

Raider

17조 안희운, 권순민, 김승중, 김주연, 이가희

목차

- 프로젝트 소개
- 개발 내용
- 향후 계획
- 멘토링

프로젝트 소개

- 3D 멀티플레이어 게임
- PC 전용 게임

미래 세계관인 우주선에서
플레이어 로봇이 Enemy 로봇을 피해
미션을 수행하고 탈출하는 게임

게임 룰

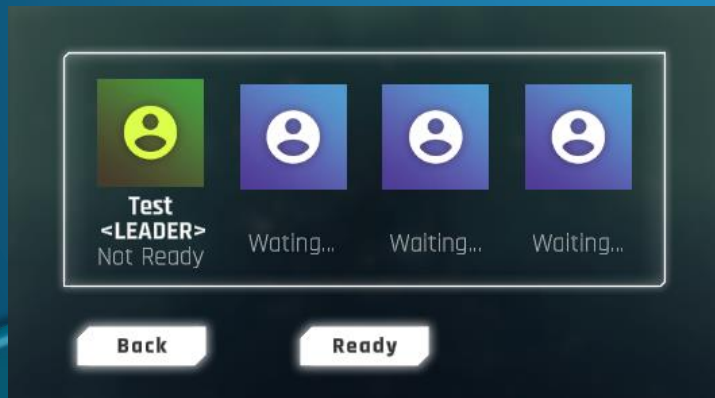
- 플레이어 체력이 존재함
 - 죽일 수 없는 에너지 로봇이 있음
 - 에너지 로봇은 AI가 조종하게 됨
 - 에너지는 플레이어를 공격하여 체력을 깎음
-
- 플레이어가 미션을 수행하고 탈출하면 게임 종료
 - 에너지로부터 공격받아 체력이 0이 될 시에도 게임 종료

