

# Enemy Slasher

2018182004 김나현  
2018180015 류연우  
2018180017 박기정

# 목차

- |                  |              |
|------------------|--------------|
| 1. 개요            | 5. 개발내용      |
| 2. 게임조작          | 6. 문제점 및 보완책 |
| 3. 기술요소와 중점연구 분야 | 7. 향후 개발 일정  |
| 4. 구성원 역할 분담     | 8. 데모 시연     |

제목 - Enemy Slasher

장르 - 턴제 RPG

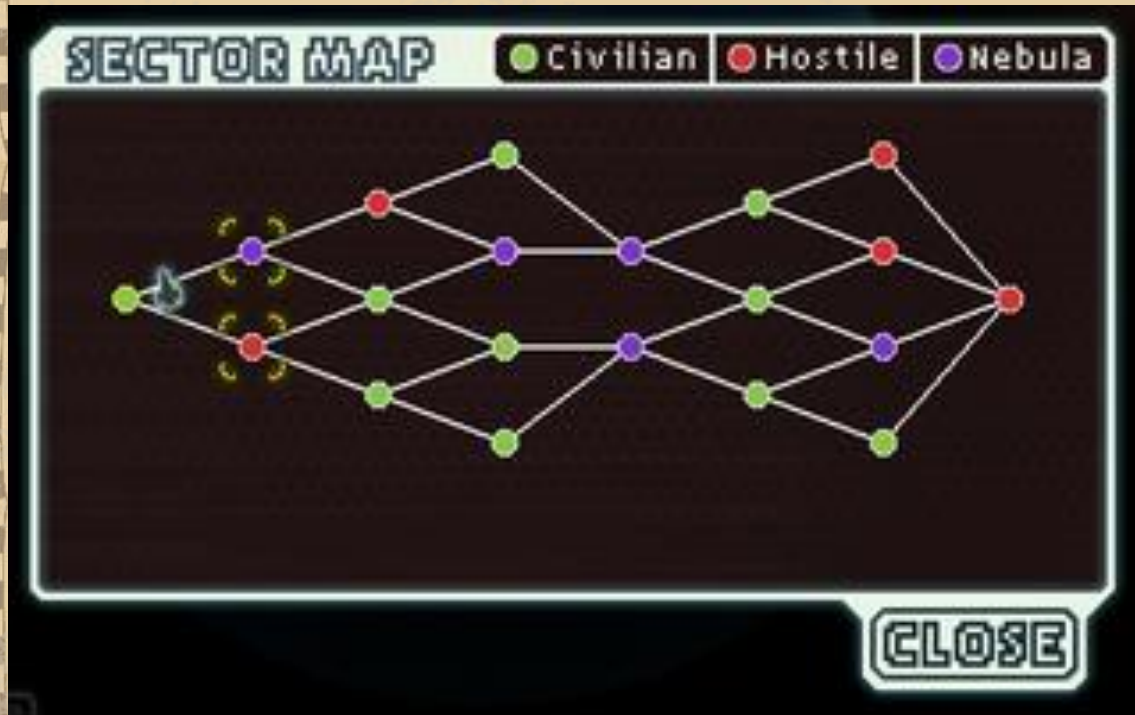
개요 - 턴마다 진행되며  
한정된 카드를 적절히 활용하여  
적 몬스터를 잡고  
스테이지를 클리어하는 게임



예시 게임 - 마블 미드나잇 선즈



# 게임 진행



- ❖ 노드를 선택해 이동
- ❖ 해당 노드의 이벤트를 진행

- ❖ 카드를 사용한 턴제 전투

# 조작법





## 기술 / 중점 연구분야

- ❖ WSAAsyncSelect Sever 구현
- ❖ MLP를 이용한 AI
- ❖ 3D 형상 모델의 부분절단
- ❖ 런타임 애니메이션 생성

# 역할분담

## ❖ 김나현

UI 구현  
조명, 그림자  
파티클

## ❖ 류연우

WSAAsyncSelect Sever 구현  
캐릭터 행동 AI  
FBX 애니메이션 로더  
충돌체크

## ❖ 박기정

프로그램내 애니메이션 생성부 구현  
메쉬의 폴리곤 절단  
모델 파일 변환기 구현

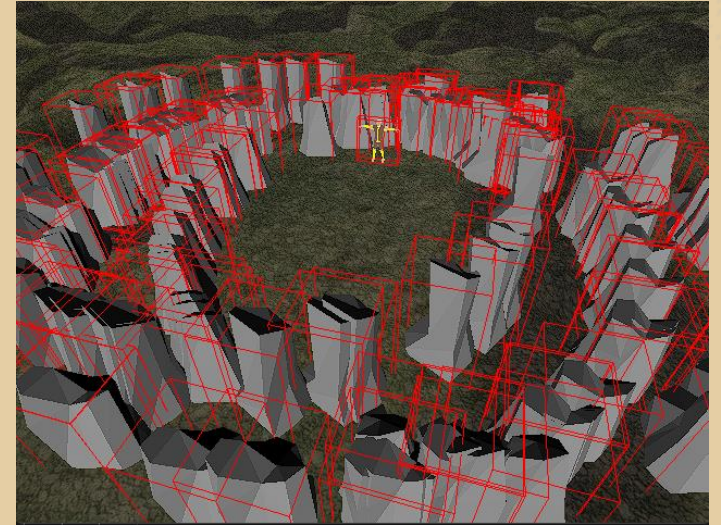


# 개발내용



조명처리

## 맵 제작



충돌체크



## 문제점 및 보완책

- ❖ 일정 준수 미흡.

주 별 1회 이상 진행도 확인.

- ❖ 시각적 요소가 부실함

Ui, 조명, 그림자, 이펙트, 애니메이션을 추가해야할것.

- ❖ 서버 미구현

서버 담당 인원수를 늘여 개발 기간내에 구현 가능하도록 한다.

- ❖ 리소스 및 포터 부실

애니메이션 FBX파일의 포터 추가개발 및 게임에 알맞은 리소스 찾기.

# 기존 개발 일정

전체 진행도 : 51%

김나현

류연우

박기정

공통

	1 월	2 월	3 월	4 월	5 월	6 월	7 월	8 월
리소스 수집1	100%							
프레임워크	90%							
폴리곤 절단		60%						
UI		0%						
조명			70%					
그림자			0%					
충돌체크		90%						
MLP AI		0%						
모델 파일 변환기		100%						
런타임 애니메이션 생성		0%						
파티클			0%					
WSAAsyncSelect		0%						
리소스 수집2				0%				
인게임 콘텐츠				0%				
테스트 및 버그 수정								



# 향후 개발 일정

김나현

류연우

박기정

공통

	5 월	6 월	7 월	8 월
폴리곤 절단				
UI				
조명				
그림자				
충돌체크				
MLP AI				
FBX 애니메이션 로더				
런타임 애니메이션 생성				
파티클				
WSAAsyncSelect				
리소스 수집2				
인게임 콘텐츠				
테스트 및 버그 수정				

# 데모 시연