



WIPEOUT

게임엔진2
기획 제안서

2014182008 김동엽

2014180016 김형재

2014182015 박두환

만들고 싶은 게임?

Game engine

저희의 게임은 폴가이즈와 미국 ABC의 프로그램 WIPE OUT 모방한
액션 스포츠게임 게임을 목표합니다.

기존의 폴가이즈의 멀티플레이 위주의 배틀로얄 시스템이 아닌
플레이어를 방해하는 장애물과 적, 각기 다른 특성을 지닌 캐릭터를
구현하여 싱글 플레이 위주의 게임을 만들 예정입니다.



WIPE OUT! : WORMS

게임 소개 및 개요

장르

- 액션 스포츠, 싱글 플레이

스토리

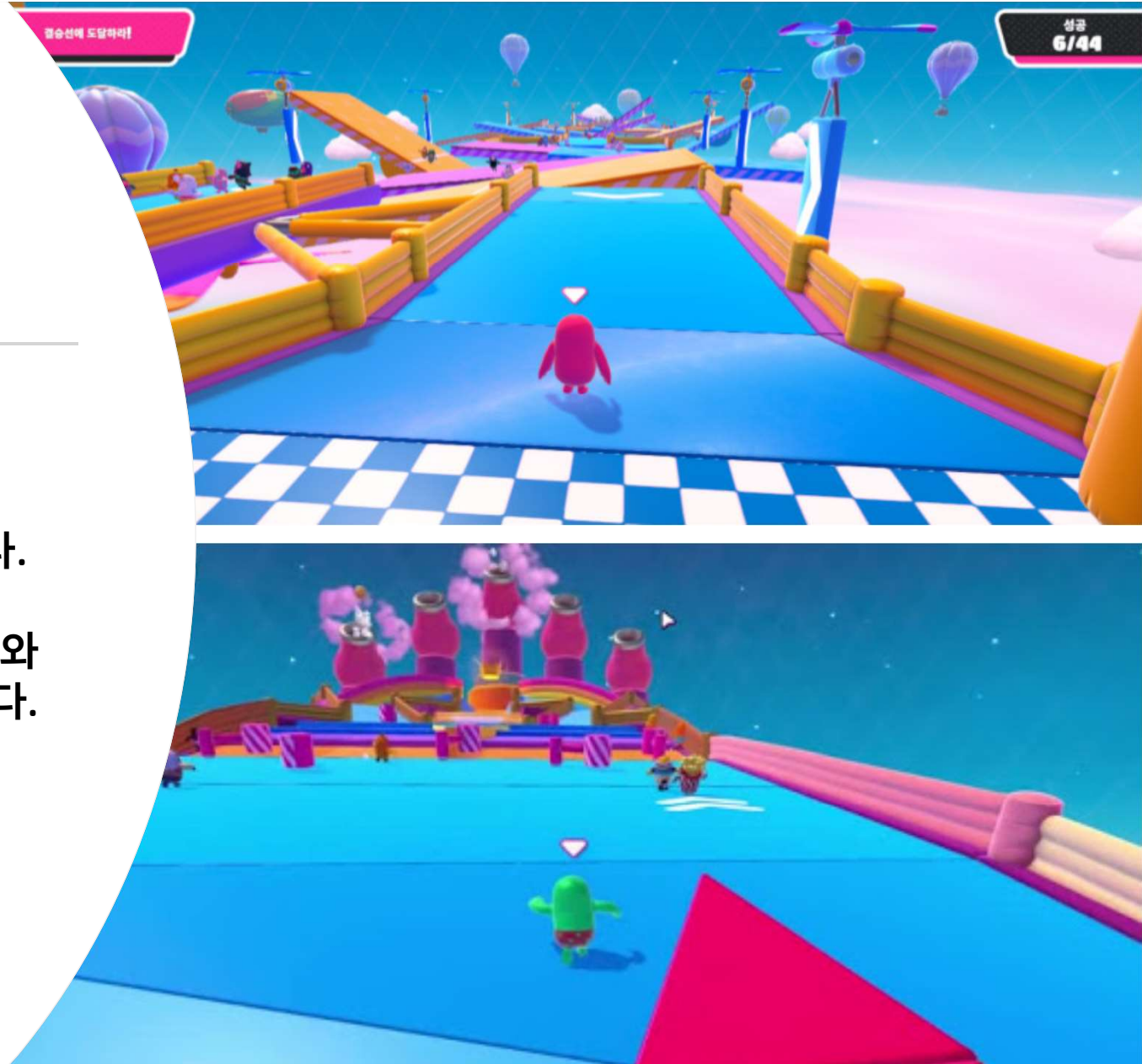
4년마다 열리는 웜즈들의 축제
월드와이프아웃리그(WWL)!
그곳의 챔피언이 되는 것은
모든 웜즈들의 꿈입니다.

