

Fight Vote

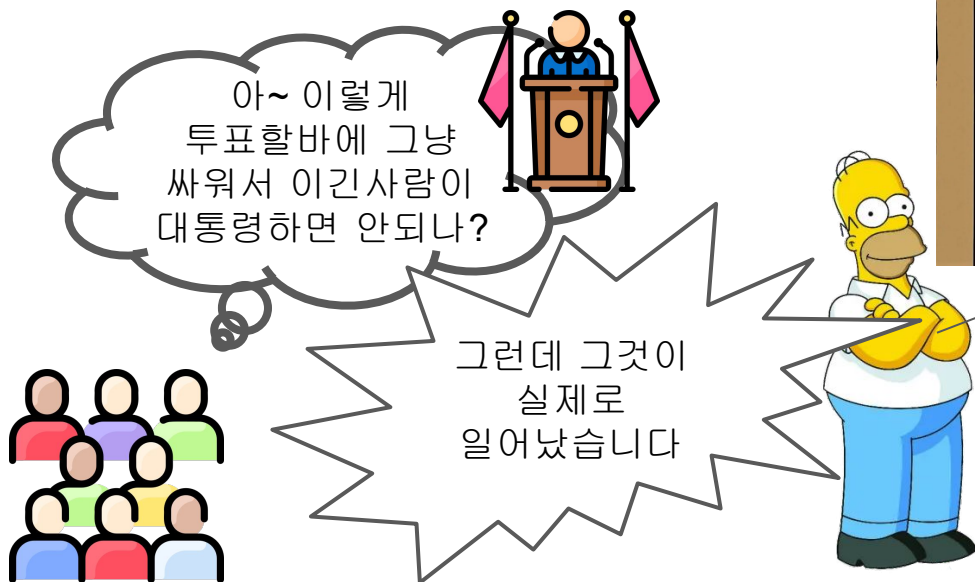
황유림 이시영 엄미영

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

어느날 오염수와 쓰레기들로 가득찬 세계,
뇌물과 마약으로 시민을 유혹해라.
지지자를 얻고 상대 후보를 죽여 대통령이 되어라.
신중 정치 서바이벌 게임



2-1. 시장환경 분석



2024년 최고의
이슈: 11월 미국
대통령 선거

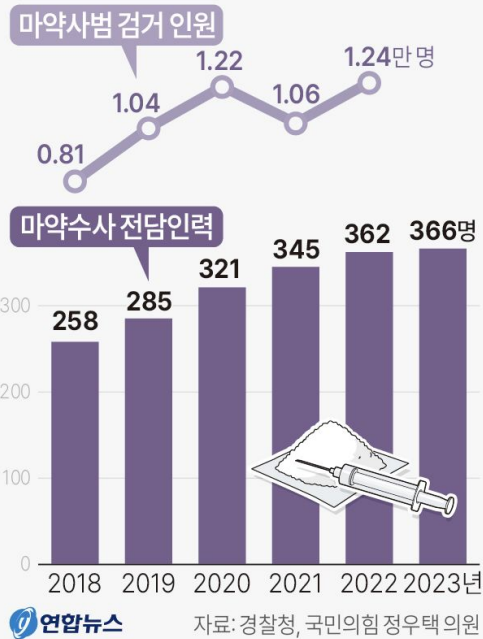
트럼프 vs 바이든 이대로 괜찮은가?

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

2-2. 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.

