

Fight Vote

황유림 이시영 엄미영

목차

1. 게임 개요
2. 환경분석
3. 게임 플레이 방법과 요소
4. 타 게임과의 차이점
5. 기대 효과
6. 개발에 사용할 기술
7. 전체 일정 / 역할 분담

1. 게임 개요

오염수와 쓰레기들로 가득찬 세계,
뇌물과 마약으로 시민을 유혹해 지지자를 얻어라.
신종 정치 서바이벌 게임 !



2-1. 시장환경 분석



2024년 최고의 이슈:

11월 미국 대통령 선거

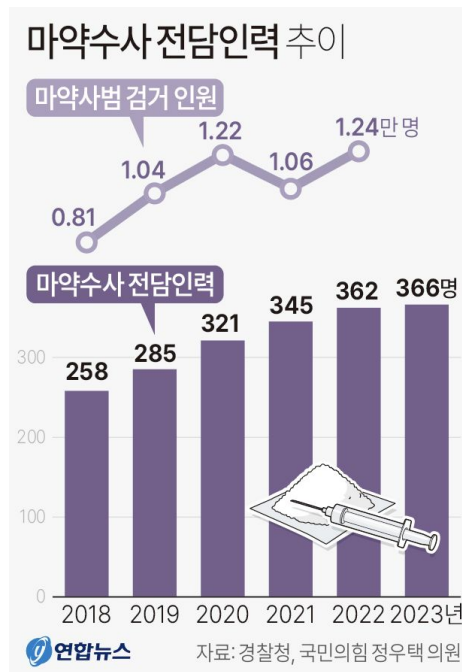
2-2. 해양 환경 오염과 마약 관련 사회적 이슈 증가



오염수 방출



해양 쓰레기



마약 이슈

3-1. 게임 플레이 방법과 요소

선거

4일 동안 진행되며, 이 기간동안 지지자의 투표권을 상대보다 많이 모으거나, 다른 후보자를 제거해 합당해 승리하라!

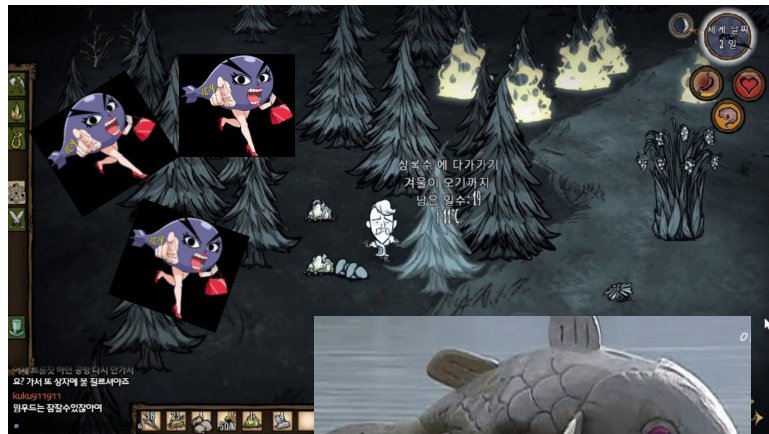


후보자

선거 기간 동안 플레이어는 후보자가 되며,
다른 플레이어보다 더 많은 지지자들을 확보해라.

지지자(NPC)

지지자는 투표권을 갖고 있다.
각종 뇌물을 이용해 지지자로부터 투표권을 얻어라.