WWL에 참가하기 위해 많은 웜즈들은 공식
WWL경기장에서 훈련을 합니다.

신입 WWL선수를 키워
챔피언이 되어보세요!

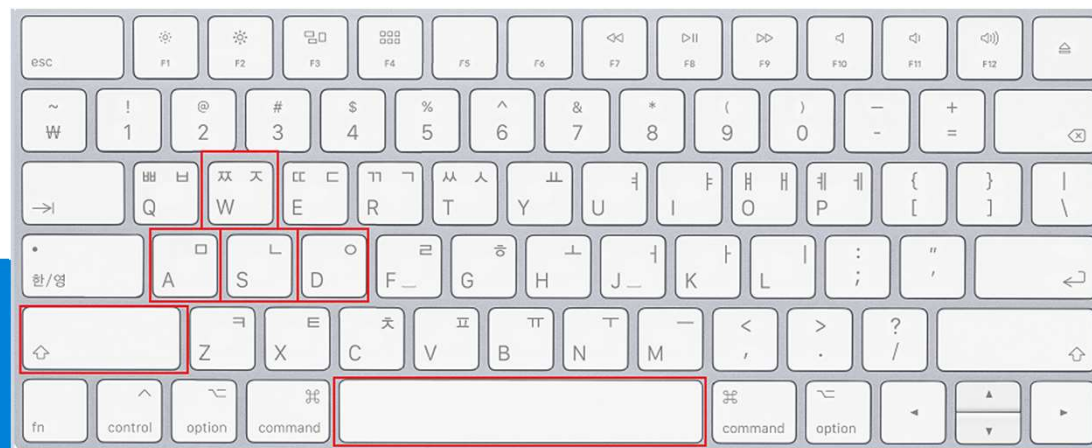
게임의 목표

- 플레이어들은 정해진 코스를 따라 달려나갑니다.
- 설치된 장애물과 적을 피해 골인지점까지의 도달시간을 기록합니다.
- 해당기록으로 순위를 매깁니다.
- 전체 기록중 3위까지 플레이한 캐릭터와 이름을 엔딩 크레딧에 남길 수 있습니다.



게임소개

게임 조작



조작법

마우스로 캐릭터의 방향을 조정하며

W전진 S후진 A왼쪽 D오른쪽 이동을 합니다.

Space bar 키를 통하여 점프를 합니다.

Shift키를 통하여 특수행동을 합니다.

게임소개

플레이어의 종류



세리

캐릭터 특성:

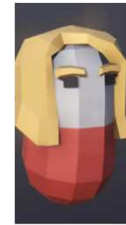
빠른 이동속도(1.25)
-제동시 미끄러짐
보통점프력
보통그로기시간



무스타

캐릭터 특성:

보통 이동속도
보통 점프력
보통 그로기시간
(무스타 캐릭터는 기본캐릭터로
모든 특성이 1입니다.)



포린

캐릭터 특성:

빠른 이동속도(1.25)
매우 높은 점프력(1.5)
그로기상태 김(1.5)
거대한크기(타 캐릭터대비1.5)



이비

캐릭터 특성:

느린 이동속도(0.75)
짧은 그로기상태(0.75)
높은 점프력(1.25)
작은크기(타캐릭터대비0.75)

활용기술소개

1

인공지능 장애물

FSM과 네비게이션 시스템을 활용하여 플레이어의 움직임에 따라 다양한 움직임을 가진 움직이는 장애물(적)을 구현합니다.

