

AlgaeEater

<종합설계기획 제안서>

임해인 2017184028 김경욱 2016182005 김덕현 2017184008

목차

01
게임소개

02
중점 연구 분야 및 기술적 요소

03
개발 일정 및 역할 분담

04
시연

게임소개

1. 게임 소개
2. 중점연구분야
3. 역할분담 및 일정
4. 시연

게임 소개



Unity 컨셉 데모

장르 |
3인칭 캐주얼 액션 MORPG

특징 |
쉬운 조작으로 즐기는 화려한 액션 RPG


게임 정보 |
최대 플레이 인원 : 4명

중점 연구 분야 및 기술적 요소

1. 게임 소개
2. 중점연구분야
3. 역할분담 및 일정
4. 시연

중점 연구 분야


CLIENT



CL : 임해인

CLEAR


멀티 쓰레드 클라이언트
 Logic Thread와 Render Thread의 분리



CL : 임해인

30%

Toon Shader
 Rim Lighting, Two Tone shading,
 ambient light의 smooth 값 적용




CL : 김덕현

30%

물리적인 Particle System 구현
 비탄성 충돌, 가속도 운동, 중력 등 물리적인 요소 적용
 Compute Shader를 통한 물리 연산 처리


SERVER



SV : 김경욱

CLEAR

IOCP 기반 MORPG 서버 구현
 동시접속자 300명대 서버 구현



SV : 김경욱

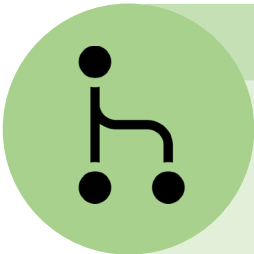
CLEAR

LUA Script를 활용 보스 패턴 구현
 서버의 재시작 없이 보스 패턴 요소를 변경
 할 수 있는 서버 구현

중점 연구 분야 및
기술적 요소

- 1. 게임 소개
- 2. 중점연구분야
- 3. 역할분담 및 일정
- 4. 시연

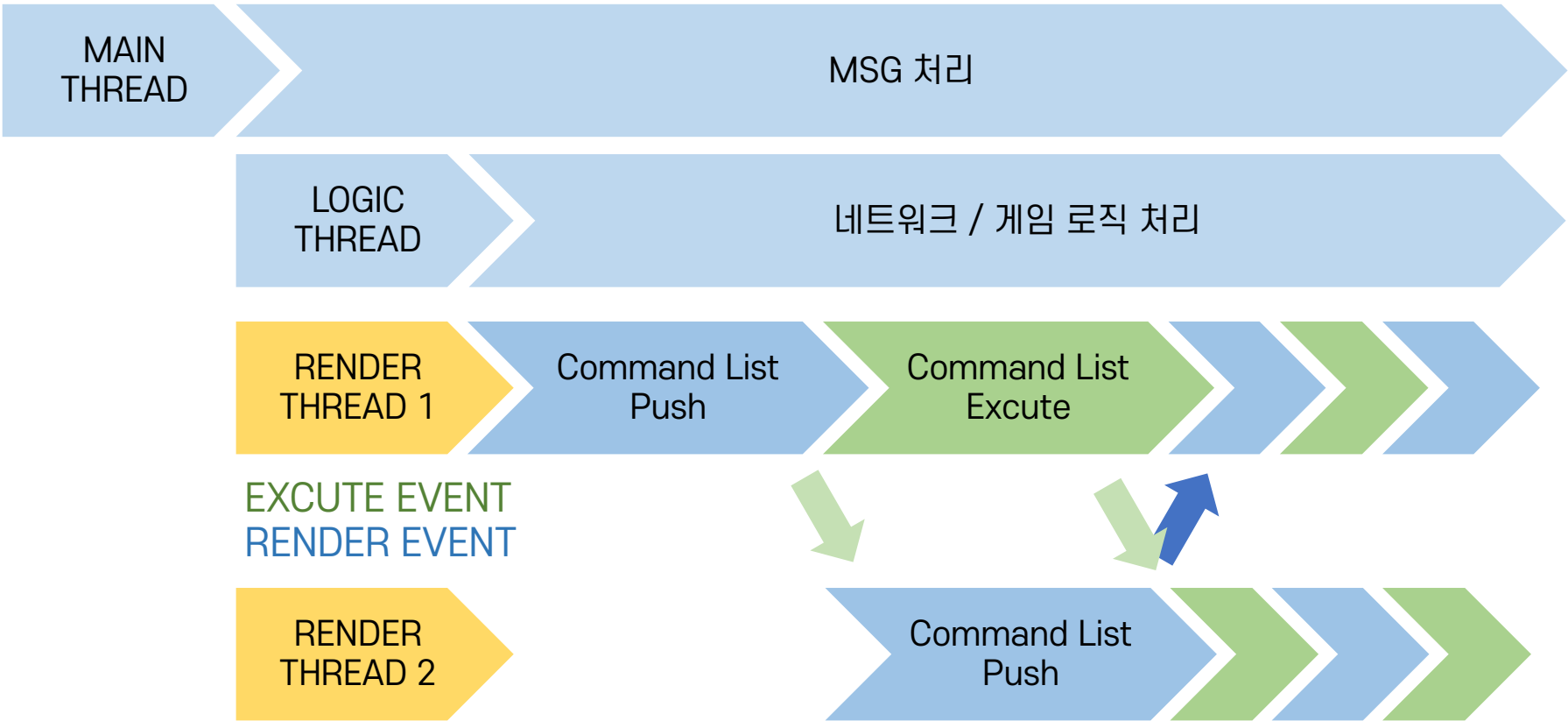
중점 연구 분야 세부 구현 소개



CL : 임해인

멀티 스레드 클라이언트

Logic Thread와 Render Thread의 분리



역할 분담 및
일정 진행

- 1. 게임 소개
- 2. 중점연구분야
- 3. 역할분담 및 일정
- 4. 시연

역할분담

김경욱 SERVER	김덕현 CLIENT	임해인 CLIENT & SERVER
완료		
<ul style="list-style-type: none">• IOCP기반 게임 서버 프레임워크• 클라이언트 기본 소켓 및 패킷 프로세싱 (SFML 기반)• LUA 스크립트 연동 보스 및 NPC 동작• IOCP기반 매칭 로비 서버 제작	<ul style="list-style-type: none">• 클라이언트 프레임워크• 스키닝 애니메이션 구현 및 적용• FBX 모델 임포트• 파티클	<ul style="list-style-type: none">• 멀티 쓰레드 클라이언트• 2D UI• 서버 최적화
예정		
<ul style="list-style-type: none">• 보스 패턴 구체화 및 다양화	<ul style="list-style-type: none">• 물리 기반 파티클	<ul style="list-style-type: none">• 그림자 맵• 톤 셰이딩• 사운드

개발 일정 및 역할분담

- 1. 게임 소개
- 2. 중점연구분야
- 3. 역할분담 및 일정
- 4. 시연

개발 일정 및 역할분담 표

이름	표시
김경욱 (서버)	
김덕현 (클라이언트)	
