

국설대전

게임엔진기초 5조

김승채, 김태민, 신유빈, 유민영

목차

Index

01

서론

- 게임 소개
 - 개발 환경 및 저장소 관리
-

02

게임 개발 및 구현 요소

- 맵 & 타일 베이스
 - 턴 제 전투 & AI
 - 개별 유닛 소환 & 특수 능력
 - 기타 UI & 옵션
-

03

트레일러 영상

서론

게임 소개

게임 컨셉

○ 국제캠과 서울캠의
캠퍼스 쟁탈전

타입 뷰, 타일 형식

○ 상대 AI와 전투



턴 제 전략 시뮬레이션

○ - 시간 제한

승리 방식

○ - 시간 종료 시 더 많은
건물 소유자 승리

- 각 진영의 메인 건물
파괴 : 중앙 도서관

서론

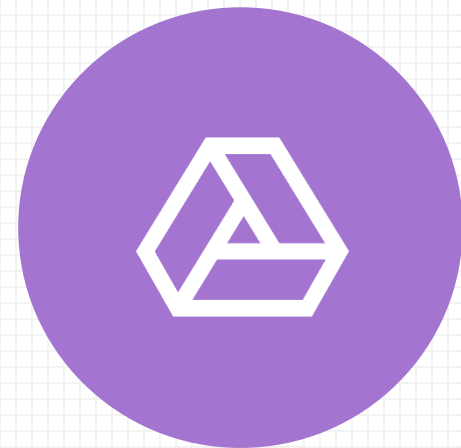
개발 환경 및 저장소 관리



Unreal Engine
5.0.3



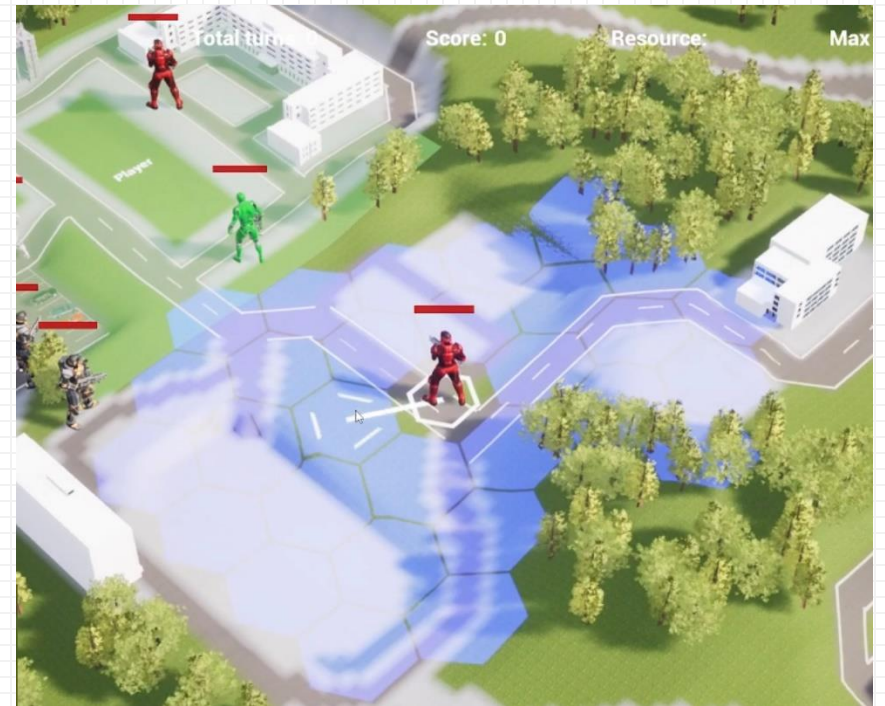
Github 단체 저장소
(Organization
Repository)