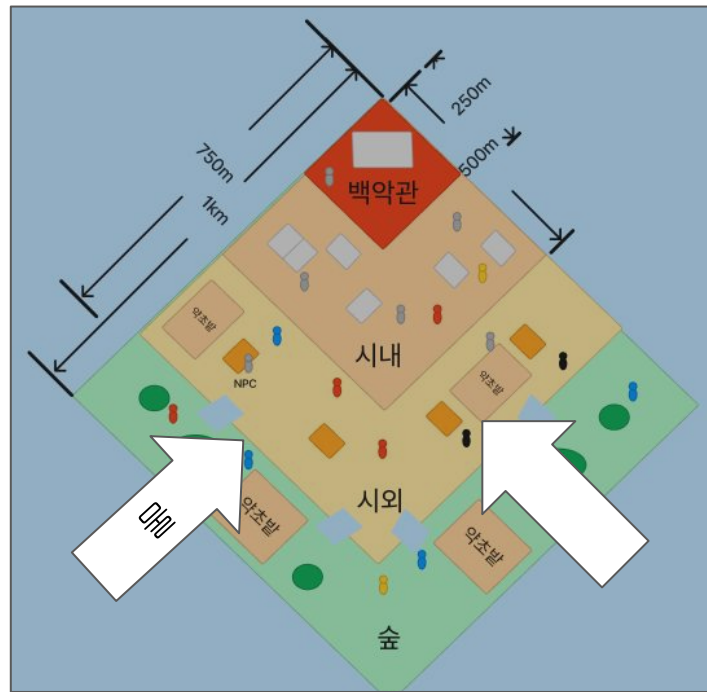
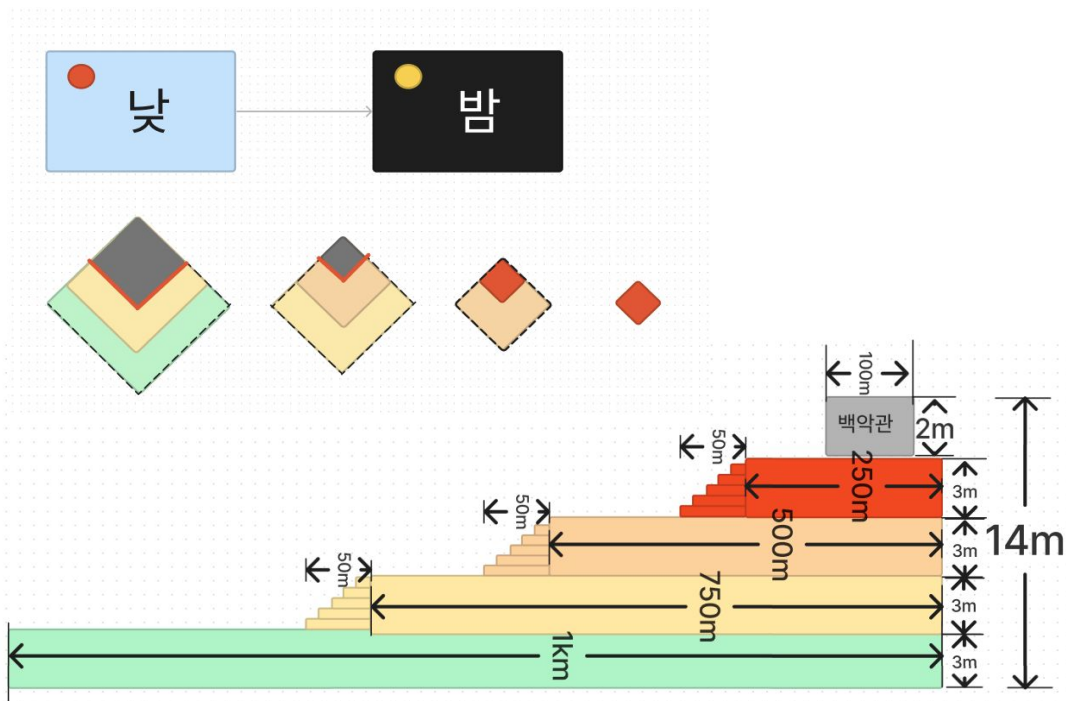
피쉬-걸(Monster)

매일 밤에는 오염된 바다 인근에서 출몰하는
흉악한 몬스터 피쉬-걸을 사냥해 아이템으로 교환할 수 있다.



3-2. 게임 플레이 방법과 요소

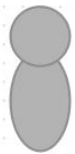
- 낮과 밤이 존재한다
- 밤에서 낮이 되면, 가장 낮은 지대부터 점점 물이 차오른다.
- 후보자는 낮엔 선거 활동을, 밤엔 피쉬걸을 사냥/회피하며 다음 지대로 이동해야 한다.



