

졸업 작품

황유림 이시영 엄미영

목차

1. 시장 환경
 2. 게임 소개, 특징, 방법
 3. 타 게임과의 차이점
 4. 개발 환경
 5. 개발에 사용할 기술
 6. 역할 분담 및 일정
- 부록) 참고 문헌

1. NABC 분석

Needs	Approach
내년 미국 선거 예정 오염수에 대한 사람들의 관심 증가 선거 부패 마약 관련 관심 증가	대선 후보자들 모아두고 서바이벌해서 대통령 정하는 게임 간략하게 마약의 유통경로를 이해할 수 있음 미국의 총기, 마약, 뇌물 등 어두운 모습을 잘 보여줄 수 있음
Benefit	Competition
돈은 못 벌어도 논란(노이즈 마케팅)은 만들 수 있음 (우리가)	마약/범죄/정치 액션 서바이벌 공식적 NPC 정치질 타 게임엔 아쉬웠던 NPC 상호작용 새로운 유형의 몬스터 낮에는 플레이어들끼리 경쟁, 밤에는 생존 게임으로 지루할 틈이 없다.

2. 게임 소개

아~ 이렇게 투표할바에 그냥 싸워서 이긴사람이 대통령하면 안되나? 가 실제로 일어났습니다.
->

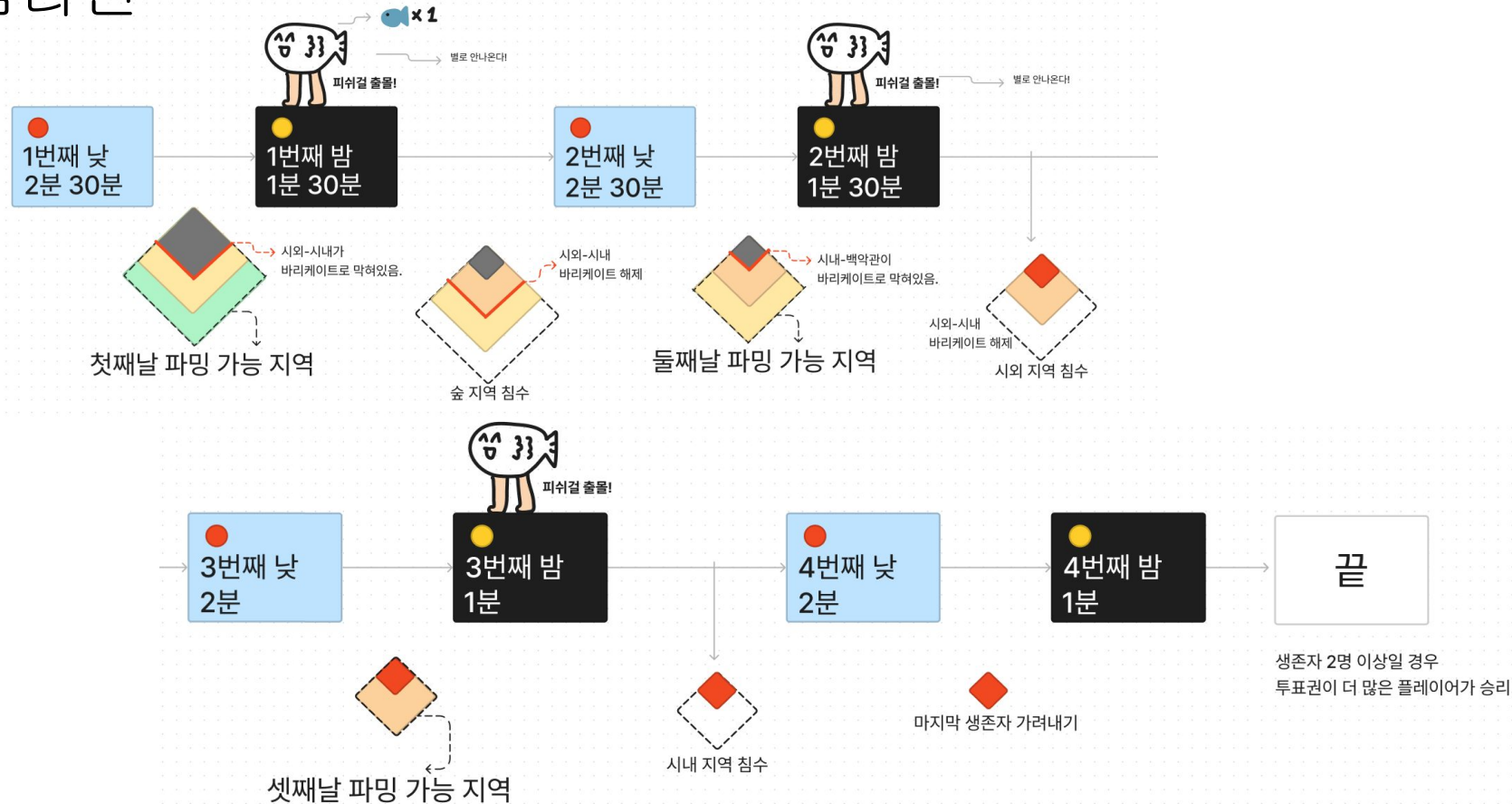
신종 정치 서바이벌 게임

나는 후보자가 되어 시민들에게 뇌물과 마약으로 유혹하여 힘과 지지자를 얻고 상대 후보자들을 제거하여 대통령이 된다

상대 플레이어를 죽이면 강제 합당 (투표권 뺏어올 수 있음)



타임라인



아이템 종류

숲

아이템 종류
(모든 아이템은
현금으로 교환 가능)



플랑크톤 통조림

피쉬걸의 공격 타겟을 정할 수 있음.

