

어소트랙 아카데미

MnB

PC/VR 플레이 가능 게임

TEAM○조

마블

한영웅

목 차

- 01 프로젝트 개요
- 02 프로젝트 팀 구성 및 역할
- 03 프로젝트 수행 절차 및 방법
- 04 프로젝트 수행 경과
- 05 자체 평가 의견

1

프로젝트 주제 및 선정 배경, 기획의도

마운트 앤 블레이드의
전투 시스템을 참고하여
VR 게임을
만들어 보고 싶었다.

2

프로젝트 내용

<컨셉>
중세 한국 그래픽의
마운트 앤 블레이드

<구현 내용>
마을, 투기장, 승마

3

활용 장비 및 재료

PC
MetaQuest2
Unreal Engine5

4

프로젝트 구조

PC-PC캐릭터
VR-VR캐릭터

라인, 캡슐 트레이싱을 통한
물체 상호작용 및 공격 방어

5

활용방안 및 기대 효과

PC/VR 동시 지원 게임 참고

02

K-Digital Training

프로젝트 팀 구성 및 역할

* 프로젝트 운영 중 멘토의 지원내역도 간략하게 작성

훈련생	역할	담당 업무
한영웅	팀장	게임 개발, 테스트, 자료 수정

03

K-Digital Training

프로젝트 수행 절차 및 방법

구분	기간	활동	비고
사전 기획	6/10(월) ~ 6/10(월)	기획 및 자료 수집	
장비 착용/해제	6/10(월) ~ 6/11(화)	트레이싱을 통한 물체 상호작용	
공격 방어 구현	6/12(수) ~ 6/14(금)	마우스 방향에 따른 공격과 방어	
VR 구현	6/15(토) ~ 6/17(목)	VR로 플레이	
승마, 보스, 활 구현	6/18(화) ~ 6/21(금)	승마, 보스, 활	최적화, 오류 수정
총 개발기간	6/10(월) ~ 6/21(금)(총 2주)		

