



# 10조 전우조

김경필 김상수 김선진 송병훈 오대경 정지은



영상



기대 및 활용방안



차별성



개발 내용 및 결과물



시스템 구조



개발 목표



게임 소개



프로젝트 배경



# 멀티 VR 공포 게임

10조 전우조

김경필 김상수 김선진 송병훈 오대경 정지은



1. 프로젝트 배경
2. 게임 소개
3. 개발 목표
4. 시스템 구조
5. 개발 내용 및 결과물
6. 차별성
7. 기대 및 활용방안
8. 영상



# 프로젝트 배경



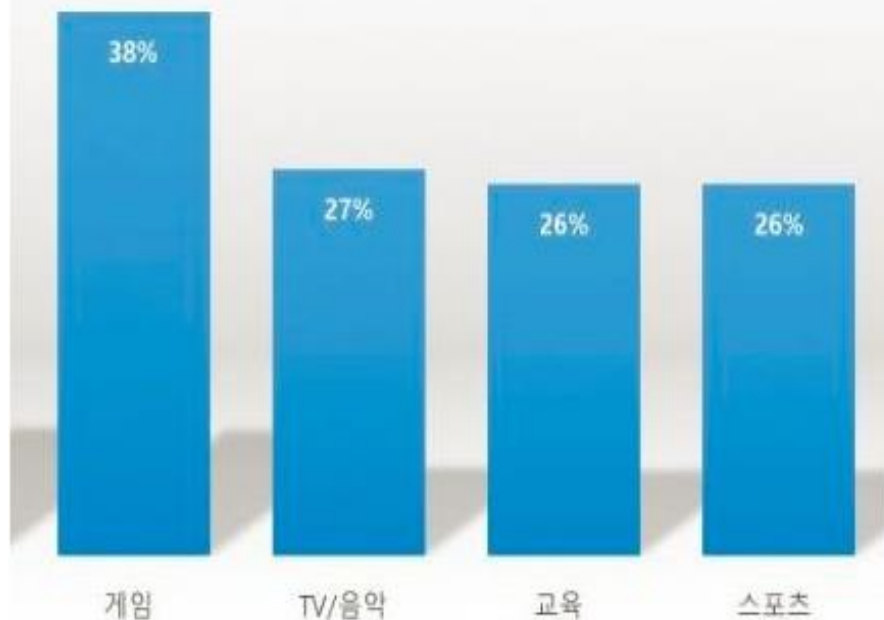
## 국내 VR 시장 규모 전망



자료:마케츠 앤 마케츠

## 미국-유럽인들 선호하는 VR 콘텐츠 유형

(자료: 퓨처소스컨설팅)





✓ 관련도순 ✓ 최신순 ✓ 오래된순

검색결과 자동고침 시작 ▶

[VR EXPO] "VR, B2B의 역할이 중요한 시점" 앤디 김 HTC VIVE 부사장

인벤 4일 전 네이버뉴스

세 번째 방향 - VR에도 멀티플레이, 소셜 개념이 도입될 것이다. 세 번째 방향성으로는 '멀티플레이'를 꼽았다. 이제 VR 게임에서도 멀티플레이어에 대한 고민이 대세가 되고, 개발 로드맵이 있는지가 중요한 요소로 자리...

↳ VR 엑스포 2017 개막...VR로 로봇게... 브릿지경제 4일 전

↳ VR의 현재와 미래, 온 몸으로 체험한다 ZDNet Korea 4일 전 네이버뉴스

앤디 김 HTC 부사장 "VR게임, 멀티플레이 지원해야"

한국경제 4일 전 네이버뉴스

VR게임에서는 멀티플레이 지원 유무가 대세가 될 것이라고 예상했다. 그는 "혼자 플레이하는 게임은 제작 여건상 플레이타임 15~20분을 넘기기 힘들다"며 "주변 사람들과 함께 게임을 즐기고 싶은 니즈가 두드러지는데..."