3-3. 게임 플레이 방법과 요소 - 승리 조건

게임 종료 후 **가장 많은 지지자**를 얻은 사람이 승리

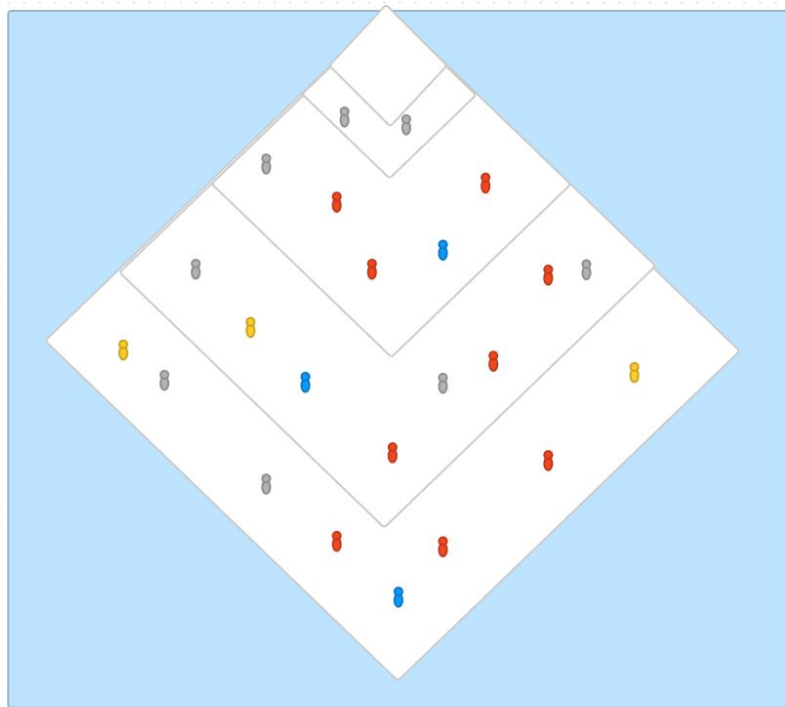
- 다른 후보자를 죽이면 나의 색깔로 **합당**
- 후보자가 피쉬걸에 의해 사망하면,
해당 후보자 지지하던 **NPC**는 초기화