04

K-Digital Training

프로젝트 수행 경과

프로젝트
수행 경과

1 <물체 상호작용> <공격 판정 / 장애물 탐지>

2 <장비 장착/해제> <공격 / 방어 방향>

3 <AI 캐릭터> <투기장 관리자>

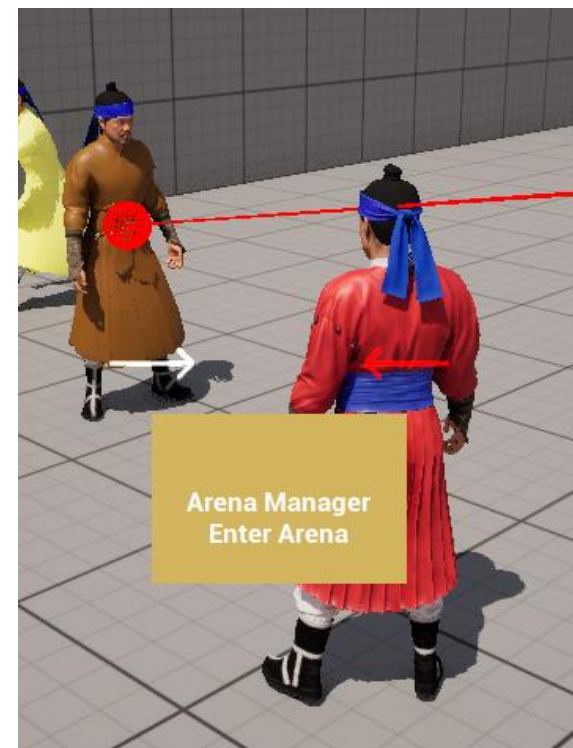
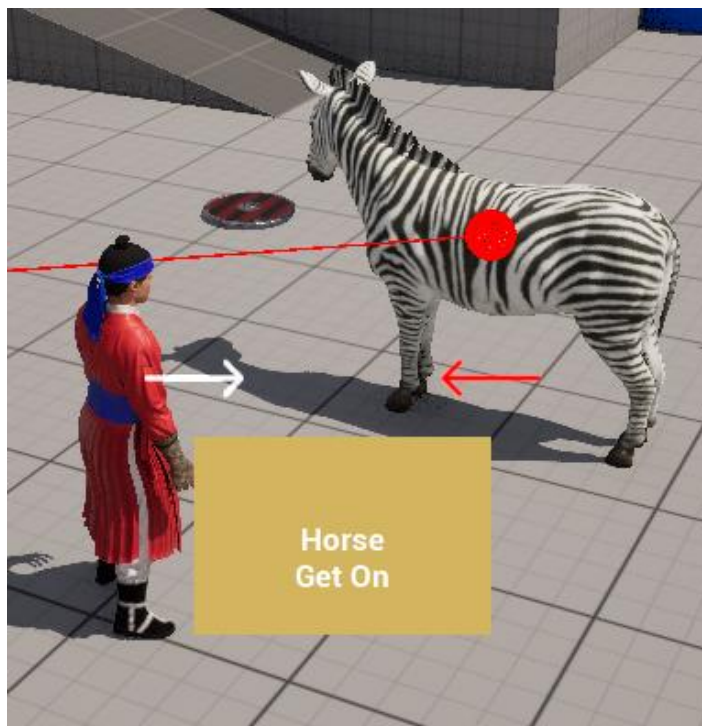
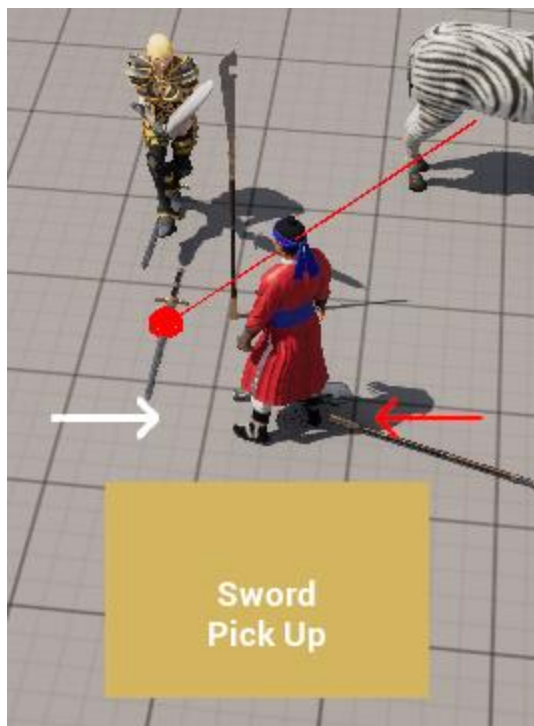
4 <보스> <승마> <활>

