

2023.12.

---

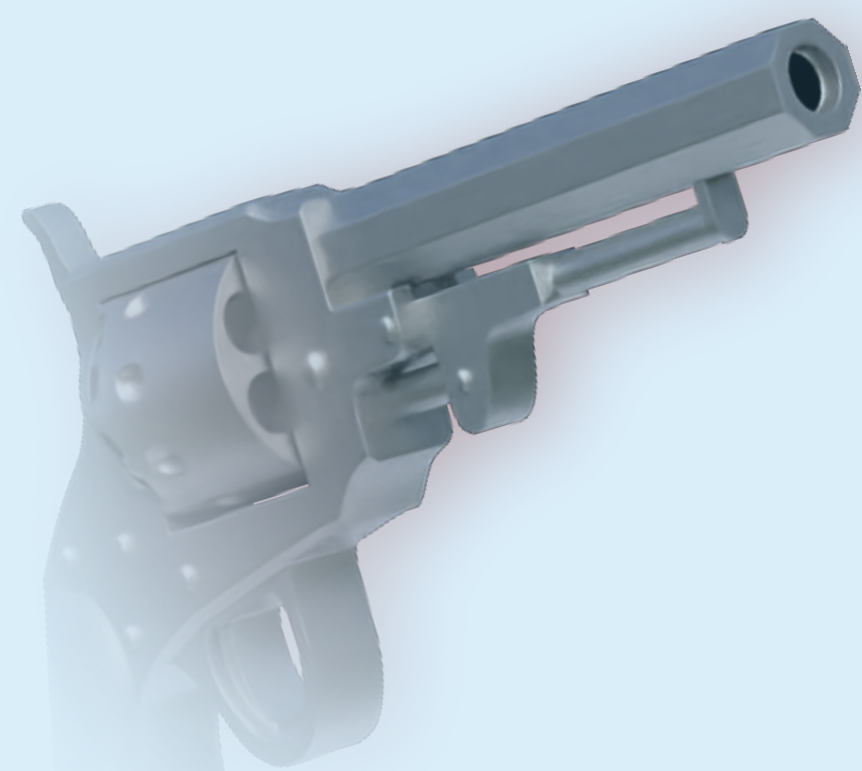
# ASSEMBER

어 켜 버

# PROPOSAL

---

ASSEMBER: 국회 위원의 약자 ASSEMB를 변형하여 만든 어휘로,  
게임 내에서 왕정과 결탁한 타락 종교를 부수는 '시민회'를 의미한다.



## 연구 목적

언리얼 엔진 기반의 스테이지 형식 협동 FPS 게임 개발

IOCP 서버를 이용한 멀티플레이 구현

## 개인별 준비 현황

안대훈	서성규	고서연
클라이언트	서버	기획&그래픽
<ul style="list-style-type: none"><li>-C, C++프로그래밍</li><li>-알고리즘</li><li>-데이터베이스</li><li>- 게임엔진</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-C, C++프로그래밍</li><li>-STL</li><li>-컴퓨터 그래픽스</li><li>-게임수학</li><li>- 네트워크 게임 프로그래밍</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-게임 기획 1, 2</li><li>- 기획 포트폴리오 작성</li><li>- 3D모델링1, 2, 3D컨텐츠 모델링</li><li>-3D애니메이션2</li></ul>

