

서버: windows IOCP

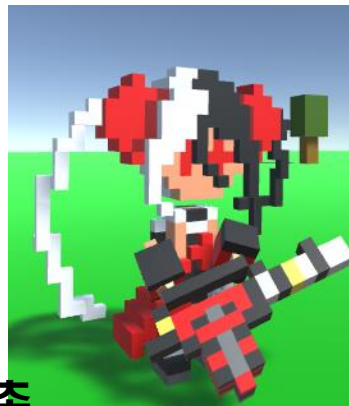
클라이언트: Unity 5

그래픽: 포토샵, 3d max

장르: MMORPG

캐릭터: 남자, 근거리, 검 // 여자, 원거리, 총

몬스터: 고블린, 오크 // 각 몬스터마다 공격력과 공격 애니메이션이 다름.



고블린



오크

## 게임 진행

무리(6~10)로 리스폰 되는 몬스터를 물약을 먹으면서 잡고 나오는 골드를 습득 후  
레벨 업 및 능력치 작업



한 구역당 6~10 마리 리스폰

골드는 1~100 사이 랜덤 분배 [사용처는 없음 or 물약 사기 위한 재화]

레벨은 일정 경험치 습득 후 레벨업

능력치는 힘 찍으면 근거리 공격력, 덱스 찍으면 원거리 공격력 [HP 는 레벨 고정]

DB[MySQL]

스키마 디자인 미확정

Id, password, 닉네임, 로그인 일시, 로그인 상태 [ACCOUNT DB]//

현재 좌표, 방향, 골드, 물약, 레벨, 경험치, 힘, 덱스, HP [GAME DB]//

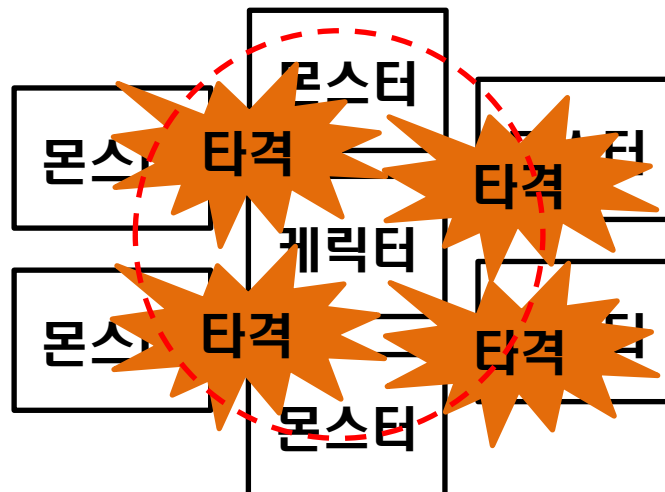
게임 로그, 채팅 로그 [LOG DB]

