발표 시작하겠습니다. 안녕하세요 발표자 이소현입니다.

어떤 게임처럼 보이시나요? 밴드 격투 게임처럼 보이시나요? 이쪽에는 인터넷 방송 채팅 연동이 되어 있네요 그렇게 안 보이 신 다면 이제부터 설명 드리겠습니다.

발표 순서입니다

* 게임의 필요성

저희가 앞서 보여드린 게임을 만드는 이유를 말씀드리겠습니다. 게임은 이제 더 이상 혼자 즐기는 컨텐츠가 아니라, 함께 나누며 즐기는 컨텐츠입니다. 요즘은 유튜브, 트위치, 아프리카 tv등 게임 스트리밍 시장이 나날이 성장하고 있습니다.

좌측 자료는 17년도 전세계의 글로벌 스트리밍 시장 규모입니다. 광고, 스폰서쉽, 구독매출, 도네이션으로 발생한 수익이 약 3조 5000억원에 달하는 등 큰 시장규모를 보이고 있습니다.

그 중 졸업작품에서 게임 스트리밍을 위한 플랫폼으로 트위치를 사용하는 이유는 트위치가 게임 스트리밍 시장에서 가장 높은 점유율을 가진 플랫폼 이기 때문입니다. 14년도 미국의 스트리밍 시장 점유율을 보시면 트위치는 Wwe 등 스포츠 스트리밍 점유율을 합친 것 보다 큰 점유율을 보이고, 이후 17년도 게임 비디오 컨텐츠 시장에서 (동영상인지 스트리밍인지 확인할것) 트위치는 절반 이상의 점유율을 차지하고 있습니다.

또한 보는 게임의 흥행은 e-sport시장의 성장세를 보면 알 수 있습니다. 유명 SNS인 페이스북에서 게임중계를 하여 SNS이용자들이 방송을 시청하거나 게임 스트리밍을 통해 중계된 이스포츠 시장의 수익은 9억 6000만 달러(1조 7000억)의 수익을 보이고 전년대비 40%퍼나 성장하는 높은 성장률을 보여줬습니다. (트위치가 이스포츠 시장 점유율도 필요할까?)

이처럼 확실한 수익성을 내고 있는 시장이 있음에도 시장을 활용한 게임은 나오지 않고있습니다.

그래서 저희는 커지는 게임 스트리밍 시장을 직접 활용하는 게임을 만들려고 합니다.

**게임 소개 및 특징**  
게임의 이름은 Play Ground: ON AIR 이며

저희는 게임이 빠르게 진행되고, 액션으로 보는 재미를 극대화 할 수 있는 격투게임장르를 선택했습니다.

게임은 대전 격투 액션 게임으로, 1대1, 2~4인으로 구성된 팀 PVP 방식으로 진행됩니다. 게임은 5분의 시간 제한이 있는데, 이 시간 내에 경쟁 상대를 죽이거나, 5분이 지나면 게임이 종료됩니다. 플레이 타임이 2분 30초 이상 지나고, 양쪽 플레이어가 살아있으면 드럼을 부수는 등 미션이 제공되고, 이를 달성하면 추가 점수를 얻습니다.

* 컨셉
* 캐릭터는 로우폴리곤의 SD 캐릭터를 사용하고, 가로 50CM, 세로 150CM 의 크기를 가집니다.
* 맵은 길거리 버스킹, 공연장 무대 컨셉 두가지가 있으며 크기는 50M\*40M 입니다
* 캐릭터 소개
* 캐릭터들마다 포지션을 가지며, 각 포지션이 가진 특징들을 살린 기본공격과 스킬들을 활용하여 타 플레이어와 싸우게 됩니다. 예를 들어 기타포지션을 가진 플레이어는 기타를 들고 이를 휘두르며 싸웁니다.
* 트위치 예시

트위치를 활용하여 게임을 플레이하며 채팅으로 시청자와 소통하고, 시청자를 만족시켜 도네이션을 얻으면 게임머니를 얻게되므로써 시청자는 게임에 직접 참여할 수 있습니다.

* 게임특징 총망라
* 경쟁, 조건, 소통 저희 게임은 이 3개의 단어로 줄 일수 있습니다.  
  PPT내용 한번 쓱 읽기 예시까지 설명하면 좋을듯
* 타 제품과의 차별성
* 격투 게임이라고 해서 시간내에 계속 싸우는 방식이 아니라 일정 시간 후 제시되는 조건을 달성하는 게임으로 다양한 컨텐츠를 구현할 것입니다.
* 기존 격투 게임은 주먹, 발, 아이템을 사용하는 게 전부인데, 캐릭터마다 가진 포지션별로 고유한 무기와 스킬을 활용합니다.
* 구현환경 및 구현 기술 역할 분담 내용입니다.
* 역할 별 구현 일정입니다.
* 중간 발표 전까지 FBX모델 로드, 애니메이션, 네트워크 통신 연결, 플레이어 간 충돌체크를 준비하겠습니다.
* 14 마지막 결론

이제 격투게임 처럼 보이시나요? 이상 발표를 마치겠습니다 감사합니다.

