

PLAY GROUND

ON AIR

Professor. 김경철

2013180049 김천기
2016182029 이소현



PLAY GROUND
ON AIR

HP : 3500

TIME
60

HP : 3500



1k10009님이 8,600원 후
원!

무너_ : 안녕하세요

무너_ : PLAYGRORND : ON AIR

- **CONTENTS**

1. 연구 목적

2. 게임소개 및 특징

3. 타 제품과의 차별성

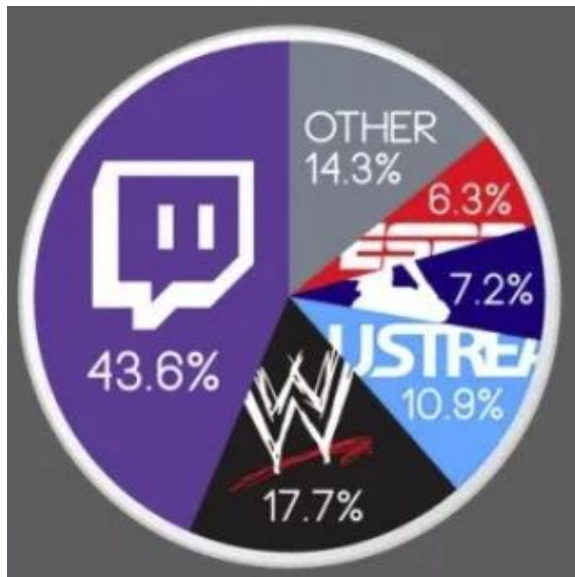
4. 구현 환경 및 역할 분담 기술

5. 일정

1. 연구 목적

- 게임의 필요성

유튜브 · 트위치 · 아프리카TV 등 게임 스트리밍 시장의 가파른 성장세에 힘입어, 게임을 직접 플레이하는 것만큼 ‘보는 것도 즐거운’ 시대가 도래했다.



미국의 스트리밍 시장

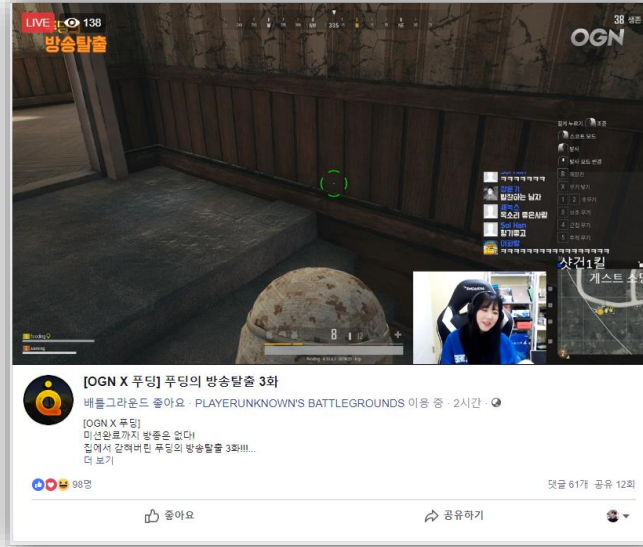


2017년 글로벌 게임 스트리밍 시장은 32억 달러(약 3조 4,362억원) 규모

1. 연구 목적



E-sport 세계 대회 인터넷 방송 중계



OGN과 Facebook 에서 인터넷 게임 방송 중계



2018 세계 E-SPORT 시장 규모

보는 게임의 흥행이 증가하고 있다.

BUT !

확실한 수익성을 내고 있는 시장이 마련되어 있음에도 시장을 활용하는 게임이 나오지 않고 있다.

커지는 시장에 맞는 1인 미디어 플랫폼을 활용한 게임이 필요하다.

2. 게임소개 및 특징

경쟁 하라, **조건**을 만족 하라, **소통** 하라

경쟁 : **다인 PvP 방식**으로 상대의 HP를 0으로 만들어 승리 하라!

조건 : 경쟁 중 주어진 **조건**을 달성 하여 **추가 점수**를 받아라!

소통 : **시청자와 소통**하며 함께 하라!

