

Fight Vote

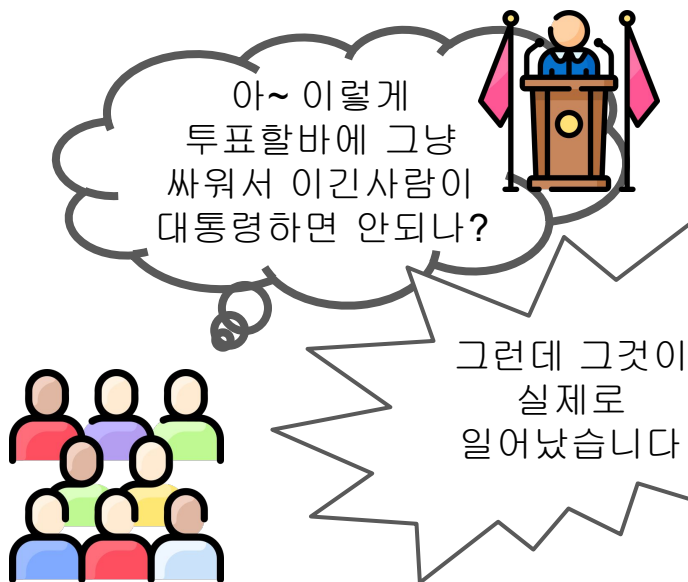
황유림 이시영 엄미영

목차

1. 게임 개요
2. 환경분석
3. 다른 게임과의 차별점
4. 게임 플레이 방법과 요소
5. 개발 이익
6. 개발에 사용할 기술
7. 전체 일정 / 역할 분담

1. 게임 개요

어느날 오염수와 쓰레기들로 가득찬 세계, 뇌물과 마약으로 시민을 유혹해 지지자를 얻고 상대 후보를 죽여 대통령이 되는 신종 정치 서바이벌 게임



그런데 그것이
실제로
일어났습니다



2. 시장환경 분석



2024년 최고의 이슈:
11월 미국 대통령 선거

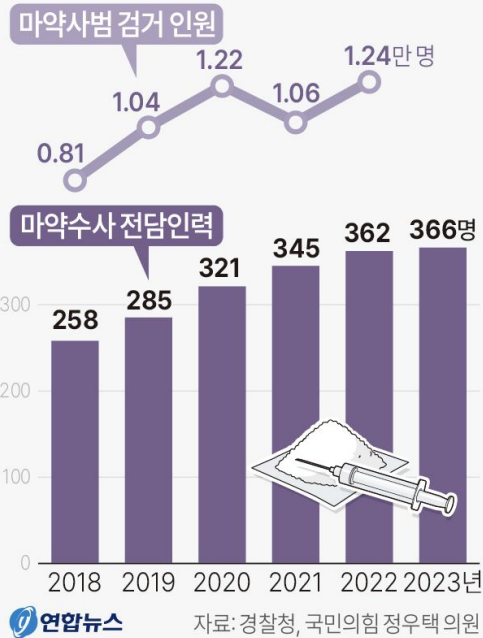
트럼프 vs 바이든 이대로 괜찮은가?

미국인들의 앞으로의 4년,
과연 금리는 인상되고 전쟁은 안정화되며,
국제를 담당하는 자는 어떤 선택을 할 것인가?.

2. 해양 환경 오염과 마약 관련 사회적 이슈 증가



마약수사전담인력 추이



예로부터 꾸준히 해양쓰레기와 오염수, 마약에 대한 논란은 끊이지 않았다.

근래 후쿠시마 원전 오염수 방류로 인한 차례 큰 논란이 이어진 이후로 환경에 대한 사람들의 관심이 증가했고

최근 마약을 하는 사람이 급격히 늘어나 사회적인 문제로 대두되고 있다.

3. 타 게임과의 차이점

동물의 숲은 하면서 저는 사악한 생각 뿐이었으나 결국 힐링 라이프에 적응하지 못한 채 멀리 떠나버렸지만, 한편으로 아쉽게 느껴졌습니다.

만약 동물의 숲을 베이스로 무법 지대의 느낌이 난다면 어떨까 생각했습니다.

Long Vinter는 목적성과 개연성이 부족하다.

우리는 캐릭터들이 대통령이 되기 위해 싸운다는 개연성을 부여했다.

GTA의 경우 경찰이 너무 정의로워 범죄가 리스크가 되는 부분이 아쉬웠습니다.

적극적으로 범죄를 옹호하는 경찰은 어떠할까 싶었습니다.

그래서 오히려 범죄를 하면 할수록 이익이 있는 그런 게임을 찾고 싶었습니다.