전체 게임

<<Start>>



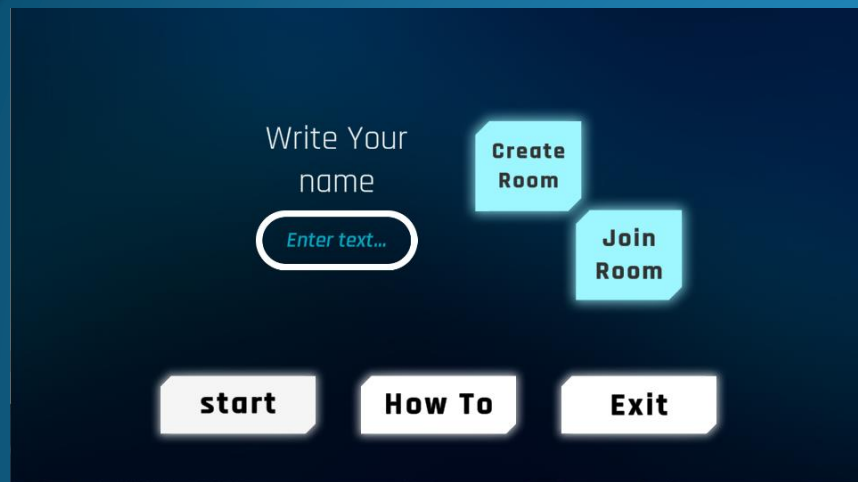
<<WaitingRoom>>



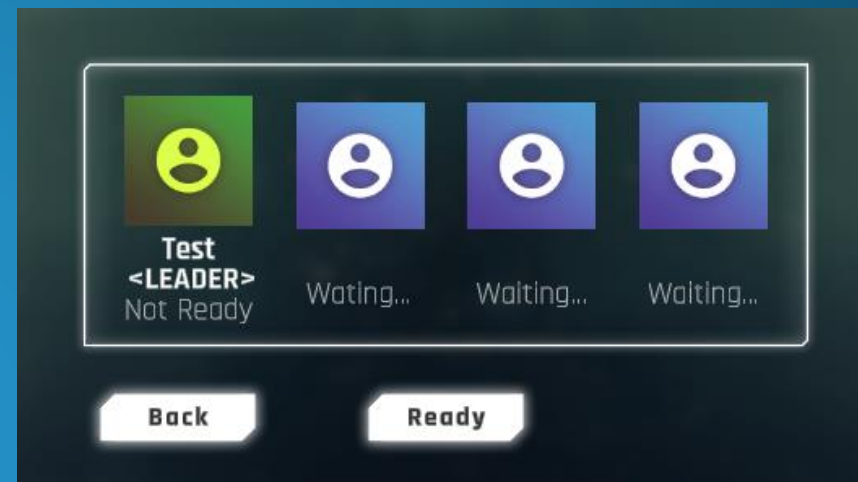
<<GamePlay>>



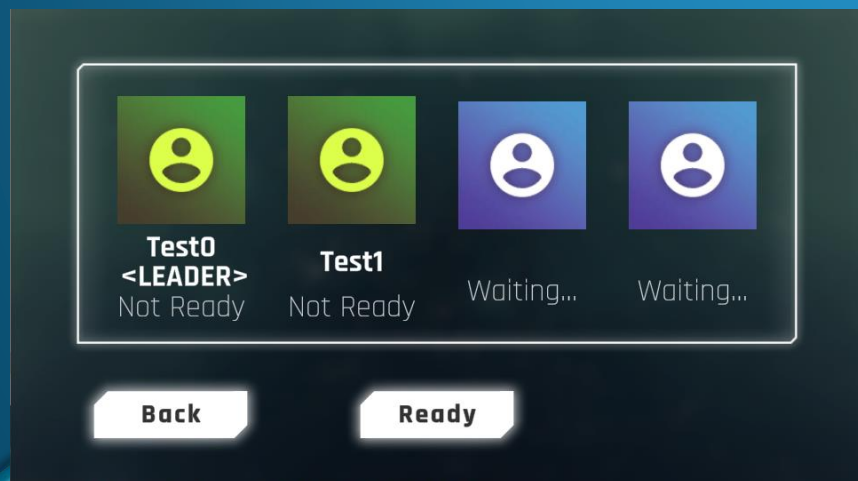
대기실



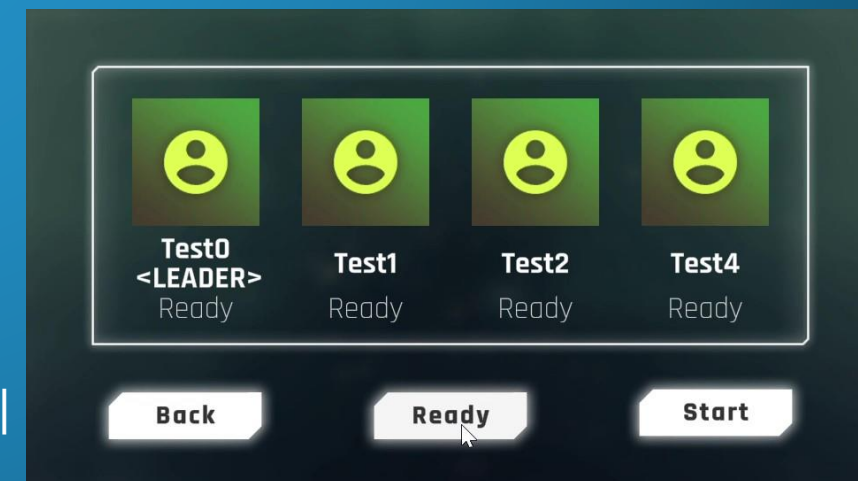
