



2014180038
정명준

게임소개

월드 크기: 300 x 300

윈도우 크기: 21 x 21

최대 핫스팟: 약 450명

전형적인 RPG 콘텐츠
(사냥, 아이템 수집, 퀘스트, ...)

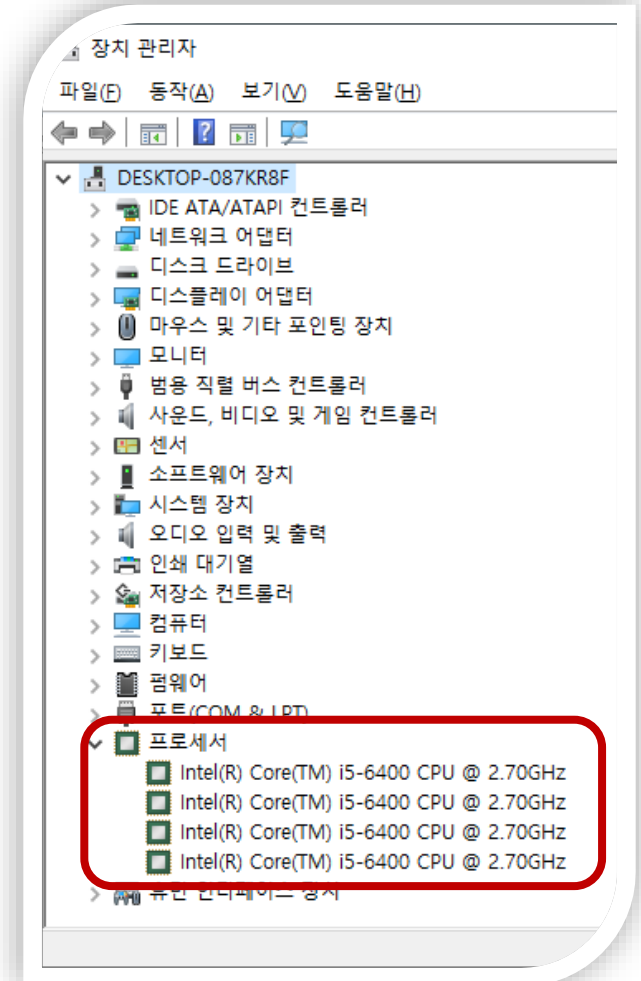
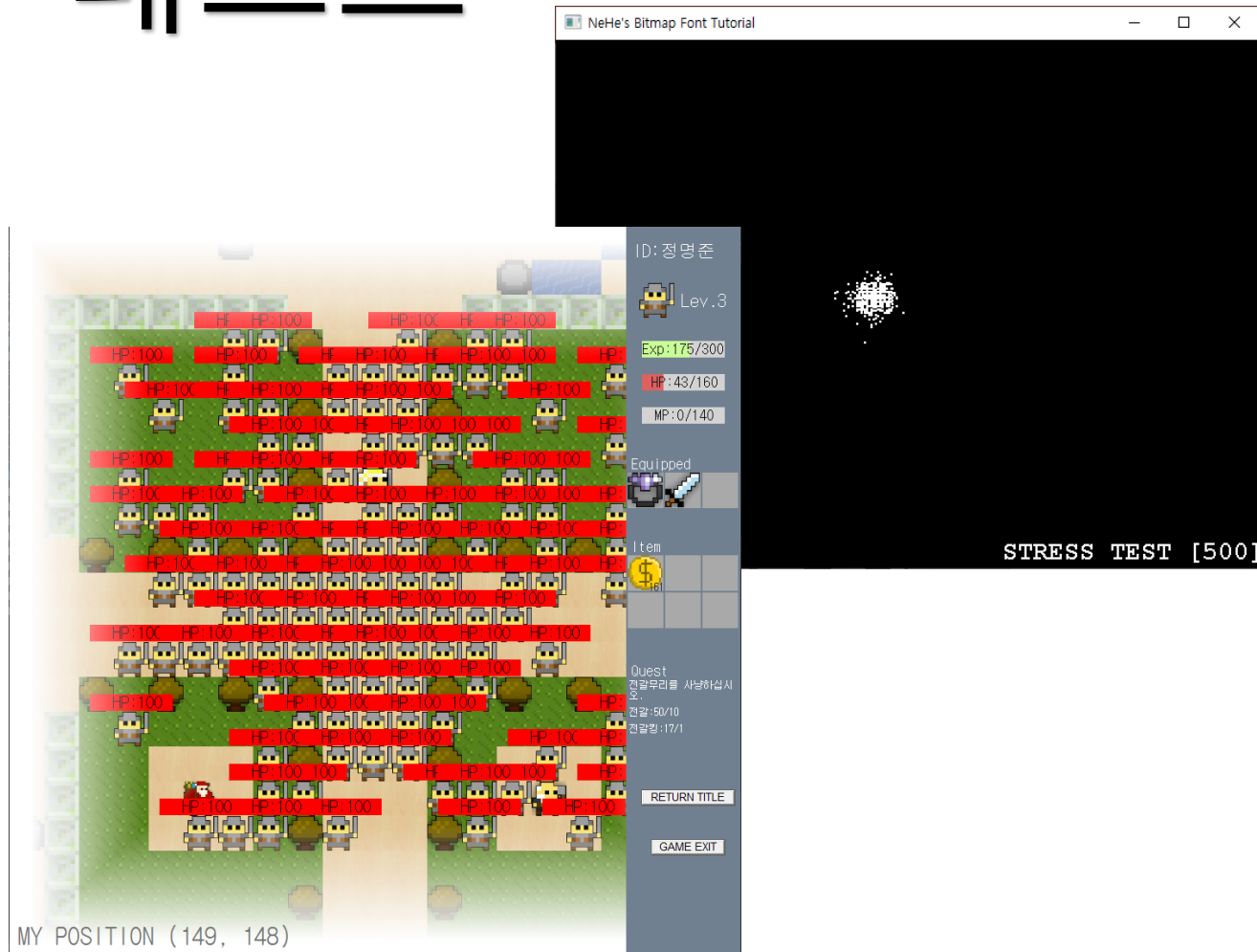
섹터, 장애물, 시야처리, 공격, 이벤트, ... 등



