**\*\*\*PPT 구성 => 시각적 효과 위주, 심플하게 >>>>>>>>> 텍스트 위주, 디테일 하게\*\*\***

**프로젝트 Abandon Ship**

**표지**

**목차(\*\***목차에 페이지 정보 넣기\*\*)

**1.게임 소개(시각정보 중요) (최종버전엔 10초짜리 티저영상 삽입)**

**캐치프레이즈“ 버리고 도망친 곳에 낙원은 없다. ”**

“어밴던쉽(Abandon Ship)은 미래지향적인 SF풍의 턴제 서바이벌 액션RPG게임이다.”

“플레이어가 포탈을 통해 적 함선에 침투해 적을 처치하고 수리용 부품들을 모아서탈출용 우주선을 수리하여 함선을 떠나는 게임이다.”

+전체적인 컨셉이나 캐치프레이즈를 나타내는 이미지를 삽입) => 보는 사람으로 하여금 집중할 수 있는 요소

**2.팀 구성**

윤대명(팀장) - 플레이어 애니메이션및 인터랙션

조승근 - 메인 맵 구성, 랜덤 생성 맵 및 오브젝트 배치, 미니맵 구현

노현오 - 로딩,UI전반,카메라 전환,게임 데이터 연동

박중용 - 아이템 습득, 인벤토리, 아이템 강화(조합)

김동규 - AI(적, 유저친화 NPC)애니메이션 및 인터랙션, NPC대화 스크립트

**+개발 스케줄표 삽입**

**\*\*각자 작업 진척상황 + 앞으로 일정계획(언제까지 어떤 기능을 구현할 것인지)\*\***

**노현오:**

**조승근:**

**박중용:**

**김동규:**

**4.시놉시스**

“AD.2177년 지구의 생태계는 환경오염과 국가간의 군사적 분쟁들로인해 회복불가능한 피해를 입게되었다. 벼랑끝에 다다른 인류는 그들의 보금자리인 지구를 포기하고 태양계 외부를 탐사하여 지구와 가장 유사한 행성을 찾아 테라포밍하는 작전 “Protocol : AbandonShip()” 을 개시한다. 선발대가 출발한지 30년 뒤... 주인공일행은 예정된 항로를 한참 벗어난 함선의 알수없는 오작동으로 동면에서 깨어나게 되지만 그 원인은 외계세력으로 구성된 우주해적단의 무단점거때문이었다. 주인공일행은 인류의 운명이 걸린 임무를 왼수하기 위해 우주해적단의 함선에 침입하여 우주해적을 소탕하고 함선의 수리와 개조에 필요한 외계문명의 첨단 장비를 노획하려 하는데…”

**+게임 환경**

태양계 너머 미지의 우주공간,

플레이어의 모선에 도킹해 약탈을 시도하는 우주해적들의 함선 내부

**5.게임 특징/시스템**

SF풍 아트웍,

3D 쿼터뷰,

그리드 시스템,

턴제(스태미너(행동력)에 따른 플레이어 캐릭터와 적AI간의 턴전환)

**+플랫폼(지나가듯 설명)**

PC

-윈도우 10

-프로세서: 인텔 4세대 i5(동일 성능의 AMD 프로세서)

-그래픽 카드: 엔비디아 GTX 960(동일 성능의 AMD 그래픽카드)

**+.게임 목표**

핵심 목표(플레이어 목표)는 다음과 같다.

-서브 목표(스테이지 클리어)는 플레이어가 사망하지않고 중간보스를 처치한 후 필요한 아이템을 수집하여 메인 함선으로 복귀하는 것이다.

-메인 목표(게임 오버)는 플레이어가 모든 스테이지를 클리어하고 모은 수리용 부품들을 조합하여 탈출용 소형정을 수리해 모선을 탈출하는 것이다.

게임 프로세스 플로우(UML다이어그램)

**6.게임 구현 요소**

(스토리보드로 구성)

\*\*각자가 구현할 게임의 기능을 각 부문별로 순서별로 텍스트로 작성 부탁\*\*

예시1:

박중용:1.인벤토리 구현- ~버튼을 클릭 >> ~창이 열림 >> ~아이템을 클릭 >> ~정보창이 열림

**\*\*각자가 맡은 게임의 구현요소들을 세분화하여 정리\*\***

**노현오:**

**조승근:**

**박중용:**

**김동규:**

**7.게임 구성요소(디테일하게)**

1.탐사요원(플레이어블 캐릭터)

2.캐릭터 장비,수집 아이템(무기,소비아이템,재료…)

3.장애물: 이동경로 제한, 공격행동 제한…

4.NPC: 우주해적, 유저친화적 NPC

5.맵:메인 맵,랜덤 생성맵

**\*\*각자가 맡은 게임의 구성요소들을 세분화하여 정리\*\***

**노현오:**

**조승근:**

**박중용:**

**김동규:**

**+캐릭터,카메라,컨트롤러**

컨트롤러: 키보드 :Q,E(카메라 회전),ESC(메인 메뉴 불러오기), 마우스 좌클릭(UI조작, 캐릭터 조작)

**END**