

BossLocker

레이드 형식의 액션 슈팅 게임

Team Goddun

기획 & 서버: 김홍일

클라이언트: 양태윤

모델링 & UI: 조소연

게임공학과 2015180048

엔터테인먼트 2013184048

엔터테인먼트 2015184042



BossLocker

01

프로젝트 개요

BossLocker

02

게임 소개

- 게임 목표
- 게임 소개
- 게임 특징
- 기본 조작
- 월드 설정
- 그래픽 컨셉

03

기술적 요소

- 중점 연구분야
- 타 게임과의 비교

04

개발목표 및 내용

- 개발 환경
- 서버
- 클라이언트
- 그래픽

05

개발 일정

- 서버
- 클라이언트
- 그래픽

팀 구성

기획 & 서버: 김홍일

클라이언트: 양태운

모델링 & UI: 조소연



프로젝트 개요

B
O
S
S
L
O
C
K
E
R

BossLocker

장르: 레이드 형식의 액션 슈팅 게임

특징: 빠른 진행, 화려한 탄막

조작: 마우스 & 키보드

시점: 3인칭 쿼터뷰



게임소개

게임 목표

B
O
S
S
L
O
C
K
E
R

BossLocker

Boss가 튀어나오는 신비한 Locker

영웅이 되어 **Boss**를 **Locker**로 다시 **봉인**하자!



게임소개

게임소개

B
O
S
S
L
O
C
K
E
R



서로 다른 3인의 플레이어가
키보드를 이용해 적의 공격을 피하고,
랜덤하게 드랍하는 룬을 획득하면서
마우스로 적을 조준해 공격하는 게임



3인 멀티플레이어 게임



키보드를 이용한 캐릭터 이동



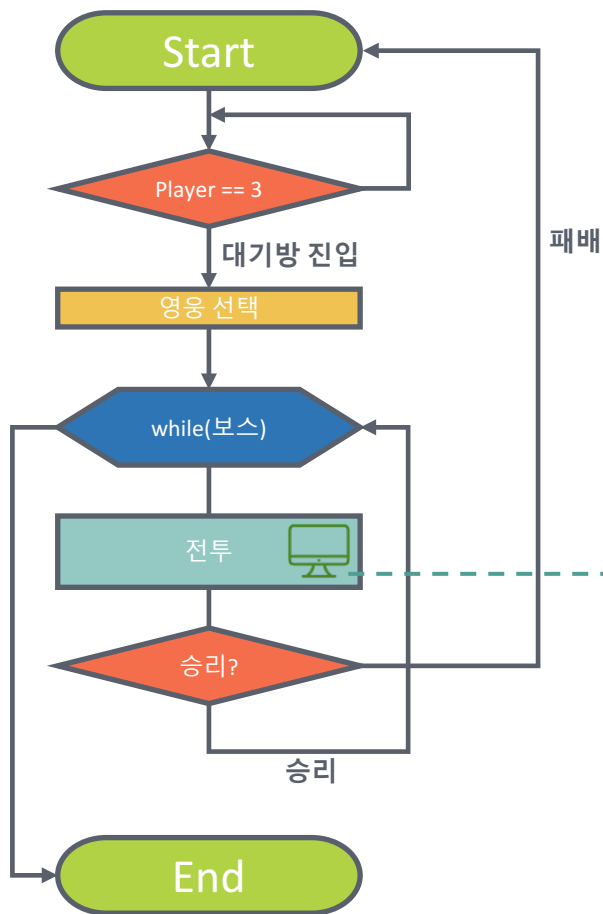
마우스를 이용한 논-타겟 방식 공격



게임소개

게임특징

B
O
S
S
L
O
C
K
E
R



1. 보스를 공략하기 전까지, 잡몹들을 잡아야 하는 지루한 과정을 생략하고 순수 보스만을 공략한다.

