

SUMMONER


프로젝트 발표

팀 'SUKOKO'

팀장 김민선

팀원 김경훈

팀원 김태양



▶ Table of Content ◀

01

프로젝트 개요 및 기본 설계

프로젝트 소개와 목표

프로젝트 팀원 소개

개발 방법론

개발 관리 차트

02

게임 설계 및 주요 시스템

플레이 진행 흐름

스토리 및 컨셉 설정

주요 시스템

03

사용 기술 소개

주요 기술

개발 환경



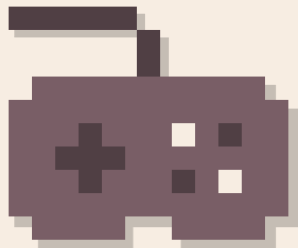
01

프로젝트 개요 및 기본 설계

1. 프로젝트 소개와 목표
2. 프로젝트 팀원 소개
3. 개발 방법론
4. 개발 관리 차트



▶ 프로젝트 소개와 목표 ◀



> PRESS START

> EXIT GAME

프로젝트 소개

- > 능동적 전투 AI를 탑재한 게임 개발

주제 선정 이유

- > 턴제형 게임에 팀원 모두가 흥미를 느끼게 되었음
- > 몰입해 플레이하기 어려운 형태라고 생각해 이를 해결하고자 함

궁극적 목표

- > 능동적 전투 알고리즘을 구현하고, 이를 통한 재미와 성취감 극대화

프로젝트 팀원 소개

팀장 김민선



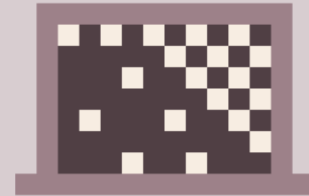
Project Manager
기획자
UI 디자이너

팀원 김경훈



메인 개발자
전투 시스템 개발 및
전투 기능 구현

팀원 김태양



서브 개발자
화면 연결 및 구성
UI별 기능 구현

개발 방법론

애자일 방법론의 'SCRUM'