3-1. 게임 플레이 방법과 요소



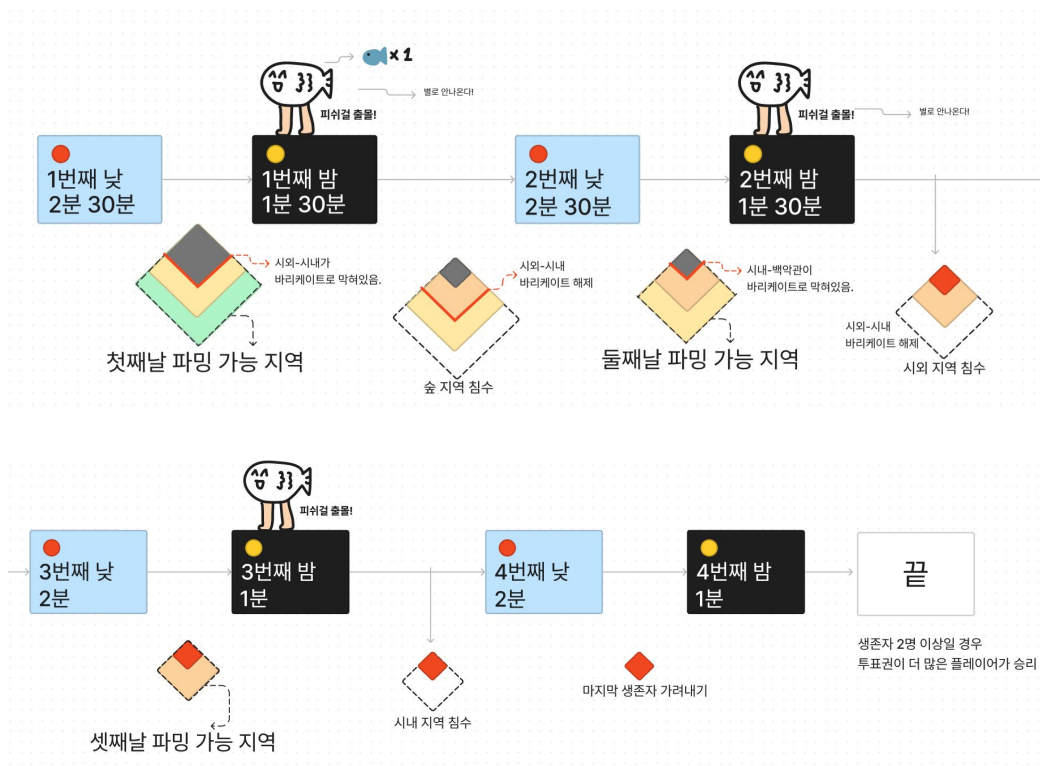
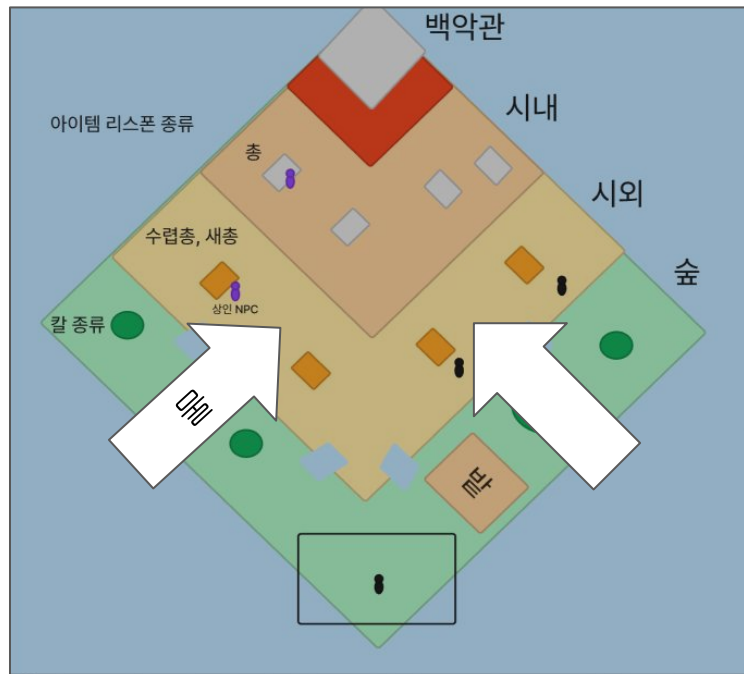
선거는 4일 동안 진행된다
플레이어는 후보자가 되어 수단방법을
가리지않고 남들 보다 더 많은 지지자들을
확보해야한다.

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



3-2. 게임 플레이 방법과 요소

가장 낮은 지대부터 점점 물이 차오른다.



3-3.아이템/UI

아이템 종류
(모든 아이템은
현금으로 교환 가능)



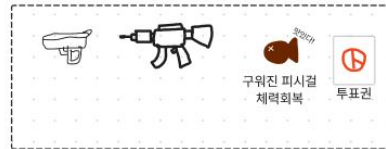
플랑크톤 통조림
피쉬걸의 공격 타겟을 정할 수 있음.

