

디플로메시

-1688038 허재성-

개요

- 대표이미지
- 컨셉&제목
- 세부계획
- 게임소개
 - 목표
 - 게임진행
 - 조작법
 - 유닛&건물 소개
- 향후계획

대표이미지



컨셉(제목)

- 디플로메시란 게임 이름의 출처
 - 디플로메시: 20세기때 만들어 진 보드게임으로, 지도 위에 군사를 나타내는 말을 세우고 이것을 이동시킴으로써 공격 & 점령이 이루어지는 구조 여기서 따왔다.

컨셉(메인컨셉)

- 스토리 창조

- 플레이어들은 플레이어가 만들어가는 세계정세에 관한 이야기의 주인공이 된다.

>>

- 확장

- 생산 전투를 통해서 플레이어의 영역을 확장시킨다.

컨셉(서브컨셉)_초기

- 역사
 - 실제 있었던 이야기를 어느정도 도입해 스토리에 몰입감을 줌으로써 유저들에게 어필한다.
 - 다양한 특색을 지닌 나라, 유닛들을 소개해 소소한 재미를 선사해 준다.
- 판타지
 - 공상적인 요소(신화, 전설속 요소들)을 도입하여 세계관에 매력을 더해준다.
 - 전설에 나오는 유물들을 추가해 특수한 효과를 도입 한다.(유물은 전투, 경영에 보너스를 더 해준다)
- 전투
 - 플레이 성향에 따라 공격적, 방어적 플레이를 지원한다.
- 경영
 - 발전등의 요소들을 도입해 플레이어에게 성장의 재미를 부여해 준다.
- 심리전
 - 유저들간 음모가 오가는 정치싸움 요소를 도입한다.

컨셉(서브컨셉)_후기

- 채집
 - 생산, 건설에 쓰일 자원을 모은다
- 생산
 - 전투에 쓰일 유닛을 생성한다.
- 건설
 - 채집 생산을 원활하게 하기 위한 건물을 건설한다.
- 전투
 - 플레이 성향에 따라 공격적, 방어적 플레이를 지원한다.
- 거래
 - 자원을 가지고 npc와 거래 할 수 있다.

세부계획(초기)

6주에 걸친 게임 개발 프로젝트+								
	감독	공정	1주차	2주차	3주차	4주차	5주차	6주차
디플로메시	프로그래밍	카메라조정	1. 키보드로부터 값을 받아 카메라의 위치를 옮기는 기능 2. 마우스 커서에 따라 카메라의 위치가 바뀌는 기능	1. 미니맵과 맵 연동 작업				
		맵 구현		1. 맵이 될 자료 찾기.	1. 타일별로 맵 관리하는 기능 추가하기 2. 맵과 카메라 조정.	1. 유닛이 맵에나 타나게 하는기능 구현		
		미니맵 구현	1. 기능구현을 위한 자료 수집	1. 구현 및 카메라와 맵 연동 작업.				
		유닛 이동				1. 캐릭터 템플릿 작성 2. 마우스 입력값에 따라 움직이는거 구현	1. 지형 종류에 따라 이동할지 여부 결정하는 기능	1. 건물 건설기능 구현 및 생산기능 구현
	스토리	스토리제작						

세부계획(초기)

- 기본적인 게임 틀을 만드는데 전력하였음
카메라 조작
 - 카메라 상하좌우 이동 & 회전
 - 카메라 줌인
- 맵 생성
 - 유닛을 움직일 평평한 판을 만들었다.
- 유닛데이터베이스 구축
 - 유닛은 기본적으로 이동(목적지 스피드), 공격(공격하면 공격력, 사거리, 방어력, 발사속도, 데미지계산)의 기능을 가진다 그거에 필요한 변수들을 생각하고 만들어 주었다.)
- 유닛 인공지능
 - 일정 사거리 안에 적이 감지되면 적에게 다가가고 일정 거리 안으로 다가가게 되면 공격하게 하는 기능을 구현했다.

세부계획(후기)

- 만들었던 게임틀을 보완하고 완성도를 높이는 단계
 - 맵 생성(가장 발전한 부분)
 - 맵상에 오브젝트를 추가하였고
 - 맵의 높낮이 고도를 추가해서 지형의 다양성을 추가하였다.
 - 유닛지정&명령
 - 일반지정, 드래그 지정, 드래그한 상태에서 유닛 추가지정 기능.
 - 그냥이동, 공격이동 기능 구현
 - 유닛인공지능
 - 기존엔 적이 사거리 안에 들어오면 무조건 공격하러 갔는데, 이번엔 그냥이동인지 공격이동인지를 구분해서 적에게 다가갈지 안 다가갈지를 결정할 수 있다.
 - 적 유닛 탐색 작업 최적화
 - UI 창 작업
 - 이동, 공격명령 외에 건설 기능을 구현하기 위해선 ui창이 필요했다.