소규모 팀에 적합


팀 내 역할 분담이 명확

기능별로 구현하는 백로그 목록 작성 용이

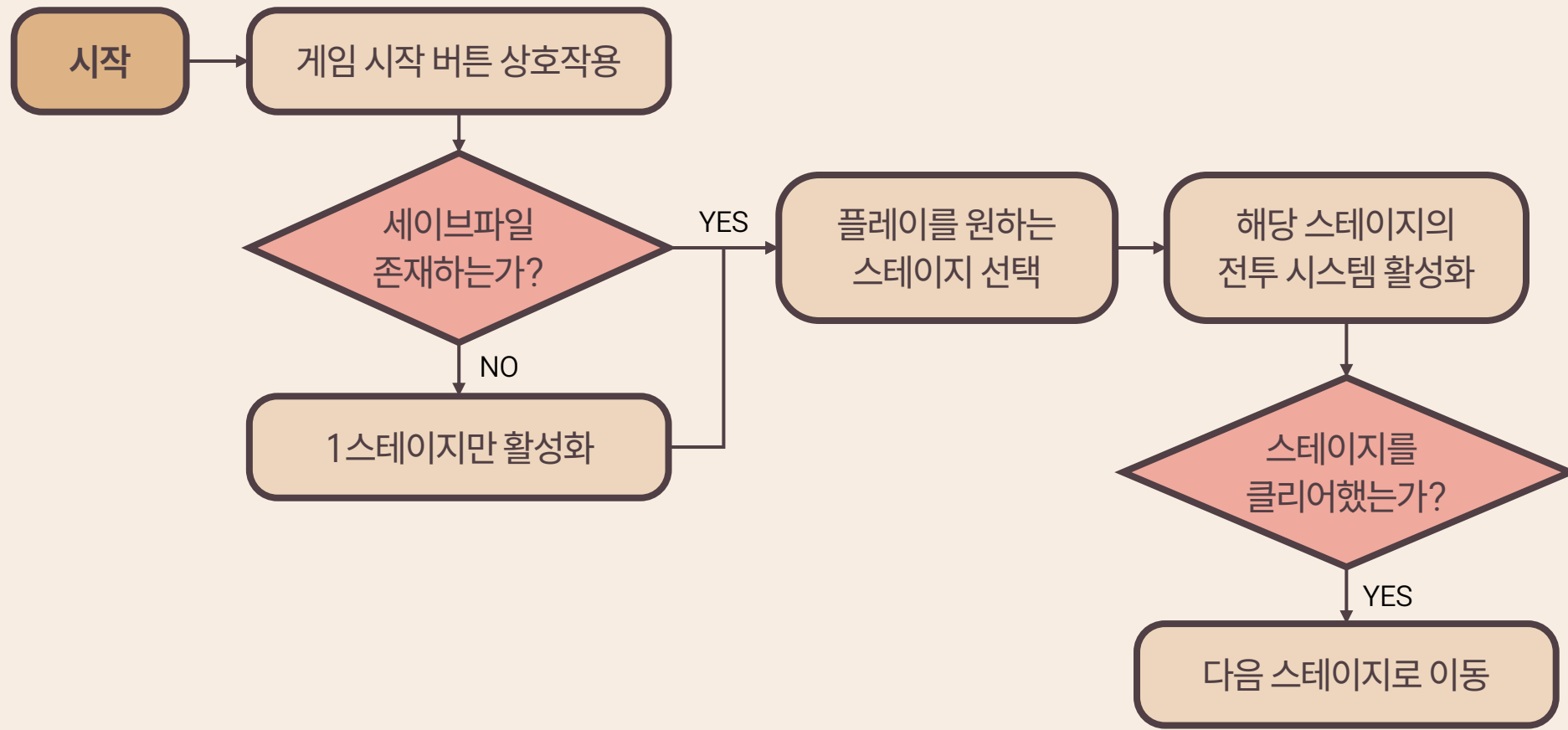


02

게임 설계 및 주요 시스템

1. 플레이 진행 흐름
 2. 스토리 및 게임 컨셉 설정
 3. 주요 시스템
- 

플레이 진행 흐름

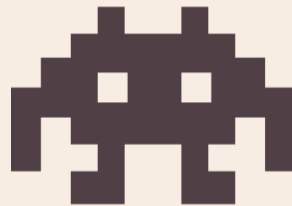


스토리 및 컨셉 설정



중세시대 왕국

마법사가 존재하는 판타지 세계관
중세시대의 왕국을 배경으로 둠



픽셀 아트풍

픽셀 아트 풍의 이미지 사용해
전체적인 느낌을 고전 게임으로 구성



모험과 마법사

주인공의 모험을 중심으로 스토리 진행
'동물을 소환하는 것'이 주요 시스템



주요 시스템



스테이지 시스템

플레이어가 클리어해 나가는
하나의 챕터 역할

스토리가 진행되면서
해금되는 방식

진행할수록 어려워지는 난이도를 통해
플레이어의 성취감을 올림



전투 시스템

턴제형 게임 진행으로
상대와 자신이 턴 안에서만 움직이도록 설계

플레이어와 컴퓨터가
서로 턴을 주고받으며 스테이지를 진행


각자의 턴에서 전략을 짜고
상대방의 움직임을 예측해 공격





03

사용 기술 소개

1. 주요 기술
 2. 개발 환경
- 

주요 기술

혼합 전략 균형 기술



기술 소개

- 자신에게 유리하도록 어떤 전략을 얼마의 확률로 선정할지를 결정하고, 이를 근거로 삼아 자신의 행동을 무작위로 결정하는 전략
- 상대방의 공격을 예측하는 알고리즘에 사용

기술 구현 방식

소환수의 공격 확률 초기 설정



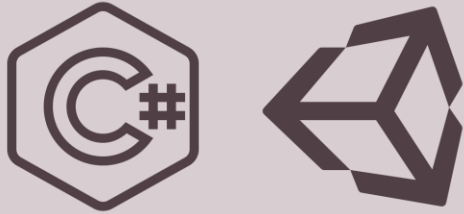
조건에 따라 공격 종류별 확률을 조정



조정된 확률을 사용해
소환수가 진행할 공격을 예측

개발 환경

사용 언어 및 개발 툴



Unity 2D와 C# 언어

Unity는 프로젝트에 이용한 게임 엔진으로
Unity에서 지원하는 C# 언어 사용해 개발

협업 툴



Gihub & Notion

소스코드의 공유와 협업은 Github로,
작업 관리 및 일정 관리는 Notion으로 진행

시간 영상

SUMMoner

함께 걷는 자

처음 부터

이어서

설정

나가기





THANK YOU FOR LISTENING!

아이콘 출처

made by Icons8

Freepik from www.flaticon.com

