2024년도 게임공학과

졸업작품

팀원  
- 2019180016 백종화  
- 2019180031 이윤석

- 2016180023 서원준

1. 게임 개요
2. 제목 : Skyscraper

1. 소재 : 건물의 꼭대기 층을 먼저 점령하기 위해 적과 전투하는 게임

1. 플랫폼 : PC(windows)

1. 장르 : 3인칭 3:3 액션 AOS 게임

1. 모티브 게임 : 오버워치

1. 주요 이용자 : 스피디하고 액션감 있는 전투를 좋아하는 유저

                      서브컬쳐 그래픽 선호 이용자

          짧은 플레이 타임으로 잠깐잠깐 즐기고 싶은 유저

1. 게임 컨셉
2. 플레이 컨셉

고유한 스킬을 가진 6 종의 캐릭터 중 하나를 골라 팀원과 함께 적보다 건물을 먼저 올라가는 시스템

1. 그래픽 컨셉

배경 - 실사, 캐릭터 - 카툰

1. 사운드 컨셉

대전 시 긴박감이 느껴지는 사운드 사용(페이즈별로 다른 것도 고려)

다양한 효과음을 사용하여

   ex) 전투 - 캐릭터 기합(1/2/3), 기본공격 기합, 피격음, 각 기술별 효과음 등

층 마다 고유의 BGM

1. 게임 특징

* 승리조건 : (선착->)팀데스매치 또는 점령
* 스타일 : 여러 스타일의 배경이 층마다 깔려있는 방
* 전투방식 : 6 종의 캐릭터의 고유스킬 2개가 존재

고유한 기술이나 착용한 무기로 상대보다 빠르게 건물 꼭대기 층에 도착하면 이기는 게임

* 아이템 : 개인 버프, 맵의 환경 변화 (중력, 바람, 물)
  + 1. 중력이 천천히 360도 회전하여 전체 CC기
  + 2. 중력 세기 조절(up or down)
  + 3. 버프(이속 공속 데미지 쿨감 4종 중 랜덤)
  + 4. 디버프 공격(마우스 반전, 침묵, 발광, 실명(섬광) 4종 중 랜덤)
* 올라가는 방법 : 서로 마주보는 원형 계단 2개를 따라 올라가거나 특정 조건에 이용할 수 있는 (킬스코어 등) 엘리베이터
* 게임 예상 플레이타임 : 한 경기에 10분에서 3판 2선승제
* 리스폰 : 3명이 모두 도달한 최소 층의 6공간 중 랜덤하게 스폰
* 성장 : 층이 올라갈 때마다 성장 (레벨업 포인트 개념)
  + 개인 별 성장 포인트
  + 킬 포인트로가 3의 배수일때만 성장하는 걸로 수정
  + 층을 먼저 올라간거에 대한 매리트와 후발주자의 격차를 줄일 무언가가 있어야한다. (6번째 마지막으로 올라온 한 캐릭터에 성장 포인트를 2를 주자)
* 몬스터 : O or X (보류)
* 전체적인 도안

게임 설명도표, 스케치, 평면도, 기술 도면이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

1. 캐릭터 기술

컨셉: 가드(방패),

패시브:

일반 스킬 : 방패들기

* 방패에 체력 존재, 깨지면 쿨타임
* 3번 누르면 들기

특수스킬: 돔

* 내 위치를 중앙으로 하는 돔 생성

돔 안에 있으면 ex)우클릭 안됨, 힐됨(범위특수효과), 데미지 흡수

         밀치기(사이보그 날개 바람),

패시브:

일반 스킬: 바람쏘기

* 제트엔진으로 보는 방향으로 바람을 보내 상대 밀치기
* 공중에 있다면 작용반작용이 1:1 비율로 날라감
* 땅에 있다면 작용반작용이 2:1 비율로 날라감

특수 스킬: 허리케인 생성

* 내 위치를 기준으로 허리케인 생성
* 범위 내 들어온 적은 허리케인에 의해 올라가다가 밖으로 날라감

          광역홀딩(전기),

패시브:

일반 스킬: 덫

* 덫을 깔고 마인처럼 덫은 적에게 이동. 적중한 상대 기절

특수 스킬: 광역 슬로우

* 구 형태로 전기 에너지를 폭파시켜 맞은 적 슬로우

          끌기(부메랑),

패시브:

일반 스킬: 끌기

* 부메랑을 던져서 맞은적 끌어오기

특수 스킬: 모으기

* 부메랑을 던져 맞은 다수 적 가운데로 모으기

          암살자,

패시브:

일반 스킬: 버프

* 이동/공격 속도 증가, 은신(공격시 풀림)

특수 스킬: 잡기 공격

* 단일 또는 다중 대상에게 잡기 공격 (시전 중 무적)

          탐지(레이더)

패시브:

일반 스킬: 레이더

* 보는 방향으로 땅을 인식한 위치에 벽뚫리게 구형태로 탐지
* 3개까지 설치가능

특수 스킬: 연막

* 자신이 있는 층 전체 안개
* 일정 범위 안에는 캐릭터 피아식별 불가

1,2,3,4

1. 근접무기
2. .원거리무기
3. 일반스킬(전용무기)

좌클-> 공격, 우클->오토락온

3번 들었을때는 좌클릭하면 방패들기

1. 특수스킬(궁극기)

1. 무기

* 원거리: 소총 저격총 바주카 활 스태프
* 근거리: 카타나 일본도 해머

1. 층 분위기

지름 100(or 200)m 육각형

매 판 층 생성시 태양의 위치 랜덤하게 하여 다양한 시간대 구현

폐건물, SF 등등 여러 스타일이 층마다 존재하는 방식

계단과 틀 자체는 맵과 어울리지 않음

엘리베이터는 빛의 기둥처럼 구현하여 (방해없이) 5~10초 동안 빠르게 올라갈 수 있음

한 층의 계단을 다 올랐을 때, 캐릭터가 사라지는 이펙트가 출력되고 다음층의 6군데 중 한 곳으로 이동하여 나타나는 이펙트 출력

폐건물 - **고층 빌딩**, 밤 시간대에 네온사인이 반짝이는 사이버펑크 스타일

* 하늘을 떠다니는 자동차 (드로리안(백투더퓨처))

SF -  **우주 엘리베이터**(태양광 패널),아주 약한 중력,  근처에 돌아다니는 우주선? 드론?(발판으로 사용 가능), 우주 배경, 아래(지구쪽)으로 너무 접근하면 사망

사막 - **피라미드**, 오아시스, 모래늪 (한 자리에 오래 서 있으면 빠지는, 빠져나오기 위해선 부스터 게이지 소모해야 함), 야자나무, 사막 느낌 건물(배그, 검은사막 발렌시아 대륙), 발자국 남기기

숲 - 겨울배경 (큰 모티브는 배그의 비켄디), 북유럽 스타일 건물, 얼어붙은 강 또는 호수, 나무는 많지 않게, 발자국 남기기, 이 층에서 물에 닿으면 캐릭터는 동상에 걸려 슬로우

1. 전투

고유한 스킬과 착용한 무기를 이용하여 전투

싸우면서 죽고 부활하는 사이클로 잦은 격돌

* 팀데스매치 모드
  + 층 하나
* 점령모드
  + 층 여러개

1. 네트워크 플레이

3:3 대전 네트워크 플레이

1. 조작법

간단한 wasd 키 이동과 q,e 기술 사용 키, 마우스로 카메라 회전

연구목적

언리얼 엔진의 소스코드 분석

언리얼 엔진의 개발 가능 볼륨 분석

게임소개 및 특징

제목 : Skyscraper

소재 : 건물의 꼭대기 층을 먼저 점령하기 위해 적과 전투하는 게임

플랫폼 : PC(windows)

장르 : 3인칭 3:3 액션 AOS 게임

모티브 게임 : 오버워치, 폴가이즈

주요 이용자 : 스피디하고 액션감 있는 전투를 좋아하는 유저

                      서브컬쳐 그래픽 선호 이용자

          짧은 플레이 타임으로 잠깐잠깐 즐기고 싶은 유저

게임방법

간단한 wasd 키 이동과 q,e 기술 사용 키, 마우스로 카메라 회전

개발환경

기술적요소

개인별 준비 현황(필수)

중점 연구분야

타 게임과의 비교

개발일정 및 구성원 역할 분담

▶ 제안서 세부 작성요령입니다. 15페이지 이내로 작성 권장

아래의 요소들이 포함되도록 작성하세요. (본인 작품에 맞게 약간의 변형은 가능)

개인별 준비 현황(필수)

- 개인별 관련 수강과목과 이에 준하는 관련 경력을 기재한다.

필요성(Need)

- 왜 이러한 졸업작품을 만들 필요가 있는지 설명하고, 최종 작품을 명확히 표현한다.

- 연구목적, 작품내용, 게임방법 등을 포함.

접근방법(Approach)

- 그러한 졸업작품을 어떻게 구현해 낼 것인지를 설명한다.

- 개발환경, 개발방법, 제한요건 등을 포함.

이득(Benefits)

- 이러한 졸업작품을 제시한 접근방법으로 구현해 보면서 얻을 수 있는 점은 무엇인지 설명한다.

- 기술적요소, 중점연구분야, 완성 작품의 시장성 등을 포...

쓰기엔 애매하고 버리기엔 아쉬운

* 팀 패시브, 아이템 팀 버프
* 팀데스매치에서 자기장은 위아래로 움직이거나 아래에서 차오르는 방식
* 점령전에서 맵 피라미드 구조
* 층마다 스타일에 어울리는 레드존이 존재