04

K-Digital Training

프로젝트 수행 경과

- ▶ 캐릭터 시점을 따라오는 라인 트레이싱으로 <물체 상호작용>

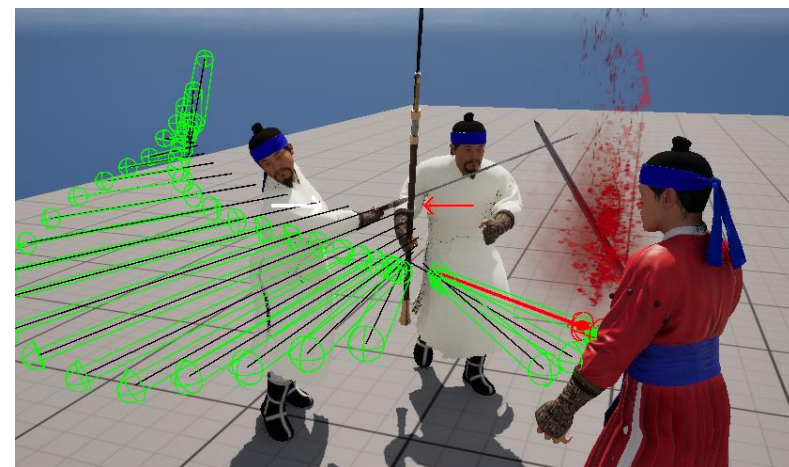
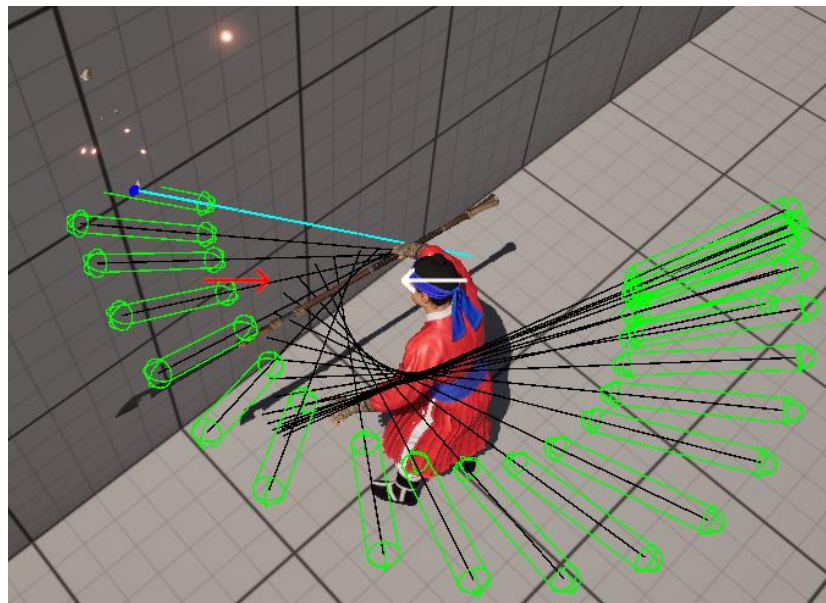
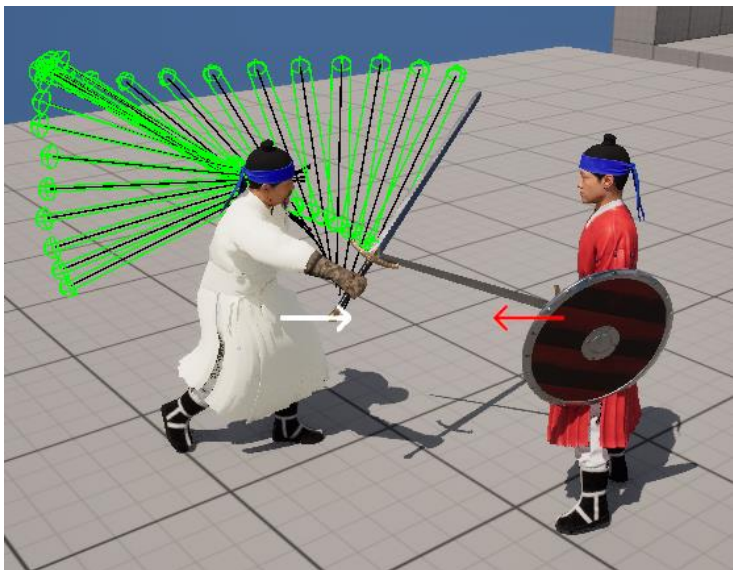