신개념 VR 게임방 '캠프브이알' 국내 안착 "공간기반 멀티플레이"

한국경제 2017.02.10, 네이버뉴스

미국, 호주 이어 세계에서 세 번째로 VRIS 게임 시설 구축 공간기반으로 자유롭게 멀티플레이 VR게임을 즐기는 신개념 VR 게임방 '캠프브이알(Camp VR)'이 국내 최초 오픈을 앞두고 있다. 미국의 더보이드(The Void),...

↳ 국내 최초 공간기반 멀티플레이 VR ... 뉴스1 2017.02.10, 네이버뉴스

↳ 쓰리디팩토리, VRIS 게임방 '캠프 브...' 세계일보 2017.02.10, 네이버뉴스

"스페셜포스 VR"의 핵심은 멀티플레이 기능" 드래곤플레이 박인찬 팀장

한국경제 2017.02.06, 네이버뉴스

드래곤플레이가 '스페셜포스 VR'의 멀티플레이 기능에 공을 들이고 있는 이유다. ◆ '스페셜포스 VR'과 '스페셜포스 아케이드 VR' 중국 서브서비스 임박 현재 드래곤플레이는 '스페셜포스 VR'과 '스페셜포스 아케이드 VR'의...

➡ 차별화된 멀티 VR 게임 콘텐츠가 부족한 시장 현황



# 게임 소개



The room은 1:1 추격전 방식의 공포게임이지만,  
도망자는 **방 탈출**의 재미를, 살인마는 **청각적 자극**을 가미한 게임입니다.

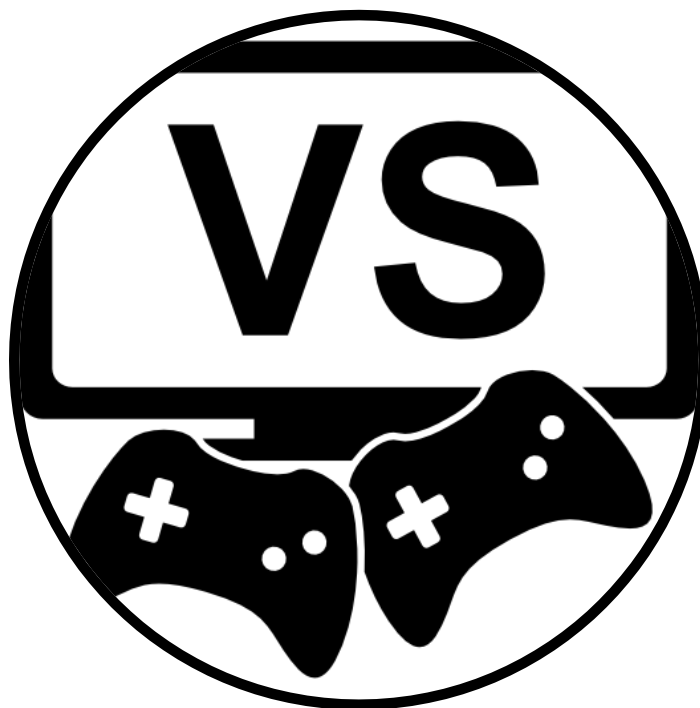




# 개발 목표



VR 공포 게임을  
개발한다.



