

# 두승과승

[1조]

201611302 조재광  
201711836 송호영  
201710692 문영민



PRESENTATION

# OVERVIEW

1. 게임 개요
2. 설계의 완성도
3. 구현 진척도
4. 난이도 및 구성



# 1. 게임 개요

**제목 :** 두승과승

**장르 :** FPS + 로그라이크(Rogue - like) (랜덤 요소, 영구적 죽음 특징 반영) + 보스 헌트

**게임목표 :** 무기 획득이 랜덤으로 이루어지고 스테이지 내에서 죽지 않고 보스의 공격을 피하면서 처치하는 것이 목표.

**특징 :** 아이템 형식의 무기

- 파괴된 오브젝트에서 획득 가능

각자 다른 패턴을 가진 보스 몬스터

- 체력이 낮아진 경우 움직임의 변화 등의 요소

## 2. 설계의 완성도

**FPS : 다양한 무기를 이용해 투사체 발사**

- 여러개의 무기를 하나의 인터페이스로 생성

**무기 : 다양한 무기들**

- 투사체는 동일, 산탄총의 경우 투사체가 범위 내 랜덤방향 발사

**AI : Rule-based**

- Behavior Tree(UE)를 이용한 3가지 State

**Boss Collider : Sphere 이용**

**Player Collider : Capsule 이용**

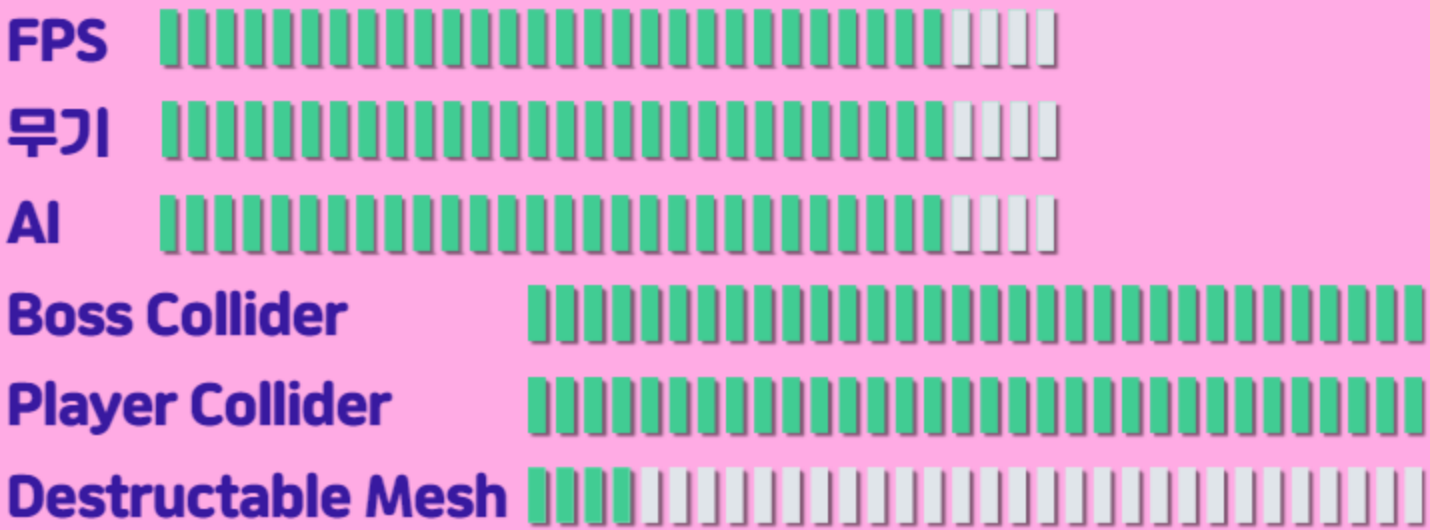
- Sphere는 공격 프레임에 Tick마다 생성
- 공격 프레임 동안 Capsule과 Sphere의 Overlap