04

K-Digital Training

프로젝트 수행 경과

- ▶ 캡슐/라인 트레이싱으로 <공격 판정 / 장애물 탐지>

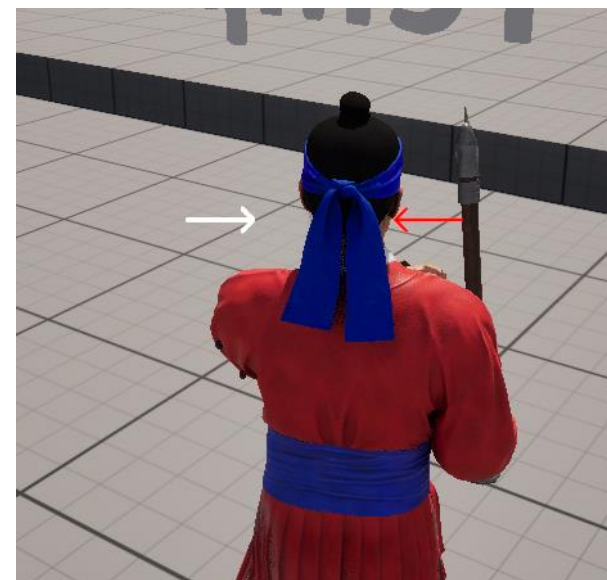
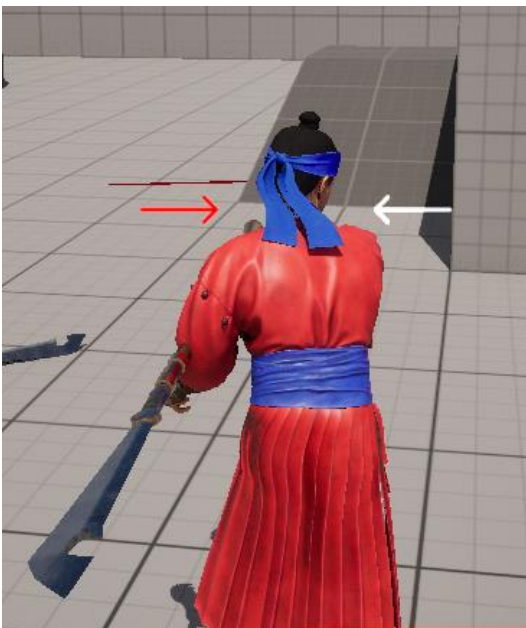


04

K-Digital Training

프로젝트 수행 경과

- ▶ 마우스가 움직이는 방향에 따라 <공격 / 방어 방향> 결정

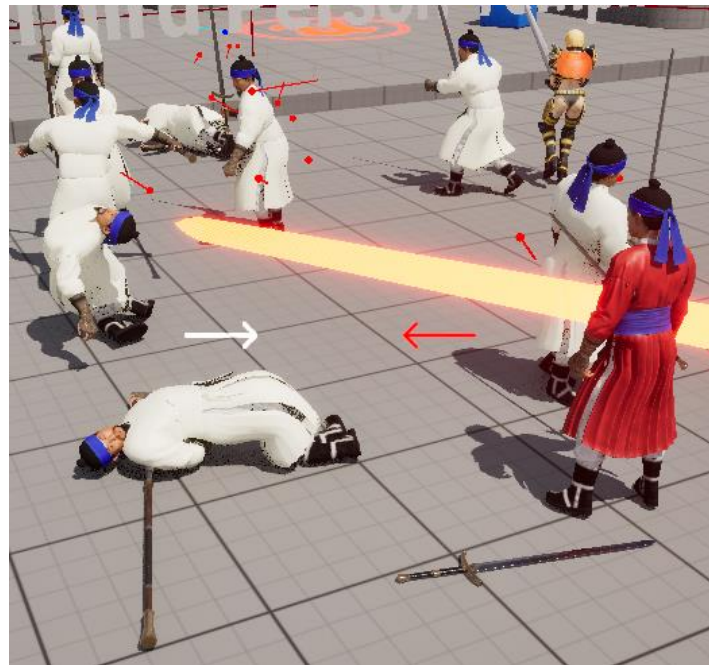
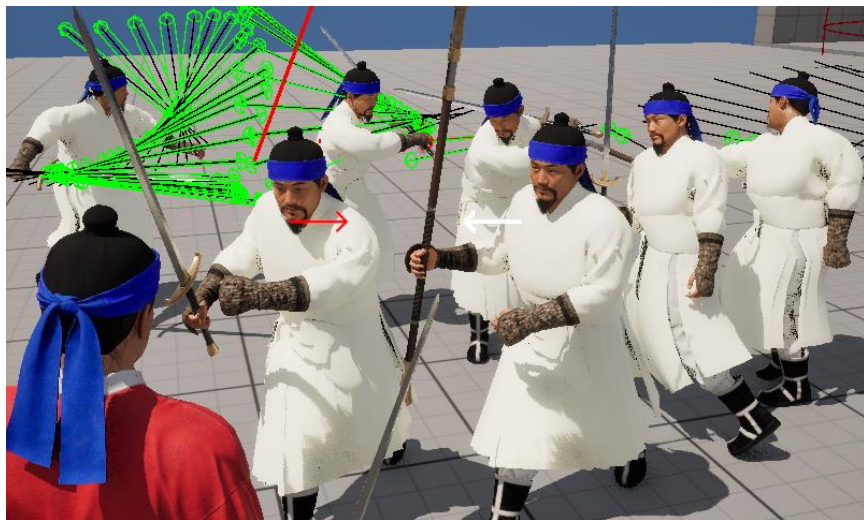