## 공격 [거리 미확정]

남자: 1. 일반 공격 찌르기 // 타겟1

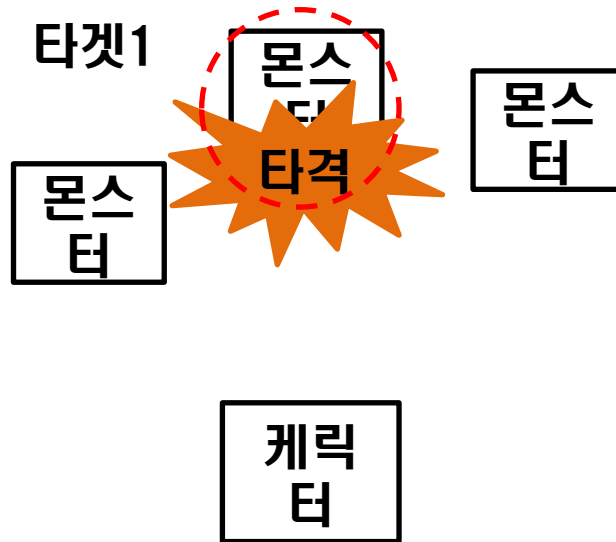


2. 360도 베기 // 360도 안에 있는 모든 타겟



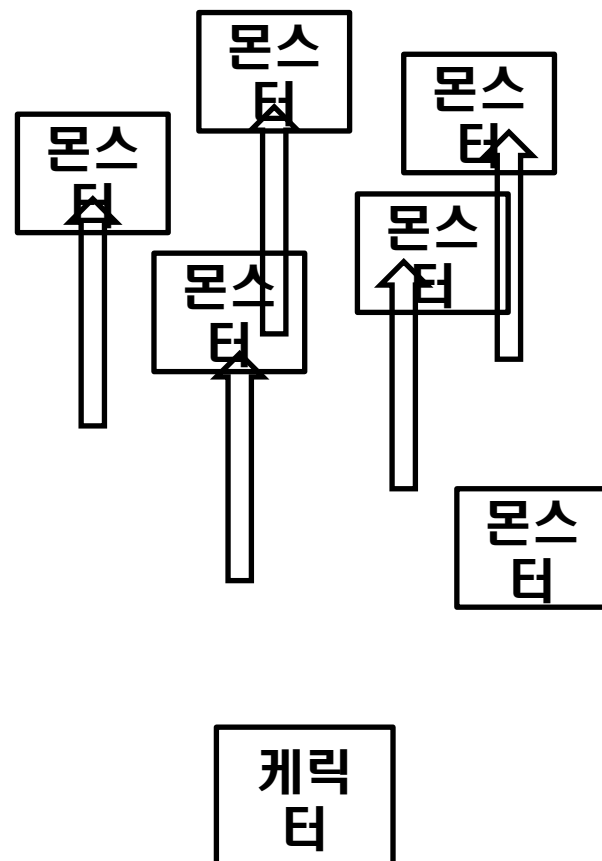
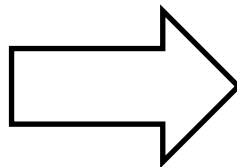
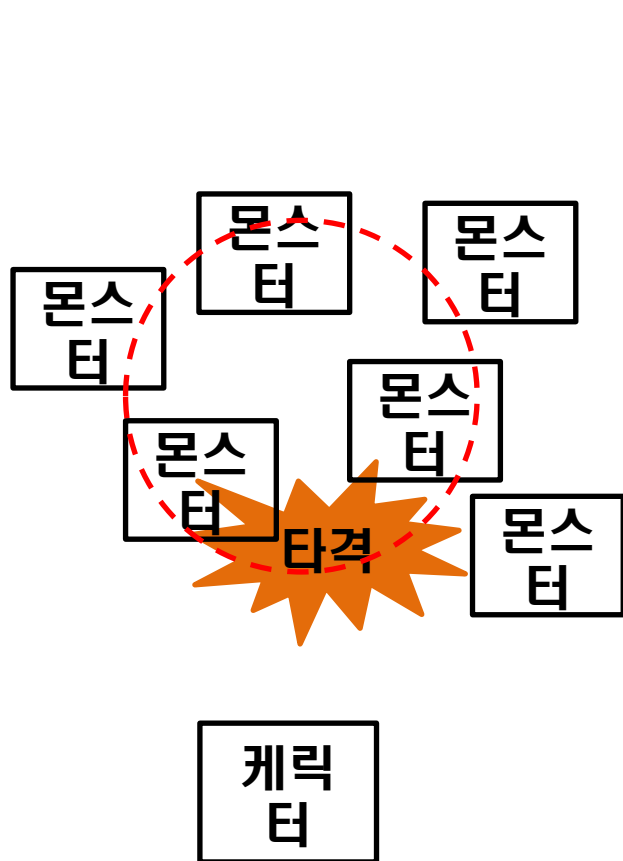
# 공격

여자: 1. 일반 총 쏘기 // 타겟1



# 공격

여자: 2. 샷건 // 최대 타겟 6 [범위 내 타격시 몬스터 낙백]



테스트는 콘텐츠 하나 추가 시 [섹터 작업 완료 후] 더미 최소 2000개부터 테스트 진행 [최소 6시간 테스트 후 이상 없을 때 작업 완료]

작업 일정에 따라 모델링[파티클 및 하늘은 에셋 사용] 및 유니티 구현  
12월까지

서버 모듈, 콘텐츠 부분 [이동 및 기본 공격 동기화]

5월까지

NPC 서버 제작, 일반 몬스터 이동 및 공격  
캐릭터 근거리, 원거리 공격 구현 및 동기화

8월까지

분산서버 구현. 에이전트, 모니터링, 로그인, 메인[채팅] 서버 추가 및  
게임 내 시간에 따라 몬스터의 공격력, 경험치 변화

## 샘플 영상

캐릭터와, 앞으로 가는 이동만 구현된 상태 [배경은 샘플]



09\_18\_sample\_game.mp4