지도교수 : 정내훈 교수님

AlgaeEater

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 정보ㅣ

최대 플레이 인원 : 4명

중점 연구 분야 및 기술적 요소

1. 게임 소개

중점연구분야

역할분담 및 일정

시연

중점 연구 분야

CLIENT

CLEAR

멀티 쓰레드 클라이언트

Logic Thread와 Render Thread의 분리



SV : 김경욱

CLEAR

IOCP 기반 MORPG 서버 구현

동시접속자 300명대 서버 구현

SERVER

CL : 임해인



Toon Shader

CL : 임해인

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

30%



SV : 김경욱

CLEAR

LUA Script를 활용 보스 패턴 구현 서버의 재시작 없이 보스 패턴 요소를 변경

할 수 있는 서버 구현

30%



물리적인 Particle System 구현

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

중점 연구 분야 및 기술적 요소

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

중점 연구 분야 세부 구현 소개





역할 분담 및 일정 진행

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

역할분담

김경욱 SERVER	김 덕현 CLIENT	임해인 CLIENT & SERVER					
완료							
 IOCP기반 게임 서버 프레임워크 클라이언트 기본 소켓 및 패킷 프로세싱 (SFML 기반) LUA 스크립트 연동 보스 및 NPC 동작 IOCP기반 매칭 로비 서버 제작 	 클라이언트 프레임워크 스키닝 애니메이션 구현 및 적용 FBX 모델 임포트 파티클 	 멀티 쓰레드 클라이언트 2D UI 서버 최적화 					
예정							
• 보스 패턴 구체화 및 다양화	• 물리 기반 파티클	그림자 맵분 쉐이딩사운드					

- 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								

- 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	,		0/					
기본 파티클 구현								
물리 파티클 구현		/	/ / C					
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								

- 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	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								

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

문제점 및 보완책

공통

- 콘텐츠 구현이 미흡
- 전체 일정 딜레이

클라이언트	서 田
• 게임이 비주얼적으로 미흡 • Shader 개선, UI 및 배경 오브젝트 추가	 네트워크 딜레이 원인 분석 및 개선 NPC 패턴이 단순 추가 콘텐츠 구현에 맞추어 다양화

Algaetater

임해인 2017184028 김경욱 2016182005 김덕현 2017184008