개발 진척도

1주차	수집과 좌표처리	<ol style="list-style-type: none">1. 리소스 제작2. 맵 배치를 위한 좌표 지정(리소스 피벗 좌표 및 충돌 영역 등)	100%
2주차	인스턴스 정의 및 프로토콜 정의	<ol style="list-style-type: none">1. 오브젝트에 대한 기본 정의(위치, 이동, 점프, 속도 등)2. 지형에 대한 정의 (배경 위치, 지면 위치 <- 스크롤링을 위함)3. 장애물에 대한 정의 (위치, 영역(충돌), 속도 등)4. 통신에 쓰일 데이터 정의 및 이벤트 정의	95%
3주차	워크 프레임 제작 및 구현	<ol style="list-style-type: none">1. 클라이언트 프로토 타입 제작 (입력처리, 프레임워크 정의, UI 등)2. 서버 프레임워크 정의 및 구현 (이벤트 기반 프로세싱, 시야처리, 섹터,3. 이벤트 정의 (로그인, 오브젝트 생성, 삭제, 이동, 오브젝트 Get/Drop,4. 콘텐츠 정의 (아이템 Drop/Get, Damage, HP, MP, EXP, 퀘스트, ... 등)5. 디버깅 및 최종 빌드	70%

성능 테스트



약 430~450명 핫스팟부터 처리반응이 느려짐.

미구현 사항

마을 NPC와의 상호작용

- 퀘스트
- 아이템 구매/판매

길찾기

- A*기반 길찾기를 이용한 몬스터 공격