



M O R P H O S I S

2015182017 신재욱

001 연구목적

002 게임 소개

- 간단 소개
- 이 게임만의 특징
- 전체적인 진행
- 조작법

003 기술적 요소

- 기술적 요소
- 개발환경
- 중점 연구 분야

004 개발 일정

005 질의 응답

연구 목적

3인칭 슈팅게임들이 현재 큰 인기를 끌고 있으며 또한 짧은 시간 내에 결과를 볼 수 있는 게임을 선호하는 유저들도 많아지고 있다.

따라서 짧은 시간 내에 반복해서 즐길 수 있는 TPS 장르 게임을 개발해보는 경험을 갖는 것을 목적으로 한다.

간단 소개

PC 플랫폼

3인칭 건슈팅 게임

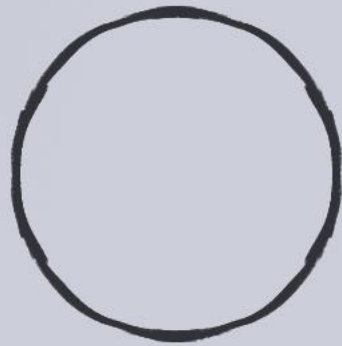
사격 외에 특수 공격 가능

플레이타임 최대 5분

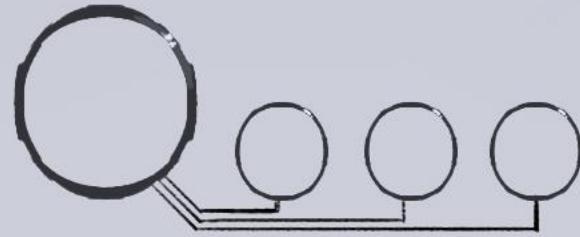
게임의 특징

- 플레이어가 원하는대로 기술을 조합하여 사용할 수 있다.