플랑크톤 통조림: 다른 플레이어에게 던지면 피쉬걸들이 몰려간다.

시외



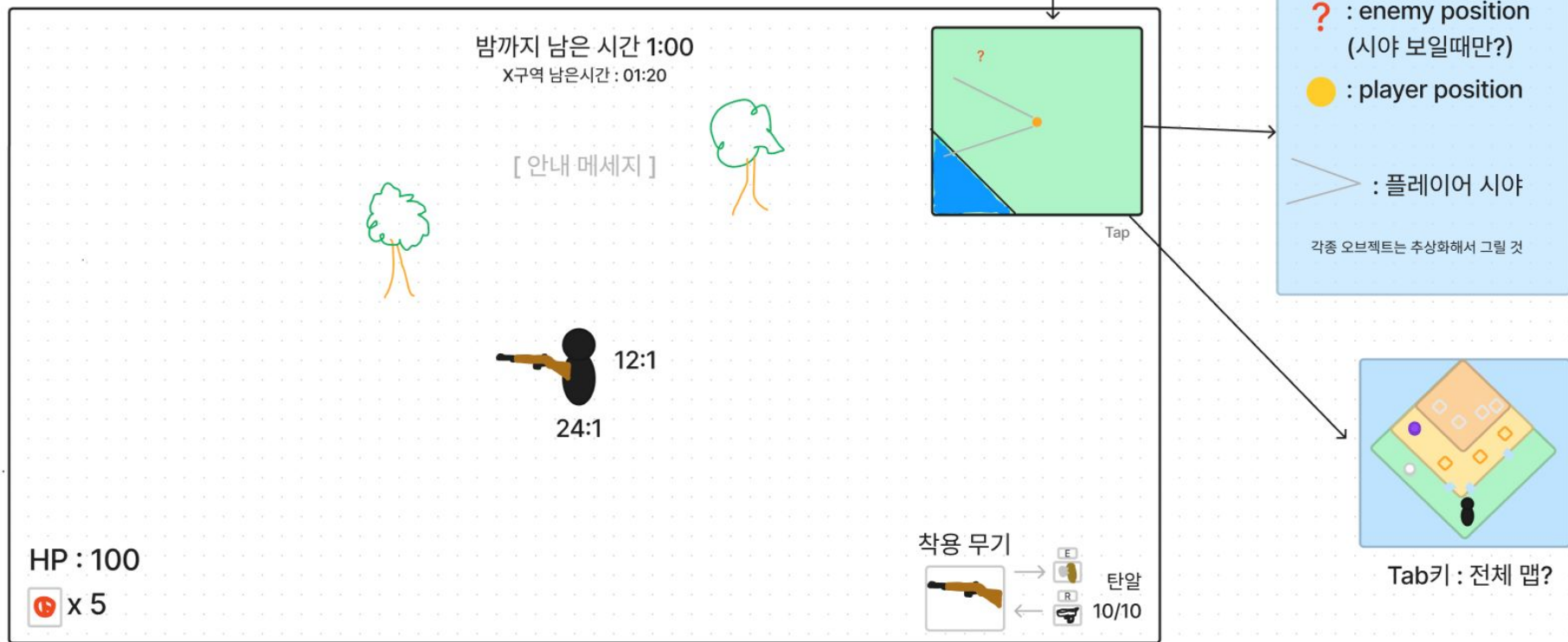
시외 상인 NPC

시내



시내 상인 NPC

UI 화면 구성



화면과 캐릭터의 비율 width 24:1 / height 12:1

게임 시작~숲 침수 시간: 00:00 ~ 04:00

숲 침수 ~ 시외 침수: 04:00 ~ 08:00

시외 침수~시내 침수: 08:00 ~ 11:00

시내 침수~백악관: 11:00 ~ 14:00

승리 조건

1. 마지막 까지 살아남기
2. 게임 종료시 가장 많은 선거표를 얻기

플레이어 플레이라인

숲 → 기초 자원 파밍 구역
(마약원자재, 나무)
시외 → 현금/소총 교환 가능
시내 → 무기/지지자
(현금으로 교환)

- 현금용도
→ NPC를 지지자로
→ 또는 뇌물 선거표 구입
→ 고차원 무기 구매 가능
- 몬스터
→ 피시걸 (수면 상승과 계속 올라옴)
→ 피시걸은 돌아다니며 플레이어 찾기
→ 찾으면 일정 거리 벌어질 때까지 쫓아 공격

- 아이템
→ 마약원재료(숲), 마약(그 외)
: Obj에 사용해서 다른 플레이어 기질?
→ 도끼/칼(숲), 소총류(마을), 고차원 무기(시외, T)
: 플레이어 공격, 나무 채집류, 몬스터 채집집
→ 나무/마약원재료(숲), 현금류(마을)
: 물물교환재료로 다음 단계에서 교환 가능



숲 : 시외 : 시내 : 백악관
4 : 3 : 2 : 1

맵 전체 크기 10 × 10 × 10 km

타 게임과의 차이점

GTA

GTA의 경우 경찰이 너무 정의로워 범죄가 리스크가 되는 부분이 아쉬웠습니다.

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

개발에 사용할 기술

서버

A*

플레이어 발견시
최단거리로 이동

클라이언트

콘트레이싱
조명

빌보드를 통한
UI 생성

스키닝 애니메이션
애니메이션 블렌딩

그림자 매핑