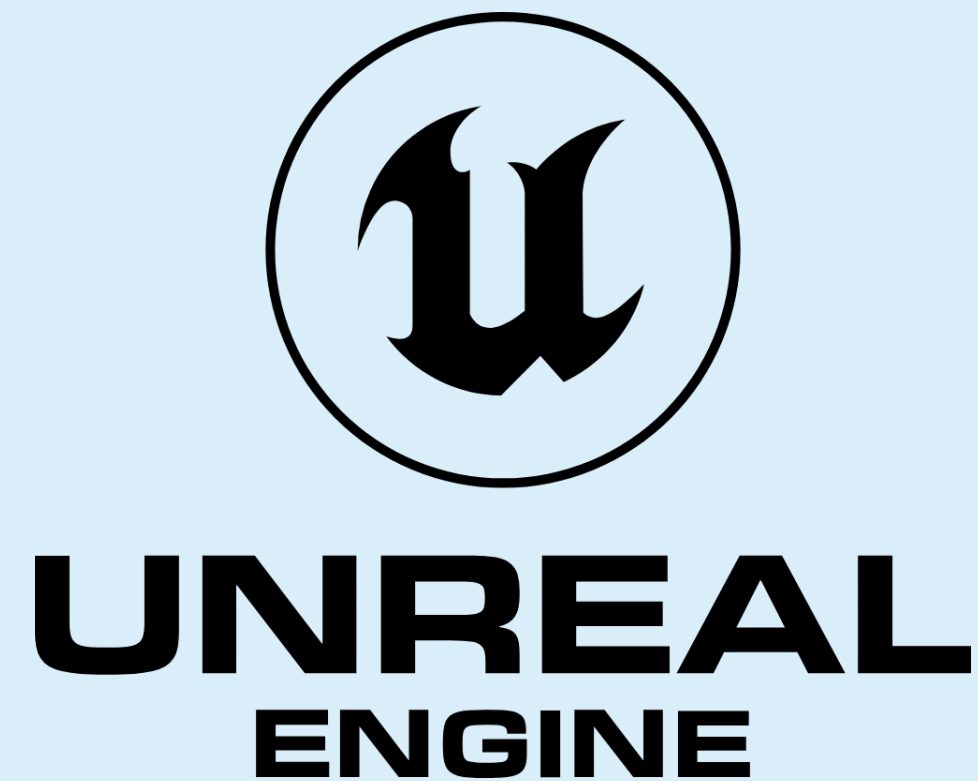
## 중점 연구 분야

안대훈	서성규	고서연
클라이언트	서버	기획&그래픽
-후보 여러개라 미팅때 확실히 정하기로	-비동기 다중접속 I/O를 이용한 5000명 버 <b>축</b>	-500p 분량의 기획서 작성

## 역할 분담 및 일정

	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월
기획서 작성								
애니메이션 제작								
리소스 수집(사운드) <small>고서연(기획)</small>								
게임 로직 구현 <small>안대훈(클라)</small>								
서버 프레임 워크 제작								
클라이언트 연동								
동접 테스트 <small>서성규(서버)</small>								
버그 테스트 및 수정								

## 개발 환경



- Unreal Engine 5
- Visual Studio 2022
- Blender 3.6
- Github

# Gunfire Reborn

## 캐릭터



### 링티(Rinty)

- 게임의 마스코트 담당 (다크 판타지, 귀여움)
- 근/원거리 모두 강력한 리볼버를 사용
- 난이도:보통 (1인 플레이, 파티 플레이)



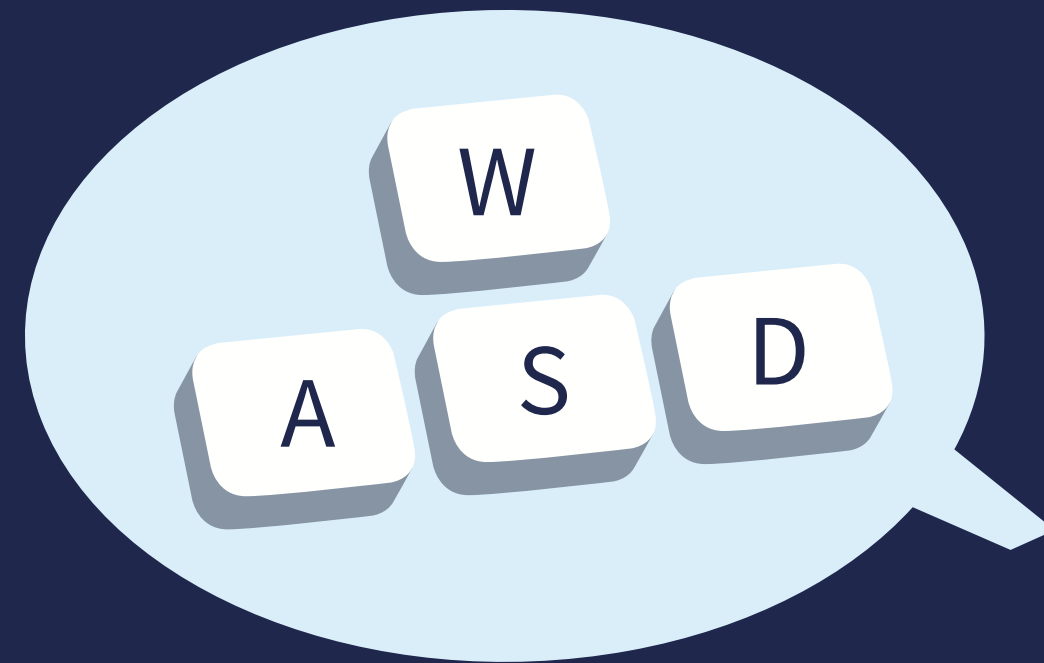
### 시다(Sida)