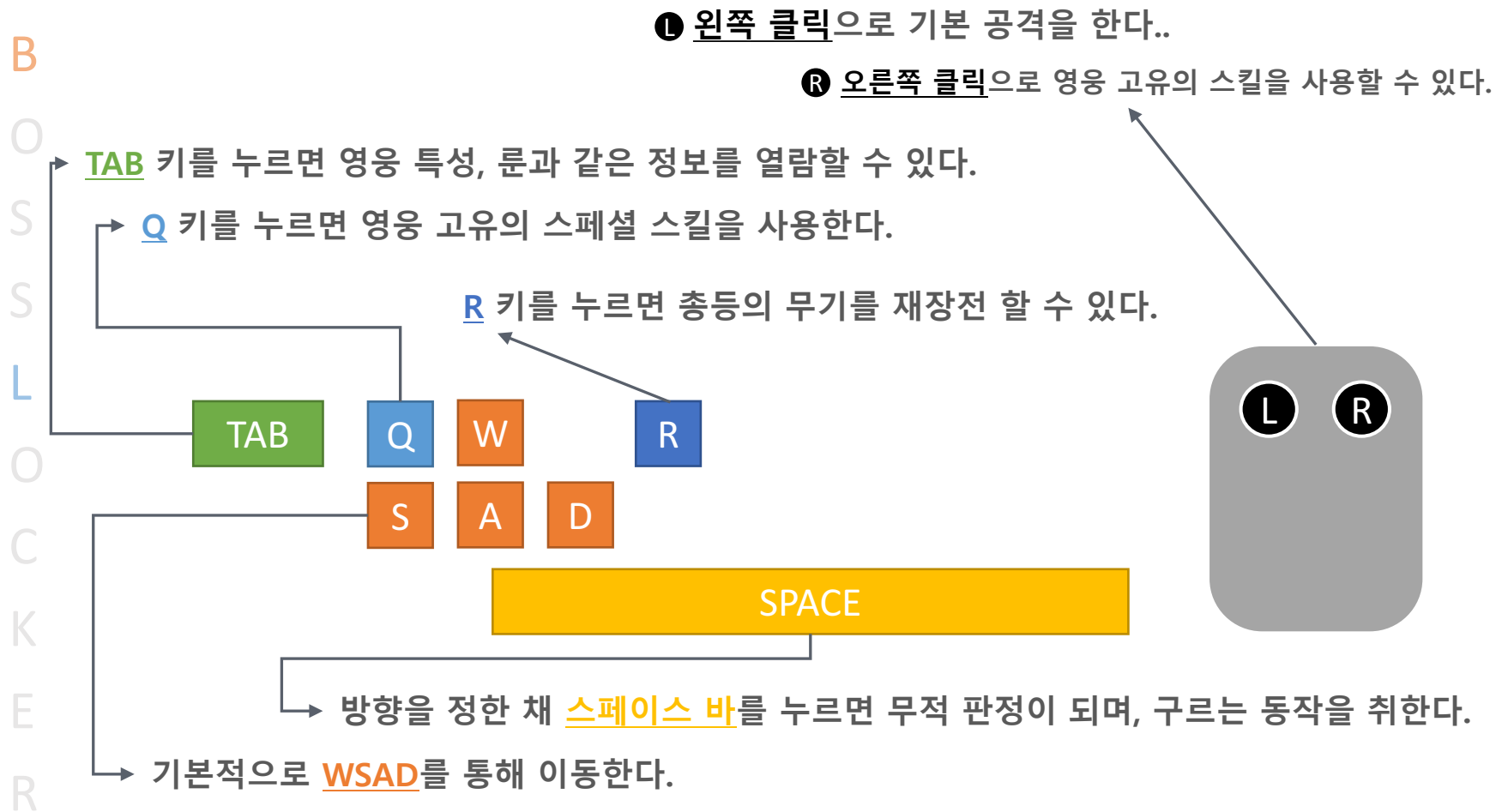


- 2. 보스는 화려하고 다양한 탄막으로 플레이어를 공격한다.
- 3. 랜덤하게 드랍하는 룬의 획득으로 성장한다.
- 4. 플레이어 개인의 컨트롤등 기량도 중요하지만 플레이어 3명의 팀워크가 맞지 않으면 점점 힘든 구조로 되어있다.



