

Lunatic Project

지도교수 서명

2012180035 이진수
2012182008 김희승
2012182011 박범준



01 연구 목적

02 게임 소개 및 특징

03 게임 방법

04 개발 환경

05 기술적 요소

06 타 게임과의 경쟁력

07 개발 일정 및 역할 분담

08 출처

- 최근 큰 인기를 끌고 있는, 역할분담과 팀의 조합을 통한 사용자 대전게임 구현
- 현재 인기있는 오버워치 처럼 FPS형식으로 플레이를 즐기기 힘들어하는 사람들을 타겟
- DirectX 11 및 FBX SDK를 이용한 3D게임 제작
- IOCP 소켓모델을 활용한 서버 제작 및 BOOST라이브러리 사용
- 역할 분담과 협력 통해 팀 단위 프로젝트 진행

게임순위

2016년 10월 13일

순위	게임정보	점유율
1	 16주 1위 블리자드 블리자드 오버워치	32.17%
2	리그 오브 레전드	26.05%
3	피파온라인3	7.7%
4	서든어택	4.96%
5	던전앤파이터	2.88%
6	스타크래프트	2.76%
7	리니지	2.52%
8	월드 오브 워크래프트	2.2%
9	메이플 스토리	1.61%
10	블레이드 & 소울	1.29%

- 장르 : 실시간 대전 액션게임
- 시점 : 3인칭 쿼터뷰
- 게임 목적 : 2가지 (점령전, 데스매치)를 통해 게임의 승패를 나눈다.
 - (1) 점령전 : 각 팀별로 조합을 이루어 협력하여 점령지역을 지키면서 적과 대전한다. 점령 지역을 지켜내면 승리한다.
 - (2) 데스매치 : 플레이어가 지정한 시간 내에 목표 킬 수를 달성하면 승리한다.
- 게임 진행 : 방을 만들어서 8인 플레이어가 동시에 게임을 진행한다. 방의 옵션에 따라 게임방식을 정할 수 있다.

- 플레이어 - 총 7가지 캐릭터를 (방어형2, 공격형3, 지원형2) 선택
- 캐릭터별 4가지 스킬 존재 + 기본공격

방어형	공격형	지원형
		
<ol style="list-style-type: none"> 1. 팀원을 보호하고 대신 피해를 받는다. 2. 상대 캐릭터를 유인, 도발한다 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 근거리 무기를 사용 2. 원거리 무기를 사용 3. 마법 기술을 사용 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 팀원의 HP를 회복시킨다. 2. 상대 캐릭터의 상태변화(기절, 둔화)를 시킨다.

■ 맵

■ 맵의 종류는 2가지 (점령전 : 중복 픽 불가, 데스매치)

■ Win API 맵툴 제작

■ 맵에 힐 팩 아이템 존재 (소형, 대형)

■ 맵의 크기 :