QA:

예상 질문 정리

1. 서버가 왜 애니메이션작업 같이하는지 프레임워크만 같이 하는걸로 수정할것 ㅇ

2. 트위치 연동 원리가 무엇인지?

3. 보는게임에 왜 격투게임을 선택했는지? 지금 상위권 게임엔 격투게임이 없다

4. IOCP 하는 이유?

5. 보수 왜 천기오빠만? --> 수정할것 ㅇ 댐

6. 왜 그림자랑 조명이 컨텐츠보다 뒤인가? --> TODO 댐

7. 서버가 왜 클라 프레임워크 작업 같이하는지? --> 넷겜플 할 때 느낀건데 클라에 나중에 서버를 붙여야되는데 클라 혼자 작성하면 구조를 몰라서 나중에 붙이기 힘들것같다. 프레임워크할 때 구조를 같이 작성하면 나중에 붙이기 수월할 것 같다

8. 서버 컨텐츠 추가할건 뭐있음? --> 오빠랑 협의해보고 뺼것

9. 팀 hp 작업하기 --> todo 천기 그 캐릭터 위에 hp보이든 맨위에 4명 hp보이든

10. 서버 몇명 들어가는지

11. 게임 매칭시스템 어떻게 이루어지는지

12. 메인화면(대기실) 몇명 들어가는지

1. 왜 그림자보다 컨텐츠가 먼저냐

* 게임 컨텐츠가 게임의 승패조건에 영향을 미치기 떄문에 그림자보다 컨텐츠가 먼저 나와야 한다. 이때가 서버 구현 기간이기떄문에 서버와 함께 작업해야 하는 정보들이라….

1. 중간발표 & 최종 발표 날짜와 발표때까지 나올 일정 특히 중간발표

* 중간발표: 캐릭터 로드, 애니메이션, 서버와 통신, 플레이어 간 충돌처리

1. 2017년 NCSOFT의 연간 매출액은 1조 8000억원 정도. 게임 스트리밍 시장은 3조 5000억원 정도.
2. 왜 유튜브가 제일 큰 시장인데 유튜브 스트리밍안했냐? 유튭스트리밍 망했기때문 망한 이유:
3. 4p esport 랑 스트리밍 시장 규모 정확하게 \으로 분석해서 알고있으면 좋을듯(교수님들이 이런거 잘물음)

//2017년 기준 우리나라 이스포츠 수익은 723억, 전세계의 10퍼 차지

* 수정내용

1. ~~2컨셉샷 수정 개인hp, 팀원의 생사 판정O~~
2. ~~4p 2018트위치 크기 🡪 없어짐~~
3. ~~오빠 4P 회색배경지워줘요O~~
4. ~~5P 사진 순서 2페이스북을 맨앞으로하고 이스포츠 두개 나란히 O~~
5. ~~현재순서 123 기준으로 231로바꿔야O~~
6. ~~5P 이 말이 맞나? O~~
7. ~~왜격투게임인가 ㅇ~~
8. 맵크기
9. ~~[이소현] [오후 4:52] 6P 말개인전 [오후 4:58] 6P 경쟁 VS 대결 O~~
10. ~~조건에 대한 백업ppt 한장 준비하면 좋을 듯 O~~
11. ~~9P 세로X가로 말고 가로 X 세로 O~~
12. ~~순서 78910 6 O~~
13. ~~10P 코인이 올라--> 코인을 획득해 이 페이지가 어딘진 모르겟는데 없는거같다~~
14. ~~11P 게임 그림 아래 게임 제목 O~~
15. ~~11P 세상 어디에서도 볼 수 없는 밴. 드 .격. 투. 게. 임 O~~
16. ~~에서 시청자 나가리 시청자와개입조건에서 O~~
17. ~~12P 에서 기술 역할 분담 O~~
18. ~~이소현 일정 수정해줘 겹치는 일정이 너무 많아서 O~~
19. ~~2페이지: 이 페이지(플레이화면 예시)는 삭제하는게 나을듯~~

* 선영언니 피드백

1. 8페이지: 보컬캐릭터 기본 공격 공격 특징-> 단어'공격 공격' 중복, 캐릭터 소개는 텍스트가 많아서 캐릭터별로 표로 나눠서 안에 글을 넣거나/'기본 공격 특징:', '스킬:' 글자만 다르게 하거나(색깔 변경, 볼드나 밑줄 처리 등등)/두페이지로 나눠서 소개하는게 훨씬 가독성 좋아질듯
2. ~~10페이지: 예시 캡쳐이긴 하나 갑분로아,, 2페이지에 있던 이미지를 요기에 쓰자 O~~
3. 11페이지: 화살표 다음 내용을 그냥 왼쪽 정렬로 하는게 훨씬 보기 좋음, +1번과 2번 사이 엔터 한번
4. 13페이지: 표 안의 글자가 너무 작음
5. ~~맨 마지막 두 페이지(조작법&1인미디어 원형그래프)는 안넣는건지?~~
6. ~~5p 링크가어디갔을까!!1 속보 위용위용~~