게임소개

기본 조작

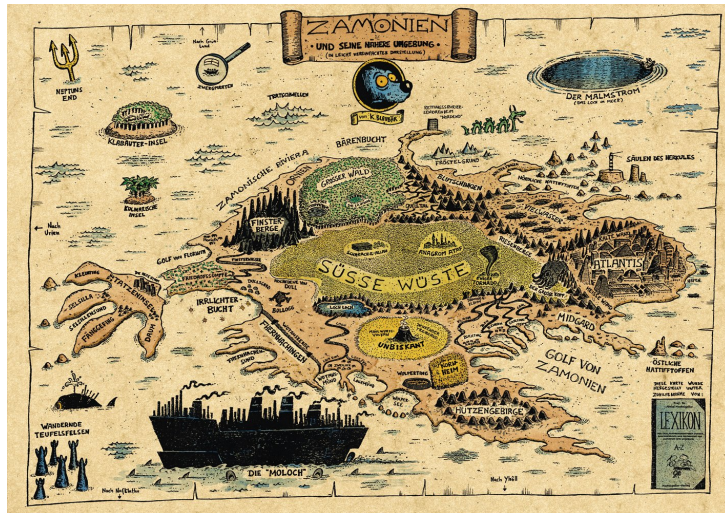




게임소개

월드 설정

B
O
S
S
L
O
C
K
E
R



300m x 300m 3개
보스와 던전



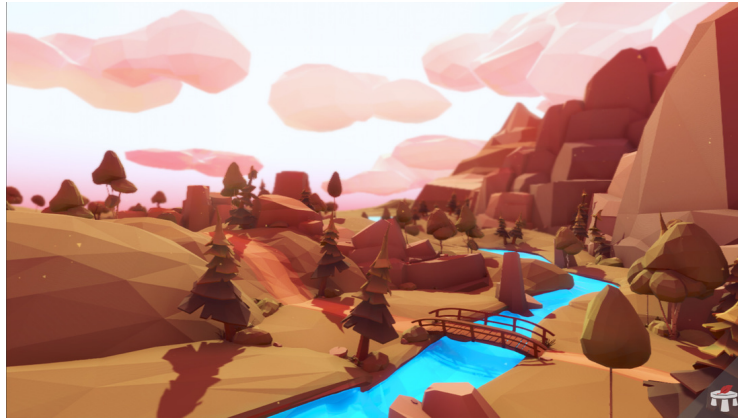
1.5m의 키 설정
2m/s의 이동속도



게임소개

그래픽 컨셉

B
O
S
S
L
O
C
K
E
R



로우폴리의 동화적인 그래픽 연출



기술적 요소

타 게임과의 비교

B
O
S
S
L
O
C
K
E
R



2D

탐류 카메라

2인 멀티플레이

아이템을 통한 성장

논-타겟 시스템

잡몹 처리후 보스 공략

VS

BossLocker

3D

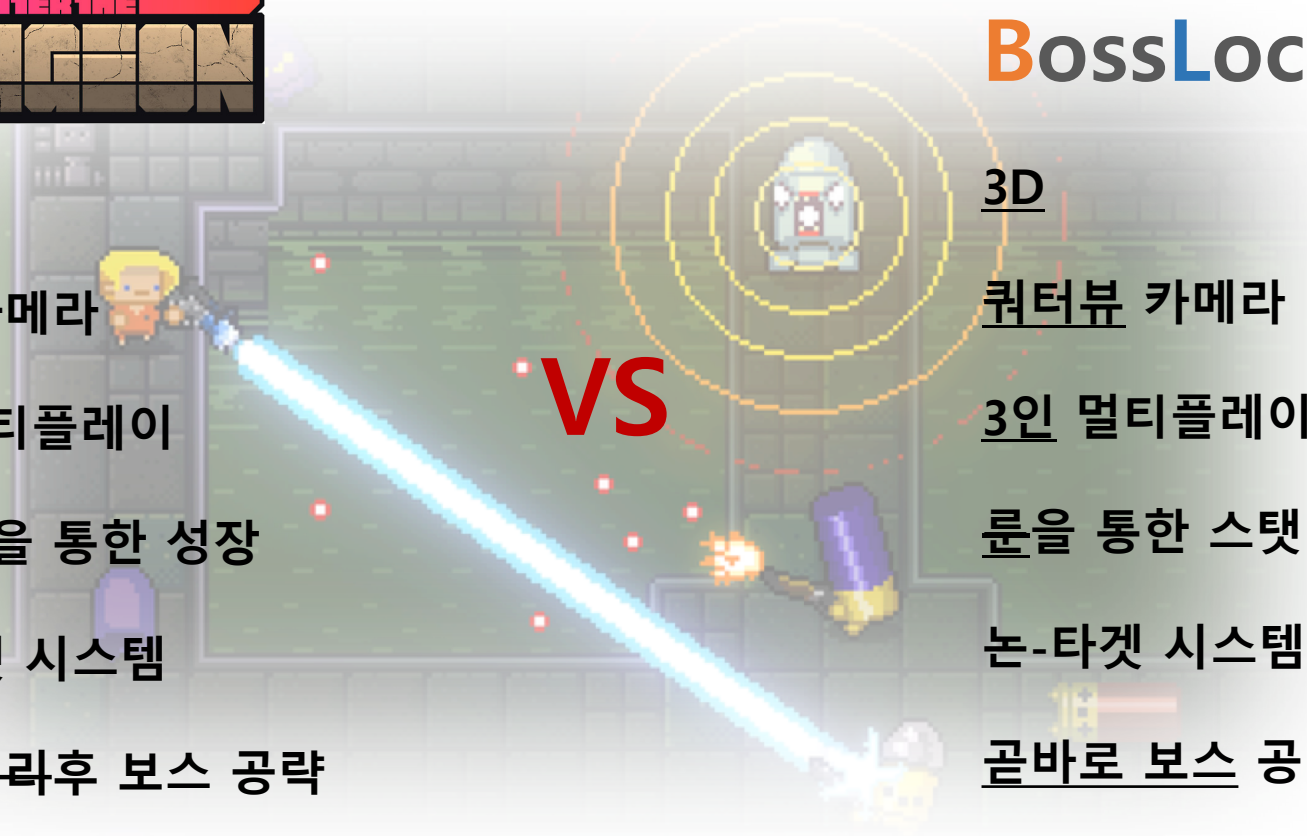
쿼터뷰 카메라

3인 멀티플레이

룬을 통한 스탯 성장

논-타겟 시스템

곧바로 보스 공략





기술적 요소

중점 연구분야

B
O
S
S
L
O
C
K
E
R



1. 탄막

슈팅게임의 묘미를 살려주는 탄막
화려하고 아름다운 탄막을 20가지 이상 구상 및 구현
유도탄, 회오리탄등 다양한 패턴으로 긴장감을 유발



2. Physics

실세계의 물리현상을 강조하여 탄막 피격시 영웅이 튕겨나가는 등
다양한 물리효과를 구현함으로써 역동적인 게임을 구현



