



배틀 아레나 제안서

2014180038 정명준
2015156002 김근우

게임공학과



목차

CONTENTS

01

연구목표

- DX12을 이용한 게임 개발
- IOCP 서버 구현
- 클라우드 게이밍 구현

02

게임소개

- 장르
- 게임 컨셉
-

03

중점연구

- 클라우드 게이밍

04

개발일정

- 역할분담 및 개발환경
- 개인별 개발 준비 현황
- 개발일정

연구목표

① DX12을 활용한 게임 개발

프레임 캡처를 통한 스트리밍 인코딩 & 디코딩 구현

② IOCP 서버 구현

IOCP를 사용하여 스레드를 효율적으로 사용하는 서버 구현

③ 클라우드 게이밍 구현

서버에서 렌더링까지 처리하여 영상으로 전송한다

게임소개

장르	게임 당 접속인원	조작방법
슈팅	4명	키보드 - 이동/스킬
시점	2:2 팀 대결	마우스 - 공격
타입		

장르 선정 이유

시장 분석

1. 짧은 플레이 타임
2. 타인과의 경쟁
3. 슈팅 장르가 강세

01 지난 10년간 국민들의 여가시간과 여가비용은 어떻게 변화했을까요?



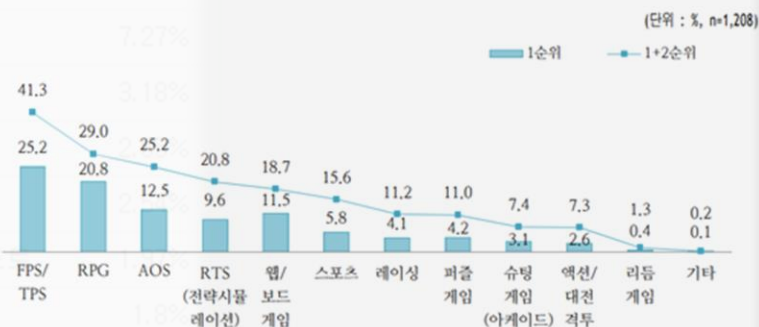
게임순위

2019년 9월 6일

순위	게임정보	점유율
1	리그 오브 레전드	44.34%
2	배틀그라운드	11.27%
3	오버워치	7.27%
4	피파온라인4	3.18%
5	서든어택	2.52%
6	메이플 스토리	2.08%
7	스타크래프트	1.87%
8	월드 오브 워크래프트	1.56%
9	로스트아크	1.55%
10	던전앤파이터	1.55%

【그림 3-26】 PC 게임 주 이용 장르

문) 주로 이용하시는 PC 게임 장르를 말씀해 주십시오.



【표 3-37】 응답자 특성별 PC 게임 주 이용 장르

(단위: %, 1+2순위 응답)

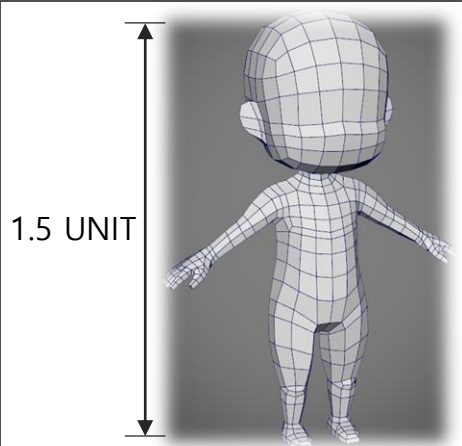
구분			보기항목												
응답자 특성		사례 수 (명)	FPS/ TPS	RPG	AOS	RTS (전략 시뮬 레이션)	웹/ 보드 게임	스포츠	레이싱	퍼즐 게임	슈팅 게임 (아케 이드)	액션/ 대전 격투	리듬 게임	기타	
전	체	(1,208)	41.3	29.0	25.2	20.8	18.7	15.6	11.2	11.0	7.4	7.3	1.3	0.2	
성별	남성	(809)	44.2	29.7	31.1	24.2	13.8	19.9	8.7	4.7	4.8	7.3	0.9	0.0	
	여성	(399)	35.5	27.8	13.3	14.1	28.5	6.8	16.2	23.6	12.7	7.2	1.9	0.7	
연령별	10대	(260)	67.7	25.0	40.9	7.2	6.9	14.6	14.7	4.0	7.3	2.3	2.9	0.8	
	20대	(315)	48.0	33.0	32.0	20.7	6.5	14.8	12.5	6.8	7.1	8.6	1.5	0.2	
	30대	(269)	36.0	39.1	19.6	30.4	12.5	18.7	7.8	8.1	7.5	9.9	1.0	0.0	
	40대	(200)	28.6	29.8	15.4	30.5	27.7	15.7	9.1	16.7	8.1	9.4	0.3	0.0	
	50대	(140)	13.2	12.6	10.3	18.0	52.1	14.8	12.4	28.7	8.2	6.9	0.0	0.0	
	60 ~ 65세	(25)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	3.9	3.1	20.4	0.0	0.0	0.0	0.0	