아직 지지자가 없는 NPC

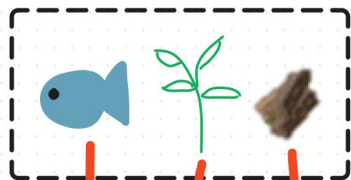


지지자가 있는 NPC



3-4.아이템/UI

숲



상인NPC



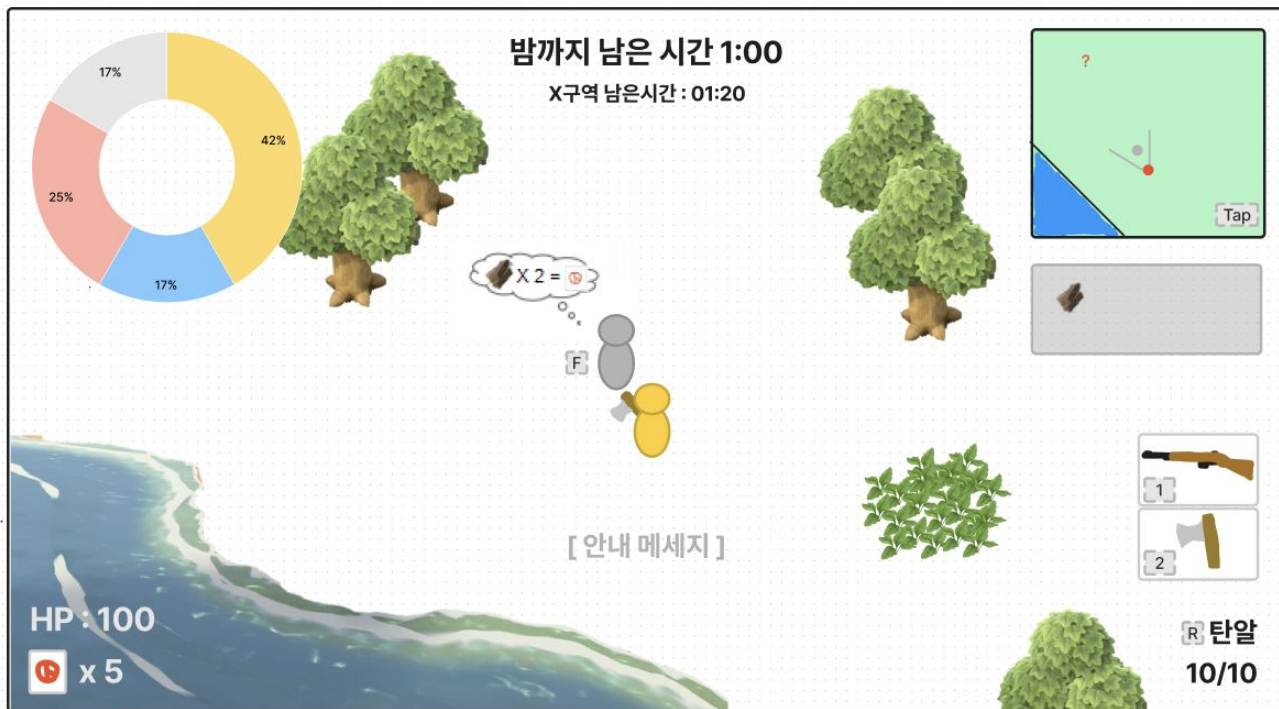
체력회복

투표권

시내
&시외



예상 게임 화면



4. 타 게임과의 차이점



Long-Vinter

: 섬에 있는 다른 유저들과 경쟁하는 생존 게임.

공통점

- 섬에서 다른 생존자와 경쟁하는 시스템

차별점

- 우리의 게임은 '선거' 라는 뚜렷한 목표가 있음.
- 생존보다는 우승에 초점이 맞추어져 있는 게임.