04

K-Digital Training

프로젝트 수행 경과

- ▶ 서로 보고 공격 / 방어 하는 <AI 캐릭터>, 사망 시 장착 가능한 무기 드랍

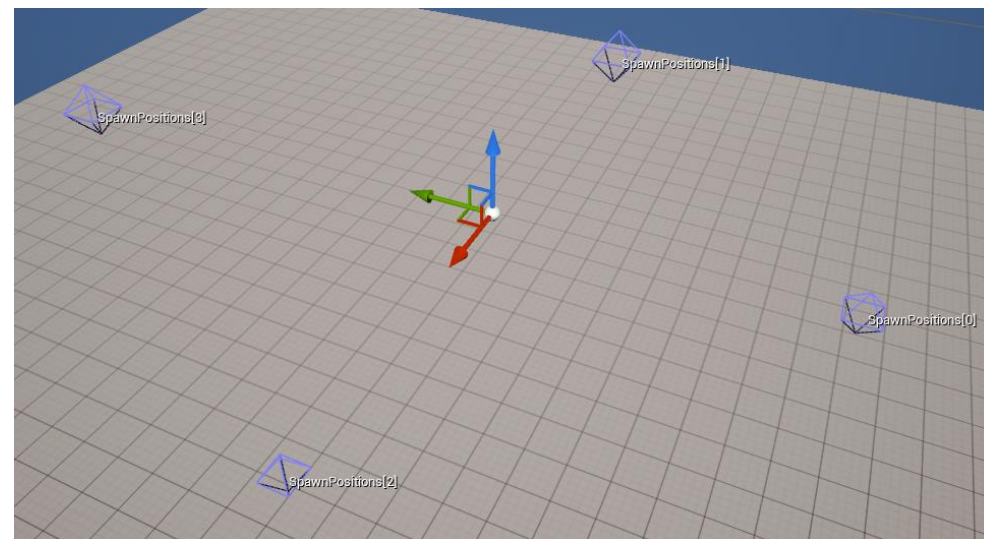
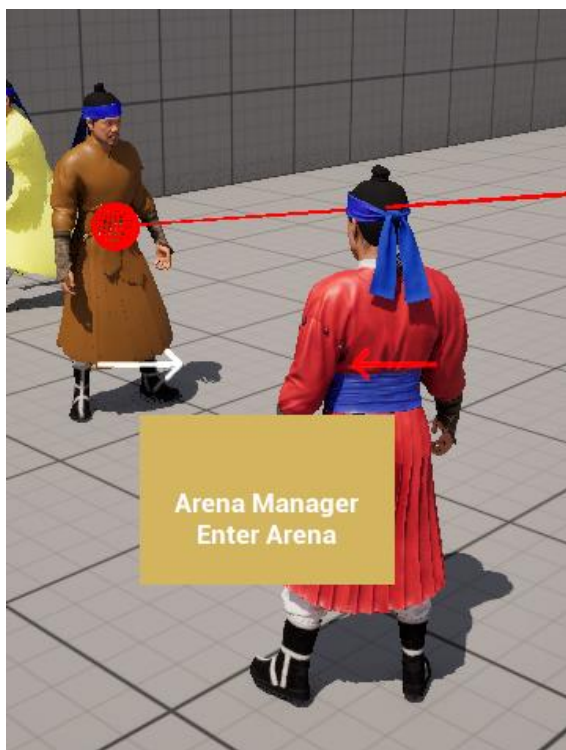