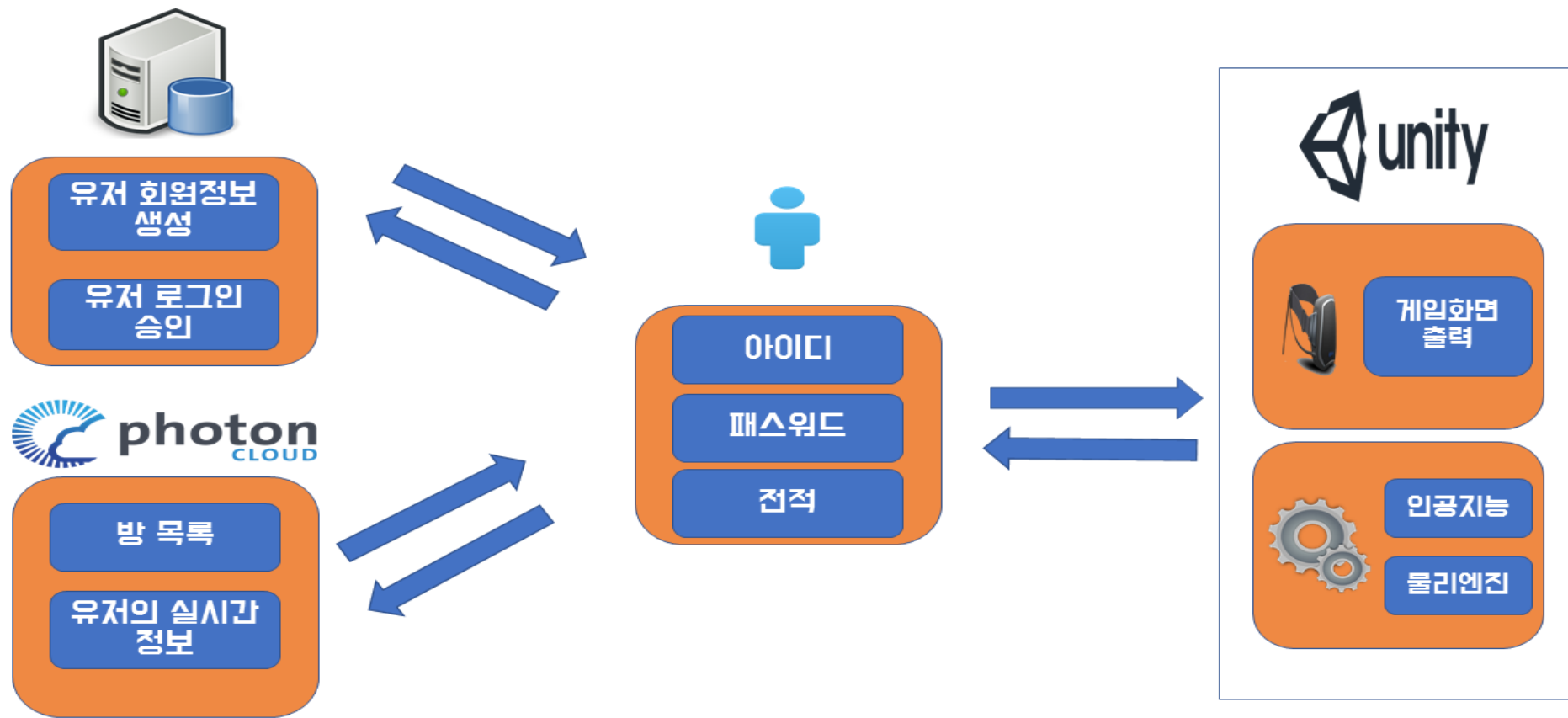
1:1 대결 게임을  
개발한다.



추격전과 방 탈출 게임을  
혼합한다.



# 시스템 구조





# 개발 내용 및 결과물



## 서버 환경 구축



포톤 통신으로 사용자들을 실시간으로  
연결하고 배틀넷 구조의 서버 환경 구  
축



PHP / MYSQL을 활용해 사용자들의  
계정정보를 직접 관리



# 서버 환경 구축 결과물

```
public IEnumerator MakeID()  
{  
    string address = "http://kbssj1.cafe24.com/Universal/CreateUser/createUser.php";  
  
    WWWForm cFrom = new WWWForm();  
    BaseNetwork.Base(ref cFrom);  
  
    cFrom.AddField("id", ID_InputField.text);  
    cFrom.AddField("password", PASSWORD_InputField.text);  
  
    WWW wwwUrl = new WWW(address, cFrom);  
  
    yield return wwwUrl;  
  
    if (wwwUrl.text.Equals("UserCreateSuccess"))  
    {  
        message.ShowInfoText("아이디 생성이 완료되었습니다.");  
        mainControl.Close_CreateID_Screen();  
        mainControl.Open_Login_Screen();  
    }  
    else  
    {  
        message.ShowInfoText("아이디 생성이 실패했습니다.");  
    }  
}
```