**Destructable Mesh : 아이템 등장**

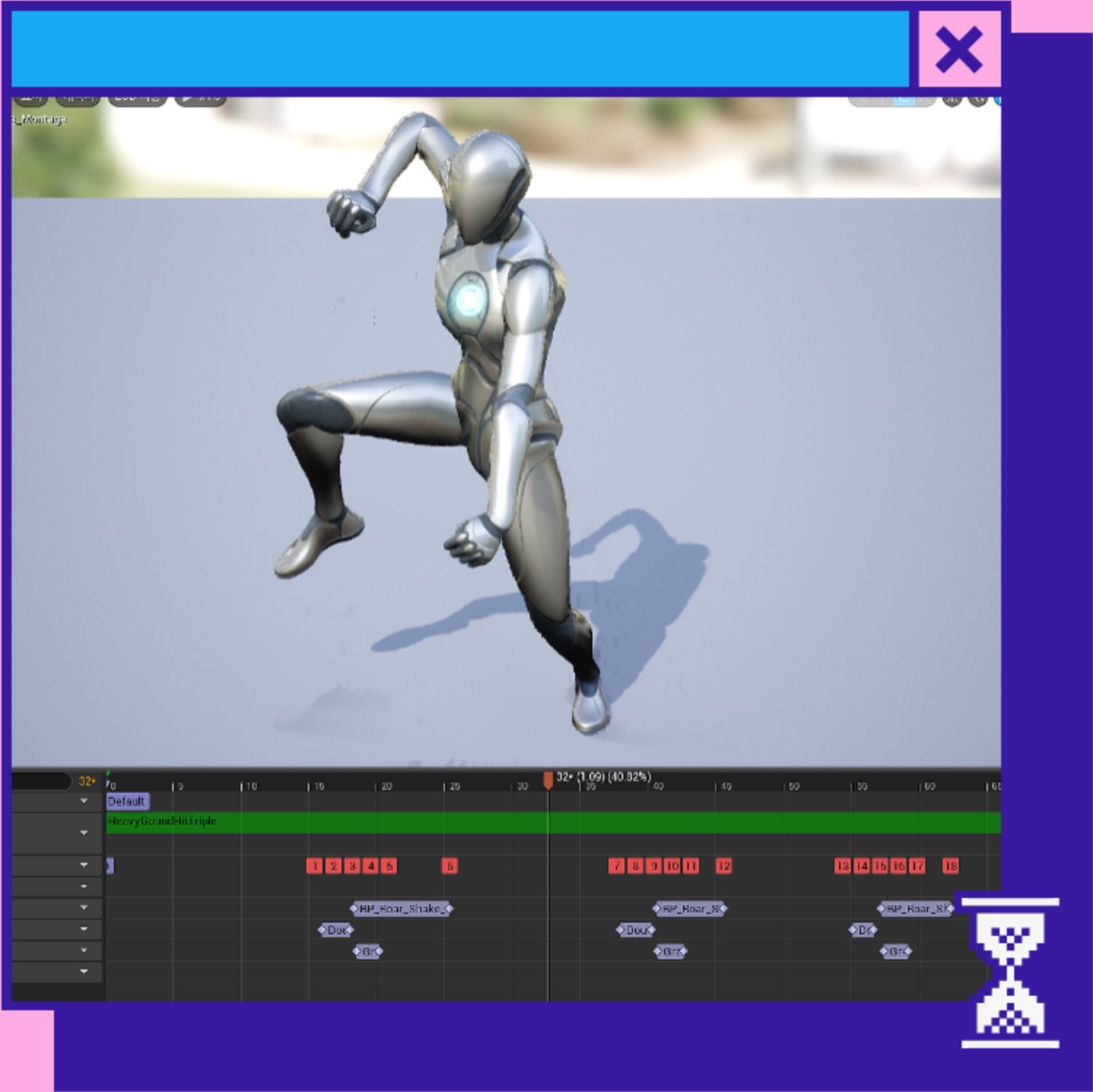
- Fracture(UE)를 이용해 물체가 부숴질 때 아이템 생성



### 3. 구현 진척도



#플레이 영상





## 4.난이도 및 구성

Collider : Sphere / Capsule [Easy]