2

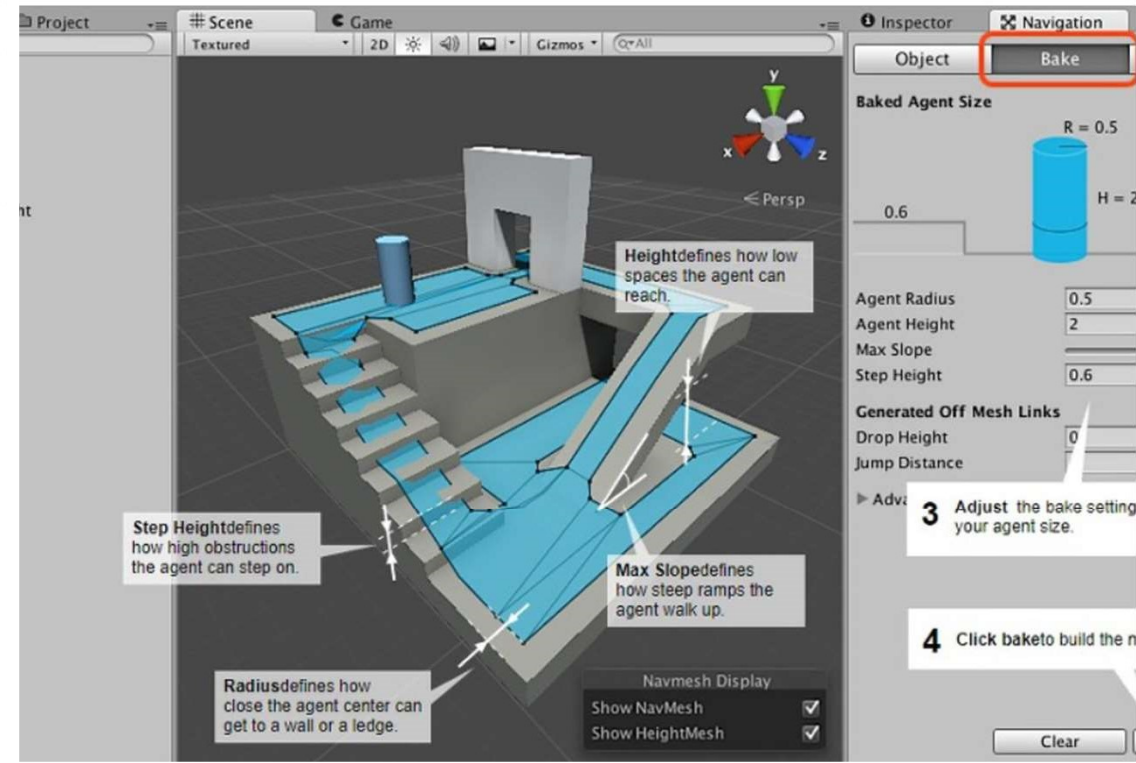
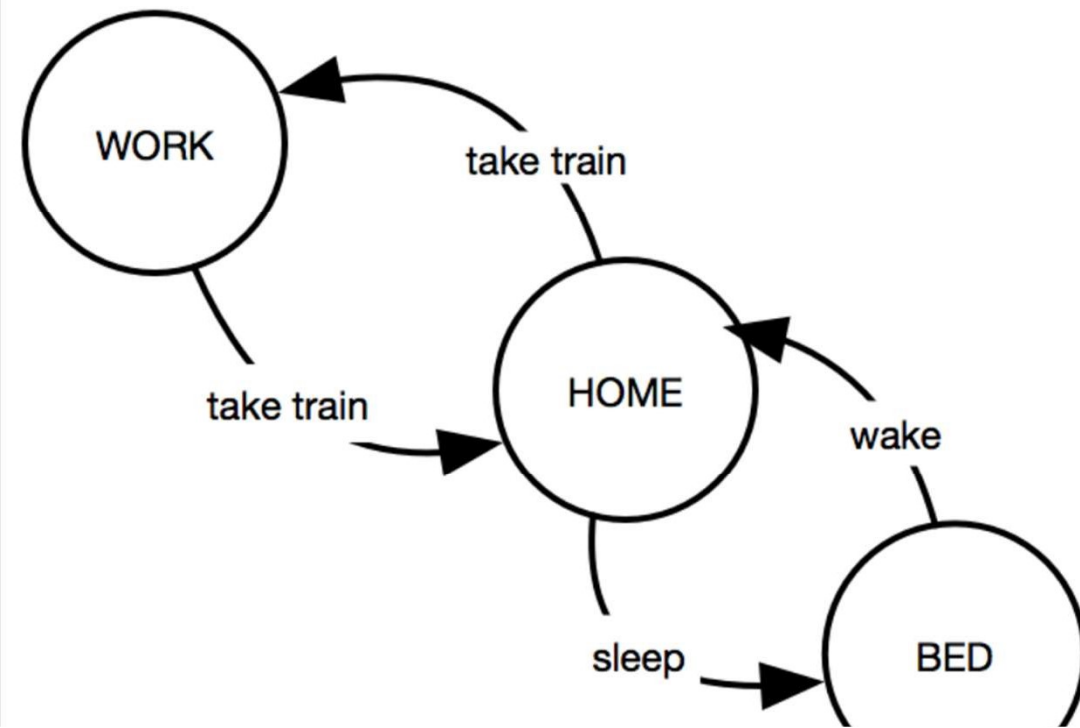
쉐이더 그래프

유니티 쉐이더 그래프기능을 통해 장애물, 오브젝트, 캐릭터 등 필요한 쉐이더를 작성합니다.