- 게임의 분위기 환기 담당 (유채색, 웃음)
- 연사 가능한 소총을 사용
- 난이도:쉬움 (1인 플레이, 파티 플레이)



## 조작 (1)

별다른 설명이 없는 경우 KEY DOWN을 전제로 한다.



이동



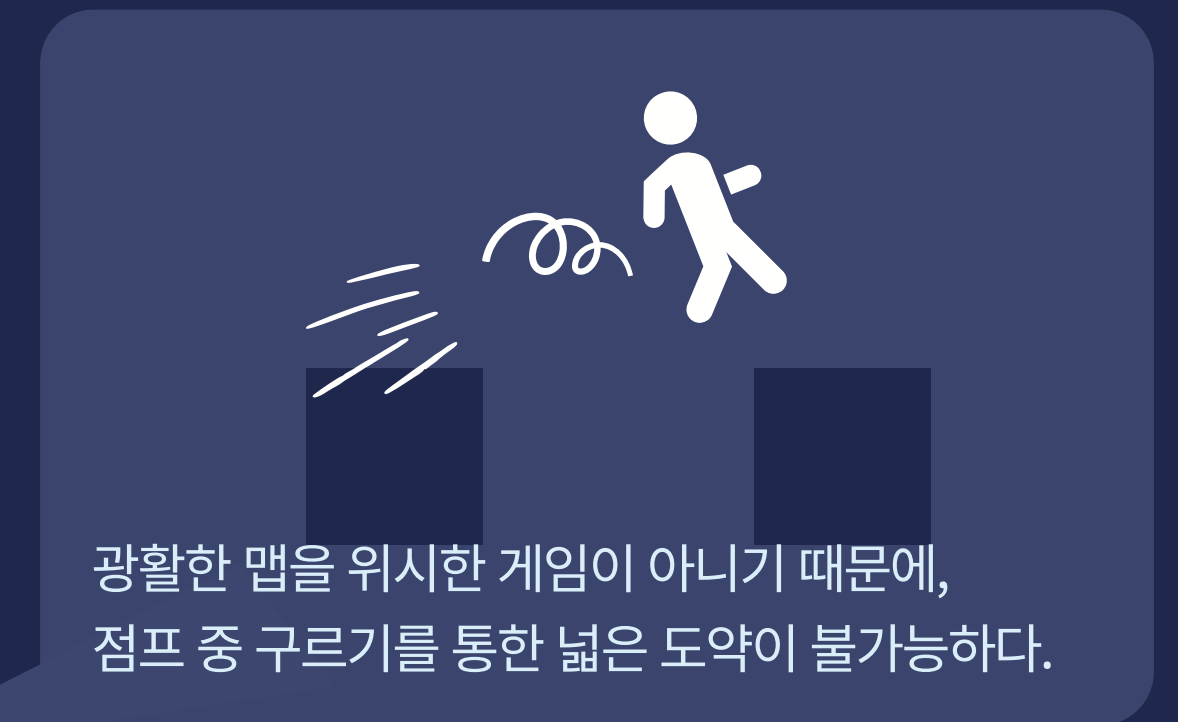
정지



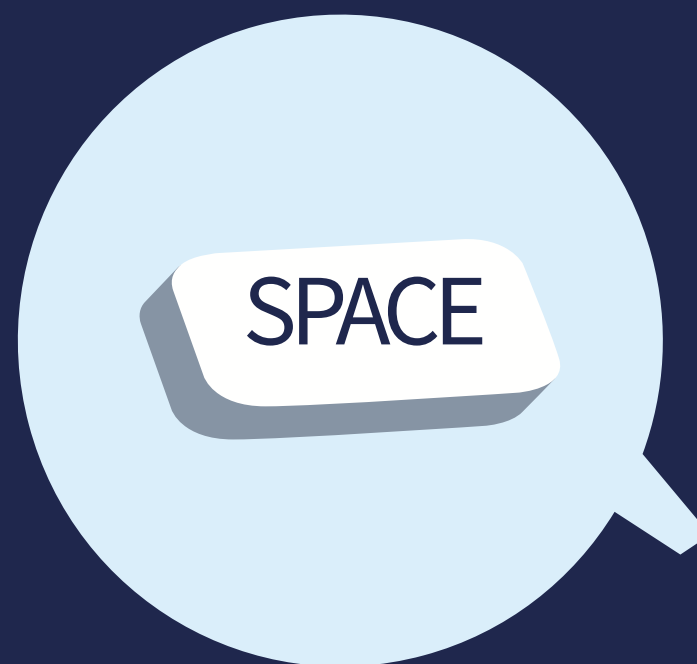
