게임 구현		
프로젝트 소개			
3D 슈팅 멀티 PC 게임 개발 프로젝트입니다. - 1~4인의 사용자가 멀티플레이 환경에서 협동하여 1개 챕터를 공략한다. - 3인칭 시점의 화면에서 조작되며, 총과 근접 공격 및 스킬을 사용하여 적 AI와 보스를 처치한다.			
프로젝트 개요			
1. 주제선정 배경 - 최근 대세 슈팅게임의 재미를 경험하기 위해서는 숙달되고, 절제되며 집중하는 플레이가 요구된다. - 계속 이어지는 이러한 흐름으로 인해 라이트 유저들을 만족시킬 슈팅게임의 부족하다. # 근거 출처: https://www.thisisgame.com/webzine/news/nboard/4/?n=138887			
2. 주제 해결 방안 - 현재의 흐름을 깨는 ‘무쌍 영웅’컨셉의 슈팅게임 개발하여 틈새시장의 반응을 살핀다. - 1~4인 플레이어 환경을 지원 및 저 사양 컴퓨터 사용자들을 고려하여 다양한 조건의 사용자들에게 게임서비스를 제공 - 간단한 조작으로도 다양한 출력을 나타내는 TPS 카메라, 적 AI의 피격애니메이션, 지형지물 파괴효과 구현			
3. 연구 및 개발 목표 현 게임시장의 수요를 만족시키지 못하는 3D 슈팅 멀티 PC게임 소프트웨어의 테스트 버전을 개발을 목표로 한다.			
4. 연구 및 개발 내용 <SW> - 게임 로직_플레이어블 캐릭터 기능 개발 #기본이동, 특수이동, 공격, 무기운용, 전투, 기타 - 게임 로직_적AI 기능 개발 #기본이동, 특수이동, 공격, 전투, 인공지능, 기타 - 게임 로직_스테이지 상호작용 기능 개발 - 멀티플레이 환경 개발 <3D 리소스> - 캐릭터와 무기의 모델, 애니메이션 개발 - 스테이지 모델, 매터리얼, 파괴 애니메이션 개발			
5. 결과물 내역 (Software) 게임 클라이언트 파일			
6. 개발환경 - 게임엔진: Unity 2020.3 -> 2021 - 개발언어: C#, Python - 개발방법론: 애자일_프로토타입 - 서버 프로세서: Photon - 3D리소스 제작도구: 3Ds Max, Substance Painter, ClipStudio			
팀원	성명	학번	주요 역할
	(팀장)오동호	2017152025	클라이언트 및 게임 로직 개발, 3D리소스개발
	강성준	2017150001	네트워크 환경 개발
github 주소	https://github.com/DonghoOh-pipity03/2022_KPU_CE_Shotfire.git		