|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 46주차 | **기간** | 2023.05.08~ 2023.05.14 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | * 종합설계1 중간발표 준비 | | | | |

<상세 수행내용>

종합설계1 중간발표에서 지적받은 내용을 정리했습니다. 이를 바탕으로 앞으로의 작업 계획을 설계했습니다.   
<https://www.notion.so/1-8ecf466b5ab5427197f16012aca24e1f?pvs=4>

이전에는 고해상도의 텍스처와 렌더타겟을 사용하니 텍스처 스트리밍 풀이 오버되는 문제가 있었습니다. 중간발표에서도 스트리밍 풀 문제에 대해 질문을 많이 받았습니다.

현재는 리소스 파일 경로를 수정하면서 중복되는 머테리얼을 인스턴스 단일화하고 텍스처와 렌더타겟 해상도를 256, 512 사이즈로 부자연스럽지 않는 정도로만 조절했습니다.

사용하는 Streaming Pool이 최대 550MB정도로 사용되는 반면에 실제 게임에서의 Required Pool은 55MB 정도로 평균10%의 스트리밍 풀 용량을 사용합니다. 스트리밍 풀이 오버되던 예전과 비교가 안 될 정도로 성능에 여유가 있는 걸 확인할 수 있습니다.

스크린샷, 비디오 게임 소프트웨어, PC 게임, 3D 모델링이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명



그래서 충분히 맵을 늘릴 수 있기 때문에 맵을 좀 더 확장된 구조로 변경할 계획입니다. 게임 내 컨텐츠를 추가해 퀄리티를 높이고자 합니다. (확장될 맵 구조는 창현이가 보고서에 작성)

또한 중간 데모에서 헌터가 슬라임에 비해 밋밋하다는 지적이 있었습니다. 실제로 헌터 플레이가 단조롭기 때문에 빨아들이기 액션을 강화할 필요가 있었습니다.

오브젝트를 빨아들일 때 오브젝트가 회전없이 단순히 포스를 받으며 끌려오고 있습니다. 자연스럽게 보일 수 있도록 수정하고, 연출을 추가하고 그리고 거리에 따라 오브젝트가 끌러오거나 페인트가 지워지는 강도를 조절해 빨아들이기 액션의 디테일을 만들 것입니다. (거리에 따라 끌러오는 강도 조절은 구현완료)

그리고 페인트를 지우거나 오브젝트를 빨아들일 당위성을 만들기 위해 게이지 액션을 추가할 것입니다. 게이지를 모으면 특수 에너지볼을 발사할 수 있고 슬라임을 맞추면 슬라임의 이동 속도를 일시적으로 대폭 하락시킬 수 있는 기회를 얻습니다. 스릴 넘치는 헌터 플레이를 기대할 수 있을 것 같습니다.

마지막으로 게임 플레이가 어떻게 될 지 모르겠다는 지적이 있었습니다.  
가장 확실한 방법은 데디케이트 서버를 구축해 멀티플레이를 완성하는 것입니다. 그래서 앞으로 서버와 멀티플레이 동기화 작업에 전념하도록 하겠습니다.

그리고 슬라임이 도망다니며 강해지는 플레이를 극적으로 만들기 위해 스킬을 추가하고자 합니다. 슬라임 체력(=크기)를 30% 소비해 이동 속도를 일시적으로 증가시키는 스킬입니다.

원래는 중간 데모 전까지 해당 스킬을 완성할 계획이었습니다. 하지만 방향전환을 하면 가속도가 끊기는 문제가 있어 완성하지 못했습니다. 이는 슬라임의 이동방식을 고치면 해결되며 새로운 이동방식을 만드는 중입니다. (재성이가 담당하며 보고서에 정리했습니다)

그 밖에도 임의의 소형~중형 오브젝트를 생성하는 3D프린터 오브젝트를 만들 것입니다. 맵 내 방마다 배치하는 것으로 슬라임이 방을 순회하도록 유도하여 게임 동선을 다채롭게 만들고자 합니다.

중간 발표까지 서버를 제외한 주요 기능은 충분히 개발했다고 보이며 좀 더 여유를 가지고 개발에 임할 생각입니다. 꾸준히 하루 2시간만 작업해도 최종 발표 전까지 완성할 수 있겠습니다. 앞으로 본인은 데디케이트 서버 세팅과 섹션 연결 작업을 다시 진행하며 멀티플레이를 만들 것이고, 재성이는 지적을 받은 내용을 바탕으로 수정 및 컨텐츠 추가와 UI 작업을 진행할 것입니다. 창현이는 새로운 캐릭터 모델링과 애니메이션 작업과 맵 확장 및 오브젝트 리소스를 만드는 것으로 최종 발표까지 꾸준히 작업하도록 하겠습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 아직은 없는 서버와 멀티플레이, 밋밋한 헌터 플레이, 완성되지 않은 게임 플레이 | | |
| **해결방안** | * 향후 데디케이트 서버 설정과 멀티플레이 동기화 작업에 전념한다 * 헌터 빨아들이기 액션의 디테일을 높인다 * 슬라임 스킬, 컨텐츠를 추가해 기본 게임 플레이를 다듬는다 | | |
| **다음주차** | 47주차 | **다음기간** | 2023.05.15 ~ 2024.05.21 |
| **다음주 할일** | * 로컬 데디케이트 서버 설정 * 섹션 연결 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |