공개SW 프로젝트

AOS 장르 온라인 게임 제작

2조

2015112119 컴퓨터공학과 이현재 2015112084 컴퓨터공학과 조재권 2015112121 컴퓨터공학과 최성준



- 01 서론 _{AOS장르 소개}
 - 02 본론 1 _{주제 선정이유와 목표 소개}
 - 03 본론 2 _{1주차의 기록}
- 04 계획 _{다음주 계획 소개}

AOS장르 소개 1. 人 是





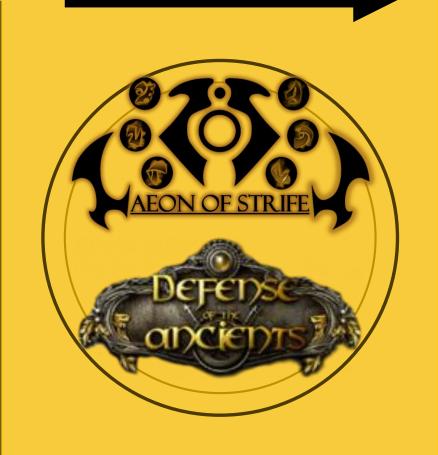


AOS 장르란? - 유래와 발전

시작

정식게임 X

제작 tool을 이용한 유저 맵 출신



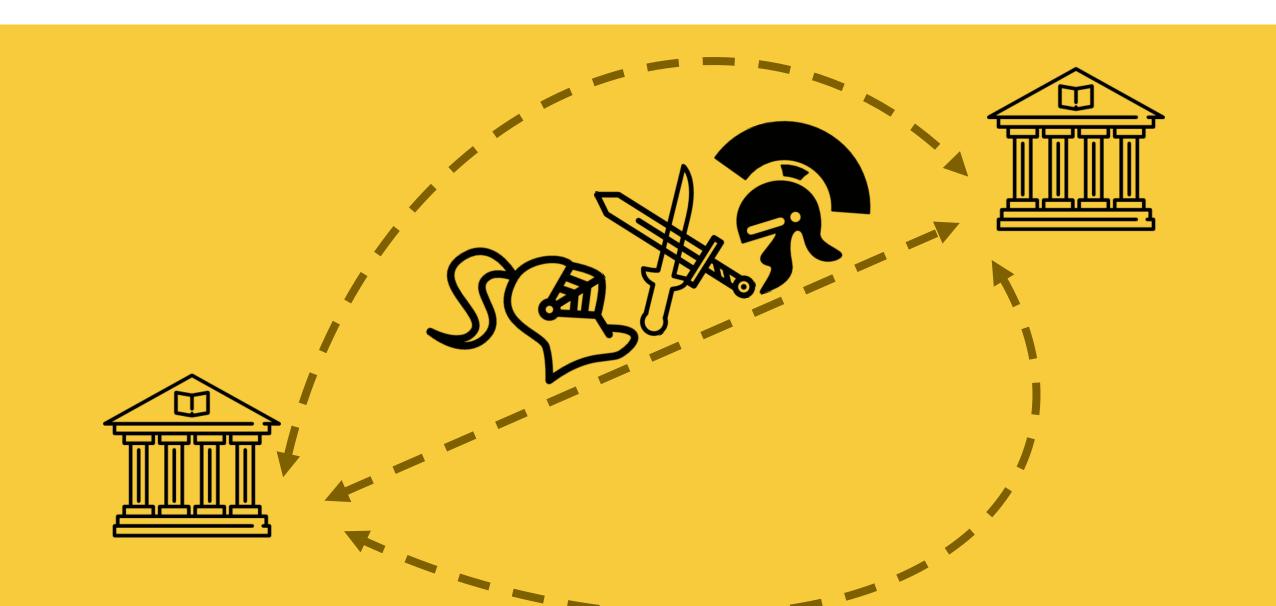
발전

많은 인기 GET

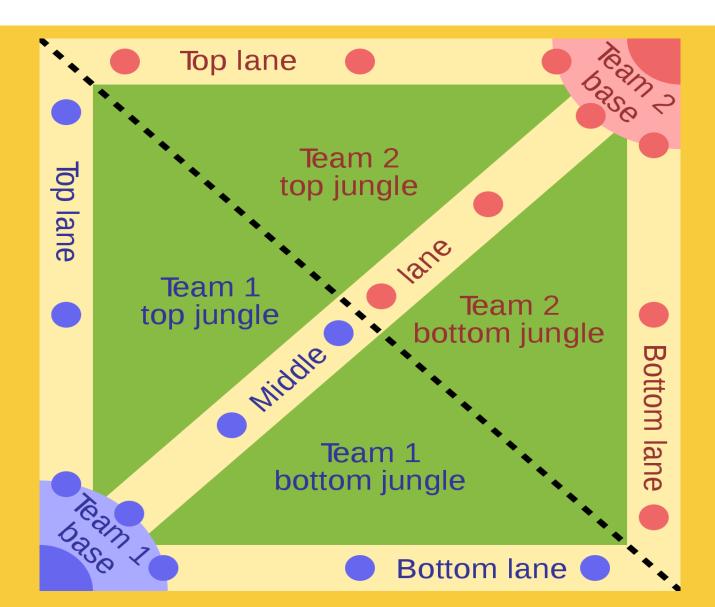
정식 게임화

게임의 장르화





AOS 장르란? - 진행





AOS 장르란? - 대표 예시







ONE

Defense of the 의 정식 게임화 Ancient

2019년 3월 동시접속 플레이어 100만명 달성 **TWO**

미국 RIOT GAMES 09년 서비스 시작

2018년 3월 동시접속 플레이어 775만명 달성

리그 오브 레전드

THREE

해외 AAA급 게임사 블리자드

유저 맵의 시초

자사 게임 캐릭터들로 AOS 장르 게임 제작

히어로즈 오브 더 스톱

DOTA

주제 선정 이유

ر. - <u>부</u>

과제 목표 소개



과제 목표 - 기술 설명





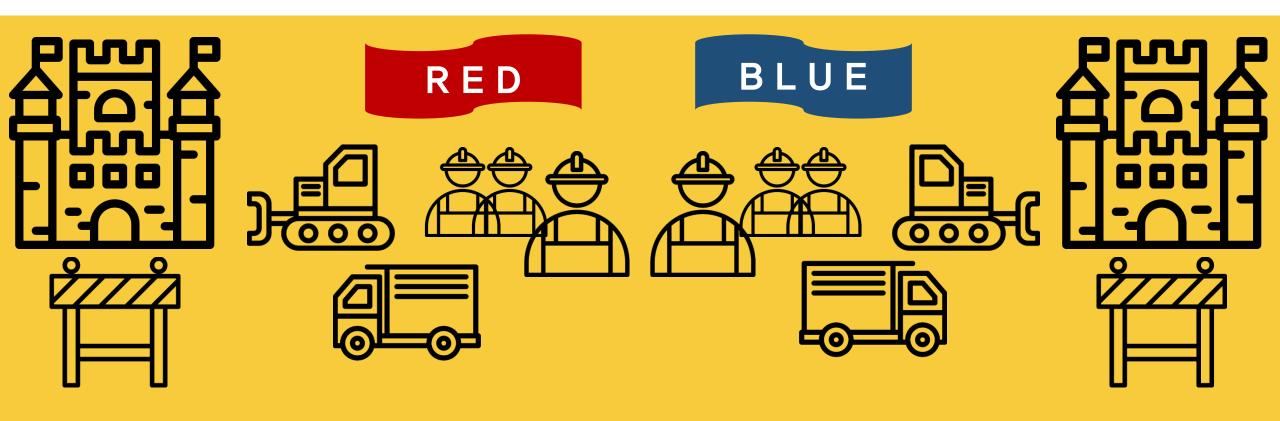
과제 목표 - 구체적인 게임 개관

BAOS Building AOS

자체 엔진 & 새로운 장르 개발



과제 목표 - 구체적인 게임 개관



기존의 AOS 시스템 * 건축 시스템



과제 목표 - 구체적인 게임 개관





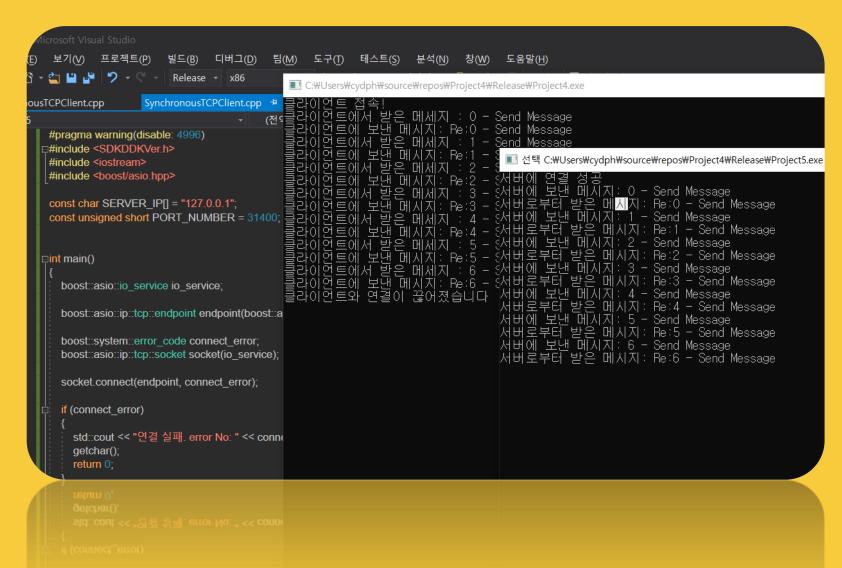
진행 상황 - 1주차의 기록

오픈소스 Boost Asio

https://www.boost.org/



Boost.Asio를 이용한 비 동기 네트워크 구현완료





제작 도구 Direct SDK - DXUT