3. NodeJS + Mongo DB

높은 생산성을 지닌 NodeJS로 서버 구축
NoSQL 특징을 가진 Mongo DB 활용
디지털오션 클라우드 서비스를 이용한 서버 생성



개발목표 및 내용

개발 환경

B Window 10, Mac OS 10.xx

O 클라이언트

S DirectX 11

S MS Visual Studio 17

L 서버

L NodeJS, socketIO, MongoDB

O WebStorm 17, RoboMongo

C 그래픽

K 3ds MAX 2016, Photoshop

E 협업

R Github, Trello, KakaoTalk



개발목표 및 내용

1_{/2}

기획 / 서버 김홍일

화려한 탄막 알고리즘 기획

게임의 메인 컨셉인 긴장감을 살려줄 수 있는
다양한 탄막 알고리즘을 기획



개발목표 및 내용

2_{/2} 기획 / 서버 김홍일

NodeJS를 활용한 서버

NodeJS와 외부 라이브러리 SocketIO를 활용하여
OS와 관계없이 작동되는 서버



개발목표 및 내용

1_{/2} 클라이언트 양태윤

DirectX 11을 활용한 자체 프레임워크 제작

DirectX 11에서 제공하는 파이프 라인과 HLSL을 익혀
게임에 적합한 3D환경의 프레임워크 제작



개발목표 및 내용

