

졸업작품 기획 발표
지도교수: 이대현

FIND

“ 내일 지구가 멸망하더라도 나는 오늘 한 그루의 사과 나무를 심겠다. ”
- 스피노자 -

APPLE

2019180025 우정연
2020180034 정가온
2020182032 이세민

CONTENTS



01

연구 목적

02

게임소개 및 특징

03

게임방법

04

개발 환경

05

기술적 요소 및 중점 연구 분야

06

개인별 준비 현황

07

타 게임과의 비교

08

개발일정 및 구성원 역할분담

연구 목적

FIND APPLE

- **언리얼 엔진을 이용한 3D 게임 제작**
 - 게임 제작을 통해 언리얼 엔진에 대한 이해도 증진
- **그래픽 기술 능력 배양**
 - 셰이더, 그림자, 조명, 애니메이션에 대한 이해
 - 게임 리소스 제작에 대한 이해
- **Git을 이용한 프로젝트 관리 능력 배양**

게임 소개 및 특징

게임 소개

FIND APPLE

장르: 어드벤처 / 액션 / 농장시뮬레이션

플랫폼: PC

시점: 3인칭

- 시놉시스

어떤 우주인이 행성에 사과를 심었다는 전설의 행성이 존재한다.
지구오염으로 인한 식량난이 심각해져 이 문제를 해결하기 위해 주인공은 사과나무를 찾고
농작까지 성공하는 임무를 받아 행성으로 가게된다.

- 게임 소개

싱글 플레이 방식의 액션 어드벤처 농장 힐링 게임
지구의 식량난을 해결하기 위해 주인공이 새로운 행성에 찾아가 농작물을 키워 생존 가능한 행
성인지 확인하는 게임