(점령전) 캐릭터 (평균 이동속도 기준) 거점까지 15초

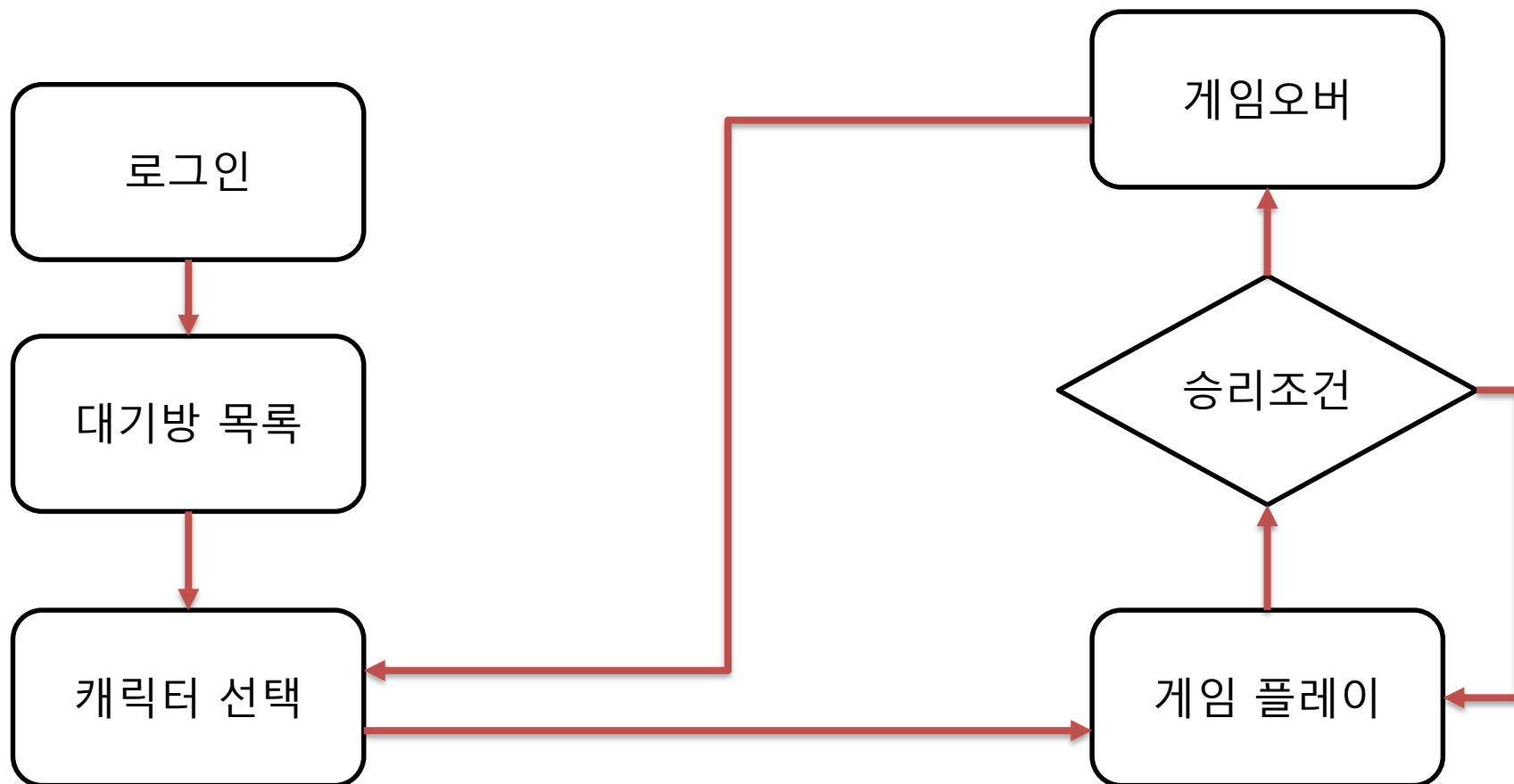
(데스매치) 자기 진영부터 상대 진영까지 10초

02

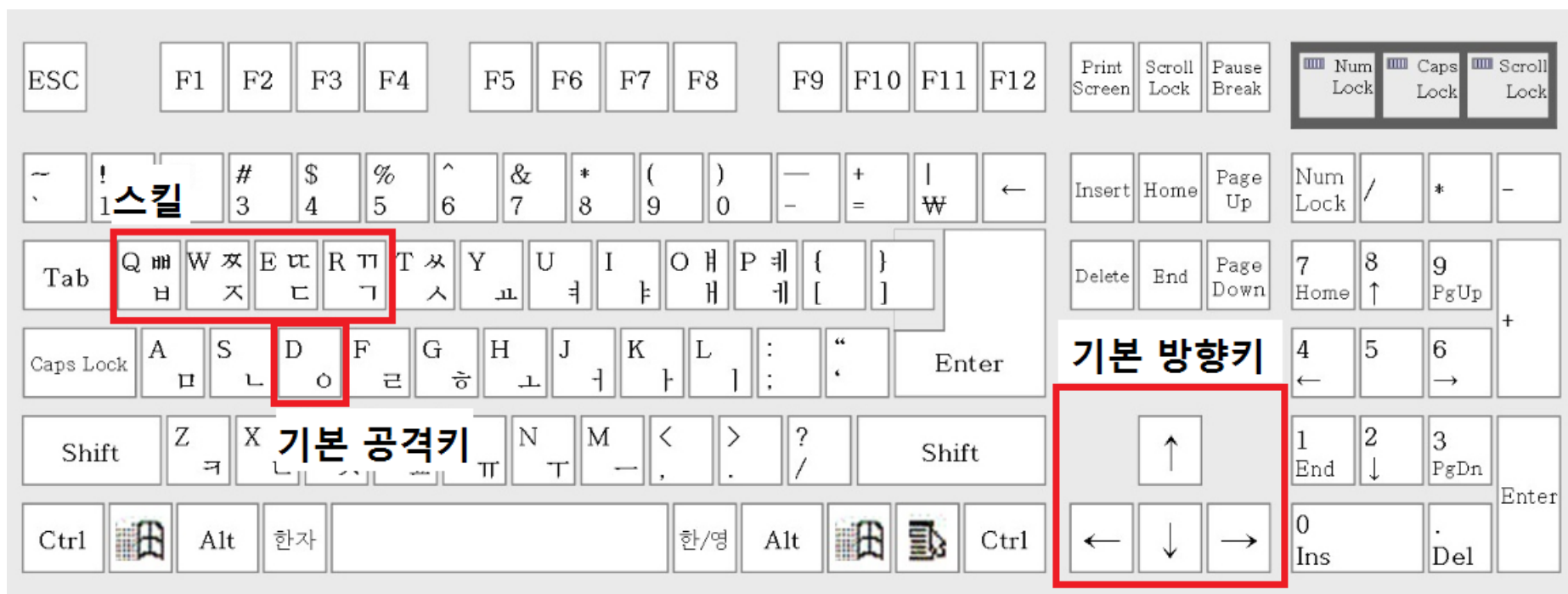
Lunatic Project 게임 소개 및 특징

■ 예상 UI





■ 조작법 키보드



- Visual Studio 2015
- FBX SDK
- Git Hub
- 3DS MAX / PhotoShop CS6

■ 클라이언트

스키닝 캐릭터 애니메이션

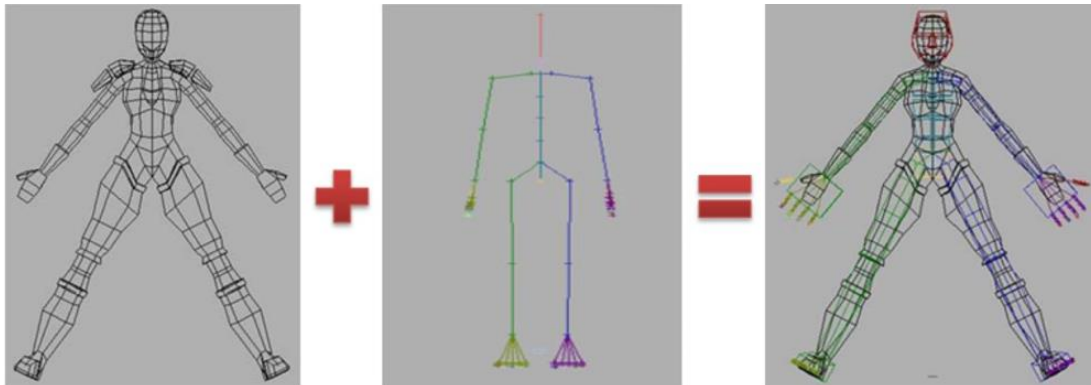
모델링된 캐릭터를 애니메이션으로 만드는 표준 방법이다.

- 스키닝 캐릭터 모델 : 기본 자세에 대한 모델 생성

- 뼈대

계층 구조에서 부모 뼈대에 상대적인 포즈(변환)

뼈대의 변환 행렬이 아닌 관절의 변환 행렬



■ 서버

- IOCP를 이용하여 다수의 클라이언트 접속 수용
- 데드레커닝을 통해 서버 부하 감소
- Boost 라이브러리 사용

■ 모티브 게임 - 서바이벌 프로젝트



서바이벌 프로젝트 대전 모습

■ 차별화

개인 플레이를 중심으로 하는 서바이벌 프로젝트와 다르게
루나틱 프로젝트는 팀원들과 조합을 이루어서 협력 대전게임이다.

또한 서바이벌 프로젝트는 단순 캐릭터 특징만 있는 반면,
루나틱 프로젝트는 캐릭터의 역할이 분담이 되어
다양한 전략을 구사할 수 있으며,
다양한 스킬과 이펙트 그리고 키보드 조작으로 인해 좀 더 액션감이
있는 플레이 가능하다.