4. 게임 플레이 방법과 요소



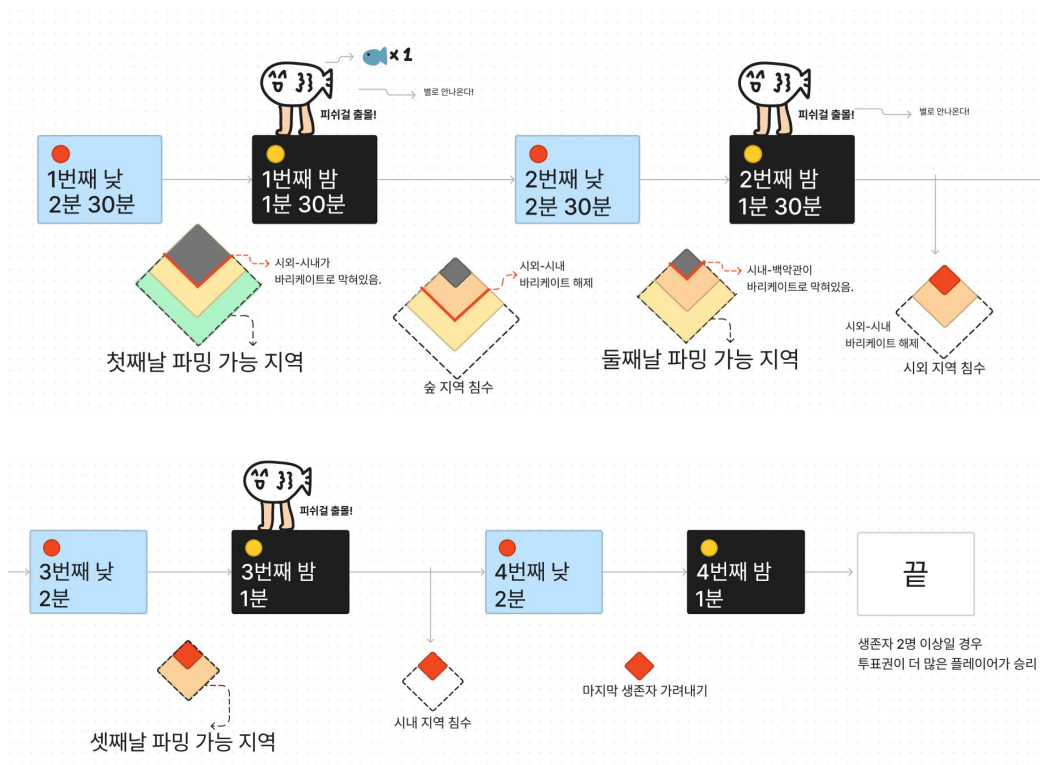
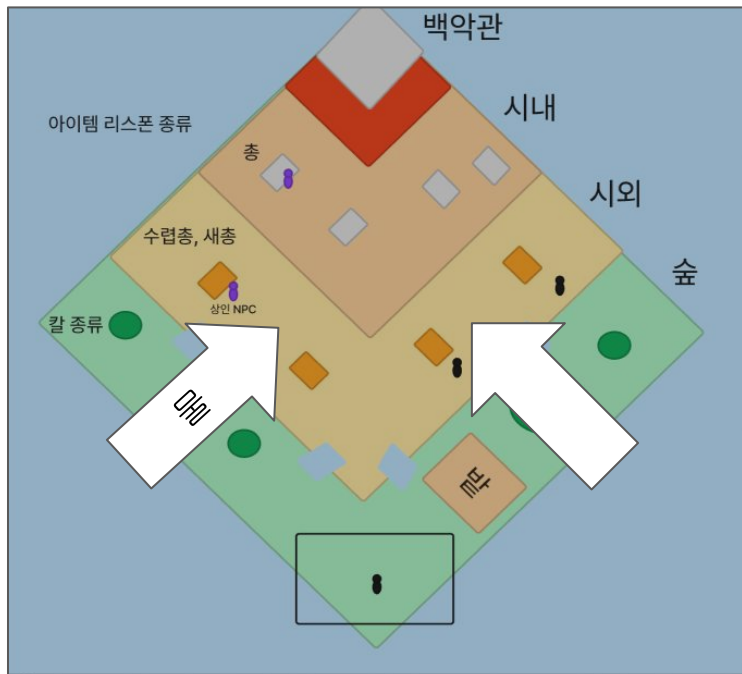
플레이어는 맵을 탐사하여 생존 물자와 투표권을 얻으며 4일간 생존해 선거에서 이겨야 한다.

매일 밤에는 바다에서 출몰하는 사악하고
괴씸한 피쉬-걸에게서 살아남아야 한다.
피쉬-걸은 식량이나 뇌물로 사용할 수
있습니다



4. 게임 플레이 방법과 요소

가장 낮은 지대부터 점점 물이 차오른다.