Google share
drive

● 게임 개발 및 구현 요소 ●

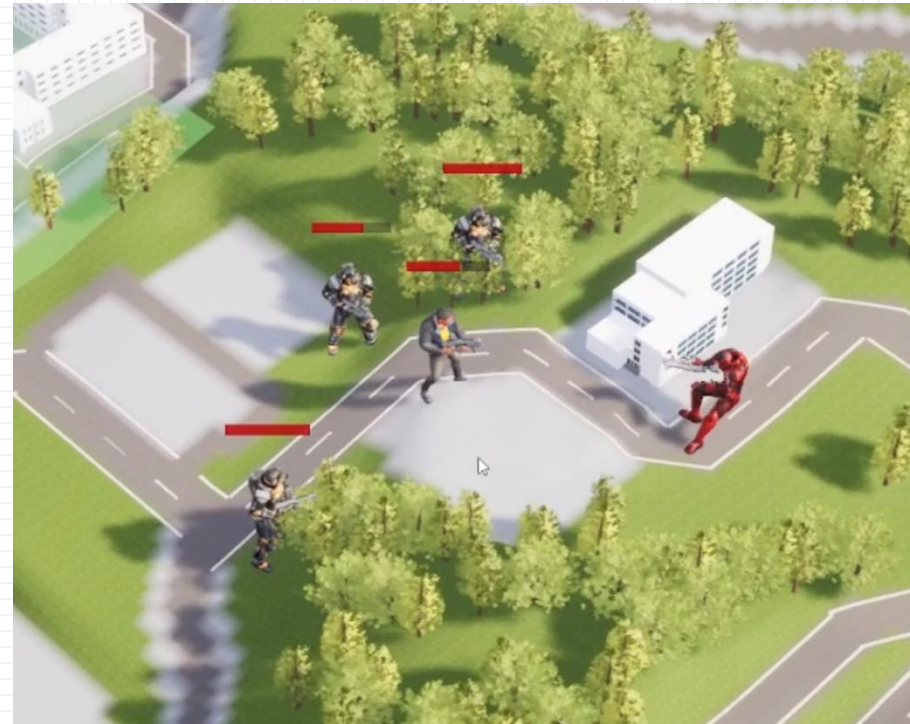
맵 & 타일 베이스 & 시점 이동



- ✓ 국제캠퍼스 & 서울캠퍼스 배경 맵
- ✓ 타일 칸 좌표 처리, 마우스 인식 -> 타일 좌표 계산을 통한 미리보기 제공
- ✓ 탐류 카메라의 Zoom in-out, 회전, 이동 가능