TECHNIQUE



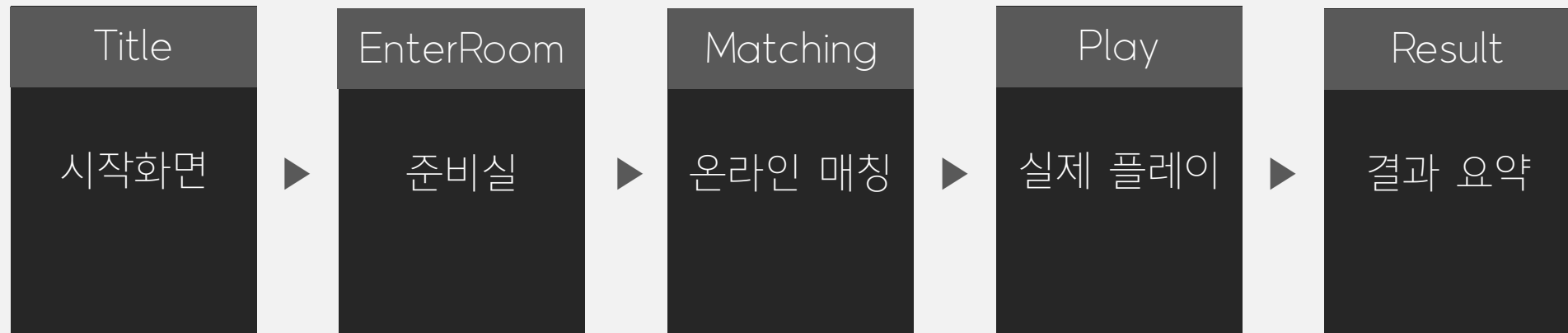
SKILL

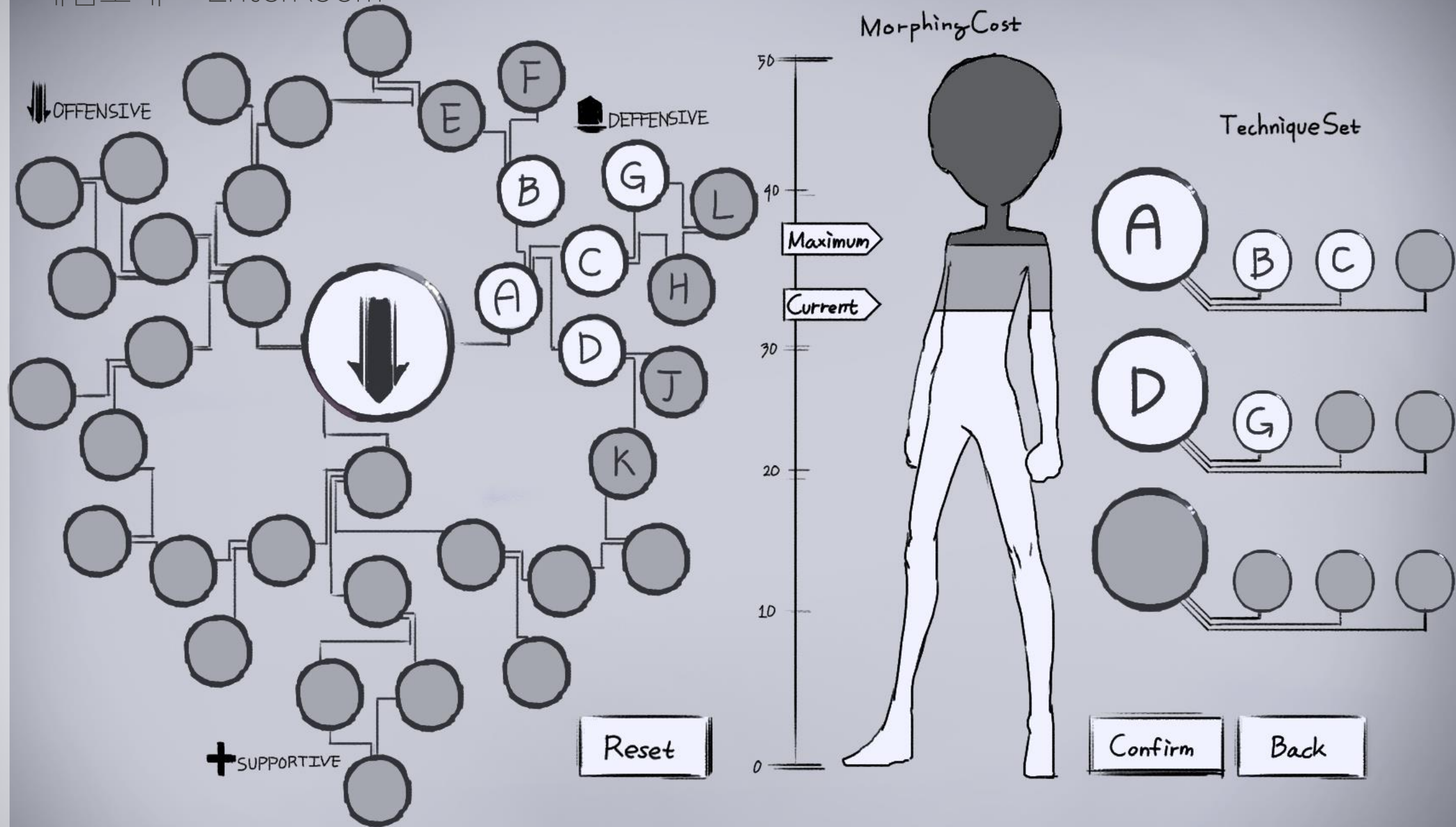


TECHNIQUE

전체적인 진행

게임 진행





Team 1

Level Name
SUB TITLE

Team 2

Name



Name



Name



Name



Name



Name



Name



Name



87%

01:13

23%

68%

+NAME

+NAME

NAME

NAME

NAME





NAME




5



Result

▼ 입힌 피해량
 + 치유량
 ⚡ 점령기여도
 K 킬 수

TEAM 1				
▼		Name	▼	
118		1080	K	13
		590	+	0
▼		Name	▼	
118		1080	K	13
		590	+	0
▼		Name	▼	
118		1080	K	13
		590	+	0
▼		Name	▼	
118		1080	K	13
		590	+	0