회원가입 c# 소스

```
include "../lib/connect_db.php";  
  
$id = @$_POST['id'];  
$password = @$_POST['password'];  
  
$curdate = date( "Y.m.d H:i:s" );  
$startdate = date( "Y.m.d H:i:s" );  
  
$result = mysql_query("INSERT INTO Universal_user_tb  
(ID,PASSWORD,ACC_DATE,START_DATE,WIN,LOSS,WARNING,ACC_STOP)  
VALUES ('$id','$password','$curdate','$startdate',0,0,0)");  
  
if($result)  
{  
    echo "User Create Success";  
}  
else  
{  
    echo "User Create Fail";  
}  
  
mysql_close();
```

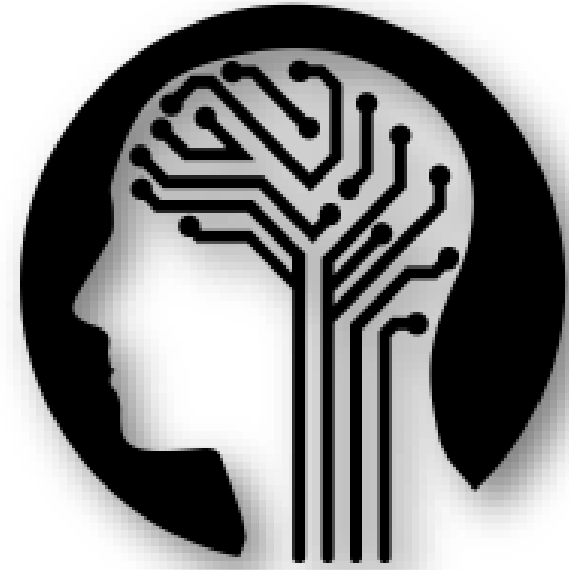
회원가입 php 소스



## 이벤트 매니징 및 인공지능



게임 시나리오에 따  
른  
이벤트를 처리



1인 사용자도 게임을 즐길 수  
있게  
AI를 제공





# 이벤트 매니징 및 인공지능 결과물

```
public void AddListener(EVENT_TYPE Event_Type, IListener Listener)
{
    List<IListener> ListenList = null;

    if (Listeners.TryGetValue(Event_Type, out ListenList))
    {
        ListenList.Add(Listener);
        return;
    }

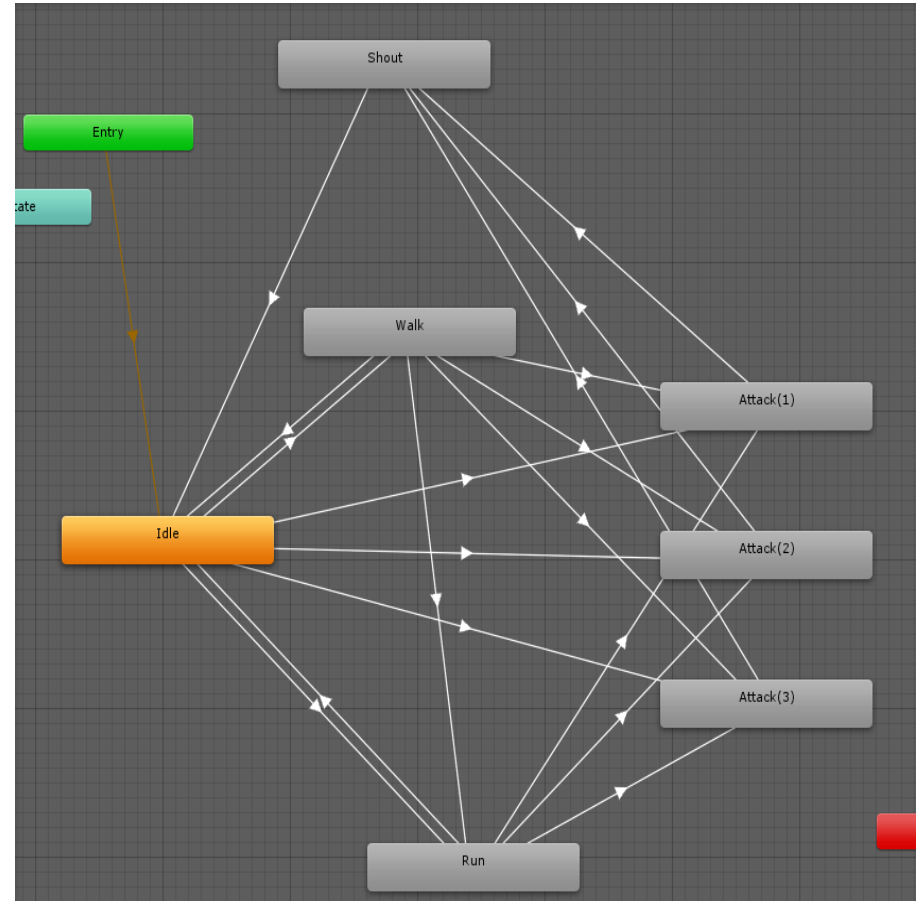
    ListenList = new List<IListener>();
    ListenList.Add(Listener);
    Listeners.Add(Event_Type, ListenList);
}

public void PostNotification(EVENT_TYPE Event_Type, Component Sender, object Param = null)
{
    List<IListener> ListenList = null;

    if (!Listeners.TryGetValue(Event_Type, out ListenList))
        return;

    for (int i = 0; i < ListenList.Count; i++)
    {
        if (!ListenList[i].Equals(null))
            ListenList[i].OnEvent(Event_Type, Sender, Param);
    }
}
```