게임 개발 및 구현 요소

턴 제 전투 & AI



- ✓ 이동 및 스킬 사용 후 턴 종료 가능 -> 총 플레이 시간 제한
- ✓ 아군 유닛을 추적 및 공격하는 AI

게임 개발 및 구현 요소

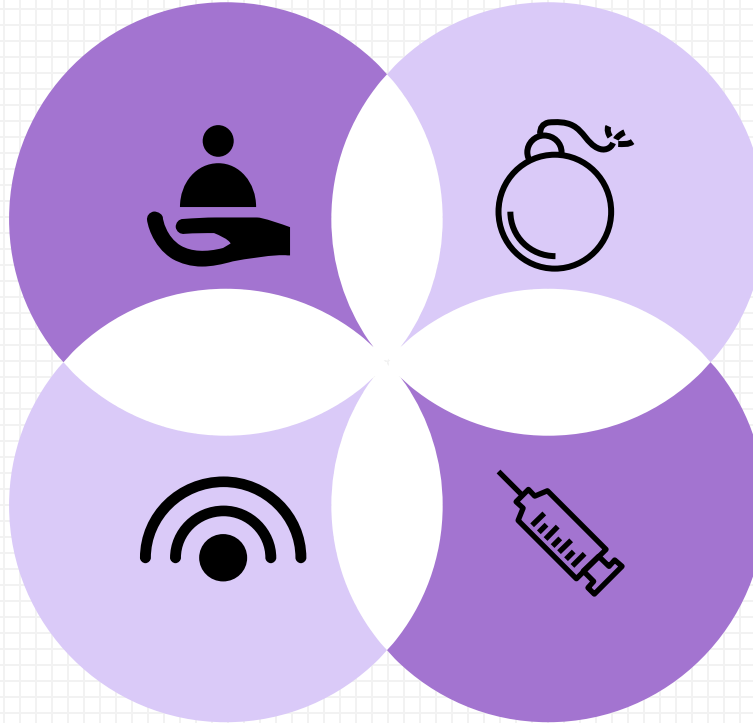
개별 유닛 소환 & 특수 능력

마인드 컨트롤

한 턴간 상대 유닛이
우리 유닛을 아군화

광역 버프

주변 아군의 공격력 증가



범위 공격

수류탄 공격을 통한 범위 데미지

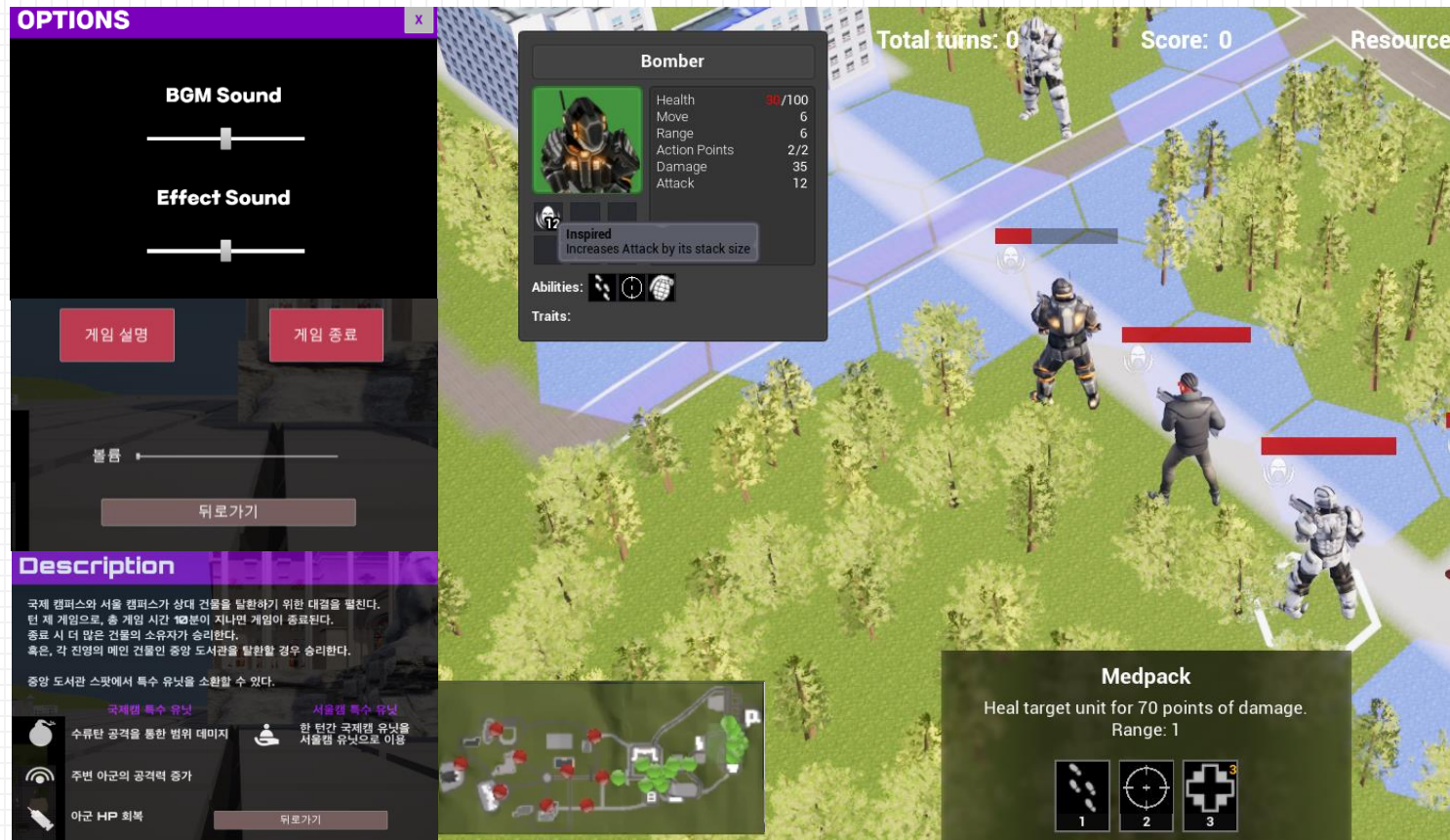
힐

아군 Hp 회복

- ✓ 중앙 도서관에서 특수 유닛 소환 가능
- ✓ 자원 소진으로 소환
- ✓ 소환 가능 수 제한

개발 진행 상황

기타 UI & 옵션



✓ 미니맵 (아군 - 초록, 적군 - 빨강)