방 생성



유저 접속



모든 플레이어 준비



인 게임 디자인

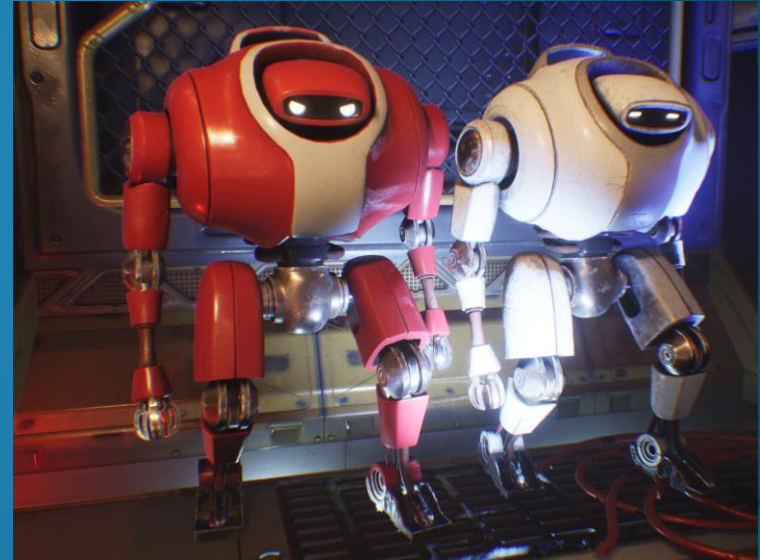
- 맵



- 플레이어

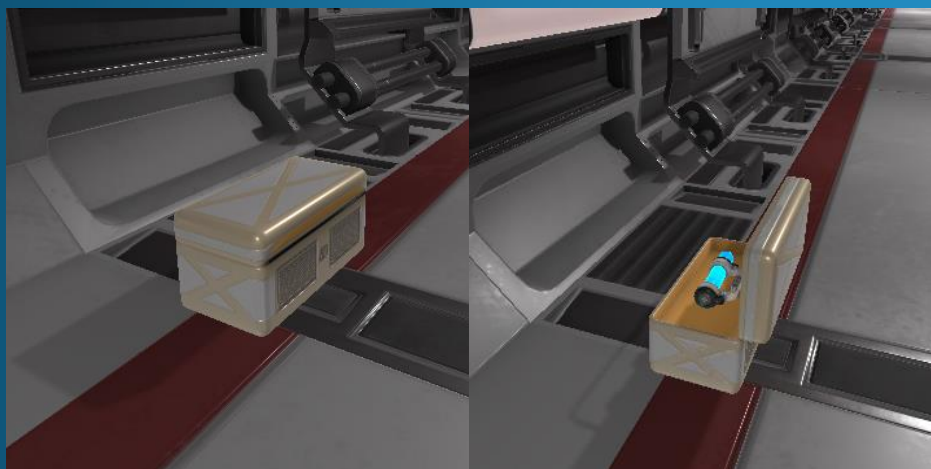


- 에너지



맵

- 아이템



아이템은 맵 아이템 상자에 들어있음
플레이어가 인벤토리에 넣고 사용 가능함

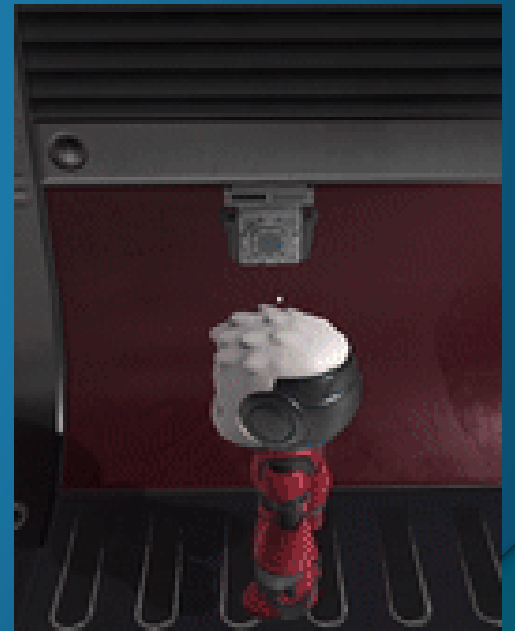
