

## [졸업논문 중간보고서]

신청자	성 명	문희찬	학 번	2017103721
	소 속 학 과	소프트웨어융합학과	신 청 자 확 인	성명: 문희찬 (인)

과제명	유저의 생체 피드백 데이터를 실시간으로 게임에 적용한 게임 개발	참여학기	2023.1학기 5-1
<b>1. 과제 주요 내용</b> <p>플레이어의 생체 데이터를 센서를 통해 실시간으로 받아와서 이를 인게임에 적용시킨다. 생체 데이터를 통해 유저에게 버프 및 디버프 효과를 제공하고, 유저의 상태를 판단한다. 유저의 상태는 스토리 및 동작 애니메이션에 영향을 주는 등의 트리거가 된다. 이러한 효과는 유저마다 다른 개인의 특성을 게임에서의 다양성으로 제공하여, 플레이어 캐릭터의 개성을 살리고, 플레이 중인 유저의 상태를 실시간으로 확인하고, 게임 캐릭터와 자신을 동일시하면서 몰입감을 높이게 된다. 또 다른 사용자와 온라인 게임을 목표로 함으로서 타인과의 상호작용을 통해서 상황에 따른 다양한 신체의 변화를 관찰하고, 이를 판단의 근거로 재활용할 수 있게 한다.</p>			
<b>2. 추가된 부분</b> <p>서버 개설 및 멀티 플레이 구현  생체 데이터를 기반으로 플레이어 감정 판단 및  이에 따른 다른 결과 구현</p>			
<b>3. 현재 진행 상황</b> <p>서버 개설 및 멀티플레이 구현  사용할만한 생체 데이터 모두 firebase에 연동해서 언리얼에서 사용  기본적인 fps 시스템</p>			
<b>4. 향후 추진 일정</b> <p>받아온 생체 데이터를 기반으로 감정을 판단할 모델 공부 및 적용  멀티 플레이 시스템 후 사용자의 감정 변화 관찰</p>			

지도교수: \_\_\_\_\_ 오승재 (인)

\* [첨부 자료] - 작성 중(제출) 논문(보고서, SW, ...), 제출 논문은 스캔본을 아래에 첨부

- 구글 드라이브 링크 내 Last 폴더 내에 존재
  - 그 외 주차별 학습 내용 보고서
- 첨부합니다.