

생존 슈팅 게임 개발

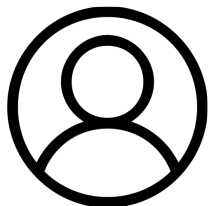
팀 안얼리버드

이경수 2018010866
이세형 2019010900
이현주 2023080082
홀랑 2020013259

목차

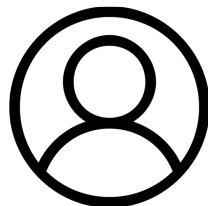
1. 팀 소개
2. 개발 아이템
3. 개발 내용 및 개발 계획
4. 개발 리스크나 고려사항
5. Q&A

팀 소개



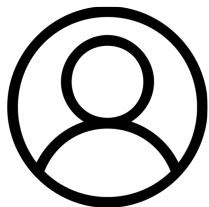
이현주
2023080082

조장



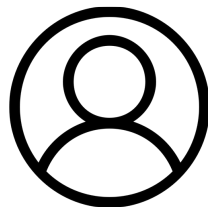
이세형
2019010900

조원



이경수
2018010866

조원



홀랑
2020013259

조원

개발 동기

- 2024.03월 기준 국내 pc방 점유율

TOP10

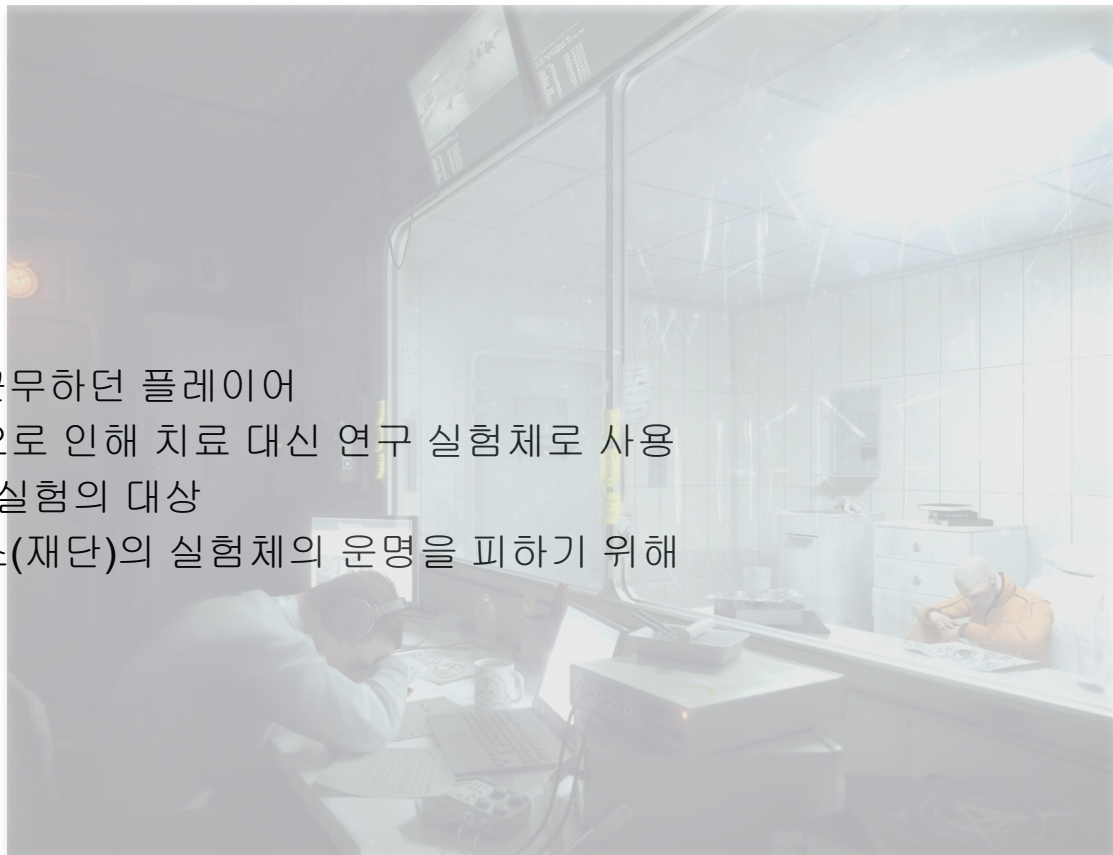
FPS기반의 게임 제작

1		리그 오브 레전드 라이엇 게임즈 AOS 부분유평화
2 ↑ 1		FC 온라인 EA코리아 스튜디오 스포츠
3 ↓ 1		발로란트 라이엇 게임즈 FPS 부분유평화
4		로스트아크 스마일게이트 RPG MMORPG 부분유평화
5		서든어택 넥슨지티 FPS 부분유평화
6		메이플스토리 위젯스튜디오 MMORPG 부분유평화
7		플레이어언노운스 배틀그라운드 크래프톤 FPS 부분유평화
8 ↑ 1		스타크래프트 블리자드 RTS
9 ↓ 1		오버워치 2 블리자드 FPS 개발중
10		던전앤파이터 네오울 액션 RPG 부분유평화

개발 아이템

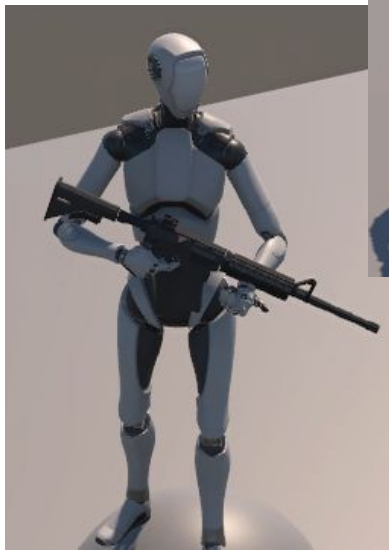
스토리

- 연구소(scps재단)에서 근무하던 플레이어
- 실험체에게 당한 부상으로 인해 치료 대신 연구 실험체로 사용
- 인간 개조 등 비인륜적 실험의 대상
- 이에 플레이어는 연구소(재단)의 실험체의 운명을 피하기 위해 탈출과 복수를 감행



게임 디자인 -플레이어

- 사이보그 컨셉을 기반으로 한 캐릭터를 플레이어로 사용



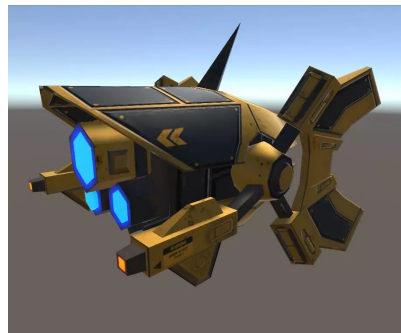
플레이어 무기 - 총

- FPS장르에 맞게
슈팅을 위한 총 사용



적

- 주인공 사이보그와 대립되는 역할로 다수가 소환
- 스토리와 컨셉에 따라 추가, 변경 예정(인물, 자동화 기계 등 다양한 요소 활용 가능)