시외



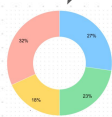
시외 상인 NPC

시내



시내 상인 NPC

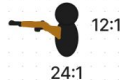
실시간 지지율 그래프



UI 화면 구성

밤까지 남은 시간 1:00
X구역 남은시간 : 01:20

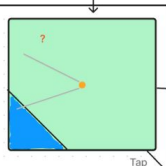
[안내 메세지]



HP : 100
x 5



미니맵

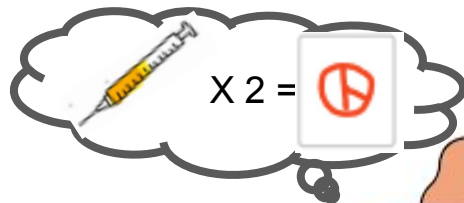


Tap

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

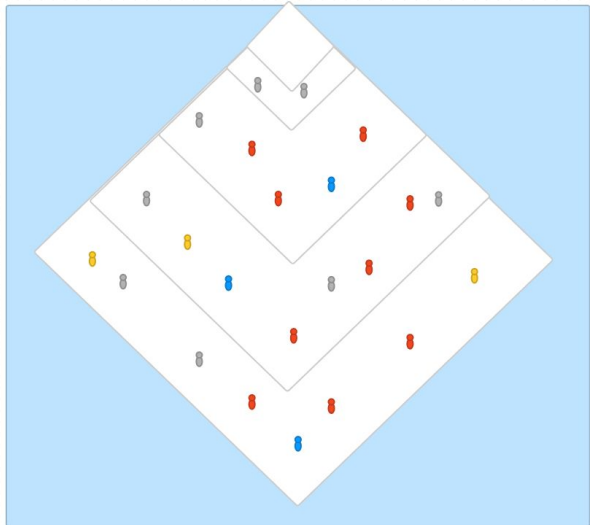


Tab키 : 전체 맵?



3. 게임 플레이 방법과 요소 - 승리 조건

모든 후보가 살아있을 때



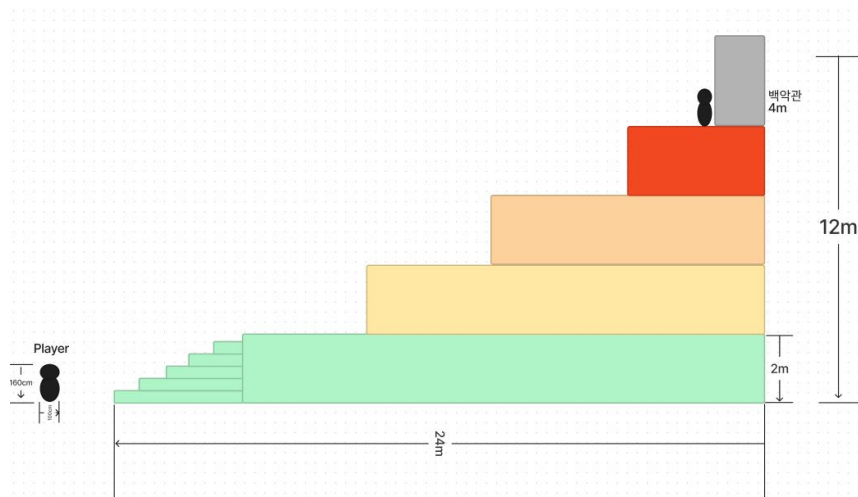
아직 지지자가 없는 NPC



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



4. 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.

5. 기대 효과

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

시대성 경험 : 환경 분석을 미리 분석하여 개발한 경험을 얻을 수 있다.