주) 60 ~ 65세 연령층은 사례 수가 과소하여 분석 대상에서 제외함.

한국콘텐츠진흥원 - "2018 게임이용자 실태조사" 중
게임 분야별 이용 현황 및 특성

게임 컨셉

플레이어



특징

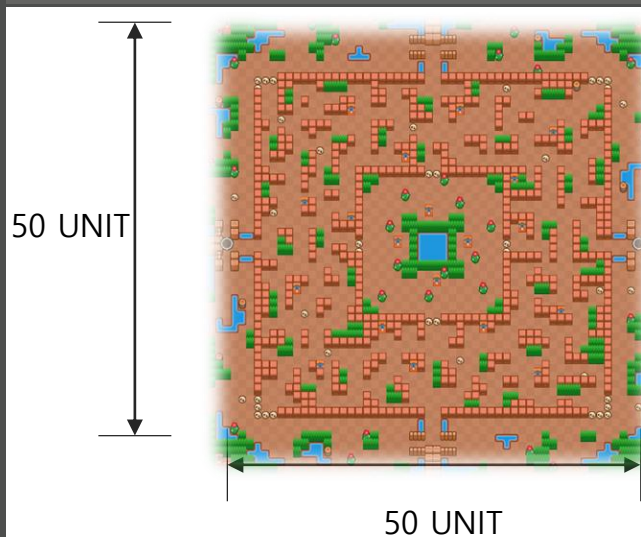
총 4가지 종류의 캐릭터

각 캐릭터별로
특수 스킬이 존재

가능한 액션

걷기, 뛰기, 활강, 공격, 피격

아레나 필드



특징

필드 외곽으로부터 30초마다 1UNIT씩
필드를 좁혀오는 가스 발생
필드 곳곳에 아이템 랜덤 드랍

※ 1UNIT : 1m

아이템



특징

습득한 플레이어를 강화
0.5 X 0.5 X 0.5 UNIT

캐릭터

검사

HP: 100



쇼크웨이브
전방 3UNIT까지 검기를 날리는 스킬
쿨타임: 4초, 데미지: 30

광전사

HP: 150



분노의 포효
8초동안 공격속도가 1.5배 증가
쿨타임: 18초

도적

HP: 100



은신
10초 동안 은신
단, 적 근처에 접근하면 은신 자동해제
쿨타임: 20초

치유사

HP: 80



신성한 성역
10초 동안 유지되는 반경 4UNIT의 성역 소환
성역 내의 캐릭터는 1초당 15씩 체력회복
쿨타임: 20초

아이템

무기



10초간 공격력 증가

막대기



10초간 이동속도 증가

갑옷



10초간 방어력 증가

양머리



체력 30 회복

연구목표

① DX12을 활용한 게임 개발

프레임 캡처를 통한 스트리밍 인코딩 & 디코딩 구현

② IOCP 서버 구현

IOCP를 사용하여 스레드를 효율적으로 사용하는 서버 구현

③ 클라우드 게이밍 구현

서버에서 렌더링까지 처리하여 영상으로 전송한다

클라우드 게이밍

서버에서 렌더링까지 처리, 영상을 스트리밍
유저는 스트리밍을 통해 원격으로 플레이

기대 효과

실행에 앞서 게임 설치를 할 필요가 없음
유저는 최신 업데이트를 유지할 필요가 없다

기존 리모트 플레이와의 차이

리모트 플레이는 1머신 1유저 서비스
클라우드 게이밍은 1머신 다유저 서비스 가능

03

클라우드 게이밍 상용 서비스



일반 개발자에게 SDK를 공개하지 않음

클라우드 게이밍 상용 SDK 현황

Apply now to become a Stadia developer.