아이템

아이템 종류
(모든 아이템은
현금으로 교환 가능)

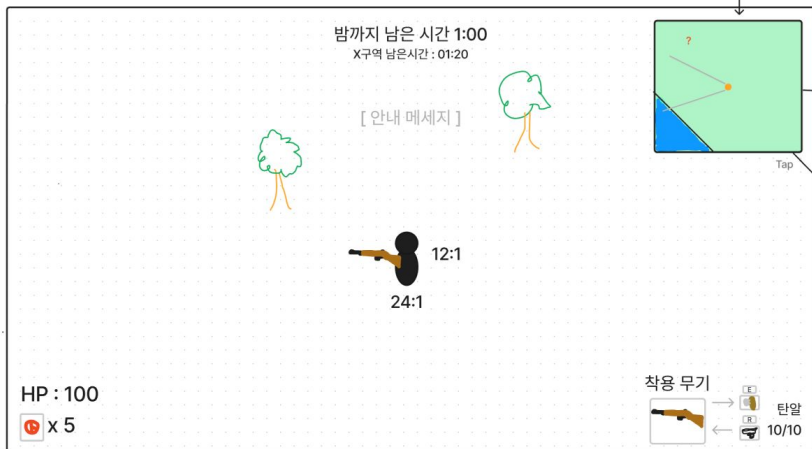


플랑크톤 통조림
피쉬걸의 공격 타겟을 정할 수 있음.

시외 상인 NPC

시내 상인 NPC

UI 화면 구성

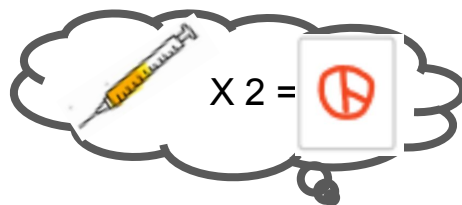


미니맵

? : enemy position
(시야 보일때만?)
● : player position
> : 플레이어 시야
각종 오브젝트는 추상화해서 그릴 것

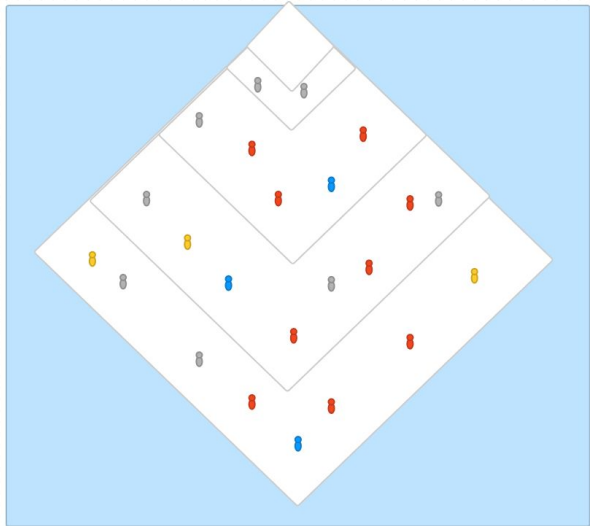


Tab키 : 전체 맵?



4. 게임 플레이 방법과 요소 - 승리 조건

모든 후보가 살아있을 때



아직 지지자가 없는 NPC



지지자가 있는 NPC

게임 종료 후 가장 많은 지지자를 얻은 사람이 승리

- 다른 후보자를 죽이면 나의 색깔로 합당
- 후보자가 피쉬걸에 의해 사망하면, 해당 후보자 지지하던 **NPC**는 초기화

5. 개발 이익 / 향후 전망

실력 향상 : 최대한 많은 기술을 적용해 봄으로 노동 시장에서 뛰어난 인재로 거듭난다

시대성 : 시대 현황을 미리 분석하여 개발한 경험을 얻을 수 있다.

졸작 한계점: 게임 시장에서 졸업작품 **Direct X** 게임이 좋은 기술로 관심을 갖기는 현실적으로 힘들다.

관심 모으기: 주제가 흥미로운 게임이기에 한 번이라도 관심이 생길 마련이다.

결론: 팔아서 돈벌 것도 아니니 유명해질 가능성 있는 게임을 만들자 ! 노이즈 마케팅도 마케팅이다



6. 개발에 사용할 기술

다렉, 깃, 3d max, 포토샵

서버 (IOCP)

A*
몬스터 - 플레이어
발견시 최단거리로
이동

시야 처리

클라이언트

콘트레이싱
조명

스프라이트를 통한
UI 생성

스키닝 애니메이션
애니메이션 블렌딩

그림자 매핑

7. 전체 일정/분담

팀작업

엄미영

이시영

황유림