게임소개_목표

- 자원을 채집하고 건물에서 생산한 유닛을 조합하여 군대를 만들고 상대편과 싸우는 게임(컨셉에 충실했다)

게임소개_게임진행

1. 게임을 시작하면 유닛과 본진 건물이 주어진다.



게임소개_게임진행

2. 본진건물을 클릭하면 내게 필요한 건물을 건설할 수 있다.



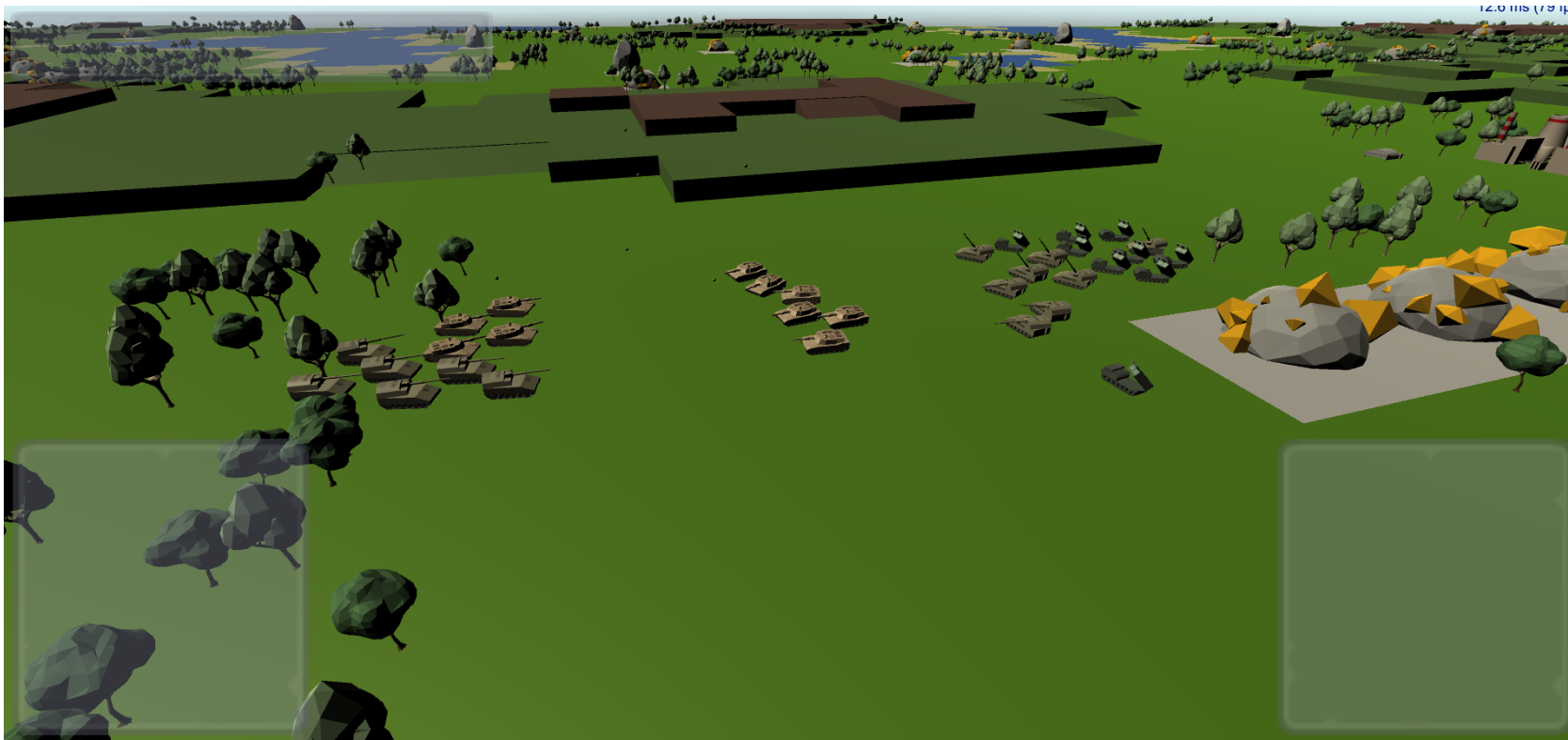
게임소개_게임진행

3. 건물마다 제 기능을 가지고 있다.(미구현)



