

# 2022 졸업작품 중간발표

## 길드 배틀 체스

2017182044 최은우

2016182022 신동원

2016182041 조영환

# 목차

1. 개요

4. 구성원 역할 분담

7. 향후 개발 일정

2. 게임조작

5. 개발 내용

8. 데모 시연

3. 기술요소와  
중점 연구분야

6. 문제점 및 보완책

# 1.개요

## 01.게임 소개: 길드 배틀 체스

4인용 3D 전략 오토 체스 게임

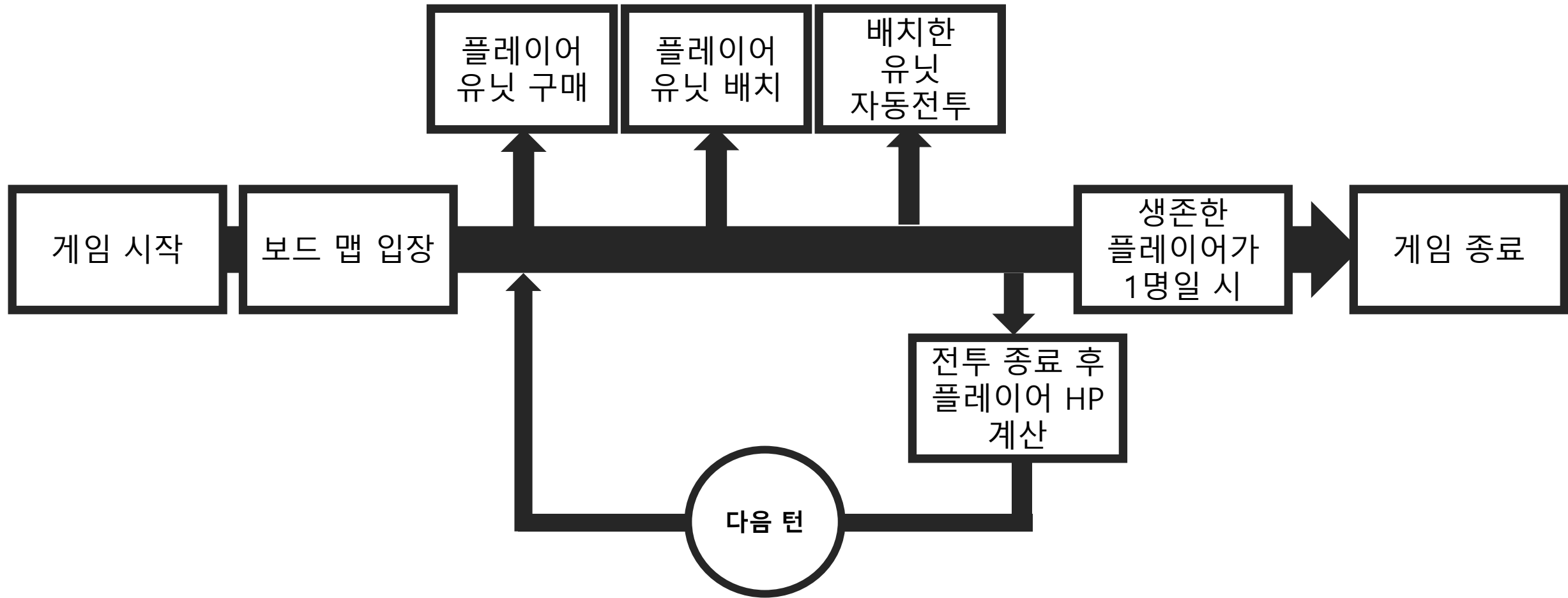
다양한 유닛들을 구매하여 체스 판 위에 배치한다.

배치한 유닛들이 자동으로 전투한다.

전략적으로 유닛들을 구매와 배치를 통해 상대에게 승리하자.