2_{/2} 클라이언트 양태윤

게임의 연출을 위한 셰이더 제작

Lighting, Diffuse Specular Mapping, Toon, Shadow Mapping



개발목표 및 내용

1_{/2} 그래픽 조소연

게임의 컨셉과 어울리는 모델 / 애니메이션 제작

빠르게 반응하는 애니메이션과
이를 살려 줄 수 있는 로우폴리 데이터 제작



개발목표 및 내용

2_{/2} 그래픽 조소연

직관적인 UI 디자인

게임의 화려한 탄막 효과를 방해하지 않으면서
학습이 필요없는 직관적인 UI 디자인



개발 일정
기획 / 서버

기획 / 서버
김홍일



BossLocker 기획

Node JS
서버 제작

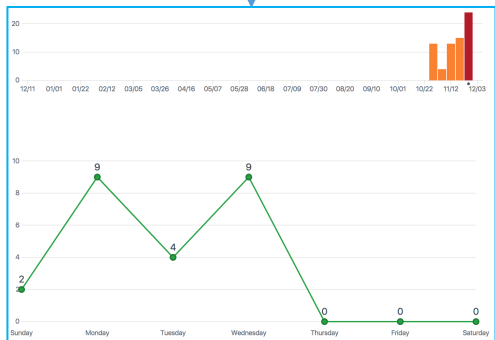
클라이언트
동기화

충돌 처리

탄막 알고리즘 기획 / 구현

필요한 AI 기능 구현 및 테스트

리팩토링 / 최적화





개발 일정 클라이언트

클라이언트 양태윤



DirectX 11
프레임워크 제작

대기방

영웅 캐릭터

스킬

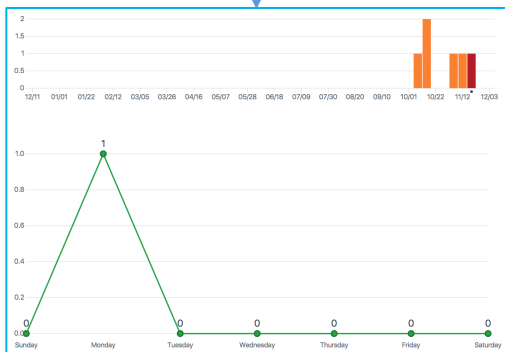
보스

AI

문

이펙트

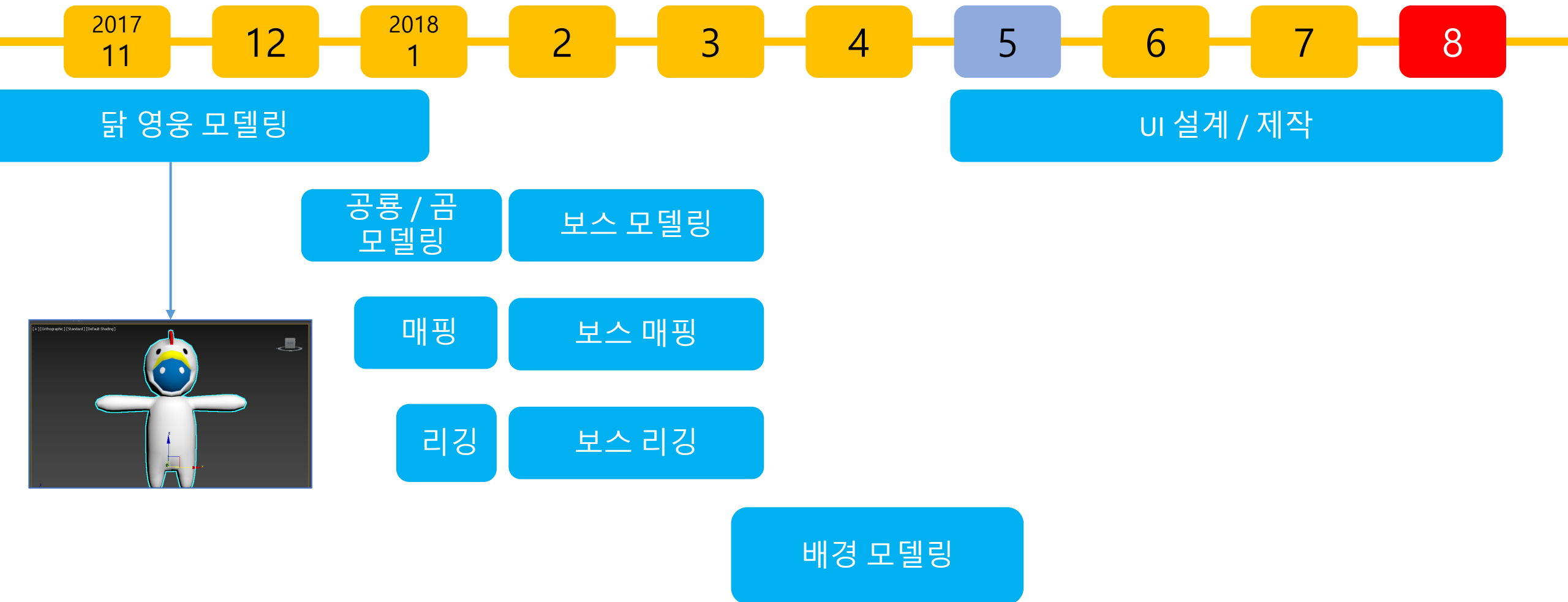
리팩토링 / 최적화





개발 일정 그래픽

그래픽 조소연



감사합니다.