Thank you so much for your interest in Stadia! We're excited to learn more about you and your team. Please fill out the form below and we'll be in touch with any next steps to get you up and running as an official Stadia game developer.

Please keep in mind that we will be rolling out development kits to a select number of developers in Summer 2019 and beyond. And if you're interested in signing up for Stadia Partners, please be sure to check the specific link below on this application form.

Before applying, you will need the following:

- If you are based in the US, a corporate entity and an Employer
- A company domain email address (Gmail, Hotmail, etc. are not accepted)

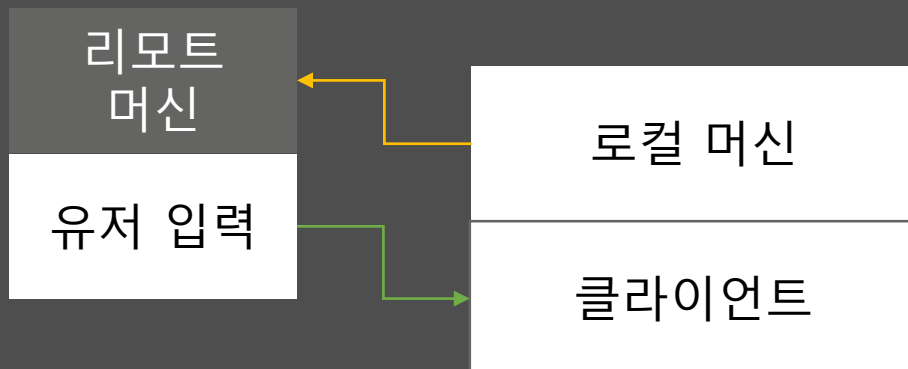
Prerequisites

A Xbox Development Kit, connected to the Internet.