- 게임 목표

전설로 내려오던 사과가 심어지는 행성인지 확인하는 것

게임 소개 및 특징

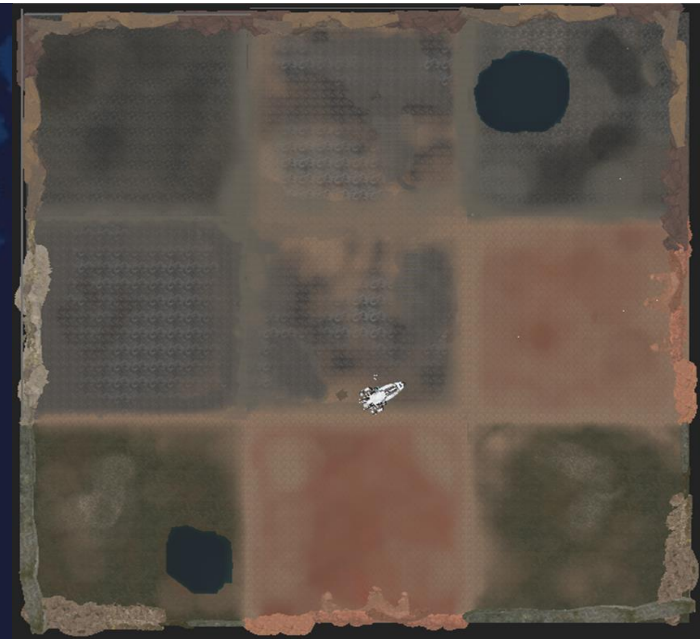
맵 비주얼 컨셉 및 소개



로우 폴리 컨셉



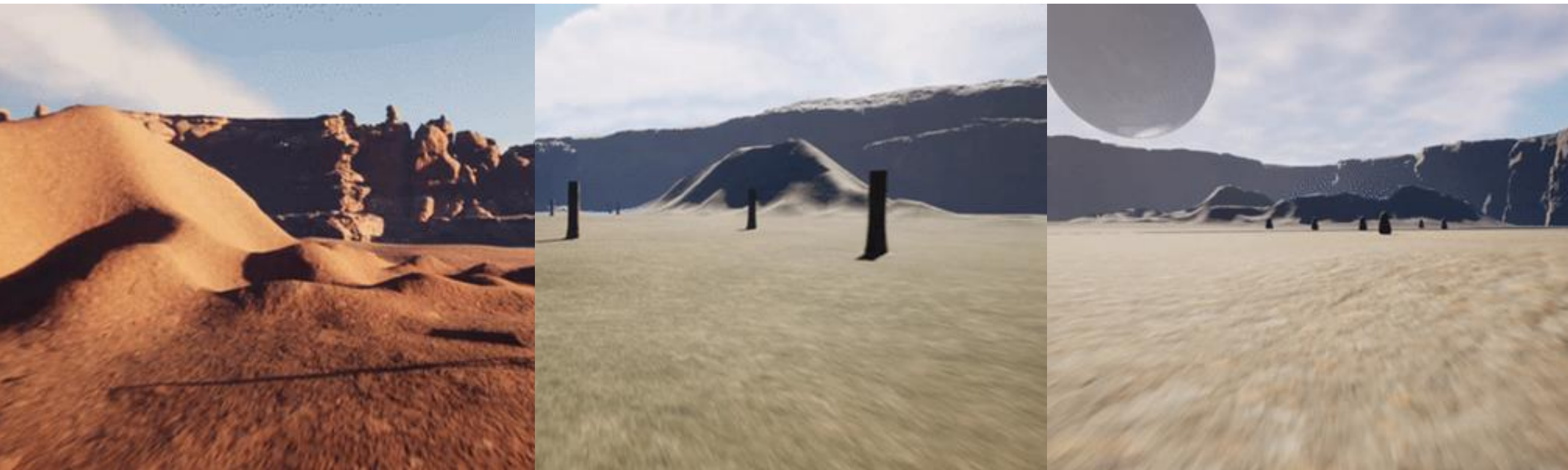
숲 / 황무지 / 던전
오픈 월드



특징이 드러나는 바이옴

게임 소개 및 특징

맵 비주얼 컨셉 및 소개



특징이 드러나는 바이옴

바이옴의 특성과 역할이 드러나는 맵 구성

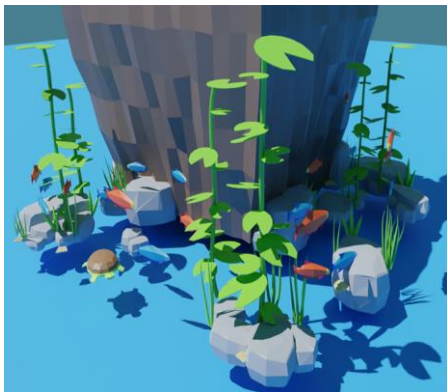
게임 소개 및 특징

맵 비주얼 컨셉 및 소개



황무지

- 열매 수확
- 개간
- 씨앗 심기



바다

- 낚시
- 아이템 수집



던전

- 전투
- 씨앗 수집



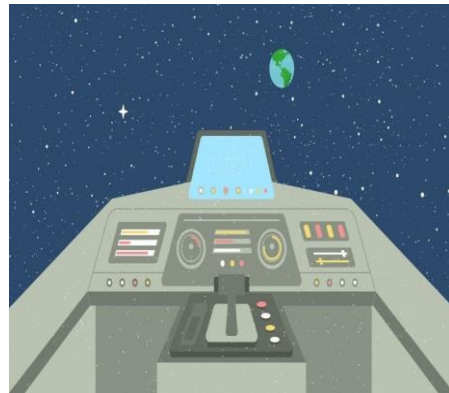
집

- 하루 마무리
- 잠 자기



숲

- 채석
- 나무 베기
- 아이템 수집



우주선

- NPC 통신
- 판매 기능

게임 소개 및 특징

플레이어



체력	200
공격 데미지	공격 1회당 30
피로도	100
키	150 cm
애니메이션	Idle, 걷기, 뛰기, 점프, 도끼, 채광, 검 공격, 낚시, 피격, 줍기/수확하기