5. 기대 효과

게임판
김피탕

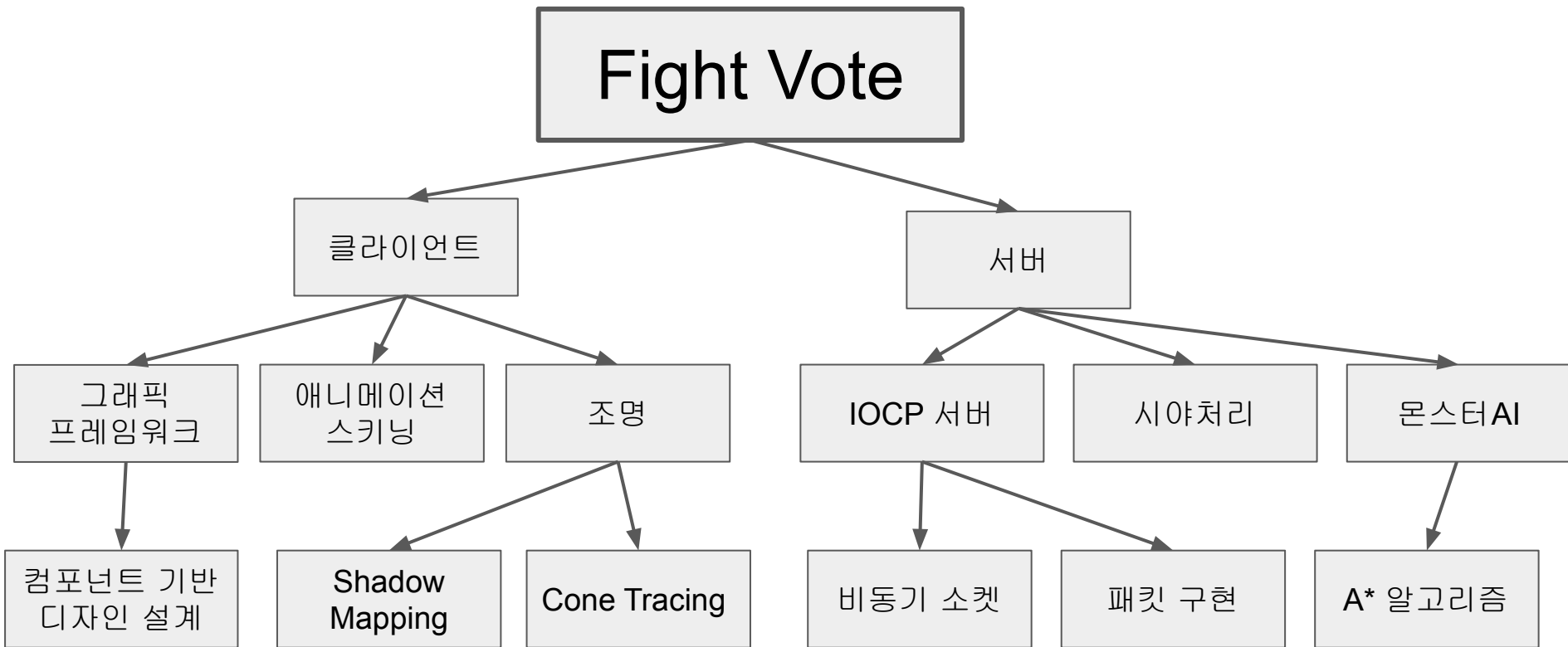


수요 예측	환경 분석을 통해 미래의 이슈를 예측해 성공의 근거를 만들어냄
흥미 유발	게임과 거리가 멀어보이는 ‘정치’를 주제로 가져옴. 대중들에게 흥미 유발 가능

결론: 유명해질 가능성 있는 게임을 만들자 !

6. 개발에 사용할 기술

+ Direct X, 3ds max, Photoshop



7. 전체 일정 / 역할 분담(요약)

