발표시 켜둘것

대본, ppt, 세부 자료 문서, 트렐로

1.

**안녕하세요**

**홍순조, 야준서 팀입니다.**

**종합설계기획 발표를 시작하겠습니다.**

**저희가 만들 게임의 이름은 좀비슬러터 입니다.**

2.

발표 순서는 이렇습니다

3.

저희 팀의 졸업작품의 연구목적은

지금까지 배워온 모든 것을 활용해 비교적 큰 규모의 프로젝트를 만들어 보는 것입니다

연구목적을 이렇게 설정한이유는 지금까지 전공 수업때 배운것들을 최대한 활용하고자 이렇게 연구목적을 설정을 했습니다.

4.

저희가 사용한 개발 환경입니다. 윈도우 기반 게임을 만들예정입니다. 소스코드는 비주얼 스튜디오에서 작업할 예정입니다. 3D게임효과를 위해서 DirectX12를 사용할 것입니다. 그리고 협업을위해서 trello, github를 사용합니다. 리소스는 unity 에셋스토어에서 구합니다.

5.

저희가 만들 게임의 컨셉은

제한 시간 안에 좀비를 목표 수 만큼 사냥하는 핵 앤 슬래시 장르 게임 입니다

위 이미지는 저희가 만들 게임과 비슷한 게임의 화면입니다

6.

게임은 최대 4인의 플레이어가 함께할 수있습니다.

게임이 시작되면 사방에서 좀비가 생성되어 플레이어를 공격합니다.

플레이어는 무기를 이용해 최대한 오래 살아남으며 목표 수만큼의 좀비를 죽입니다

게임의 클리어 조건은 제한 시간 안에 목표 수만큼의 좀비를 죽이면 클리어 됩니다.

팀원이 전부 죽거나 제한신간 초과될시 패배합니다.

7.

플레이어는 총 3가지 직업 중하나를 선택합니다.

플레이어들은 직업을 중복해서 선택할 수 있습니다.

각 직업들은 화면과같이 서로다른 능력을 가지고 있습니다. (능력)

능력은 일정시간동안 직업별 특성에 맞는 버프의 형식으로 사용됩니다.

이러한 능력을 이용해서 플레이어는 여러 직업조합을 이용해 다양한 전략을 구사할 수 있습니다. (다음)

8.

좀비를 잡으면 일정확률로 아이템들이 드랍됩니다.

먼저 첫번째 아이템은 총알 아이템입니다.

총알아이템은 총알에 효과를 부여하여 좀비를 더욱 쉽게 잡게해줍니다.

다음은 플레이어를에게 영향을 주는 아이템입니다.

포션은 플레이어의 체력을 회복시킵니다.

타이머는 게임 제한시간을 늘려줍니다.

랜덤효과는 플레이어에게 버프 또는 디버프 효과를 부여합니다.

9.

위에 이미지는 저희가 게임에서 사용할 모델의 이미지입니다

게임 단위는 1유닛당 1m 로 설정했습니다

화면 아래에 있는 수치는 플레이어의 크기와 이동 속도 입니다

좀비는 반경 15유닛안에 플레이어가 있으면 플레이어를 따라와 공격합니다.

//////좀비의 종류에 따라 이동 속도가

전반부

--------------

후반부

10.

저희가 유니티로 구현해본 예상 게임 진행 장면입니다.

카메라는 쿼터뷰로 설정을 했습니다.

지금은 발표에 잘보이기위해 밝기가 높지만 실제게임은 이것보다는 조금 어둡게 분위기를 구현할 예정입니다.

11.

게임 맵입니다.

화면에 보이는 이미지는 저희가 유니티로 구현을 한것입니다.

화면에 보이는 빨간점은 좀비가 스폰될 위치입니다.

플레이어는 세이프룸에서 게임을 시작하며 세이프룸을 나올시 좀비의 공격이 시작 됩니다.

12.

저희 게임의 예상 조작키입니다

13.

저희가 졸업작품을 진행하면서 중점적으로 연구하고 구현할 기술은 다음과 같습니다.

스키닝 애니메이션을 통해서 플레이어와 좀비의 움직임을 구현합니다.

조명기술의 연구를 통한 그림자를 구현할 예정입니다.

좀비의 움직임은 비헤이비어 트리를 이용해서 플레이어 추적과 공격 행동을 구현할 예정입니다.

플레이어가 사용하는 특수총알의 효과를 위해서 파티클을 사용할 예정입니다.

서버는 IOCP서버로 통신을 할 것입니다.

14.

저희게임과 유사한 게임으로는 네이션 레드라는 게임이 있습니다.

네이션레드의 리뷰를 보면

간단한 조작과 빠른 게임 진행이라는 장점이 있었지만 반본되는 지루한 전투와 부족한 콘텐츠라는 문제점이 있었습니다.

저희는 네이션레드의 흥미요소는 살리고 문제점을 고쳐서 졸업작품을 진행할 예정입니다.

반복되는 지루한전투는 3가지 종류의 총알과 플레이어의 3가지 직업을 활용해서 보완을 하고 부족한 콘텐츠는 클리어 조건을 추가시켜 보완할 것입니다.

15.

팀원 별 역할 분담입니다.

홍순조 팀원은 서버를 중점적으로 구현할 예정입니다.

구현 중점사항으로는 클라이언트와 서버의 동기화 , 서버프레임워크, UI를 구현할 예정입니다.

야준서 팀원은

클라이언트를 중점적으로 구현현할 예정입니다.

구현 중점사항으로는, 에니메이션, 게임프레임워크, 좀비 비헤이비어트리, 그림자, 파티클을 구현할 예정입니다.

16.

개인별 준비현황입니다. 화면에는 지금까지 수강한 주요강의를 나열해습니다.

이 외 지속적인 회의를 통해 서로가 맡은 역할에 대한 연구 현황과 졸업작품 진행

계획을 세부적으로 정하며 진행하고 있습니다.

17.

개발일정은 다음과 같습니다.

빨간생은 홍순조 팀원이 전담하는 일정이고

파랑색은 야준서 팀원이 전담하는 일정입니다.

보라색은 팀원 모두가 함께한는 일정입니다.

1~2월은 리소스와 게임 프레임워크 구현에 중점을 두었습니다.

3~6월은 서버, 애니메이션, 그림자 ,물리 구현에 중점을 두었으며

나머지 7~8월은 UI와 버그 수정에 중점을 두었습니다.

18. 질문있으시면 받겠습니다

///

교수님께 질문

1. 캠키고 하나요?
2. 발표 중간에 교수님들이 질문을 하나요? 끝나고 하나요?

질의 응답 포함해서 10분인가요?

게임 사간

서버