

Cult

컬트

목차

개인별 준비 현황

개발 환경

연구 목적

게임 소개 및 방법

타 게임과 차별점

중점 연구 분야







역할 분담 및 일정

Q&A

개인별 준비 현황

이름	역할	수강과목
강성민	그래픽/기획	- 게임 기획 1,2 ,기획 포트폴리오 , 3D 모델링 2 , 데이터베이스
오지원	클라이언트	- C, C++프로그래밍,게임수학, 게임엔진1, 셰이더 프로그래밍, 게임인터페이스
서정민	서버	- C, C++ 프로그래밍, 컴퓨터 그래픽스, 게임수학, 인공지능, 네트워크 게임 프로그래밍, 게임엔진1, 데이터베이스

개발 환경

	Windows 10/11	GitHub 
	Unreal Engine 5.4	Visual Studio 2022 
	3DS MAX 2025	Blender 4.2 

연구 목적

3명의 생존자가 술래 1명을 피해 의식을 완성하는 협동, 비대칭 서바이벌 게임

언리얼 엔진 5를 이용한 3인칭 3D 게임 개발

IOCP 서버를 이용한 멀티 플레이 게임 개발

그래픽 리소스 자체 제작

게임 소개

장르: 협동, 비대칭 서바이벌 게임



이미지1

의식을 완성하려는 이교도와
그것을 방해하는 경찰의 술래잡기 게임

이교도는 마을 안의 오브젝트를 이용하여
경찰로부터 도망치며, 제단을 활성화 하여
의식을 완성한다.

경찰은 이교도를 제거하거나
제단을 부숴 의식 완성을 방해한다.