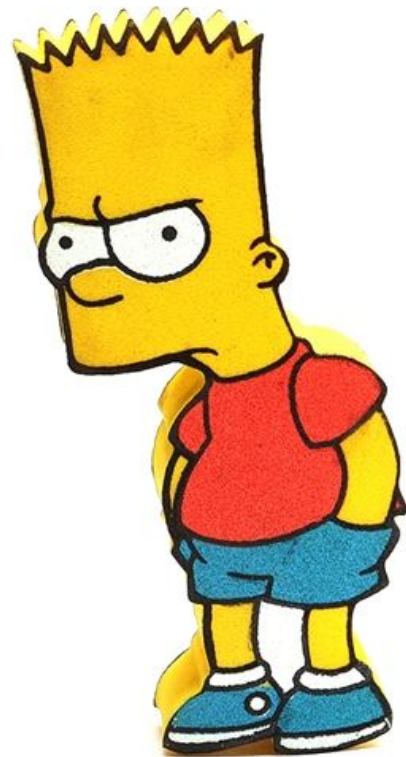
Server

Client

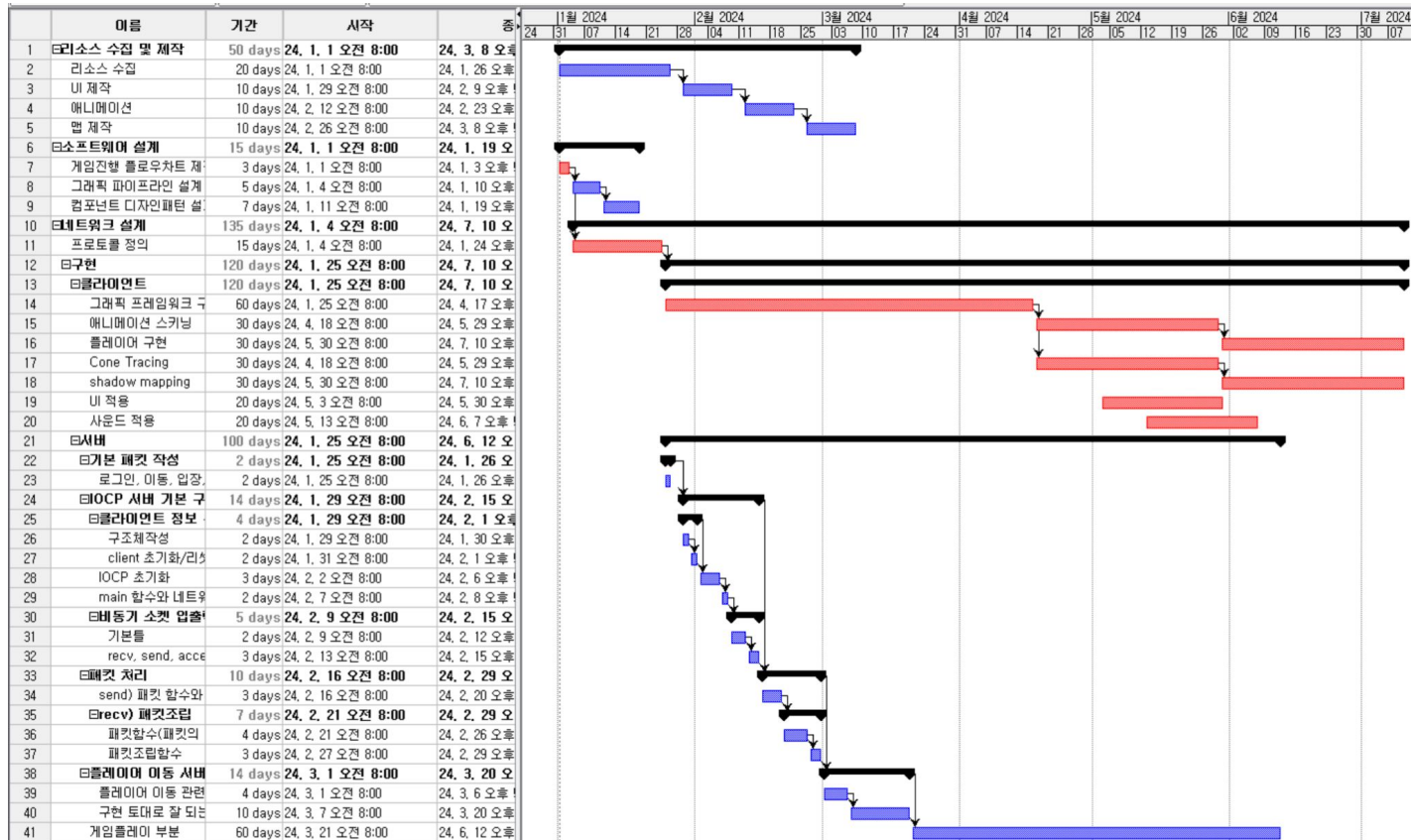
엄미영	이시영	황유림	Client Team	All
-----	-----	-----	-------------	-----

항목	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월
IOCP 서버 로직								
몬스터 Ai								
시야처리								
프로토타입 설계								
컴포넌트 객체 디자인 설계								
스키닝 애니메이션								
그림자 매핑								
Voxel Cone Tracing								
버그 테스트 & 수정								