나무 베기

돌 캐기

공격



게임 소개 및 특징

몬스터 / NPC



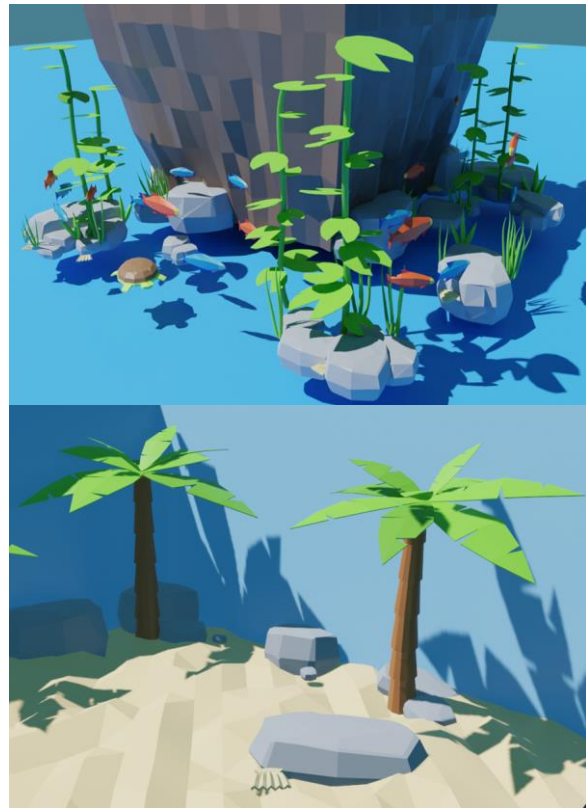
몬스터

- 체력 150
- 데미지 20
- 애니메이션 5종
Idle/공격/걷기/뛰기/피격/사망



NPC

- 지구 통신 (거래) NPC
- 제작 (무기강화) NPC
- 퀘스트 NPC



게임 방법

조작법



개발 환경



**UNREAL
ENGINE**

Unreal Engine 5



Visual Studio

Visual Studio 2022



blender

Blender 3



Adobe Photoshop



GitHub

GitHub

기술적 요소 및 중점 연구 분야



공격 타격감

- 카메라 셰이크
- 파티클 이펙트
- 피격자 반응



그래픽 리소스 제작

- 3D/2D 모델 제작
- 애니메이션 블렌딩
- 애니메이션 제작



몰입도

- 시네마틱 카메라
- Depth of Field 효과



비주얼 요소

- 나이가가라 시스템
- 라이팅 활용한 낮과 밤
- 포스트 프로세스 이펙트

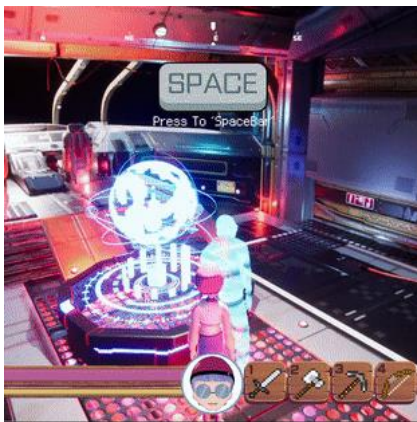
개인별 준비 현황

우정연	이세민	정가온
<ul style="list-style-type: none"> - C, C++프로그래밍 수강 - STL 수강 - 게임수학 수강 - 게임엔진1 수강 - 3D 모델링1 수강 	<ul style="list-style-type: none"> - C, C++ 프로그래밍 수강 - STL 수강 - 게임수학 수강 - 3D게임프로그래밍1 수강 - 애니메이션1 수강 - 블렌더 하계 비교과 수강 	<ul style="list-style-type: none"> - C, C++프로그래밍 수강 - STL 수강 - 게임수학 수강 - 3D게임프로그래밍1 수강 - 3D모델링 1 수강 - 애니메이션1 수강 - 블렌더 하계 비교과 수강

타 게임과의 차별성



힐링 게임의 타격감



시네마틱 카메라



다양한 콘텐츠

개발일정 및 구성원 역할 분담

구성원 역할 분담

우정연	이세민	정가온
리소스 게임 UI 레벨 디자인	리소스 캐릭터 애니메이 션 게임 UI 게임기획 퀘스트	리소스 자연물 모델링 캐릭터 모델링 건물 모델링 소품 모델링
구현 게임 로직 카메라 이펙트 몬스터 후처리	구현 게임 로직 NPC 카메라 아이템	구현 게임 로직 이펙트 캐릭터 농작 기능

모두

	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월
리소스 제작 및 수집								
프레임워크								
NPC								
나이가가라 이펙트								
레벨(맵)								
게임 UI								
몬스터								
사운드								
캐릭터								
카메라								
테스트 및 버그 수정								