Microsoft DirectX SDK (June 2010) Installation Folder DecalTessellation11 (June 2010) All Areas 🗸 Choose the folder where files should be installed This sample, contributed by AMD, presents a technique for applying tessellation with displacement mapping using decals. Given an arbitrary mesh, the sample uses a ray cast to find the location of where a ray from the eye point intersects the mesh. A decal is placed at the intersection and the mesh is rendered with tessellation so that the triangle sort by density is high enough for accurate displacement mapping. One possible use for this technique is to represent realistic looking 3D damage on objects Date 🗸 32-bit Executable 64-bit Executable Documentation Install Project This folder will be used to install the Microsoft DirectX SDK (Auto-launch documentation DynamicShaderlinkageFX11 (*** (June 2010) new beginner sample This Direct3D 11 sample shows using High-Level Shader Language (HLSL) and Effects 11 with dynamic shader linkage. To use this folder (recommended), click Next. If you would p folder, click Browse and select the folder of your choice. 32-bit Executable 64-bit Executable Documentation Install Project FluidCS11 C++ (June 2010) This sample shows how to implement a Smoothed Particle Hydrodynamics Fluid simulation using Compute Shader 32-bit Executable 64-bit Executable Documentation Install Project Tutorial 01: Direct3D 11 Basics (June 2010) new beginner tutorial In this first tutorial, we will go through the elements necessary to create a minimal Direct3D 11 application. Every Direct3D 11 application must have these elements to Destination Folder function properly. The elements include setting up a window and a device object then displaying a color on the window ₩Program Files (x86)₩Microsoft DirectX SDK (June Documentation Install Project Tutorial 02: Rendering a Triangle (June 2010) In the previous tutorial, we built a minimal bare bone Direct3D 11 application that outputs a single color to the window. In this tutorial, we will extend the application to

취소

DirectX Sample Browser (June 2010)

< 뒤로(B)

다음(N) >

DirectX SDK DXUT 설치완료

다음주계획

3. 계호



Boost Asio 구현 방법 연구

유저 뷰(User View) 카메라 구현

이미지 출력



THANK YOU