이벤트 처리 - 이벤트 매니저



살인마 AI - 애니메이션 컨트롤러



## 디자인 리소스와 음향 리소스



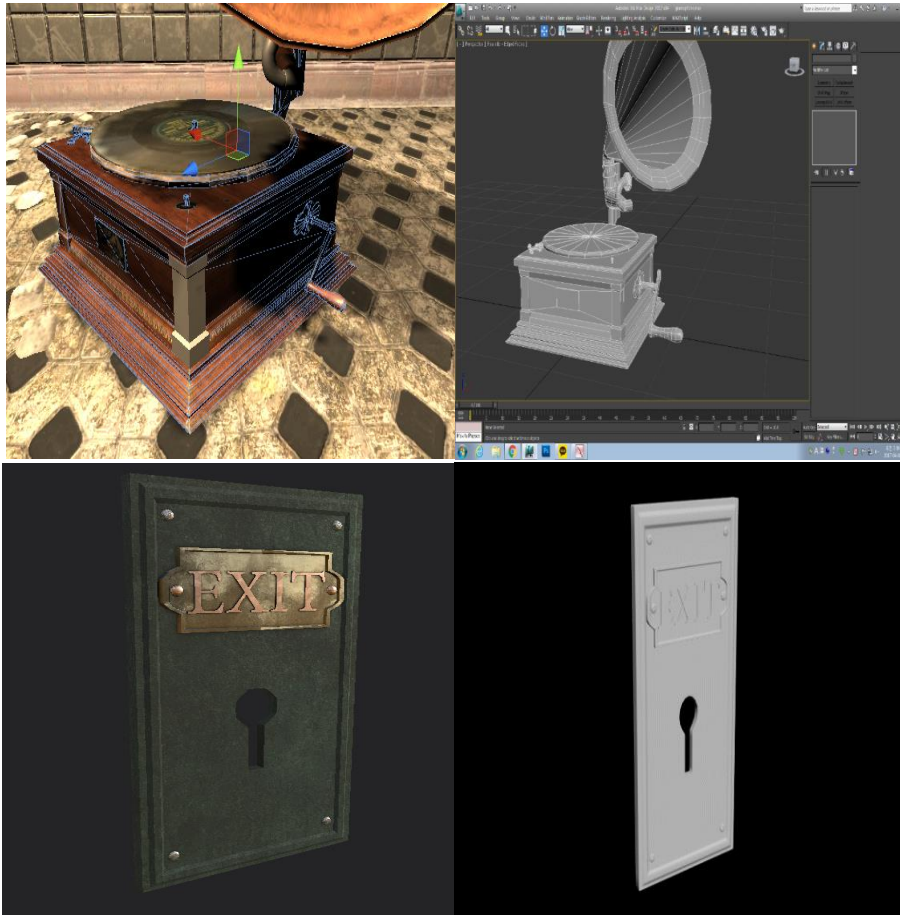
3D 리소스와 UI를 제작 및 제공



사운드 제작 및 제공



# 디자인 리소스와 음향 리소스 결과물



3D 모델링 - 축음기, 키홀

도망자 -트랩1	턴테이블 돌리는 소리	effect				Y
	손잡이 돌리는 소리	effect				N
	음악	BGM	0			N
도망자 -트랩2	볼륨조절기 돌리는 소리	effect			전자레인지 타이머 같은 소리	Y
	라디오 노이즈	effect	0			Y
	라디오 음악		0		PT, 믹스	N
살인마 -이동	걷기-타일	effect			육중한, 무개감있는	N
	달리기-타일	effect			육중한, 무개감있는	N
살인마 -공격	툼 소리	effect				N
	휘두르는 소리1	effect				N
	휘두르는 소리2	effect				N
살인마 -기타	바닥에 쓰러질 때 증들음	effect		증들음	바닥에 쓰러지는 소리2	Y
살인마 -음성	거친 숨소리	effect			로드호그, 데드바이데이라이트 참고	N