# 1.개요

## 02.게임흐름



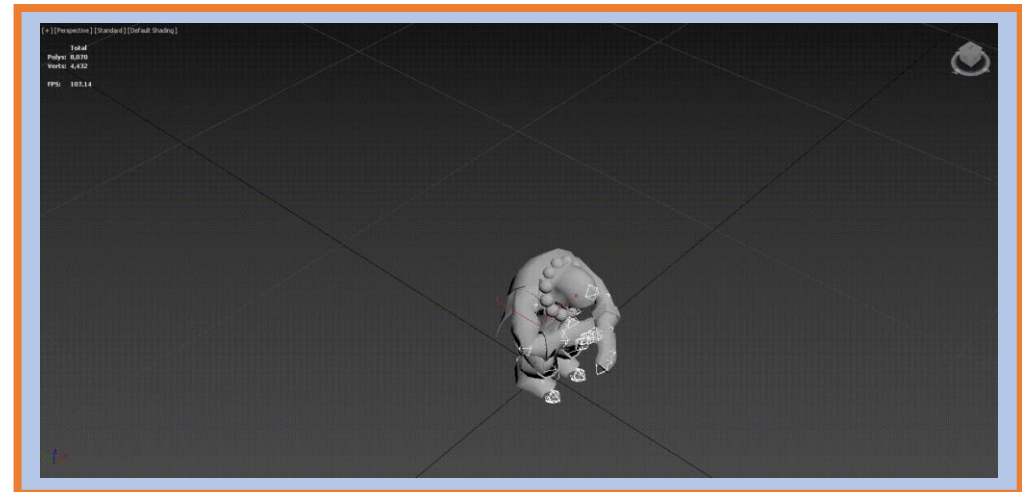
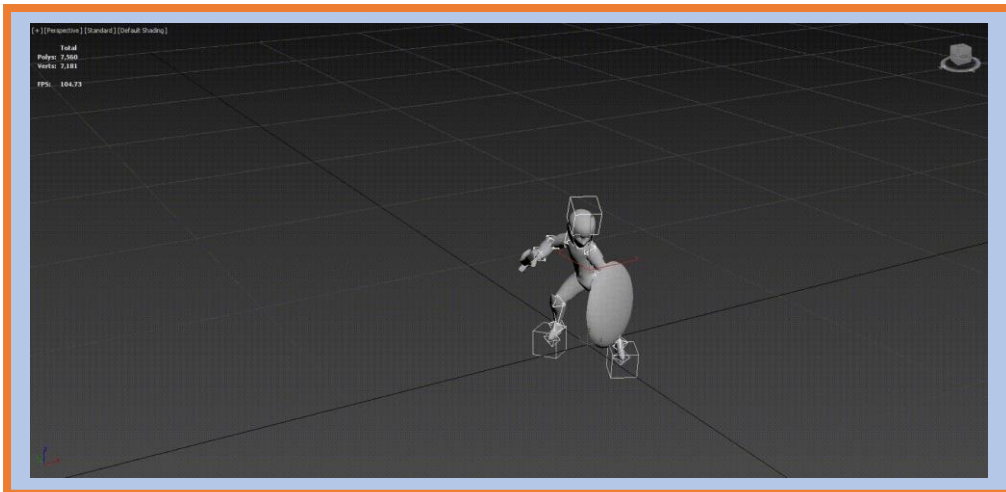
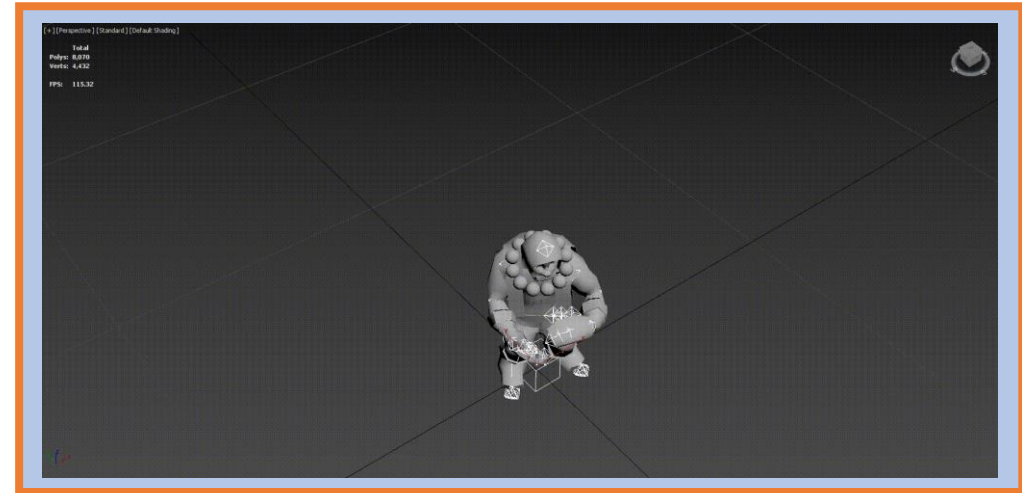
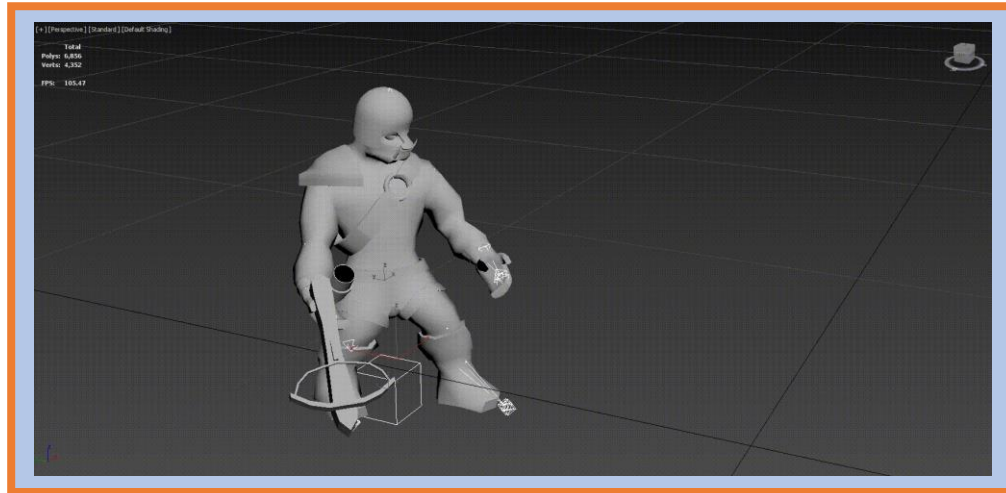
## 2.게임 조작