✓ 유닛 별 스탯 확인 창

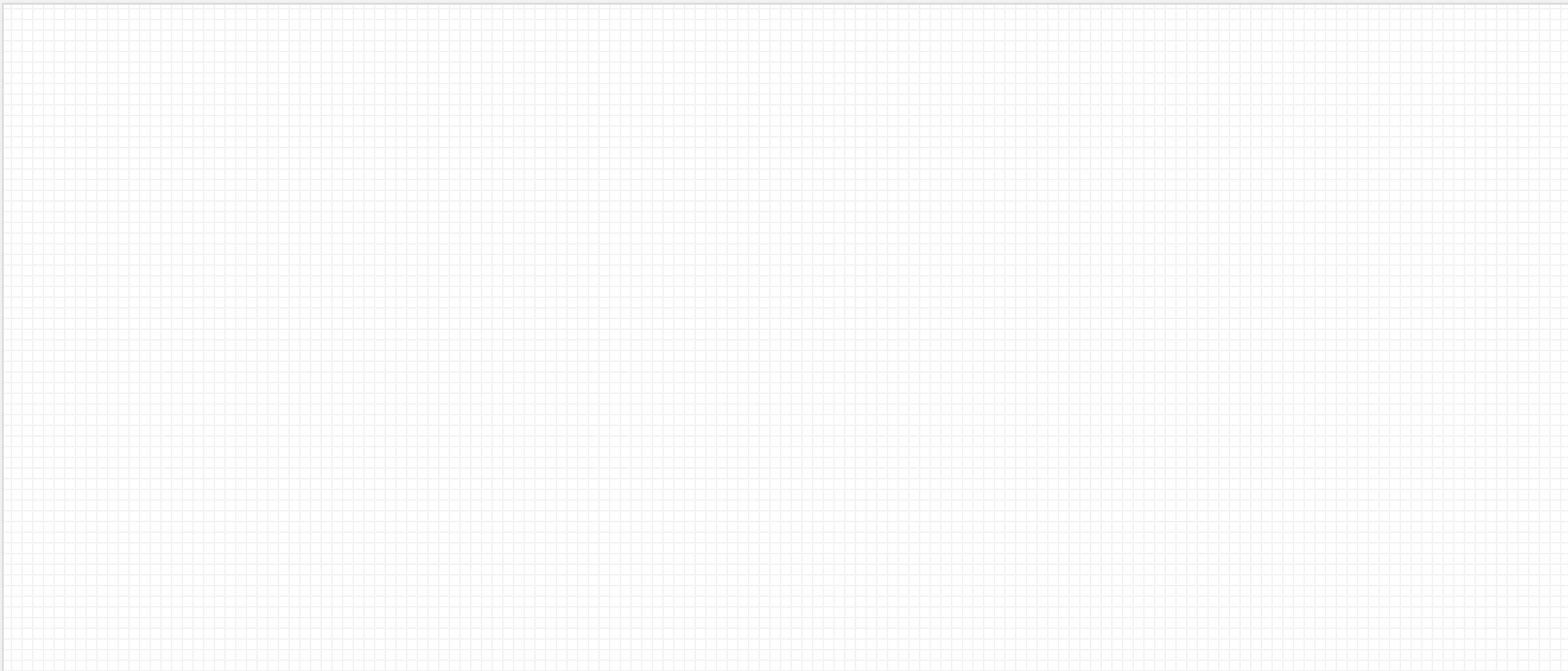
✓ 남은 시간 및 스코어 UI

✓ 일시 정지 및 튜토리얼 제공 버튼

✓ 사운드 조절 옵션

트레일러 영상

국설대전 트레일러





Q&A