03

리모트 플레이 구조

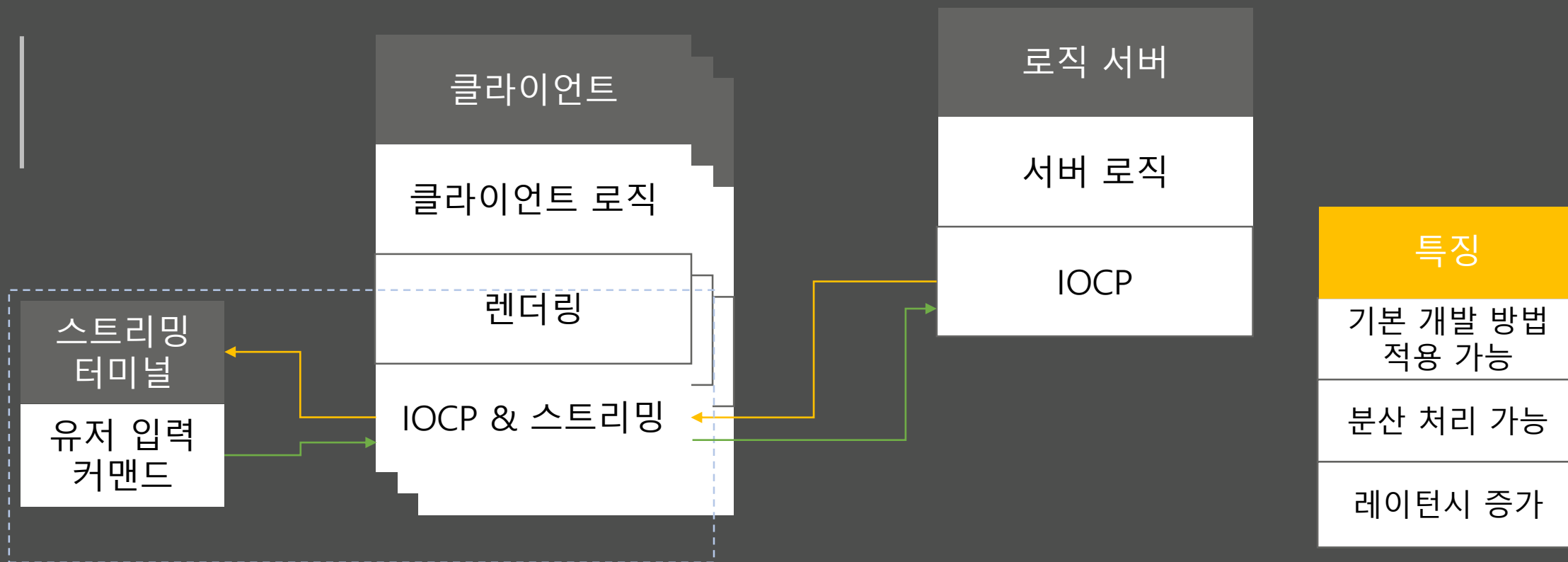


특징

하나의 머신에
한 명의 유저만
접속 가능

03

클라우드 게이밍 구조



역할분담 및 개발환경

정명준	김근우	
프레임워크 제작 애니메이션 컨텐츠 이벤트	IOCP 서버구축 이벤트 처리 스레드 간 동기화	
		VCS
		Git
공동 개발	플랫폼	SDK
클라우드 게임 스트리밍 영상 전송 프로토콜 최적화	PC	DirectX 12 FFMPEG Media foundation FBX SDK
	IDE	
	VisualStudio 2019	

개인별 준비현황

정명준

DirectX	서버	컨텐츠 리소스
3DGP 수강 - 기본지식 습득 MSDN을 통한 프레임워크 분석	게임서버프로그래밍 수강을 통해 TCP/IP, IOCP 등 기본지식 습득	모델 임포트를 위한 FBX SDK 라이브러리 분석

김근우

DirectX	서버	클라우드 게이밍
3DGP 수강 - 기본지식 습득 MSDN을 통한 프레임워크 분석	게임서버프로그래밍 수강을 통해 TCP/IP, IOCP 등 기본지식 습득	WMF / ffmpeg 등 멀티미디어 라이브러리, 실시간 스트리밍 서비스 분석을 통해 영상처리, RTP 등 지식 습득

항 목		1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월
클라이언트	프레임워크 제작	■	■	■	■	■			
	렌더링 후처리				■	■	■		
	애니메이션		■	■	■				
	컨텐츠 이벤트	■	■		■	■	■	■	■
서 버	IOCP 환경 구축	■	■	■	■		■	■	■
	쓰레드 이벤트		■	■	■	■	■		
	동기화			■	■	■	■	■	■
클라우드 게임 스트리밍	스크린샷 캡처	■	■						
	이미지 전송	■	■	■					
	프로토콜 최적화		■	■	■	■	■		



감사합니다.

THANK YOU.

참고자료 및 사진출처

EX

게임 소개

2016년 국민 여가 활동 조사결과 - https://www.mcst.go.kr/kor/s_notice/press/pressView.jsp?pSeq=15834

레벨 디자인

Idle human model - <https://www.pinterest.co.kr/pin/473300242087481818/>

배틀라이트 로얄 이례적인 아이템 - <https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1512588>

브롤스타즈 맵 갤러리 - https://pixelcruX.com/Brawl_Stars/Map_Designer/#Most_Liked

Polygon Fantasy Pack - <https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/humanoids/polygonal-fantasy-pack-133042>

클라우드 게이밍 서비스 현황

스타디아 로고 - https://www.underconsideration.com/brandnew/archives/new_logo_for_google_stadia.php

스타디아 가입 신청 사이트 - <https://stadia.dev/apply/>

xCloud 로고 - <https://www.neogaf.com/threads/microsoft-wants-to-be-the-netflix-of-gaming.1471345/>