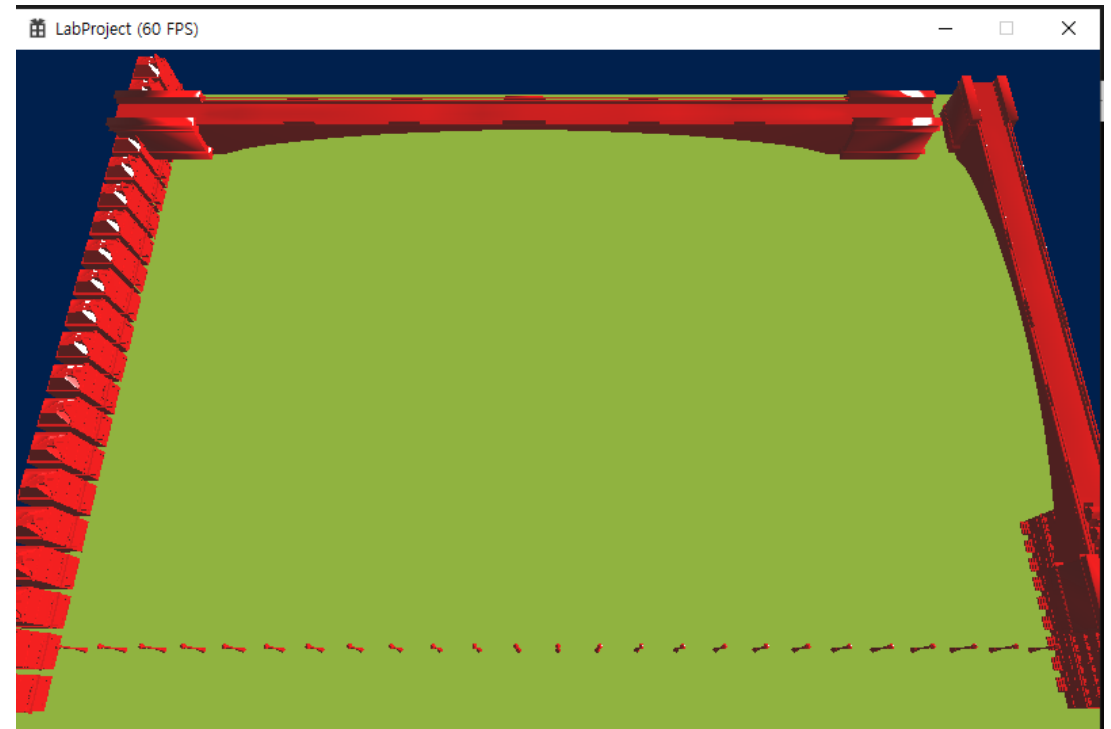
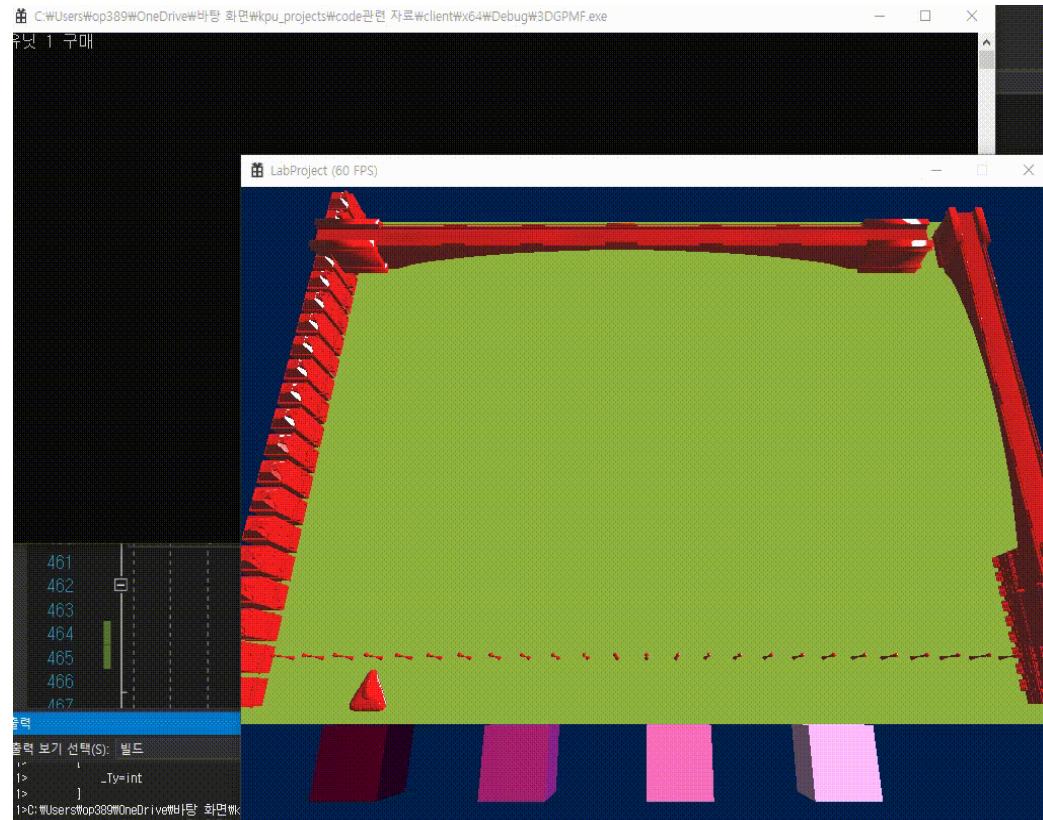
### 3.기술적 요소 및 중점 연구분야