	공격 시 기합소리	effect			로드호그, 데드바이데이라이트 참고	N
환경 -시체 보관함	잠금 풀리는 소리	effect			둔탁, 캐비닛 같은 철제 구조물	N
	캐비닛 열리는 소리	effect			둔탁, 캐비닛 같은 철제 구조물	N
환경 -엘리베이터	열쇠 돌리는 소리	effect	0		문 열기3-열쇠로 여는 소리	Y
	엘리베이터 문 열리는 소리	effect				N

음향 리소스 모음



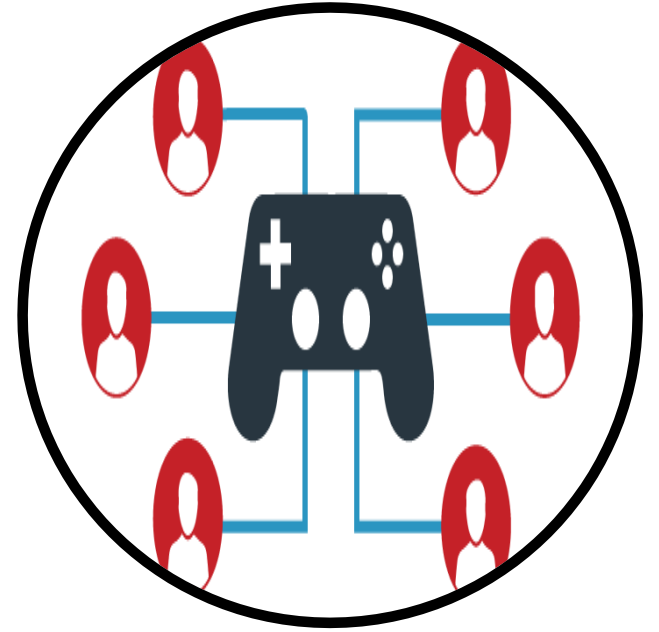
# 차별성



숨겨진 트랩을 찾는 재미



뛰기 / 트랩 작동 시  
생존자 위치 노출로 인한  
긴장감 상승



멀티플레이의 재미



# 기대 및 활용방안



## 1. 상용화

VR 전용 스토어 (ex : steam VR) 등록으로 이익창출이 기대된다.

## 2. 다른 기술과의 융·복합 확장

증강현실(AR), 사물인터넷, 인공지능 등과 융합한 새로운 콘텐츠로의 확장이 기대된다.

## 3. 게임 전시회 및 공모전

게임 공모전에 출품한다.



# 시연 영상





유영민 | Y

