프로젝트 제안서

생동감 있는 VR 체스게임

]

**팀: 컴공이면 게임해야조**

**제출 일시: 2024 - 03 - 28**

목차

1. 개요

1.1 기획 배경

1.2 관련 동향

1.3 필요성

2. 프로젝트 목표

2.1 목표

2.2 기여

2.3 예상 결과물

3. 프로젝트 추진 계획

3.1 역할 분담 계획

3.2 추진 일정 계획

4. 결론

1. 개요

1.1 기획 배경

체스와 게임에 흥미 있는 학우들끼리 모여 프로젝트에 관해 생각하던 중, 다른 사람들도 이런 체스의 재미를 느낄 수 있도록, 교두보가 될 수 있는 생동감 있는 게임을 VR기기를 통해 만들어보고자 하여 이 프로젝트를 시작하게 되었습니다.

1.2 관련 동향

VR 게임은 아직 초기 단계이므로 기기가 비싸 아직까지는 대중화되기에는 진입장벽이 높습니다. 하지만 기술발전에 따라 기기 가격은 점점 저렴해질 것이며 VR게임에 대한 소비자 인지도 또한 올라갈 것입니다.

더불어 5G의 등장으로 더 빠른 네트워크 처리로 복잡하고 상세한 VR환경을 가능하게 하고 있습니다. 이로 인해 더욱 실감나고 게임 경험을 제공함에 있어 VR을 사용해보고자 하는 유저들이 늘어나고 있습니다.

또한 소니, 에픽 게임즈 등 유명 게임사들이 지속적으로 VR게임 시장에 투자하고, 여러 VR게임이 출시를 앞두고 있습니다. 따라서 많은 시간과 자본이 투자되고 있는 VR게임의 성장세는 가속화되리라 예상됩니다.

1.3 필요성

저희 게임은 체스를 기반으로 한 2 : 2 게임으로, 서로와의 협동을 통해 유대감을 형성할 수 있습니다. 또한 기존 딱딱한 분위기의 체스보다는 VR을 통해 조금 가볍게 접근을 할 수 있어, 체스에 입문해보고 싶은 사람이라면 도움이 될 수 있을 것입니다.

일반적인 체스 보다는 VR을 통해 색다른 느낌의 체스를 플레이 해보고 싶은 사람이라면 도움이 될 것입니다.

2. 프로젝트 목표

2.1 목표

VR을 착용하고 움직임에 이질감이 들지 않는 게임을 구현하고, 1인칭으로 플레이하는 플레이어에게 충분한 공포감을 느끼게 해주는 것이 이 게임의 목표입니다.

VR을 착용하고 움직임에 이질감이 들지 않는 게임을 구현하고, 1인칭으로 플레이하는 플레이어에게는 체스 판 내에서의 충분한 공포감을 느끼게 해주고, 명령을 내리는 플레이어에게는 그걸 관전하는 재미를 줄 수 있는 것이 목표입니다.

2.2 기여

두 플레이어가 처한 상황이 달라 벌어지는 상황들을 잘 대처해 나가면 서로 간의 친밀감과 유대감 형성에 기여할 것입니다.

2.3 예상 결과물

2 : 2로 진행되는 VR 공포체험 체스게임 입니다. 한 명은 체스게임을 하며 VR을 쓴 플레이어에게 이동명령을 내리고, 한 명은 그 명령을 받아 이동하며 체스게임의 말이 되는 체험을 하게 됩니다.

체스 말이 되는 사용자는 공포감 자체로 재미를 느낄 것이고, 명령을 내리는 플레이어는 체스 플레이 자체의 재미에 더불어 장기말이 된 플레이어가 주는 변수들을 전략으로 극복해 나가는 짜릿함과 거기서 발생하는 두 플레이어 간의 충돌로 인해 발생하는 돌발적인 상황들이 주는 재미들도 있을 것입니다.

3. 프로젝트 추진 계획

3.1 역할 분담 계획

프론트 엔드 팀

정성록: 기획, 모션 및 클라이언트 설계, 인 게임 모션 구현

서지우: 기획, 모션 및 클라이언트 설계, 인 게임 모션 구현

백 엔드 팀

문무현: 기획, 체스 로직 및 아이템 기능 구현, 서버 구현

전성윤: 기획, 체스 로직 및 아이템 기능 구현, 서버 구현

3.2 추진 일정 계획

6주 : 각 팀 별 파트 설계

7주 : 요구사항 분석 #1

9주 : 요구사항 분석 #2

10주 : 설계서 발표

11주 : 요구사항 분석에 따른 설계 수정 및 보완

13주 : 프로토타입 구현

14주 : 최종발표 준비

15주 : 최종 발표

4. 결론

장기말이 된 플레이어가 명령을 따라 움직이지 못할 수도 있을 만큼의 공포감을 느끼게 하여 명령을 내리는 플레이어의 전략에 변수를 추가할 수 있도록 하여 두 플레이어가 각자에게 다양한 플레이 방식을 요구할 수 있는 게임을 만들 것입니다.

나아가 2명의 플레이어가 게임승리라는 공통된 목표를 향해 함께 나아 감으로써 유대감을 형성하고, 서로 다른 시점에서 발생하는 다양한 상황들을 함께 고민하고 헤쳐 나가면서 발생하는 재미를 느낄 수 있도록 할 것입니다.