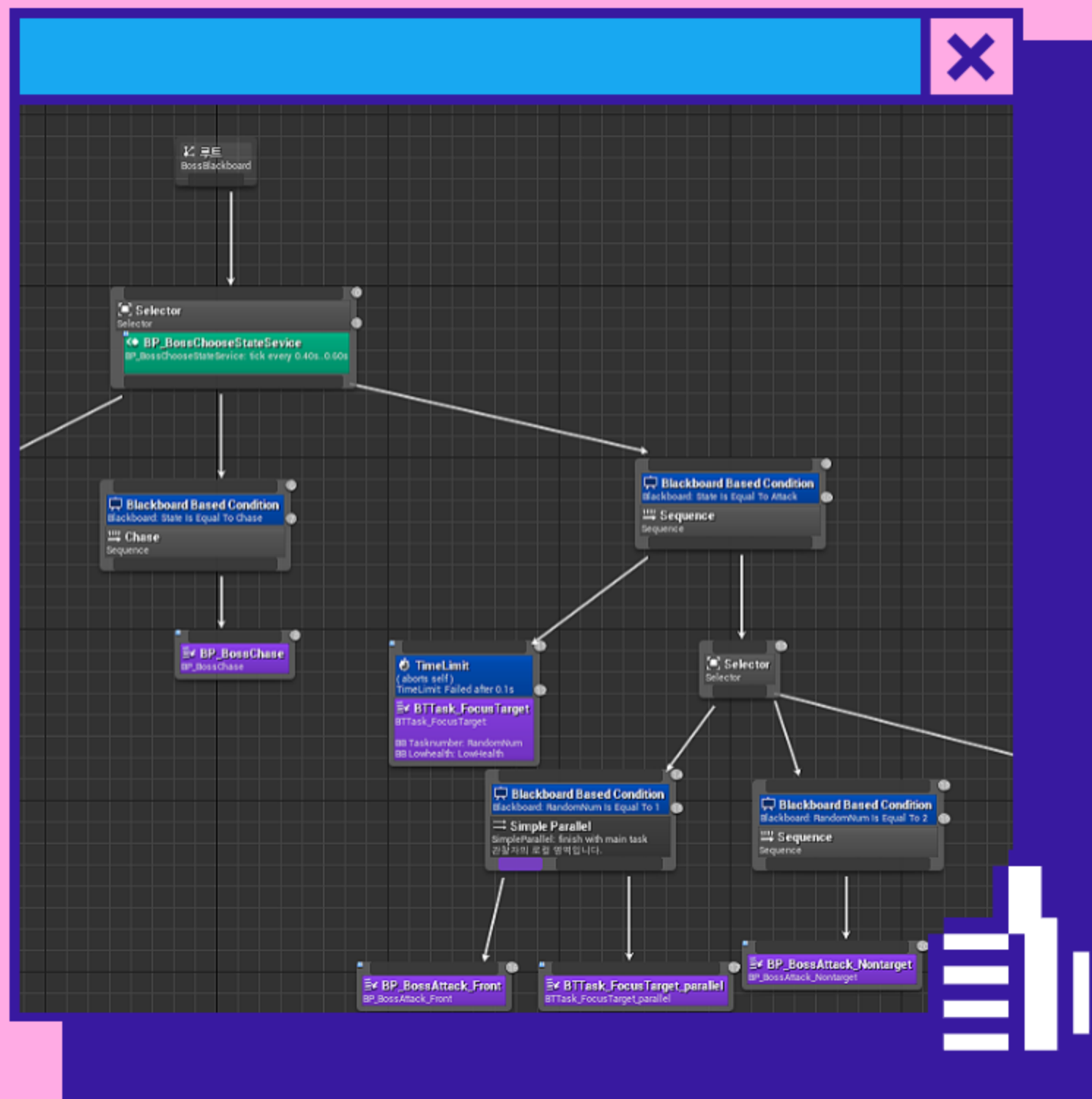
- 형태를 나누지 않고 단순히 Sphere와 Capsule을 이용  
Boss의 공격 특성 상 Player의 자세한 Collision은 필요 없음  
공격 범위가 넓어 Boss 또한 자세한 Collision은 필요 없음
- 일정 HP로 내려가 손으로 약점인 머리를 막는 경우  
다른 동작이 아닌 손의 Sphere를 키움으로 난이도 조절 가능
- 충돌 판정은 Sphere와 Capsule의 Overlap을 이용함  
평소의 경우가 아닌 공격 동작 중에 계산함.



## 4. 난이도 및 구성

### AI : Rule-based AI [Hard]

- Patrol, Chase, Attack 3개의 State로 구성  
발견 전/후, 근접 여부에 따라 다름
- HP가 절반 이하로 내려가면 추가적인 움직임  
약점인 머리를 손으로 막는 움직임 추가
- Attack은 여러개의 공격을 랜덤으로 실행  
충격파, 잡고 던지기, 휘두르기 등의 공격을 함



감사합니다.