박범준	클라이언트 프레임워크, 콘텐츠, 맵 제작, 캐릭터 애니메이션, 쉐이더, UI, 맵툴등
이진수	클라이언트 프레임워크, 콘텐츠, 캐릭터 맵 제작, 캐릭터 애니메이션, 이펙트 등
김희승	서버 프레임워크, 서버 및 동기화, 패킷 디자인, 충돌체크 등

07

Lunatic Project

개발 일정 및 역할 분담



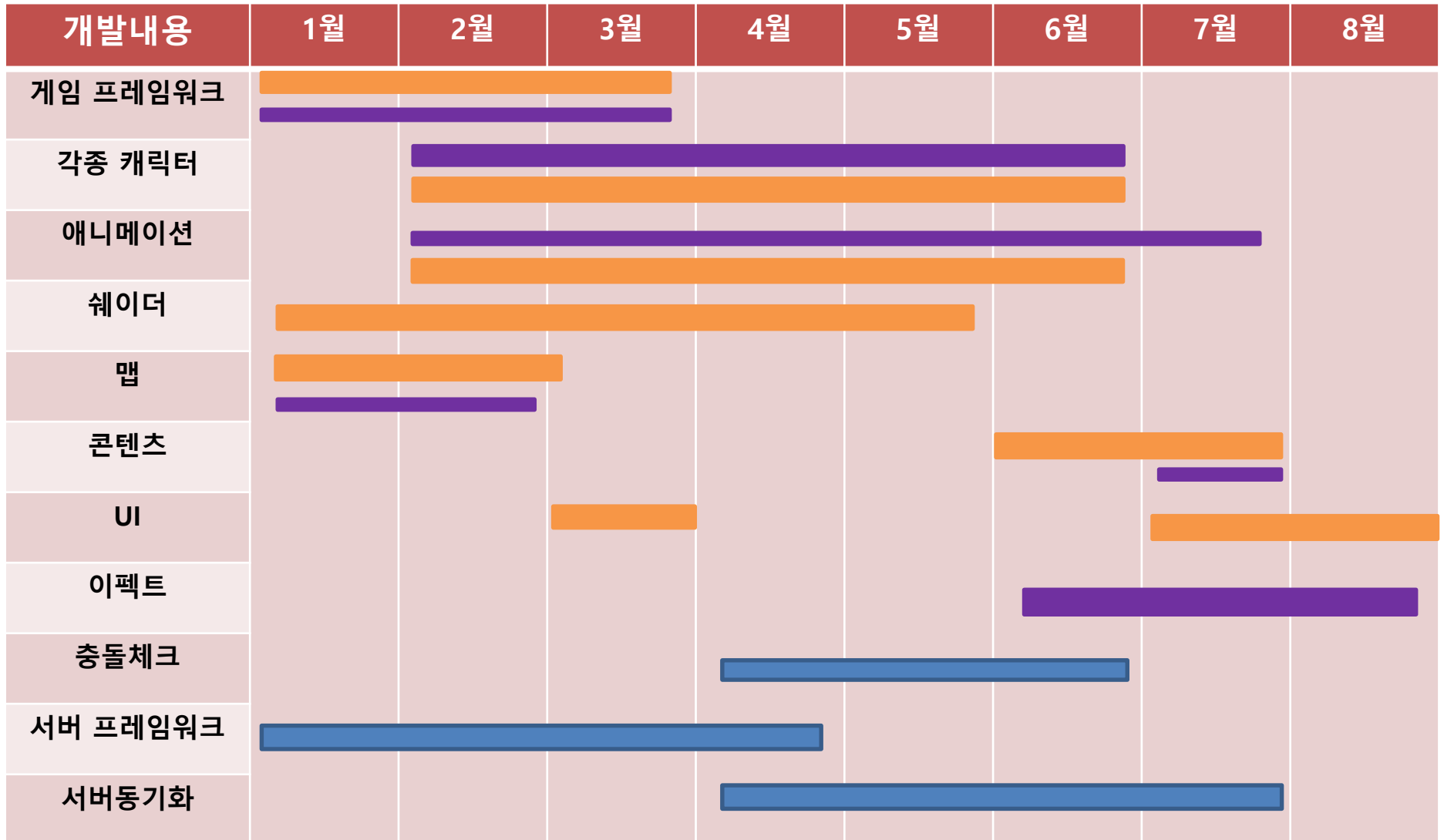
박범준



이진수



김희승





■ 캐릭터 리소스 및 원화

BH게임즈 – 루나 달빛 도적단

■ 슬라이드 #9 - netiang00블로그

■ 슬라이드 #13 - Harvey 블로그 게임 리뷰

THANK YOU

감사합니다