게임소개_게임진행

4. 생산한 유닛들로 전투를 진행할 수 있다. (생산미구현)



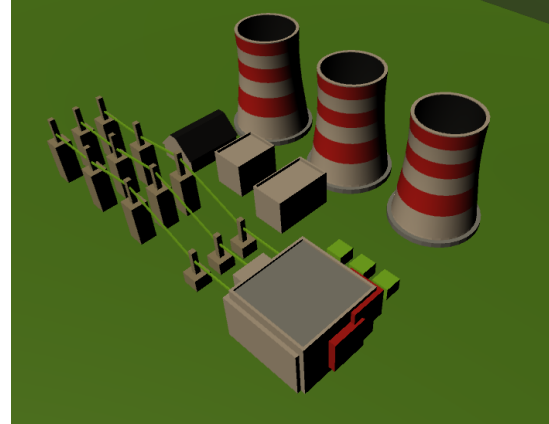
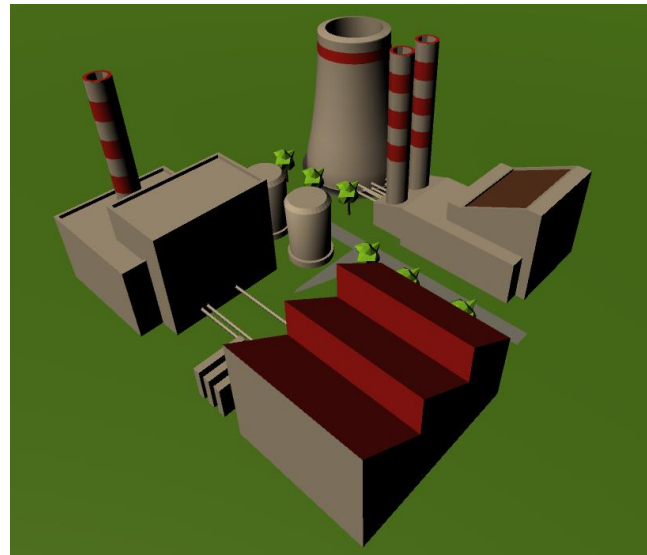
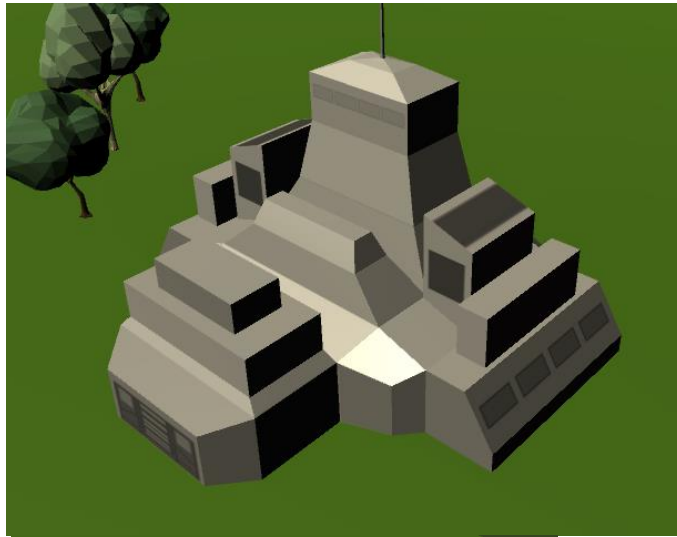
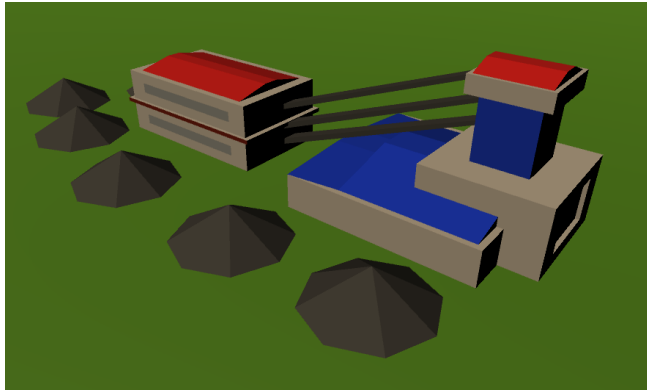
조작법