게임 소개

목표 플레이 시간: 1판당 10~15분

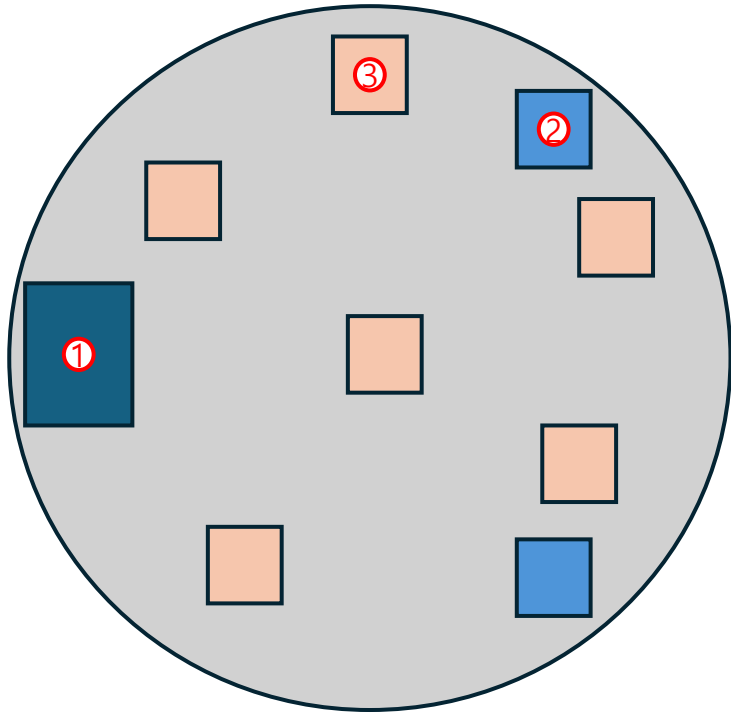
인게임 역할 구분: 경찰, 이교도

메인 오브젝트: 제단, 구금 장소

아이템: 총, 테이저 건, 곤봉, 총알 박스, 구금 상자, 열쇠

게임 소개

맵



1: 경찰 스폰 구역

2: 이교도 스폰 구역, 두 군데 중 랜덤 지정

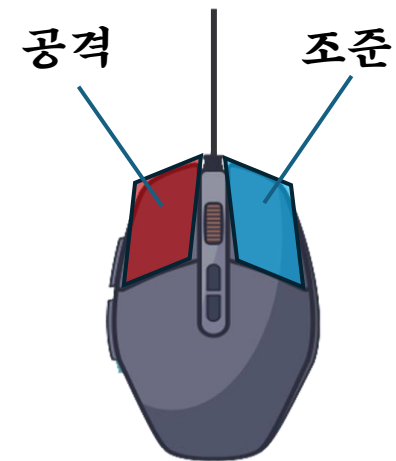
3: 중요 건물

- 여섯 건물 중 네 건물에 제단 생성
- 매 판 랜덤 지정
- 의식 진행에 중요한 역할

게임 소개

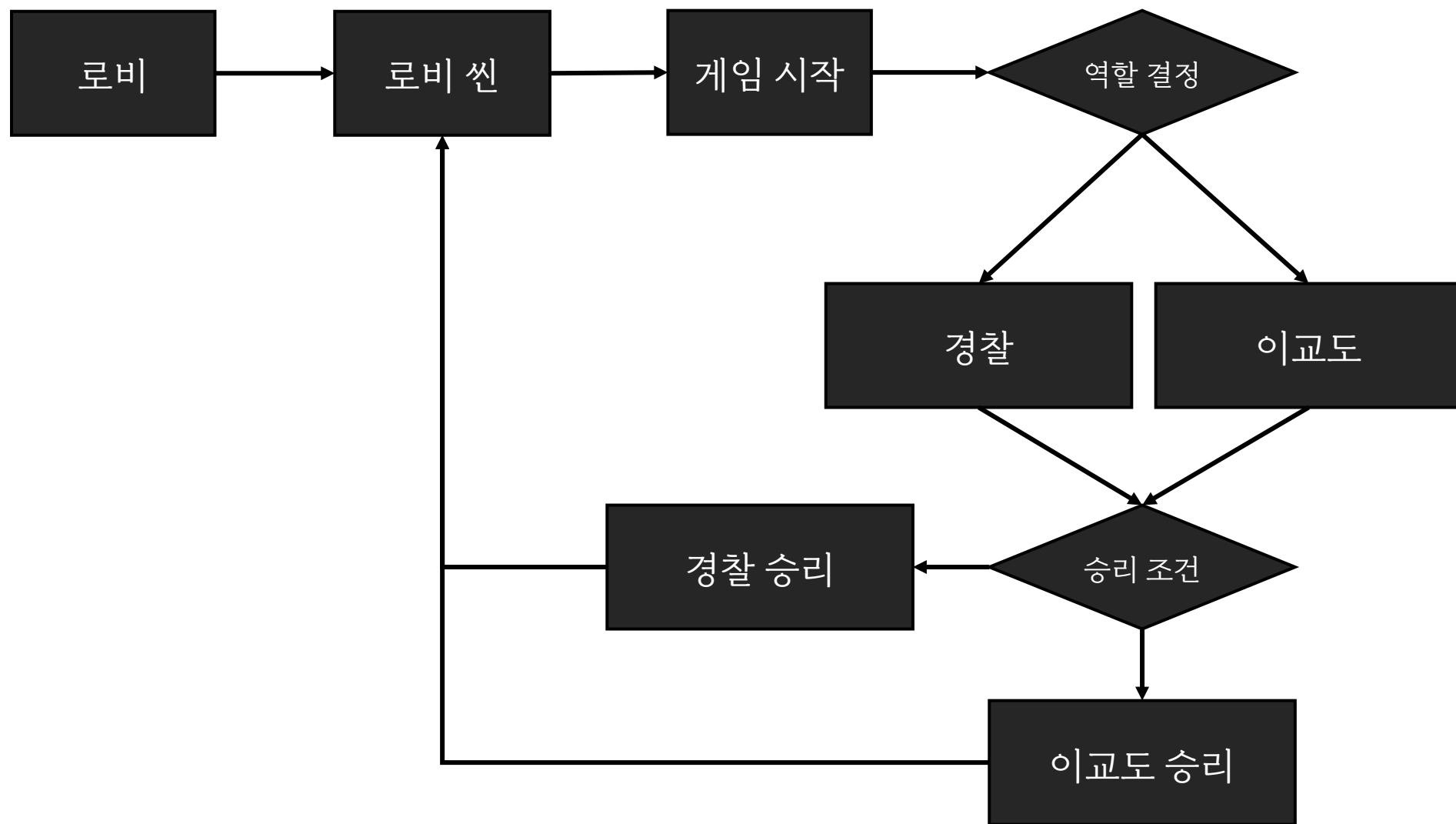
조작법

- 소통: 1,2,3,4
- 이동: W,A,S,D
- 특수능력: F
- 내려놓기: T
- 달리기: Shift
- 앞기: Ctrl
- 상호작용: SPACE
- 무기/아이템 변경: Tab
- 재장전: R
- 아이템 사용: E