임해인 (클라이언트, 기획)	
김덕현, 임해인 (클라이언트)	
모두	

항 목	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월
리소스 확보								
클라이언트 프레임워크								
서버 프레임워크								
리소스 추가 확보								
애니메이션 구현								
애니메이션 적용(이동, 점프, Idle)								
애니메이션 적용(공격, 고유 스킬)								
그림자 구현								
기본 파티클 구현								
물리 파티클 구현								
로직 쓰레드, 렌더 쓰레드 분리								
Toon Shader 구현								
보스 레이드 1 구현								
보스 레이드 2 구현								
보스 레이드 3 구현								
클라/서버 동기화								
테스트 및 버그 수정								

개발 일정 및 역할분담

- 1. 게임 소개
- 2. 중점연구분야
- 3. 역할분담 및 일정
- 4. 시연

개발 일정 및 역할분담 표

이름	표시
김경욱 (서버)	
김덕현 (클라이언트)	
임해인 (클라이언트, 기획)	
김덕현, 임해인 (클라이언트)	
모두	

항 목	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월
리소스 확보								
클라이언트 프레임워크								
서버 프레임워크								
리소스 추가 확보								
애니메이션 구현								
애니메이션 적용(이동, 점프, Idle)								
애니메이션 적용(공격, 고유 스킬)								
그림자 구현								
기본 파티클 구현								
물리 파티클 구현								
로직 쓰레드, 렌더 쓰레드 분리								
Toon Shader 구현								
보스 레이드 1 구현								
보스 레이드 2 구현								
보스 레이드 3 구현								
클라/서버 동기화								
테스트 및 버그 수정								

75%

개발 일정 및 역할분담

개발 일정 및 역할분담 표

이름	표시
김경욱 (서버)	
김덕현 (클라이언트)	
임해인 (클라이언트, 기획)	
김덕현, 임해인 (클라이언트)	
모두	

1. 게임 소개
2. 중점연구분야
3. 역할분담 및 일정
4. 시연

항 목	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월
리소스 확보	CLEAR							
클라이언트 프레임워크		95%						
서버 프레임워크		95%						
리소스 추가 확보			50%					
애니메이션 구현	CLEAR							
애니메이션 적용(이동, 점프, Idle)		95%						
애니메이션 적용(공격, 고유 스킬)		95%						
그림자 구현			50%					
기본 파티클 구현			CLEAR					
물리 파티클 구현				30%				
로직 쓰레드, 렌더 쓰레드 분리				CLEAR				
Toon Shader 구현					30%			
보스 레이드 1 구현			30%					
보스 레이드 2 구현								
보스 레이드 3 구현								
클라/서버 동기화				90%				
테스트 및 버그 수정								

AlgaeEater

시연

임해인 2017184028 김경욱 2016182005 김덕현 2017184008