- Wsad: 상하좌우 이동
- Wheel up/down: 카메라 높낮이 조절
- 좌클릭: 유닛선택
- 우클릭: 유닛이 선택되었다면 이동
- 드래그: 유닛 여러 개 지정
- Shift + 좌클릭 or 드래그: 지정된 상태에서 추가 유닛들 지정
- T + 우클릭: 공격이동(마주치는 적들을 찾아서 없앴),(취소할 때는 좌클릭 하면됨)
- H: 제자리

건물소개

- 커맨드 센터(건물건설)
- 광산(광물채집)
- 오일펌프(석유채집)
- 공장(유닛생산)
- 파워플랜트(전기(유닛 유지에 필요함)생산)

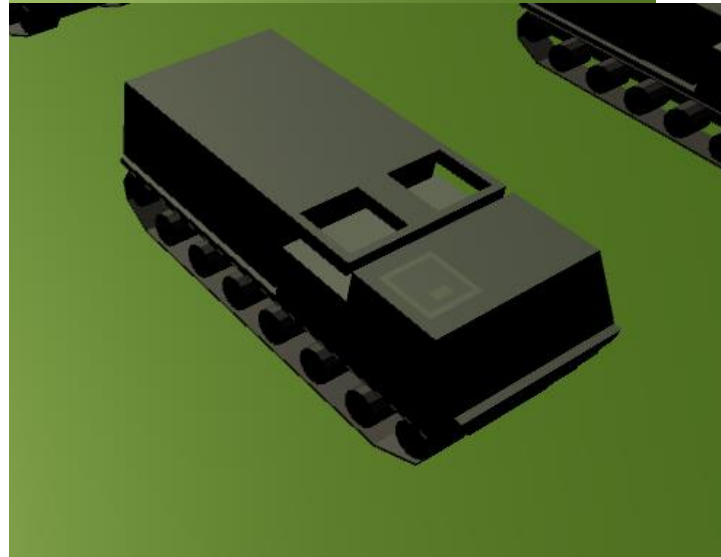
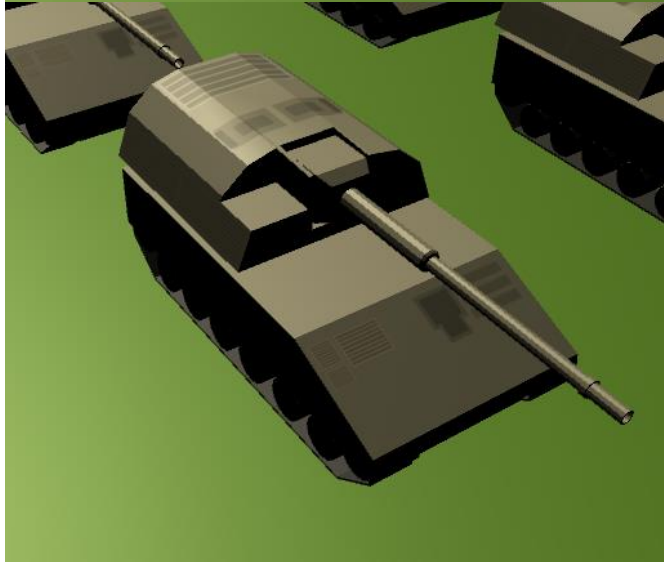
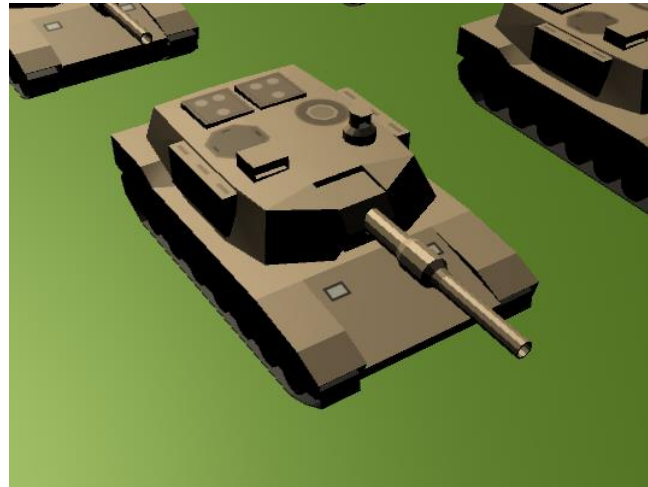
건물소개



유닛소개

- Apc(빠른 이속)
- 탱크(강한 체력, 공격력)
- 자주포(높은 dps)
- MIrs(광범위 화력)

유닛소개



향후계획

- 건물마다 기능 추가
- 생산기능 구현
- 게임 시작화면 추가