# 필요성

## 연구목적

현재 배틀그라운드나 포트나이트 등의 3인칭 슈팅게임들이 여전히 가장 큰 유저풀을 가지고 있고 최근 스플래툰 2도 새로 대규모 DLC를 출시하며 콘솔 시장에서도 짧고 빠르게 결과를 낼 수 있는 TPS 장르 게임들이 유저가 오래 시간을 투자해야 하는 RPG 장르들에 비해 각광받고 있습니다. 따라서 짧은 시간 내에 여러 번 반복해서 즐길 수 있는 TPS 장르 게임을 개발할 수 있어야 한다고 생각하여 이번 종합설계 연구목적으로 정하였습니다.

또는 완성도 높은 비주얼을 위해서 알아야 할

## 게임소개 및 특징

주요 플레이는 플레이어가 스스로 사용할 스킬과 무기를 정하고 매치로 들어가면서 시작합니다. 각 플레이어는 아군과 협력하고 적군을 견제하여 먼저 목표지역을 점거하고 점령 포인트를 먼저 가득 채운 팀이 승리하게 됩니다.

## 게임방법

플레이어가 처음 접속하면 준비실에 들어가게 되며 여기에서 자신이 사용할 스킬과 무기를 선택하고 매치에 들어갈 수 있습니다. 매치를 시작하게 되면 플레이어는 키보드와 마우스를 사용하여 스킬과 일반공격을 사용할 수 있고 승패가 결정되면 결과창으로 넘어가 해당 라운드의 여러가지 지표들을 보여준 뒤 다시 준비실로 돌아가게 됩니다.

필요한 이미지 자료: EnterRoomScene 스킬 정하는 장면, PlayScene 가만히 서있는 장면? MatchingScene 매칭장면, ResultScene 결과창

# 접근방법

## 개발환경

다이렉트X 12를 사용

PC 플랫폼 Win 10 OS

## 개발방법

## 제한요건

# 이득

## 기술적 요소

## 중점 연구분야

신재욱:

그래픽 파트와 렌더링 파트를 병행하여 메쉬의 재질과 다양한 텍스처 등을 사용하며 쉐이더 코드를 작성하여 원하는 느낌의 씬 연출하기.

UV 매핑을 이용하여 원하는 느낌의 이펙트 제작하기

손준혁:

IOCP 모델을 사용한 서버?

## 타 게임과의 비교

## 개발일정 및 구성원 역할 분담