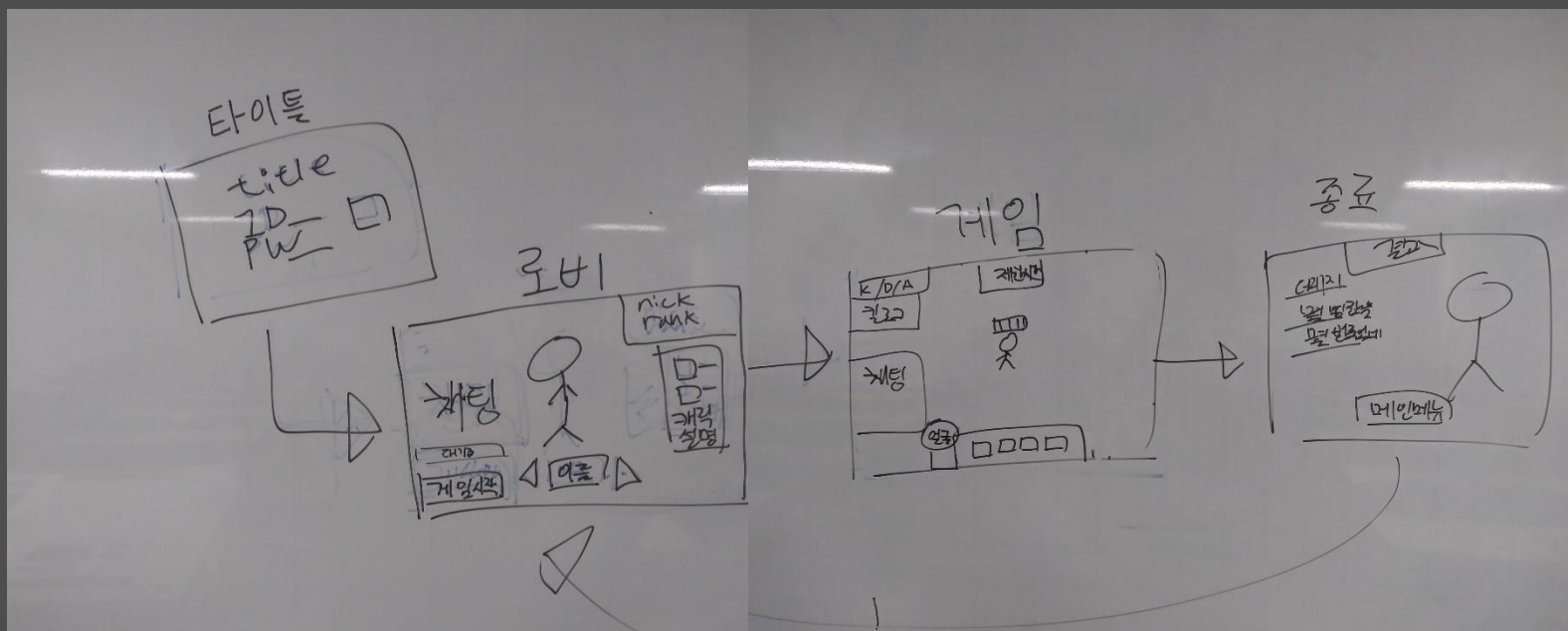
Xbox개발킷 이미지 - https://www.reddit.com/r/xboxone/comments/5dfhq1/xbox_one_s_development_kit_xdk/

Xbox streaming guide - <https://docs.microsoft.com/ko-kr/gaming/game-streaming/get-started/stream-your-game>