- 탈출구



플레이어들이 정해진 미션을 수행시 작동가능함
탈출구의 문을 열고 나가면 플레이어는 승리

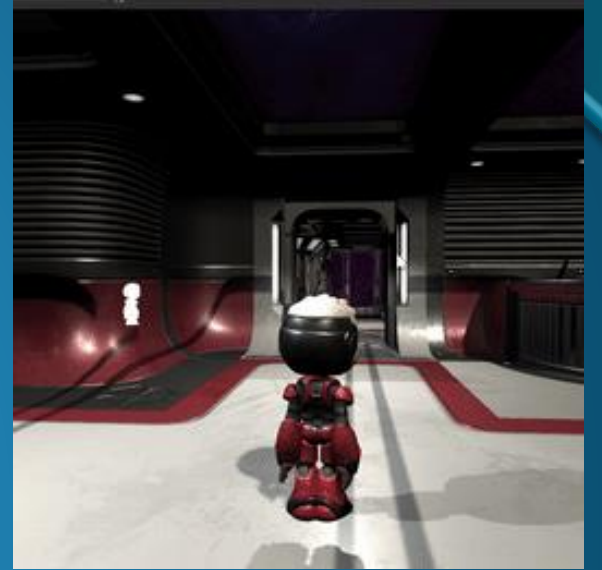
미션 (개발중)

- 정해진 미션을 일정 이상 수행하여 탈출구를 열 수 있음
- 여러 종류의 미니게임을 실행하게 됨
- 미니게임 중에 공격받을 수 있음
-> 다른 플레이어의 암호가 필요함!