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



Direct X, 3ds max, Photoshop

6. 개발에 사용할 기술

서버 (IOCP)

엄미영

AI 제작

시야 처리

A*
몬스터 -
플레이어 발견시
최단거리로 이동

시야 처리

클라이언트

황유림

전역 조명

소프트웨어 설계

Shadow
Mapping

간단한
엔진 제작

Voxel Cone
Tracing

컴포넌트
제작

이시영

그래픽

소프트웨어 설계

스키닝
애니메이션

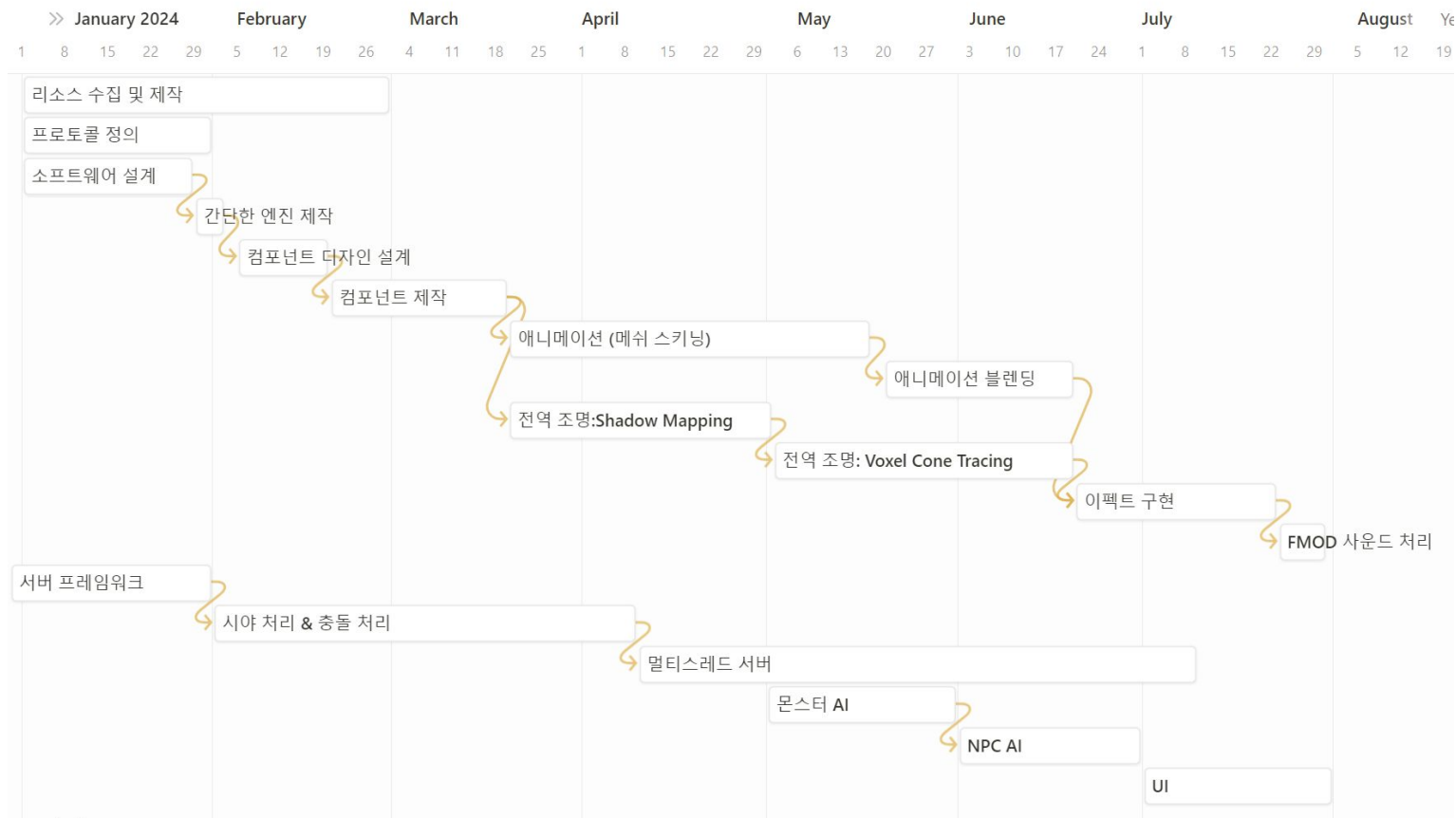
렌더링 프레임워크
구축

애니메이션
블렌딩

컴포넌트 기반
디자인 설계

외곽선 셰이딩
제작

7. 전체 일정 / 역할 분담



클라이언트

서버