TEAM 2				
▼		Name	▼	
118		1080	K	13
		590	+	0
▼		Name	▼	
118		1080	K	13
		590	+	0
▼		Name	▼	
118		1080	K	13
		590	+	0
▼		Name	▼	
118		1080	K	13
		590	+	0

EXP |
 +1680

WIN



뒤로가기

조작법

캐릭터 이동 및 점프

W, A, S, D, SPACE

기본 공격

마우스 좌클릭

테크닉 사용

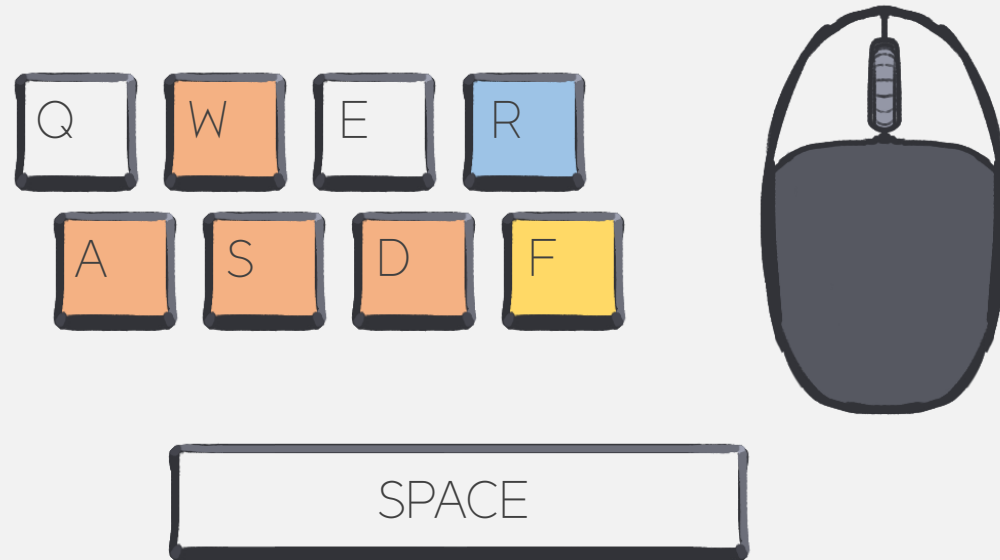
Q, E, 마우스 우클릭

무기 재장전

R

NPC 상호작용

F



기술적 요소

▶ 게임 기본요소

DirectX 12를 사용하여 개발
스키닝 애니메이션 구현

▶ 비주얼 부분

Splatoon과 유사한 아트 스타일 구현을 목표로 셰이더 코드 작성

▶ 서버

IOCP 모델을 사용한 렉 없는 서버 구현

개발 환경

- ▶ 서버 및 클라이언트 개발

 - C/C++

 - DirectX 12

 - PC Win 10 OS에서 작업

- ▶ 에셋 제작

 - 3ds Max 2017, Adobe Photochop CC, 3D BodyPaint, Zbrush

- ▶ 버전 관리

 - GitHub

중점 연구분야

▶ 중점 연구분야

렌더링 파이프라인 개발과 그래픽 에셋 제작을 병행하여
모델의 재질과 추가적인 효과를 위한 텍스처맵, 셰이더 코드를 작성하고
목표로 하는 그래픽 스타일로 모델과 씬을 표현.

개발 일정

개발 내용	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월
프레임워크 보완								
스킬 콘텐츠 제작								
무기 콘텐츠 제작								
레벨 콘텐츠 제작								
스키닝 애니메이션 개발								
그래픽 에셋 제작								
쉐이더 코드 작성								
서버 연결 및 동기화								
사운드 추가								
최적화								

질의 응답

감사합니다!