걷기



정지



점프 쿨타임  $\Delta$  (점프 중에는 불가)



정지



점프

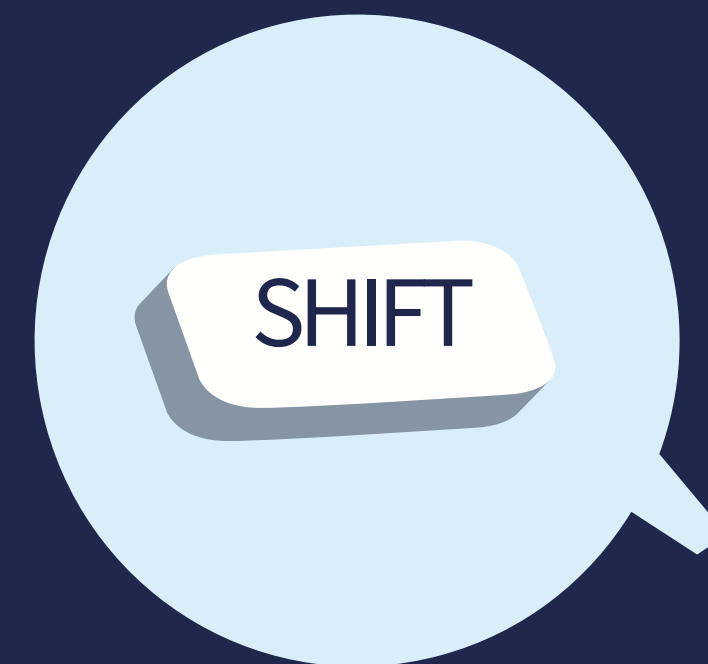


정지

걷기

구르기 (회피)

쿨타임 0 (5s)



걷기



구르기



걷기

달리기

## 조작 (2)

별다른 설명이 없는 경우 KEY DOWN을 전제로 한다.