3

블랜드 트리

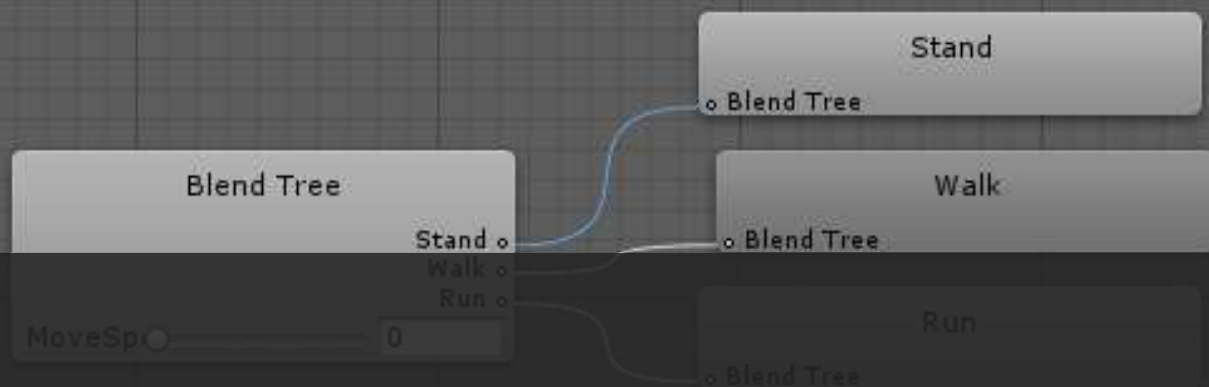
유니티 내부의 애니메이션 시스템을 통해 캐릭터의 움직임을 자연스럽게 이어 나가도록 합니다.



인공지능 장애물

스크립트를 통해 FSM을 구현하고
유니티 네비게이션을 통하여
유저의 움직임이나 위치에 따라
행동하는 인공지능을 가진
장애물과 적을 만듭니다.

유니티 내부 기능중 애니메이션을
자연스럽게 이어주는 기능인
블랜드 트리를 이용하여
캐릭터의 움직임, 오브젝트의
움직임등을
자연스럽게 이어줍니다.



Inspector Game

Blend Tree
Blend Type 1D

Parameter MoveSpeed

0

Motion	Threshold
Stand	0
Walk	0.5
Run	1

Automate Thresholds ☒

Adjust Time Scale Select

Blend Tree IK

0:00 (000.0%) Frame 0

AnimationBlend.controller

Animation :Blend Tree

주차별 개발 계획

전체 에셋중 장애물 정도의 모델링은 직접 구현이 가능하다고 판단 되어집니다.

이외의 캐릭터 및 전체적인 그래픽 모델링은 유니티 에셋스토어를 통해 얻어 사용할 예정입니다.

사운드 또한 기존 무료 음원사이트를 통해 다운받아 사용할 예정입니다.

현재 까지 강의해주신 부분과 강의 계획서상에 나와있는 부분을 적극적으로 활용하여 최종 결과물에 모두 반영 하도록 하겠습니다.

-사용 될 에셋리스트는 Eclass에 추가 될 때마다 기록하겠습니다.

- 9주차 필요 에셋(사운드,그래픽) 수집, 장애물 기획 및 맵 제작
- 10주차 장애물 제작 및 맵제작, 게임 프레임워크, 매니저 작성
- 11주차 장애물 제작 및 맵제작(셰이더), 애니메이션 제작
- 12주차 장애물 제작 및 맵제작, 애니메이션 제작, 메인 게임씬 제작
- 13주차 메인 게임씬 제작
- 14주차 로비, 엔딩 크레딧 제작, 버그검수
- 15주차 버그 검수 및 개발 부진한 부분 보충- 12월 4일

THANK
YOU

Git hub

<https://github.com/Eodkfdl/GameEngine2.git>