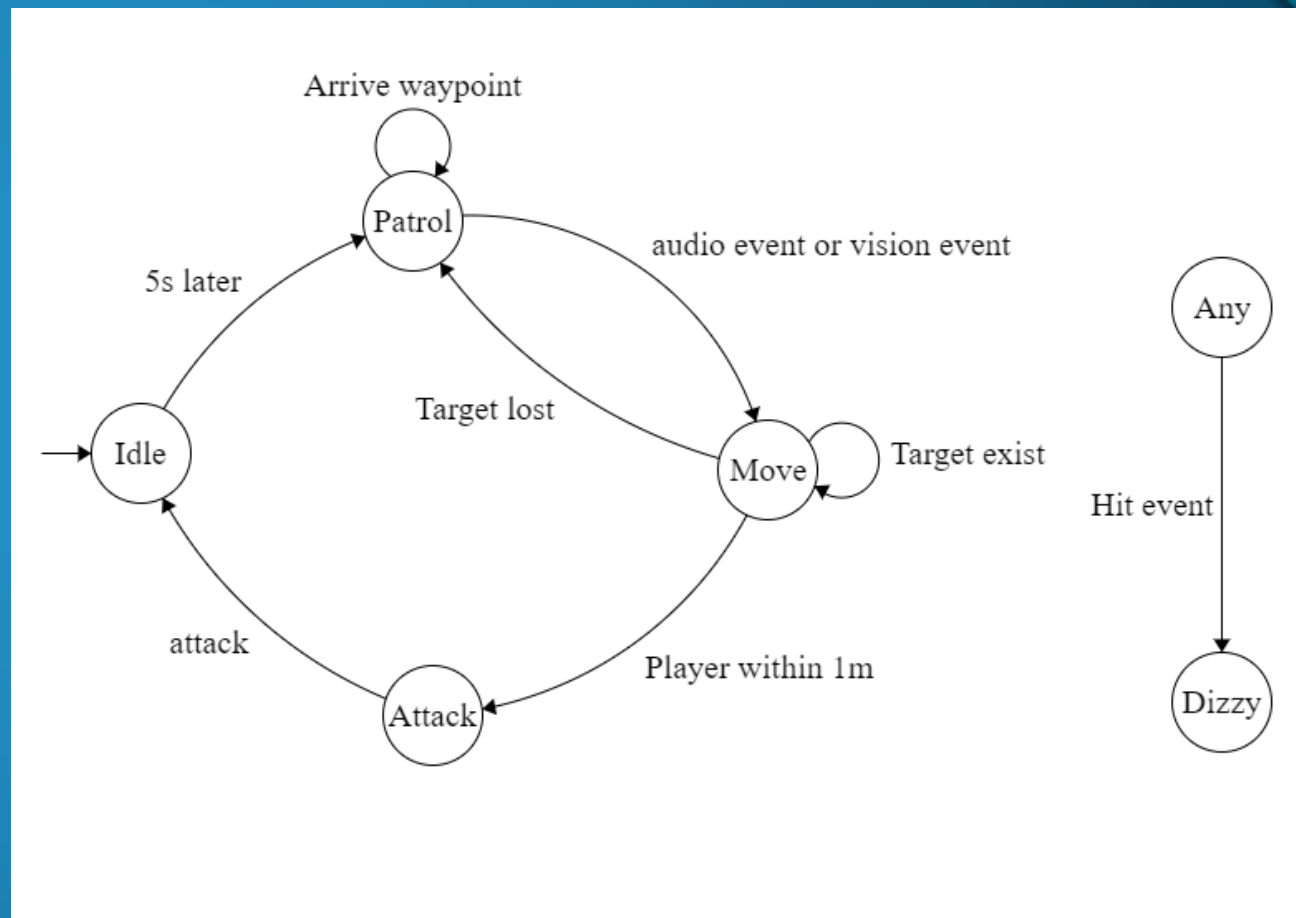
플레이어

- 키보드와 마우스로 조종함
- 3인칭 시점
- 플레이어는 서로의 위치를 확인할 수 있음



에너미 (AI)

- 플레이어의 시야와 소리를 듣고 추적함
- FSM을 통해 Enemy의 동작이 결정됨



FSM - 유한 상태 기계 (Finite State Machine)

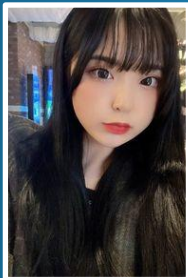
역할 분담



권순민
적 모델, 적 AI 담당



김승중
맵 디자인, 아이템 맵 오브젝트 담당.



김주연
플레이어 디자인, 플레이어 움직임,
카메라 담당



이가희
게임 UI 담당, 사운드



안희운
멀티플레이어 담당, 조장

개발 내용

항목	세부내용	~2월 4주차	3월 1주차	3월 2주차	3월 3주차	3월 4주차
Pre Production	기초 기획					
	에셋 조사 및 적용					
Production	대기실 기능					
	탈출구					
	시작 씬					
	플레이어 움직임					
	에너미 순찰 내비게이션					
	로딩 씬					
	아이템박스					
	메인 씬 UI					
	인게임 네트워크 Sync					
	힐 팩					
	에너미 시야 센서					
	에너미 오디오 센서					
	카메라 벽 충돌처리					
	카메라 shader 적용					