1. 레이 캐스트 구현
  - 마우스 클릭을 통한 충돌 체크 구현
2. 애니메이션 블렌딩
  - 애니메이션 사이클 부드럽게 블렌딩
3. UX/UI 개선
  - 사용자 편의성을 위한 UX/UI 개선 연구
- 4.IOCP
  - IOCP를 이용한 서버 구현 및 유닛 행동 트리 구현

# 4.개발 내용



# 4.개발 내용







## 5.문제점 및 보완책



1. 애니메이션과 모델링이 단조로움  
-> 다양한 움직임과 세세한 디테일로 작업
2. 개발 일정보다 진행 속도가 느림  
-> 체계적인 개발 일정과 체크리스트 활용

## 6.향후 개발 일정







1. UI/UX 추가
2. 서버 유닛 행동 트리 구현
3. 서버 최적화 작업
4. 애니메이션 블렌딩 추가

## 7.구성원 역할 분담

### 신동원

항목	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월
UI/UX							
텍스처링							
모델링, 애니메이션							
이펙트							

### 조영환

항목	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월
서버 프레임워크							
서버 시간 구현							
로그인 구현							
체스판 서버 구현							
유닛 행동 트리 구현							
디메리트 연동							

## 7.구성원 역할 분담

최은우

항목	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월
카메라 수정							
마우스 피킹							
A* 길찾기							
상점구현							
애니메이션 블렌딩							
UI구현							

## 8.데모 시현

**감사합니다.**