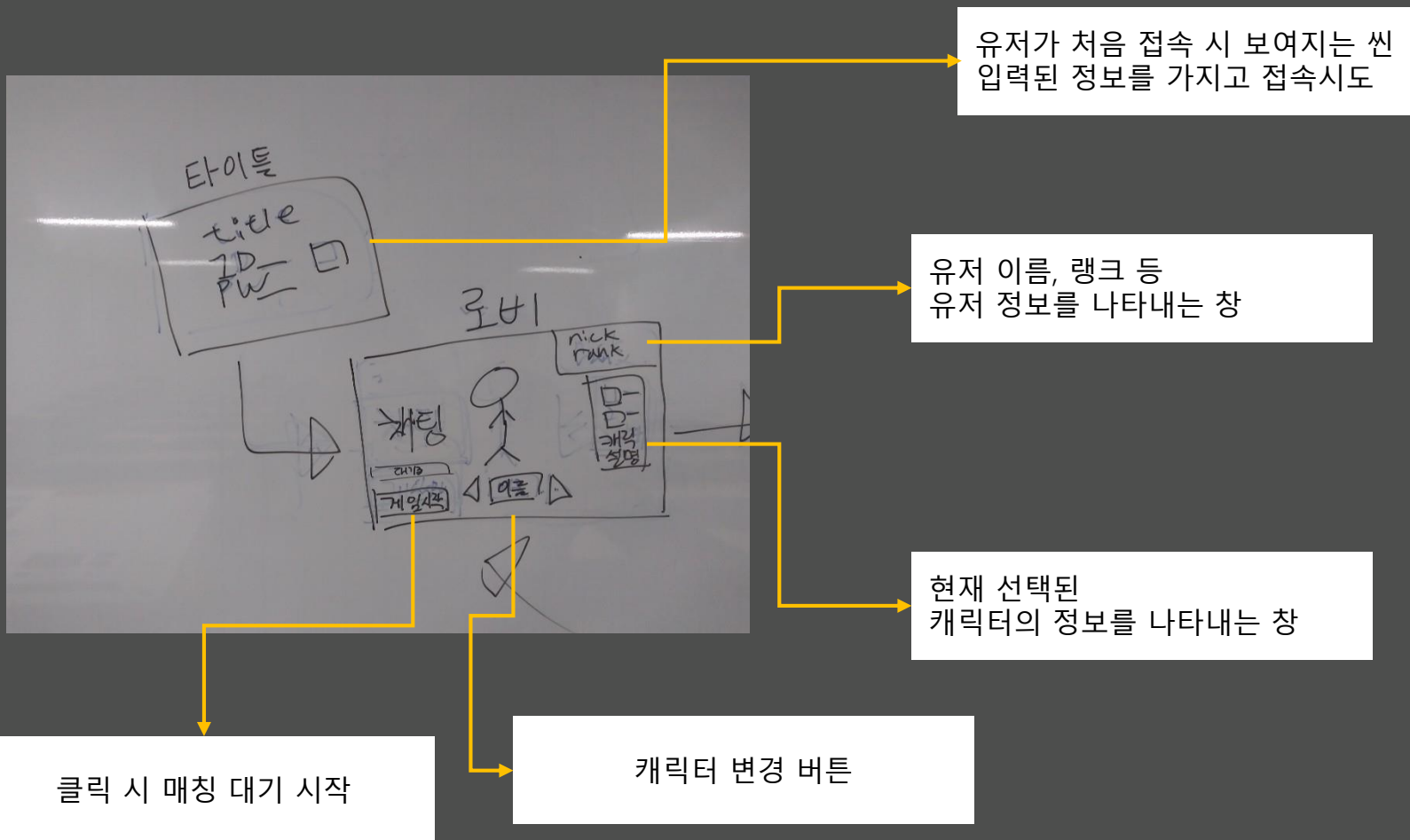
리모트 플레이 구조

플레이스테이션 리모트 플레이 - <http://mave.hateblo.jp/entry/2017/08/30/212807>

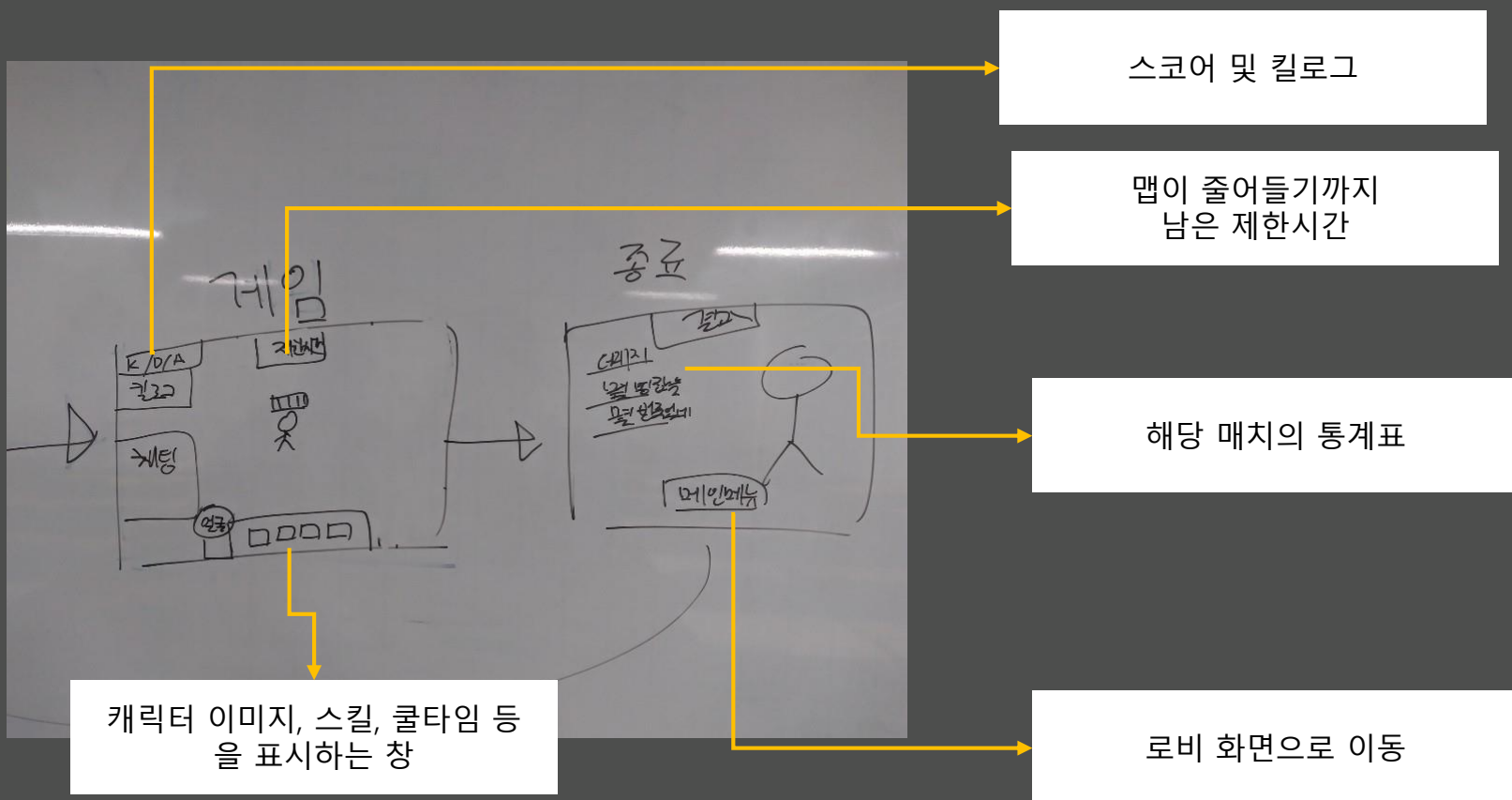
게임 흐름도



게임 흐름도 - UI



게임 흐름도 - UI



개발 로드맵

클라이언트

FBX 모델 렌더

DirectX 12
FBX 파일 импорт 및 렌더링

애니메이션

모델 애니메이션 적용

프레임워크

클라이언트 개발 시작

서버

프레임워크

IOCP를 활용한
기초 프레임워크 제작

이벤트 처리

충돌, 시야 처리 등
다양한 이벤트 처리

동기화

스레드 간 동기화 해결

클라우드 게이밍

프레임 캡처

Present 직전 백버퍼 취득
및 이미지 파일화

이미지 전송

캡처 이미지를
원격 클라이언트에서 실행

최적화

영상 인코딩 등
네트워크 최적화 시도