향후 계획

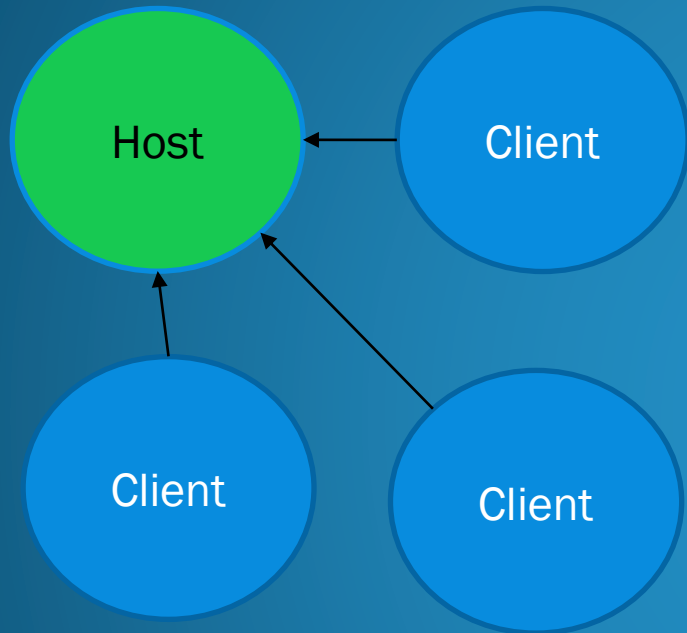
항목	세부내용	진행중	4월	5월
Production	UI 디자인			
	미션			
	인 게임 사운드			
	에너미 공격			
	인벤토리			
	탈출			
	게임 종료 UI			
	캐릭터 추가			
Polishing & Bug fix	버그 수정			
	밸런스 조정			

향후 계획 - 아이템 추가

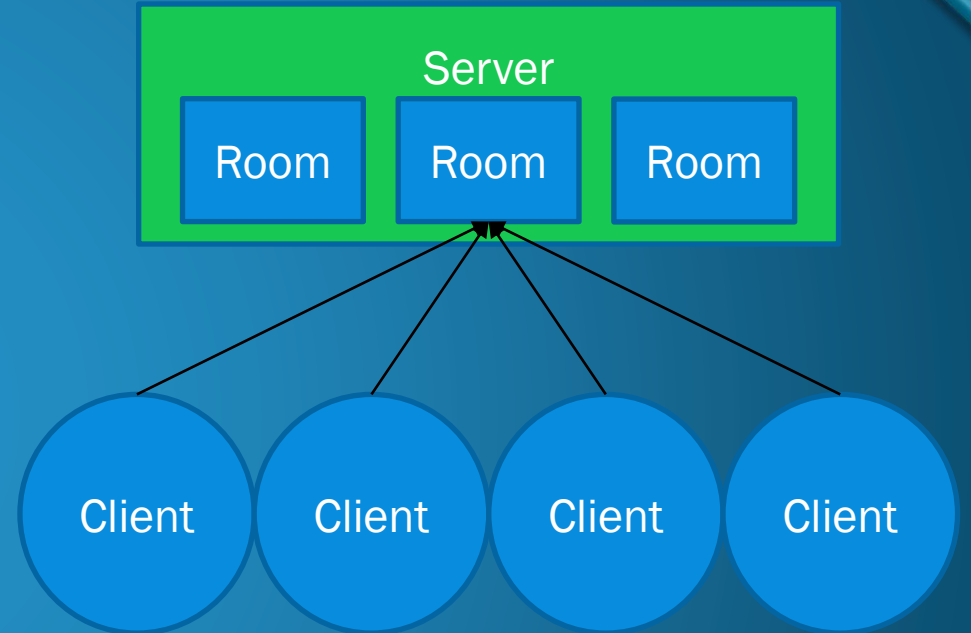
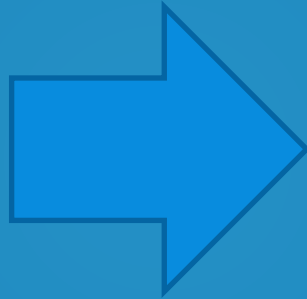
- 플레이어가 인벤토리에서 꺼내서 쓸 수 있음



향후 계획 - 방 생성



- 호스트 & 클라이언트 방식
- 방이 하나



- Dedicated Server 방식
- 한 서버에서 방을 여러 개 만들 수 있도록

멘토링 도움 받은 점

- 선우홍신 멘토님에게 도움 받았습니다
 - Striking Distance Studios, 게임 툴 엔지니어



- 일정관리와 Trello 사용
 - 작업 분할, 작업 진척사항 공유
- 개발 방향 제시
 - 에너미 FSM, 멀티플레이어 Dedicated Server
- 의사소통
 - 회의 방식의 변화, 메신저 활용
- 코딩 가이드
 - 커밋 메시지, 코드 최적화