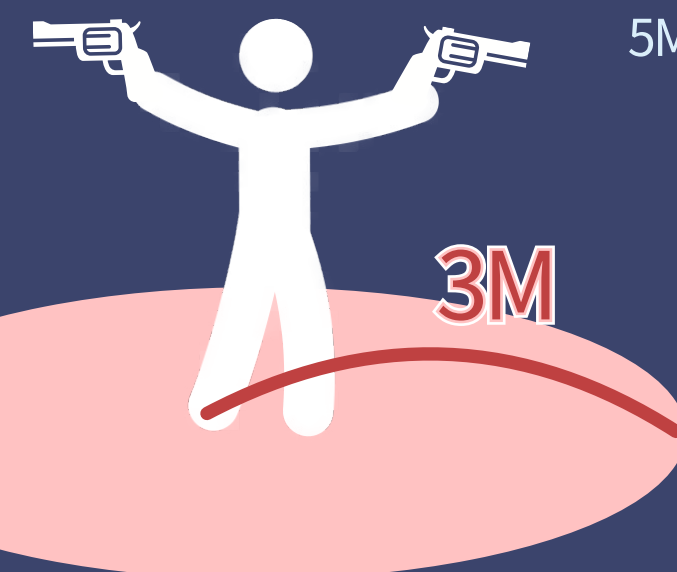
공격



스킬



링티



범위기

5M이내 적들에게  
광범위 피해

시다

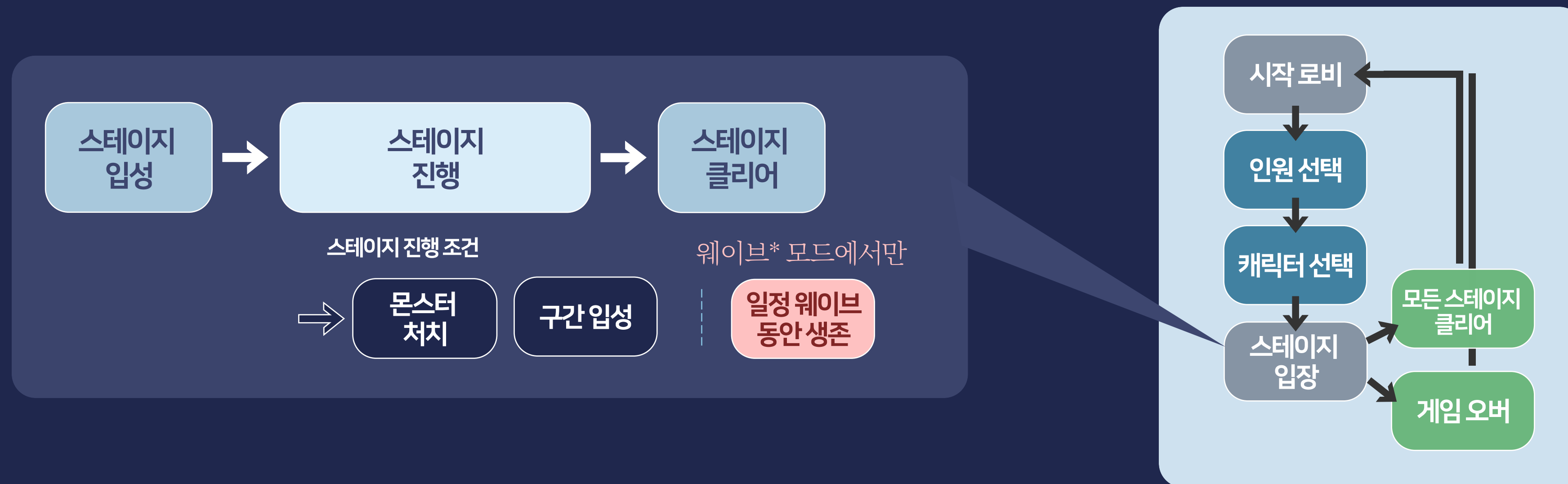


지정기

2M 이내인  
전방의 적  
하나에게 큰 피해

# 스테이지&흐름도

일반 스테이지와 웨이브 모드 스테이지로 구성된다.



## 웨이브\*

정해진 위치에 몬스터들이 스폰되는 게임(주로 디펜스 게임) 형태에서, 몬스터들의 스폰 시기

## UI