맵



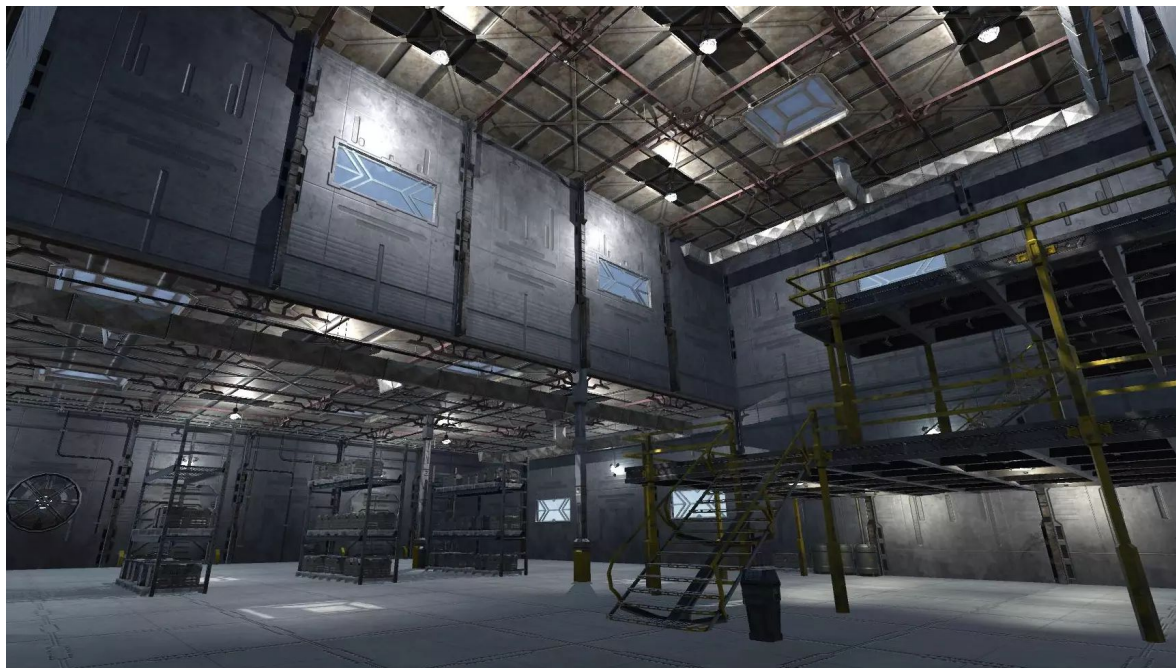
- 오래된 연구소 느낌의 배경

맵



- 오래된 연구소 느낌의 배경

맵



- SF느낌의 공장 배경



- SF느낌의 공장 배경

개발 내용 및 개발 계획

UNITY

1. 유니티 **ProBuilder** : 3d 모델링과 레벨 디자인 패키지
2. 유니티 **Cinemachine** : 카메라 패키지
3. 유니티 **Post Processing** : 렌더링 패키지
4. 유니티 **Asset Store** : 에셋 제공 플랫폼



Unity

개발 계획

개발 분야	우선순위	기능	기타
플레이어	매우높음	플레이어의 움직임 및 카메라 구현	
	높음	플레이어 사격 시스템 구현	밸런스를 위해 여러 수치는 지속적으로 수정
	높음	플레이어 체력 시스템 구현	
몬스터	매우높음	적의 기본적인 AI 구현	
	높음	적의 체력 시스템 구현	
	보통	적의 종류에 따라 AI, 데미지 등 밸런스 조절	
	낮음	적의 부위별 데미지 구현	
	낮음	적 보스의 구현(AI, 체력, 데미지 등)	
오브젝트	매우높음	- 탈출 조건인 오브젝트 기능 구현 - 레버들을 모두 당기면 엔딩 혹은 탈출로 활성화	추후 변경될 수 있음
	보통	문 오브젝트 기능 구현	
	높음	체력 회복 오브젝트 기능 구현	
	보통	스토리 와 떡밥을 전달할 문서 오브젝트 기능 구현	
맵	매우높음	플레이할 연구실 컨셉의 맵 구현 (탈출수단, 탈출로, 탈출 지점 등을 고려)	맵의 규모는 추후 변경될 수 있음
	보통	컷신을 위한 별도의 맵 구현	
컷신	보통	게임 인트로	
	보통	게임 엔딩과 크레딧	
	낮음	플레이 중간의 컷신 (보스 등장 등)	

파트 분배

개발 상황에 따라 일부 기능이 변경될 수 있으며, 파트분배가 변경될 수 있음.

	이경수	이세형	이현주	홍랑
맵 구현				
컷신				
플레이어				
몬스터				
오브젝트				
클리어 조건				
PPT 작성				메인

개발 일정

개발 일정		3월			4월			5월			6월		
맵	맵 구현												
	상호작용												
오브젝트	상호작용												
플레이어	기능												
몬스터	기능												
	AI												
탈출조건	기능												
	배치												
컷신	녹화												
	삽입												
BGM	에셋												
효과 /사운드	플레이어												
	몬스터												
	맵												
테스트													

개발 리스크와 극복방안

개발 리스크



- 팀원의 경험 부족



- 시간 관리



정기적인 회의



우선 순위



외부 자원 (적극) 활용

극복 방안

Q & A

THANK YOU