2. 게임소개 및 특징



PLAY GROUND ON AIR

장르 : 다인 대전 액션 격투 게임

게임 목적: 상대를 처치 & 조건 점수 획득

최종 승리: 시간내 상대보다 많은 점수

플레이 방식 : 1~4인 협력 게임 플레이

최고의 밴드로 싸워 이겨라

2. 게임소개 및 특징 - 캐릭터



- Vocal

기본 공격 특징 :
유선마이크를
채찍처럼 사용하여 공격

스킬: 포박
(유선으로 상대를 묶는다.)



- Melodica

기본 공격 특징:
연주를 하여 소음으로 주변을 공격

스킬: 샷건
(키보드를 내리쳐 순간 소음을 증폭시켜
상대를 고통스럽게 함)



- Bass

기본 공격 특징:
큰 베이스기타를 양손으로 들고
느리지만 강하게 공격

스킬: 짜증
(공격속도가 매우 빨라짐)



- Guitar

기본 공격 특징:
한손으로 기타를 휘둘러 공격
피크로 방어

스킬: 피크 튕기기
(피크를 던져 상대를 기절)



- Drum

기본 공격 특징:
북과 스틱을 양손으로
던져서 공격

스킬 : 둠치타치
(느린 리듬으로 상대를 느리게함)

2. 게임소개 및 특징

- 캐릭터 컨셉



- 로우 폴리곤의 SD(Super Deformation) 캐릭터 사용
- 세로 150cm x 가로 50cm

- 맵 컨셉 (길거리 버스킹, 공연장 무대)



2. 게임소개 및 특징



← Donation (후원) :

시청자들이 스트리머에게 후원을 하였을때
게임내 코인이 올라 상품을 살 수 있다.

← 트위치 채팅 :

실시간 채팅을 게임내 채팅으로 설정하여
스트리머와 시청자의 실시간 소통.

3. 타 제품과의 차별성



기존 격투게임과의 차별성

1. 격투 콘텐츠 한정

-> 시청자와 조건 개입으로 하여 콘텐츠의 다양성

2. 주먹, 발, 아이템을 사용

-> 각 캐릭터의 고유한 무기와 스킬



4. 구현 환경 및 역할 분담 기술

〈구현 환경〉

- Visual Studio 2017
- DirectX 12 SDK
- IOCP
- 트위치 방송 플랫폼 API
- FBX SDK
- PhotoShop
- GitHub
- 등등

〈구현 기술〉

<이소현 개발 항목>


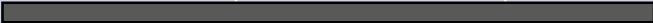





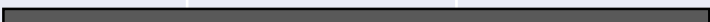


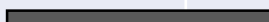


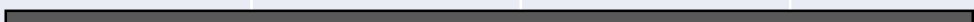


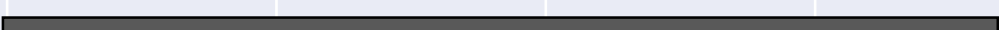


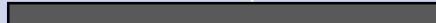
- 키 프레임 애니메이션
- 디퍼드 셰이딩
- 그림자 매핑

<김천기 개발 항목>

- IOCP 소켓 모델
- 데드 레커닝
- 트위치API 연동

5. 일정

이소현  , 김천기 

개발항목	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월
클라이언트 프레임워크제작	 							
캐릭터 로드 및 애니메이션	 							
맵 & 오브젝트 배치			 					
충돌검사				 				
그림자& 조명								
컨텐츠			 					
이펙트								
UI & 트위치 연동					 			
서버 프레임워크								
서버 동기화								
보수 작업							 	

경쟁 하라. 조건을 만족 하라. 소통 하라



첨부 링크

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/toon-assassin-male-101188> - 캐릭터

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/toon-swordsmen-male-female-101204> - 캐릭터

<https://global.rakuten.com/ko/store/ishibashi/item/80-532169200/> - 드럼스틱

<http://www.econovill.com/news/articleView.html?idxno=343123> - esport

<https://www.apple.com/kr/shop/product/MQ052KH/A/magic-keyboard-with-numeric-keypad-%ED%95%9C%EA%B5%AD%EC%96%B4-%EC%8B%A4%EB%B2%84> -키보드


2. 게임소개 및 특징

- 조작법



 WASD : 상하좌우 이동

 E : 스킬 사용

 왼 클릭 : 기본 공격

