|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **게 임 기 획 서(아이디어 컨셉)** | | | | |
| **게임세부내용** | **장르** | 3인칭 액션 RPG | **이용가능연령** | 15세 |
| **개발자 및 배급** | ABC |
| **프로젝트명** | **COUP** | | |
| **시스템 사양** | I5 6세대/ 8G RAM / GeForce GTX 1060 3GB 이상 | | | |
| **게임의 컨셉** | **주인공의 복수** | | | |
| **게임의 개요** | 게임 장르는 3인칭 액션 게임이며 주인공은 레지스탕스이다. 주인공의 가족이 죽었고 복수를 하기 위한 모험이야기이다. | | | |
| **게임의 특성** | 1. **플레이어 컨트롤**  * **단순히 사냥만 하는 RPG가 아닌 플레이어가 컨트롤 능력을 발휘하여 게임에 몰입할 수 있도록 한다.**  1. **몰입감 있는 스토리**  * **탄탄한 스토리로 플레이어가 주인공의 감정을 느낄 수 있도록 스토리를 전개한다.**  1. **자유로운 무기선택**  * **자유로운 무기선택으로 자신만의 창의적인 전투 플레이스타일을 구축할 수 있다.** | | | |
| **흥미요소** | 1. **핵 앤 슬래시**   몰이사냥으로 몬스터를 잡고 경험치를 모아 스킬과 장비에 투자할 수 있다.   1. **정교한 컨트롤!**   죽지 않기 위한 선택지는 세 개가 있다. 공격, 방어, 회피를 적절하게 섞어내 플레이어가 게임에 더 몰입할 수 있도록 유도한다.   1. **육성하는 재미**   직업에 구애 받지 않고 숙련도를 통해 무기선택을 자유롭게 할 수 있다. | | | |
| **작업분담** | 기획서 - 홍승균, 서민구, 김호민, 이진선  UI Interface -서민구  레벨디자인(map) - 김호민, 홍승균  Player케릭터 animator 구현 - 이진선  AI(Enemy, Npc) 구현- 김호민  Quest, Talk system 구현 - 홍승균  Inventory, 장비창 구현 - 서민구  Sound System – 이진선 | | | |
| **세계관** | 어느 날 리바이던 성의 온화한 성품으로 유명한 영주가 자신의 아들에게 독살당하게 된다. 영주의 아들 크리프 리바이던은 독살 사실을 숨긴 채 마차사고로 아버지가 돌아가셨다고 왕국에 보고하고, 리바이던 영주로 임명 받는다. 하지만 이 사건은 리바이던 영지에 살던 영지민들에게는 불행이었다.  새로 영주가 된 크리프 리바이던은 과도한 세금을 부과하고 영지민들의 삶을 계속 피폐하게 만들고 괴롭혔다. 계속된 괴롭힘에 힘들게 살던 영지민들중 일부는 이렇게 살다가는 전부 죽을 것이라고 생각했고, 영주에게 반기를 들어 레지스탕스(COUP)를 조직하게 된다. COUP은 은밀하게 영주의 병사들을 죽이고 영주의 재산을 터는 등의 활동을 했고, 크리프 리바이던은 화가 난 나머지 주인공이 살고 있던 마을을 본보기로 학살해버린다.  마침 심부름으로 옆 마을에 갔던 주인공 노아는 학살당하여 죽은 자신의 마을 사람들과 가족들의 시신을 보며 울면서 분노하게 된다. 분노한 노아는 마침 학살당한 마을로 파견 온 레지스탕스(COUP)조직원들에게 발견되어 레지스탕스 조직에 가입하여 영주에 대한 복수를 다짐한다. | | | |
| **제작 포인트** | 1. Unity에서 지원하는 Inputsystem기능을 이용한 플레이어 애니메이션 구현. 2. w,a,s,d 키 등을 이용한 이동키 구현, 구르기, 백스탭, 달리기 등을 구현.. 3. 오브젝트 Pooling기법(활성화, 비활성화)를 순간적인 프레임 저하를 방지하기 위해 적용. 4. Enemy에 패트롤 기능을 추가하여 플레이어가 추적범위에 들어오지 않으면 순찰하고, 플레이어가 추적범위에 들어오면 추격하도록 설정.. 5. 배경에 맞는 정교한 디테일의 맵 제작. 6. 서로 다른 작업을 원활하게 하기 위해서 씬을 나눠서 작업. 씬을 합쳐서 제작. | | | |