04

K-Digital Training

프로젝트 수행 경과

- ▶ <투기장 관리자>를 통한 투기장 입장 / 퇴장, 배열에 저장된 위치 정보로 랜덤 생성하는 <AI 스폰너>

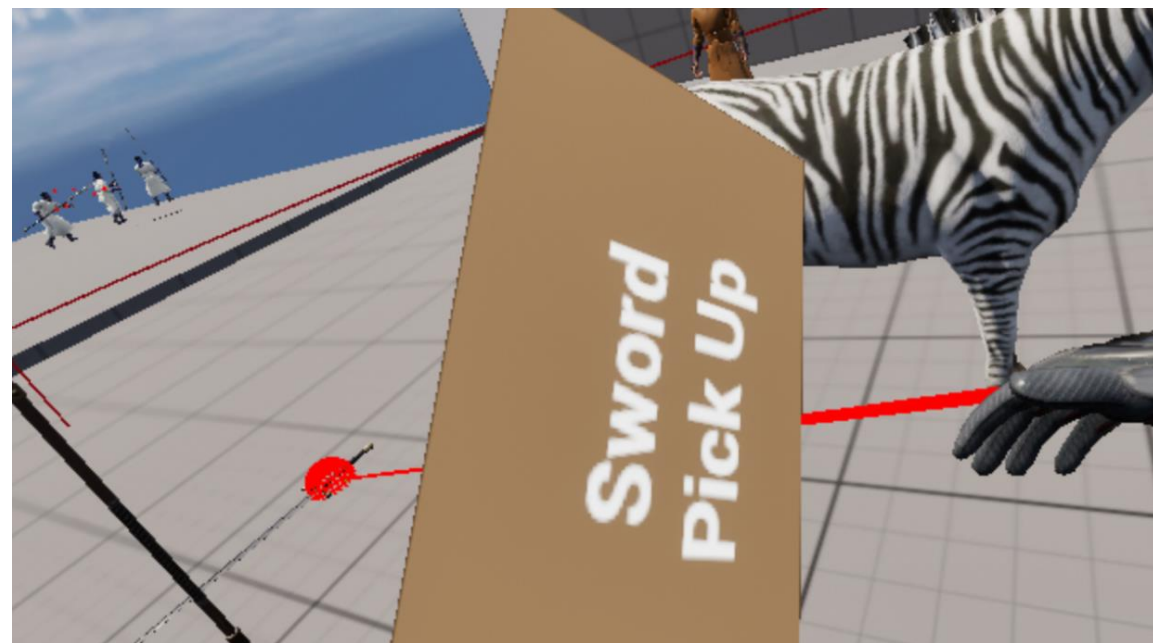
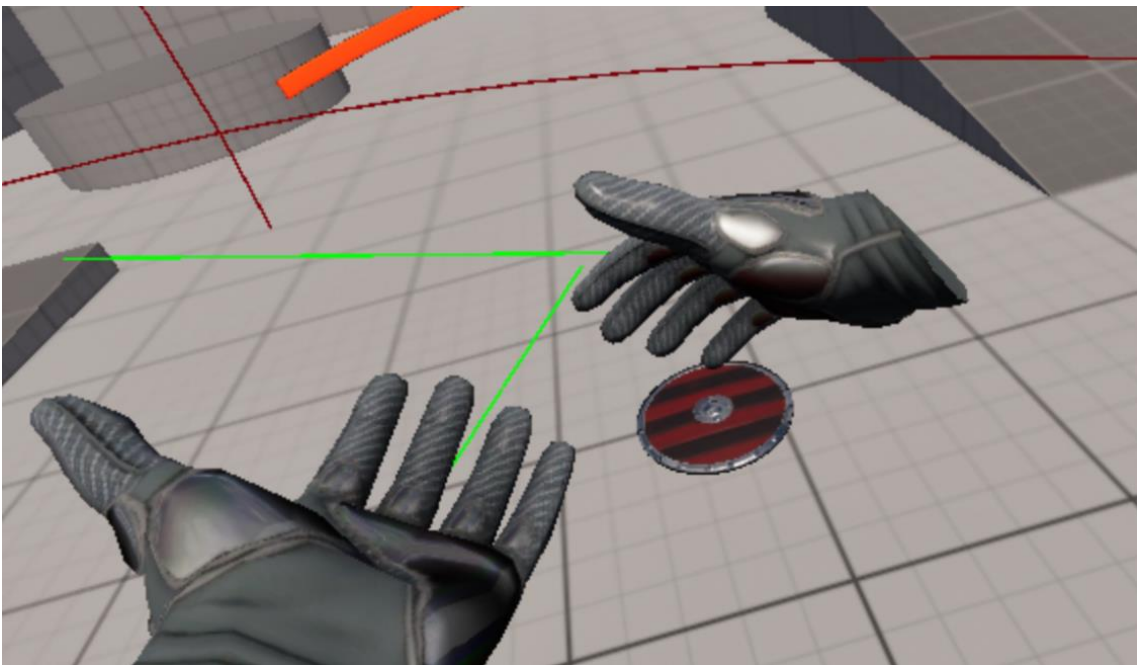


