



FIRST STRIKE

2013182002 강태규

교수님 확인란

교수님 확인란

2 목차

- 연구 목적
- 게임소개 및 특징
- 게임 조작 방법
- 개발 환경
- 기술적 요소
- 중점 연구분야
- 타 게임과 비교
- 개발 일정

3 연구 목적

- 유니티를 사용하여 게임 제작
- AI 구현
- 3Ds MAX를 사용하여 모델 제작

4 게임소개 및 특징

- 장르 : 일시정지 가능한 전략 시뮬레이션
- 플랫폼 : 안드로이드
- 시점 : 쿼터뷰

4 게임소개 및 특징 – 게임 진행

- 게임을 시작하면 플레이어 캐릭터보다 큰 몬스터 하나가 등장한다.
- 몬스터는 여러 파트로 이루어져 있으며 일정 이상의 데미지를 입으면 파괴된다.
- 파괴되거나 데미지를 입으면 패턴이 달라지거나 약점이 드러난다.
- 몬스터를 쓰러트리거나 플레이어 캐릭터가 전멸하면 게임이 종료된다.



그림 1

4 게임소개 및 특징 – 캐릭터

- 플레이어는 시작하기 전에 4명의 캐릭터와 각 캐릭터의 장비를 선택하여 팀을 만들 수 있다.
- 각 캐릭터는 탱커, 딜러, 서포터로 나뉘어지며 각 캐릭터마다 별개의 스킬을 가진다.



그림 2

4 게임소개 및 특징 - 스킬

- 탱커는 15초 간 몬스터의 강제로 헤이트 1순위로 만들고 추가 헤이트 상승량 50%와 방어력 20%을 올려주는 스킬을 가진다.
- 딜러는 15초 간 공격력 100% 올려주는 스킬을 가진다. OR 한번에 3배의 DPS만큼의 데미지를 줄 수 있는 스킬을 가진다.
- 힐러는 조준한 대상을 회복시키는 스킬을 가진다.



그림 3

4 게임소개 및 특징 - 전투

- 몬스터는 공격받거나 일정 거리에 들어오면 공격하기 시작하며 각 조건에 제일 먼저 달성한 캐릭터를 헤이트 1 순위로 정한다.
- 몬스터는 헤이트 1 순위를 우선적으로 공격한다.
- 헤이트는 공격을 하거나 힐러가 아군을 회복할 경우 상승한다.