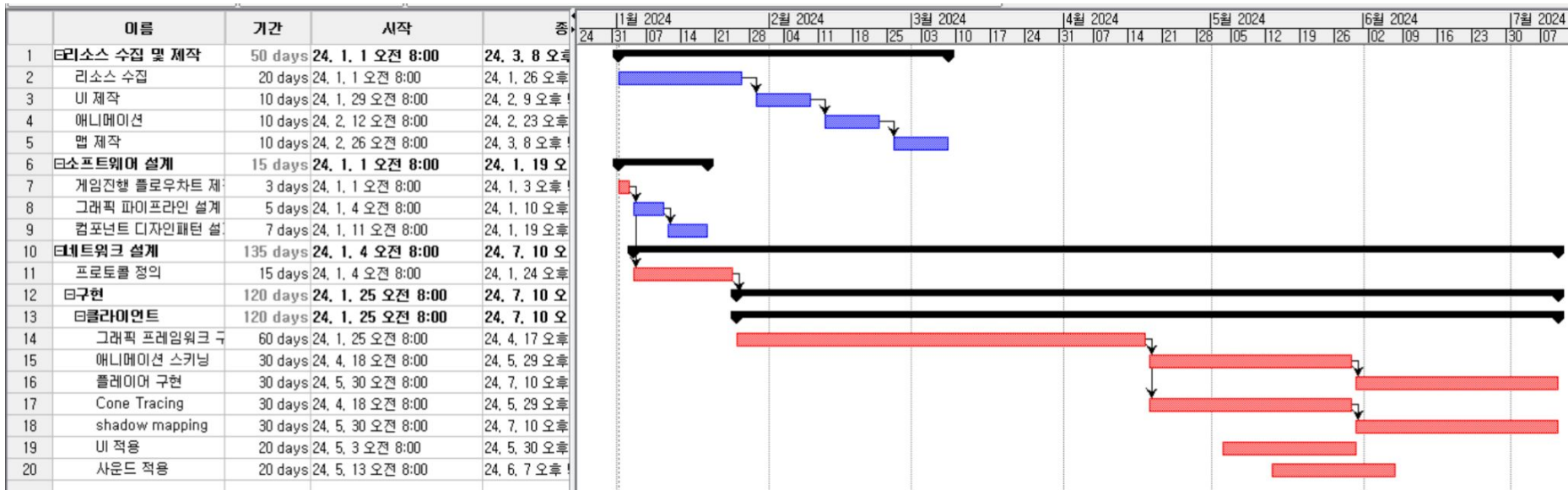
감사합니다



+ 전체 일정 / 역할 분담(상세)



+ 전체 일정 / 역할 분담(상세) 리소스 수집 + 클라이언트



+ 전체 일정 / 역할 분담(상세) 서버

서버	100 days	24. 1. 25 오전 8:00	24. 6. 12 오
기본 패킷 작성	2 days	24. 1. 25 오전 8:00	24. 1. 26 오
로그인, 이동, 입장	2 days	24. 1. 25 오전 8:00	24. 1. 26 오후
IOCP 서버 기본 구	14 days	24. 1. 29 오전 8:00	24. 2. 15 오
클라이언트 정보	4 days	24. 1. 29 오전 8:00	24. 2. 1 오후
구조체 작성	2 days	24. 1. 29 오전 8:00	24. 1. 30 오후
client 초기화/리소스	2 days	24. 1. 31 오전 8:00	24. 2. 1 오후 !
IOCP 초기화	3 days	24. 2. 2 오전 8:00	24. 2. 6 오후 !
main 함수와 네트워크	2 days	24. 2. 7 오전 8:00	24. 2. 8 오후 !
서버 동기 소켓 업로드	5 days	24. 2. 9 오전 8:00	24. 2. 15 오
기본들	2 days	24. 2. 9 오전 8:00	24. 2. 12 오후
recv, send, accept	3 days	24. 2. 13 오전 8:00	24. 2. 15 오후
패킷 처리	10 days	24. 2. 16 오전 8:00	24. 2. 29 오
send) 패킷 함수와	3 days	24. 2. 16 오전 8:00	24. 2. 20 오후
recv) 패킷조립	7 days	24. 2. 21 오전 8:00	24. 2. 29 오
패킷함수(패킷의	4 days	24. 2. 21 오전 8:00	24. 2. 26 오후
패킷조립함수	3 days	24. 2. 27 오전 8:00	24. 2. 29 오후
플레이어 이동 서버	14 days	24. 3. 1 오전 8:00	24. 3. 20 오
플레이어 이동 관련	4 days	24. 3. 1 오전 8:00	24. 3. 6 오후 !
구현 토대로 잘 되는	10 days	24. 3. 7 오전 8:00	24. 3. 20 오후
게임플레이 부분	60 days	24. 3. 21 오전 8:00	24. 6. 12 오후

