PPT 첫장

안녕하세요! Who’s The Tagger? 팀 중간발표 시작하겠습니다.

저는 발표를 맡게 된 김우빈 입니다.

목차)

목차는 다음과 같습니다만

게임 조작등의 부분은 빠르게 넘기고

저희가 어떤 게임을 만들기로 했는지, 무엇을 하기로 헀는지와, 일정, 데모 위주로

발표하도록 하겠습니다.

1. 개요 : 게임소개

간단하게 게임 소개 먼저 하겠습니다.

저희 게임의 장르는 협동, 비대칭 서바이벌 게임이며 유사한 게임으로는 데바데가 있습니다.

플레이 타임은 15분~24분정도 소요되며, 플레이 인원은 술래 1명 생존자 5명 총 6명으로 이루어져 있습니다.

1. 개요 : 게임 흐름

게임 흐름도는 다음과 같습니다.

로그인 이후 로비로 들어오게 되며 로비에서 방을 선택하여 들어갈 수 있습니다.

6명 모두 방에 들어오면 게임이 시작되며 게임 시작 전 술래가 결정나는 것이 아닌 게임 시작 1분 후에 술래가 랜덤으로 결정됩니다.

술래 결정 이후 생존자는 술래를 피해 전력장치를 수리하여 탈출하여야 하며, 술래는 도망자가 전력장치를 수리 하지 못하게 방해하며 생명칩을 회수 해야합니다.

1. 게임소개 : 맵구조

저희 맵은 다음과 같습니다. 총 6개의 방으로 이루어져 있으며 각 방마다의 컨셉이 따로 존재합니다.

1. 게임 조작

캐릭터 조작은 기본적으로 WASD, 마우스를 사용하며 점프, 상태바 확인, 상호작용, 채팅, 스킬등의 조작이 가능합니다.

1. 기술적요소 및 중점연구분야

기술적요소 및 중점 연구분야는 다음과 같습니다.

각자 해당 기술적 요소에 맞게 개발을 진행하고 있습니다.

1. 역할분담 | 중간발표까지

역할분담은 다음과 같습니다.

박동규, 황석주 학우가 클라이언트를 담당하며 메인 프레임워크는 박동규 학우가, 그 외 애니메이션 등등 작업은 황석주 학우가 담당하였습니다.

서버의 경우 제가 담당하여 개발하고 있습니다.

1. 역할분담 | 진행현황

다음은 중간발표까지 진행한 월별 구현 내용입니다.

1월부터 4월까지 해당내용을 일정에 따라 개발 하였습니다.

* 개발내용 : 클라이언트

다음은 중간발표까지 클라이언트 개발 내용 스크린샷입니다.

맵 배치를 완료 하였으며 캐릭터 부분은 커스터마이징과 외곽선으로 술래를 표시하는 것 까지

적용 완료 하였습니다.

추가적으로 SSAO를 위한 디퍼드 렌더링을 준비한 상태입니다.

* 개발내용 : 서버

다음은 중간발표까지의 서버의 구조와 개발 현황입니다.

현재 서버는 DB연동이 완료된 상태이며, 아직 UI가 일정상 개발 전이라 0번방으로 바로 접속하도록 구현해 두었습니다.

캐릭터 이동, 충돌 처리가 완료 되었으며, 벽에 부딫히는 경우 슬라이딩 벡터를 통해 미끄러 지도록 구현 하였습니다.

추가적으로 캐릭터 공격 처리에 대한 피격 처리까지 구현 하였습니다.

1. 문제점 및 보완책

지금까지 개발하면서 발견한 문제점들 입니다.

클라이언트 부문에서는 아직 게임적 요소가 존재하지 않습니다만 개발 일정에 따라 후반부에 진행하면서 완성해 나가도록 하겠습니다.

그리고 캐릭터가 이동중에 멈출 때 애니메이션은 아이들 상태이나 약간 미끄러지는 부분이 있습니다. 해당 부분의 경우 계획표상 5월에 잡혀있는 애니메이션 블렌딩을 통해 해결하겠습니다.

마지막으로 프레임 저하 요소가 존재합니다. 해당부분의 경우 원인 파악 후 최적화작업 진행하도록 하겠습니다.

서버 부문에서는 중요 데이터를 일정 타임별로 저장하지 않아 갑자기 클라이언트가 죽는 경우 커마 정보를 저장하지 않는 문제가 있습니다. 해당부분은 일정시간별로 db데이터를 저장할 수 있도록 수정 하겠습니다.

마지막으로 아직 서버의 경우 다중접속 최적화가 부족한 편입니다. 더미 클라를 통해 테스트 진행하면서 부하를 줄일 수 있느 방법을 찾아 동접을 개선하도록 하겠습니다.

1. 진행 현황

다음은 지금까지의 진행 현황입니다.

지도교수님의 지도 하에 기획발표때 정한 개발 일정을 모두 수행하고 있으며 전반적으로 진행이 잘 되고 있습니다.

1. 향후 개발 일정

다음은 향후 개발 일정입니다.

SSAO와 PVS의 경우 계획상 4~5월까지 개발이기 때문에 남은 구현 부분을 5월중으로 일정에 맞춰 개발하여 진행률을 맞추도록 하겠습니다.

이제 데모 시연하겠습니다.