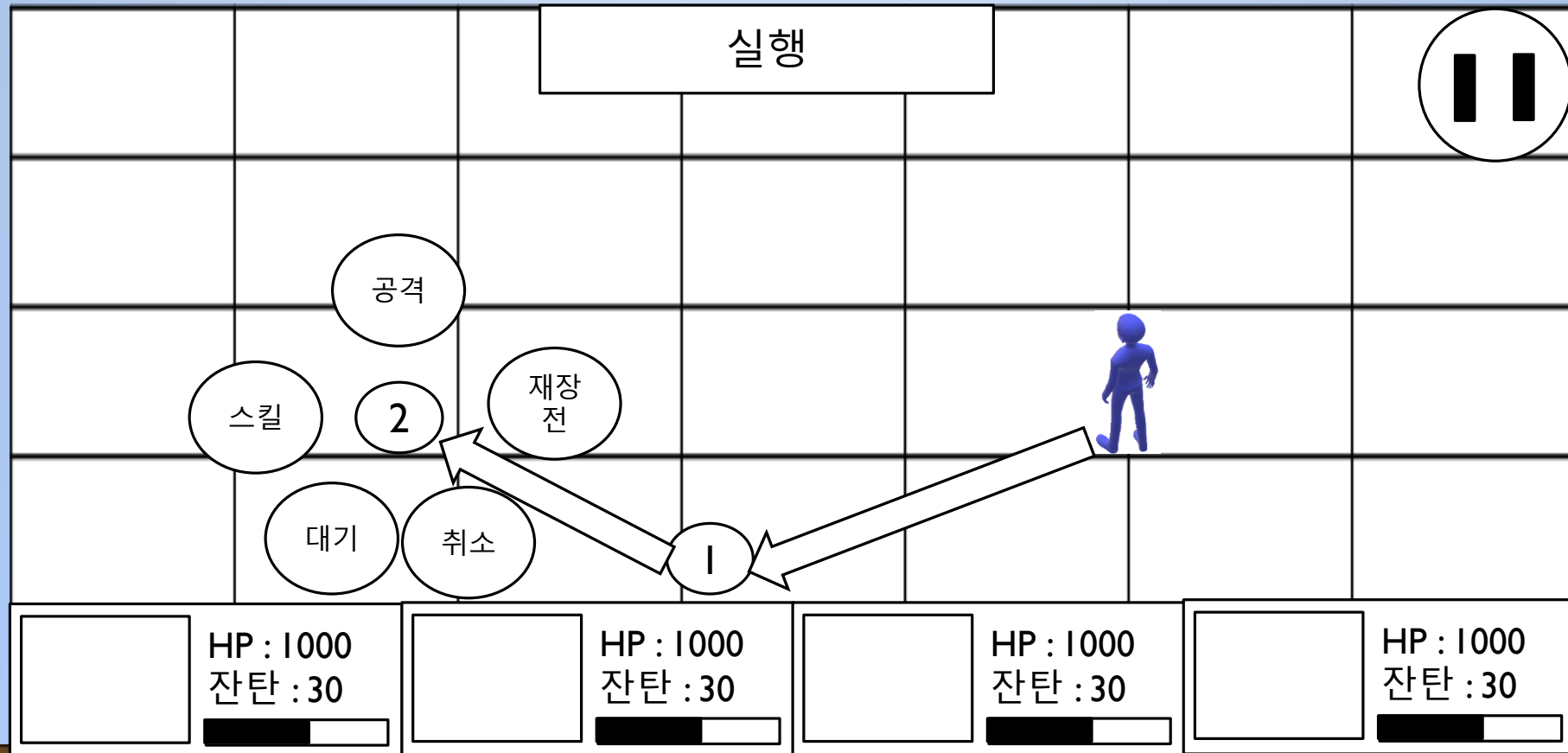


그림 4

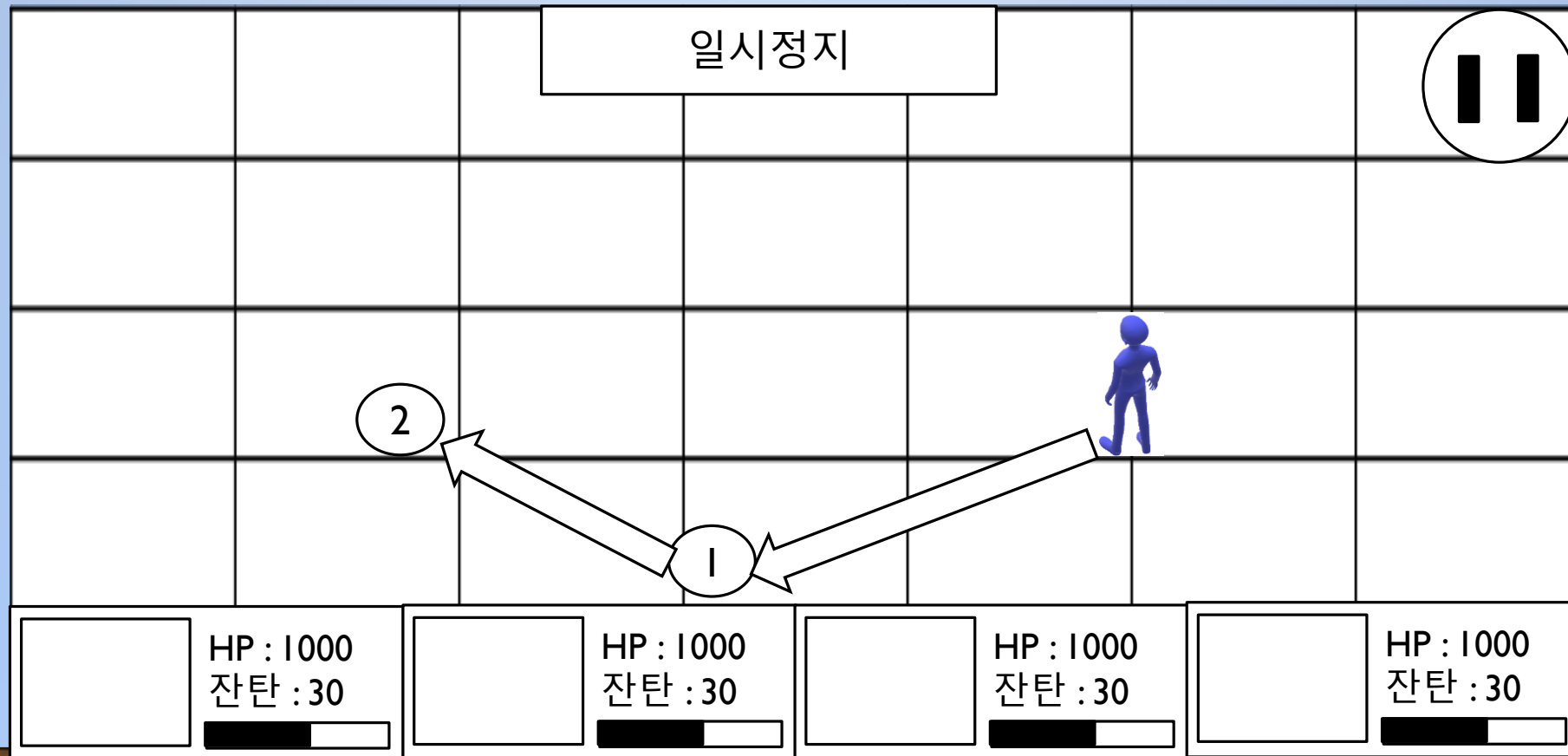
4 게임소개 및 특징 – 각종 수치

- PC 높이 : 2m
- PC 걷기 속도 : 1m/s
- PC 달리기 속도 : 2m/s
- 맵 크기 : 최대 50x50m
- 몬스터 크기 : 최대 4x4x4m
- 총알 속도 : 600m/s

5 게임 조작 방법



5 게임 조작 방법



6 개발 환경

- 유니티 2017.X or 2018
- 비주얼 스튜디오 2017
- 3Ds MAX 2017
- Git Hub
- Trello

7 기술적 요소

- 클라이언트
 - FPS 게임 개발을 도와주는 에셋 스토어의 유료 에셋을 사용하지 않고 필요한 기능을 직접 개발
 - AI 개발

7 기술적 요소

- AI
 - AI를 아래와 같이 가정한다.
 - AI란 주변 환경을 인지하거나 기타 상호작용으로 데이터를 얻고 처리하여 현재의 규칙에 적용해서 행동을 정한다. 그리고 수행한 행동의 결과에 점수를 매기고 이를 규칙에 반영하고 다음 행동에 새로 적용된 규칙을 적용할 수 있는 것.
 - 데이터
 - 헤이트 상태, 캐릭터의 위치. 엄폐 상태.
 - 규칙
 - 높은 헤이트 상대 공격, 강제 패턴, 효율적인 패턴 우선 순위

8 중점 연구분야

- 클라이언트
 - C# 및 유니티 라이브러리를 사용한 로직 구현
 - AI
- 그래픽
 - 3Ds Max로 모델 제작

9 개발 일정

내용	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월
상세 기획								
그래픽 제작								
사운드 리소스 수집								
게임 프레임 워크								
UI								
충돌 체크								
AI								
디버그 및 최적화								

10 참고 자료

- 그림 1 : <http://bbs.ruliweb.com/psp/board/300419/read/17853857>
- 그림 2 : <http://bbs.ruliweb.com/hobby/board/11/read/1086>
- 그림 3 : <http://gamingshogun.com/2015/07/07/breach-clear-deadline-release-date-and-trailer/>
- 그림 4 : http://m.inven.co.kr/board/powerbbs.php?come_idx=4485&l=2701