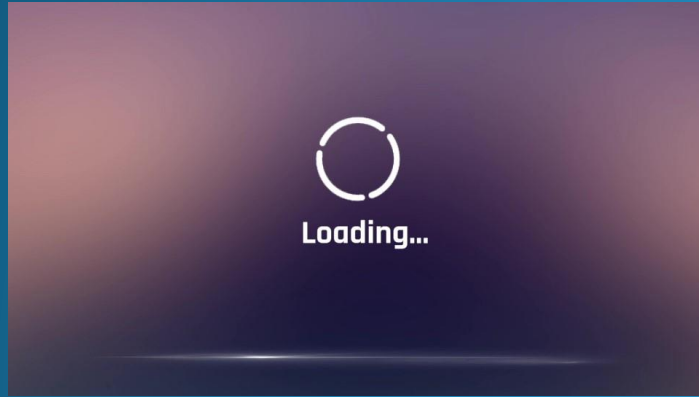
멘토링 향후 도움 받을 내용

- 추가적인 개발에 있어서의 방향성
 - 아이템 추가, 멀티플레이어 방 생성
- 서로 연관된 작업 파트에서의 역할 분담
 - 인벤토리, 캐릭터 추가
- 게임 밸런싱 및 유지 보수
 - 사용자 퀄리티를 만족시키는 방법

감사합니다

부록

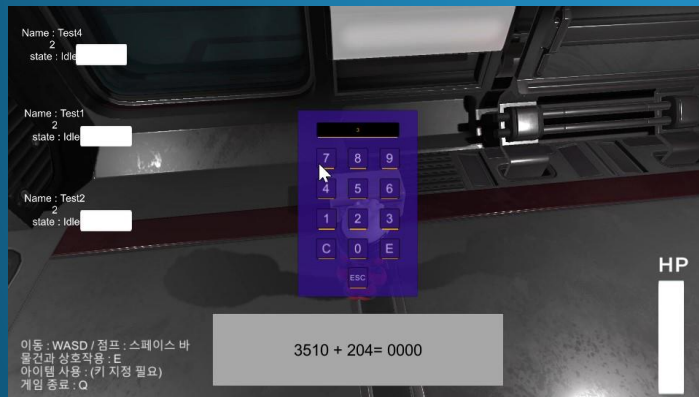
부록1 - 인 게임 스크린샷



로딩 스크린



에너미



아이템 박스



탈출구

부록2 - Trello Page

The screenshot displays a Trello workspace for a project named 'Game'. The interface includes a top navigation bar with 'Boards', a search bar, and user avatars. The main area is divided into six columns, each representing a different stage of the project workflow.

- Important:** Contains four cards: 'Game Rule', 'AWS에 관하여', '네트워크 설계도 UML', and 'UI 에 필요한 정보 목록'. Each card has a list icon and a comment count.
- To Do:** Contains three cards: '[Map] Map Setting', '[Map] Escape', and '[Player] Player Setting'. Each card shows a progress bar, a checklist, and a due date.
- In Progress:** Contains four cards: '[Mission] Player Mission -Object', '[UI] Script', '[UI] UI 연동', and '[UI] Design'. Each card shows a progress bar, a checklist, and a due date.
- Done:** Contains four cards: 'PPT 초안 제작', '[Multiplayer] Sync In-Game Play', '[MultiPlayer] Add Enemy Object Sync', and '[MultiPlayer] Add Map Object Sync'. Each card shows a progress bar, a checklist, and a due date.
- Issues:** Contains one card: '+ Add a card'.
- New Ideas:** Contains one card: 'Need Game Title and Logo'.

Each card also features a 'Add another card' button at the bottom.