04

K-Digital Training

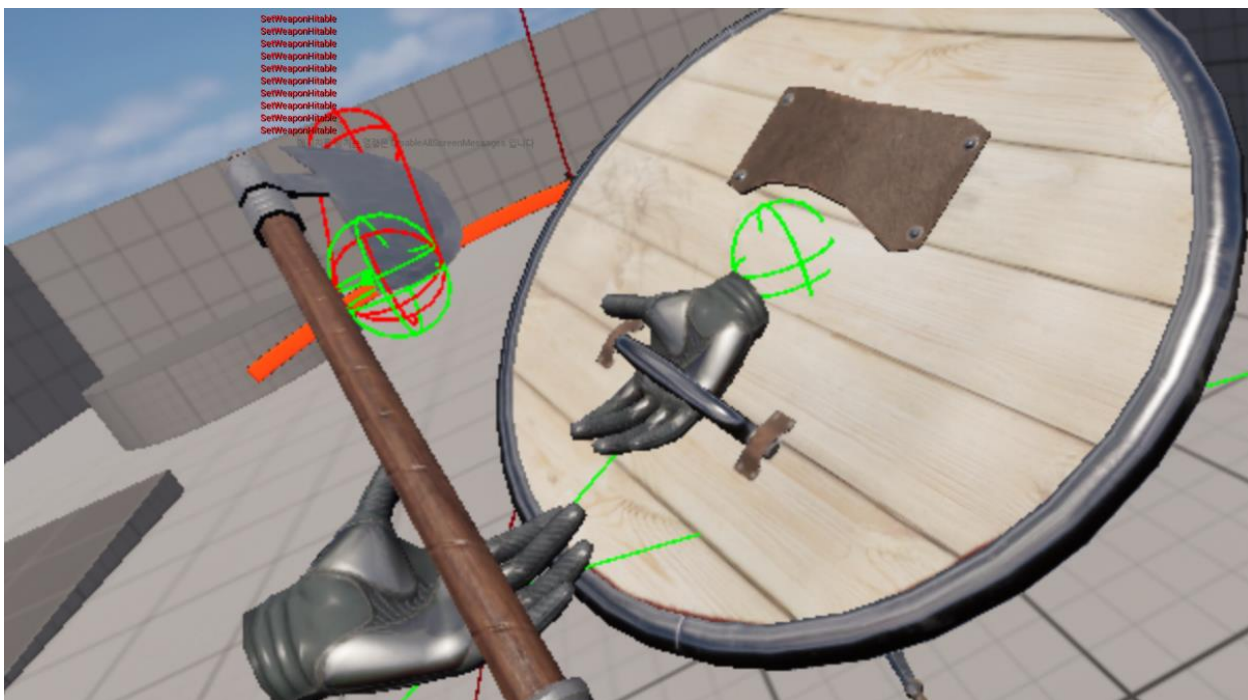
프로젝트 수행 경과

- ▶ VR 캐릭터의 손 방향을 가르키는 라인 트레이싱으로 <물체 상호작용>



04 K-Digital Training 프로젝트 수행 경과

- ▶ **<장비 장착/해제>** 장착 시 손에 붙고 해제 시 떨어지는 장비



04

K-Digital Training

프로젝트 수행 경과

- ▶ <승마> 말과 상호작용 시 타고 내리기

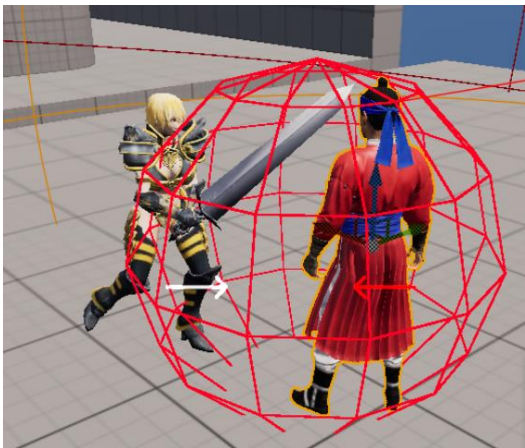


04

K-Digital Training

프로젝트 수행 경과

▶ <보스> 4가지 패턴의 공격



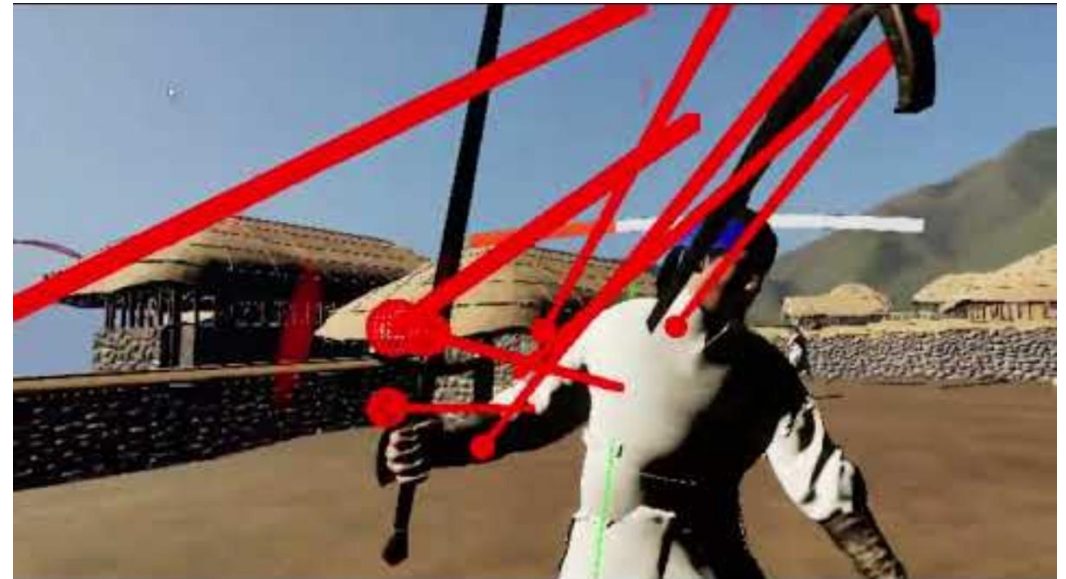
04

K-Digital Training

프로젝트 수행 경과

▶ 플레이 영상

https://drive.google.com/drive/folders/1rlFO5XUyhvcGaTZtIBj86QA1zDmbWJ5n?usp=drive_link



- ▶ 프로젝트 결과물에 대한 프로젝트 기획 의도와 부합 정도 및 실무 활용 가능 정도, 달성도, 완성도 등 **훈련생의 자체적인 평가 의견과 느낀 점**을 작성한다.

프로젝트 결과물에 대한 완성도 평가

(10점 만점 5점)

잘한 부분과 아쉬운 점

트레이싱으로 인한 공격/방어 판정이
애니메이션의 영향을 받아 구현에 어려움이 있었다.

추후 개선점이나 보완할 점

컨트롤러에 추가 할 내용을
캐릭터에 추가하여 반복적인 작업이 아쉬웠다.

느낀 점이나 경험한 성과

구조가 마음에 들지 않고 더러워도
어떻게든 기능을 많이 구현하는 것이 낫다고 생각하게 되었다.