게임 소개

게임 흐름



- 경찰 승리 조건
1. 제단 일정 개수 이상 파괴
 2. 이교도 전부 제거

- 이교도 승리 조건
1. 제단에서 의식 진행하여 완성
 2. 제한시간까지 생존 후 특수 조건 진행

게임 소개

게임 규칙



제단에서 기도하여 의식 진행도를 올림



의식 진행도가 올라갈수록 경찰 디버프



그로기 상태(체력 0)의 이교도를 감금



이교도를 처치하여 제단 파괴

게임 소개

캐릭터: 경찰



원거리 무기 / 근거리 무기 사용 가능
이교도를 제압하여 감금 시 버프,
제단 파괴 기회 획득

크기: 180 (cm)

특징

- 근육질의 남성 캐릭터
- 이교도보다 빠른 이동속도 / 높은 체력

게임 소개

캐릭터: 이교도



근거리 무기 / 특수 능력 사용 가능
3회 감금 시 게임 오버

크기: 170 (cm)

특징

- 노인 남성, 청년 여성, 중년 여성
- 각자 다른 특수능력 보유

타 게임과 차별점

유사 게임: Dead By Daylight



이미지1

차별점

- 생존자(이교도)가 술래(경찰)에게 보다 적극적으로 대항 가능
- 게임이 진행 될수록 버프/디버프와 시각 효과를 사용하여 긴장감 증가
- 제단의 파괴가 가능하여 보다 많은 승리 전략을 세우는 것이 가능
- 한 판당 더 빠른 템포로 낮은 진입 장벽

강성민

3DS MAX를 사용하여 그래픽 리소스 자체 제작 / 애니메이션 자체 제작

오지원

물리기반 세컨더리 애니메이션을 통한 생동감 있는 캐릭터의 움직임 표현
Morph Target을 활용한 캐릭터의 표정 구현

서정민

Winsock과 IOCP를 이용한 멀티 쓰레드 서버 구현, 두 서버의 차이 알기
데이터베이스를 활용하여 사용자 데이터 관리.

중점 연구 과제

물리 기반 세컨더리 애니메이션

- 기존 애니메이션에 물리 기반의 부가적인 움직임 추가하는 기술
- 구현 목표
 - 캐릭터 간의 현실적인 상호작용
 - 오브젝트 충돌 부위에 따라 다른 상호 작용 애니메이션을 구현하여 다양한 씬 연출

Morph Target을 활용한 캐릭터 표정 구현

- 변형된 Mesh의 정점 위치를 블렌딩하는 기술

구현 목표

- Morph Target 을 이용하여 표정, 눈 깜빡임 등 얼굴 묘사
- 플레이어 상태와 술래 위치를 연결하여 상황에 따른 표정 구현

역할 분담 및 일정

강성민	
서정민	
오지원	
팀 전체	

항목	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월
윈도우 소켓 서버 구현								
IOCP 서버 작성								
클라이언트 동기화								
테스트 및 최적화/수정								
블루프린트-> C++전환 및 기본 기능 구현								
피직스 에셋 준비								
캐릭터 애니메이션								
물리기반 세컨더리 애니메이션 - 상호작용								
캐릭터 표정 구현								
UI, 이펙트 적용								
연출 효과 구현								
캐릭터 및 오브젝트 모델링								
캐릭터 애니메이션								
파티클 이펙트 및 컷신 제작								
맵 제작								

Q&A

감사합니다

<https://m.inven.co.kr/webzine/wznews.php?idx=189412&site=wotblitz>

이미지 1, '1000시간을 해도 무서운게 매력이죠.' '데드 바이 데이 라이트 메튜 코테, 인터뷰,
허재민 기자, 2017.11.19