

배틀아레나

게임공학부

지도교수 : 김경철 교수님

김근우, 정명준

개발배경

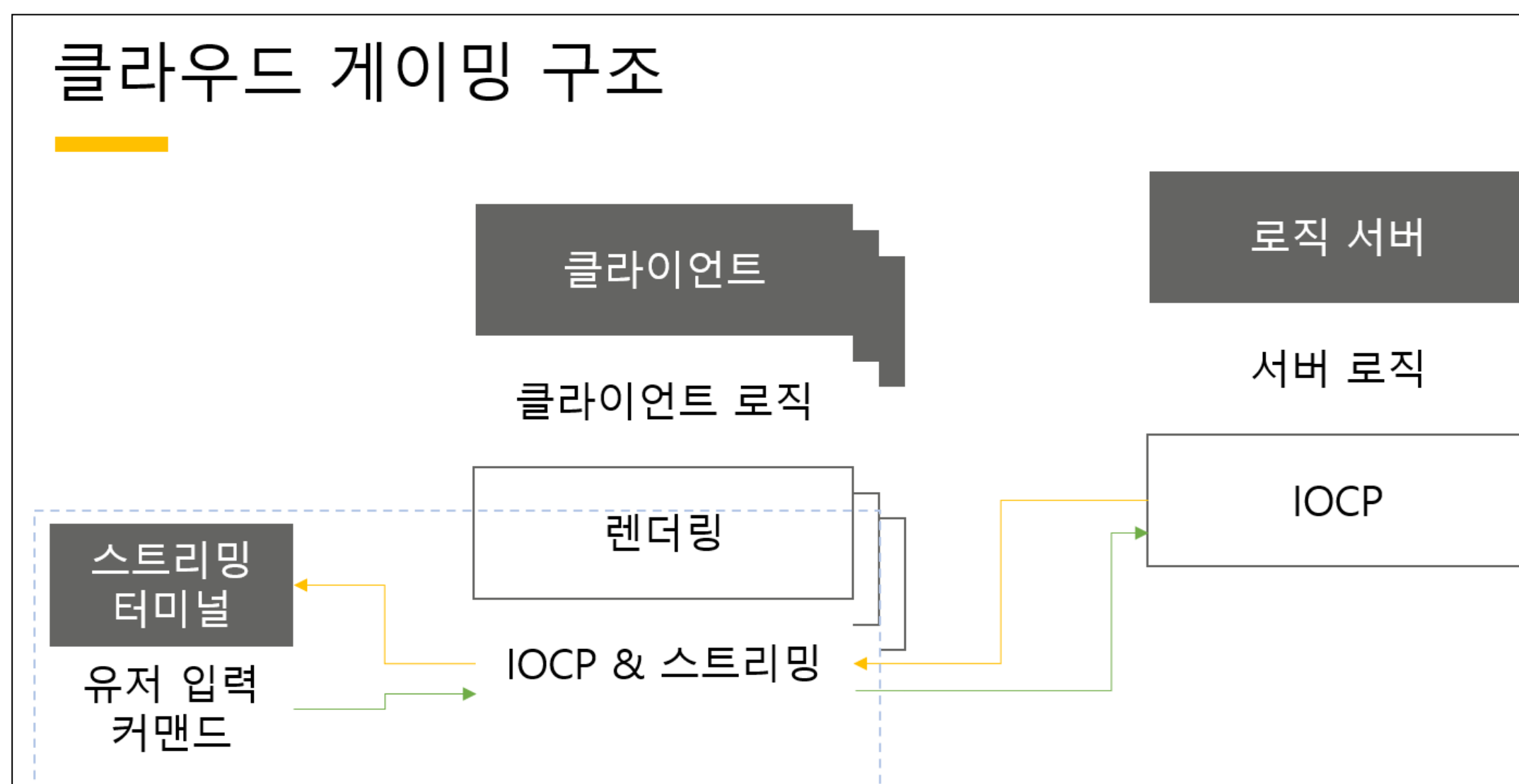
- 여가 시간의 감소로 짧은 시간 안에 즐길 수 있는 게임들이 선호되는 경향을 보인다. 분석에 따라 장르를 캐주얼 슈팅으로 선정하였다.
- 기술의 발전과 함께 클라우드 게이밍이 성장하고 있다. 고 사양의 기기 없이 게임을 즐길 수 있는 클라우드 게이밍은 다양한 플랫폼이 있으나 SDK가 공개되어 있지 않다. 이에 프레임워크를 직접 구현해보는 것을 목표로 한다.

개발목표 및 내용

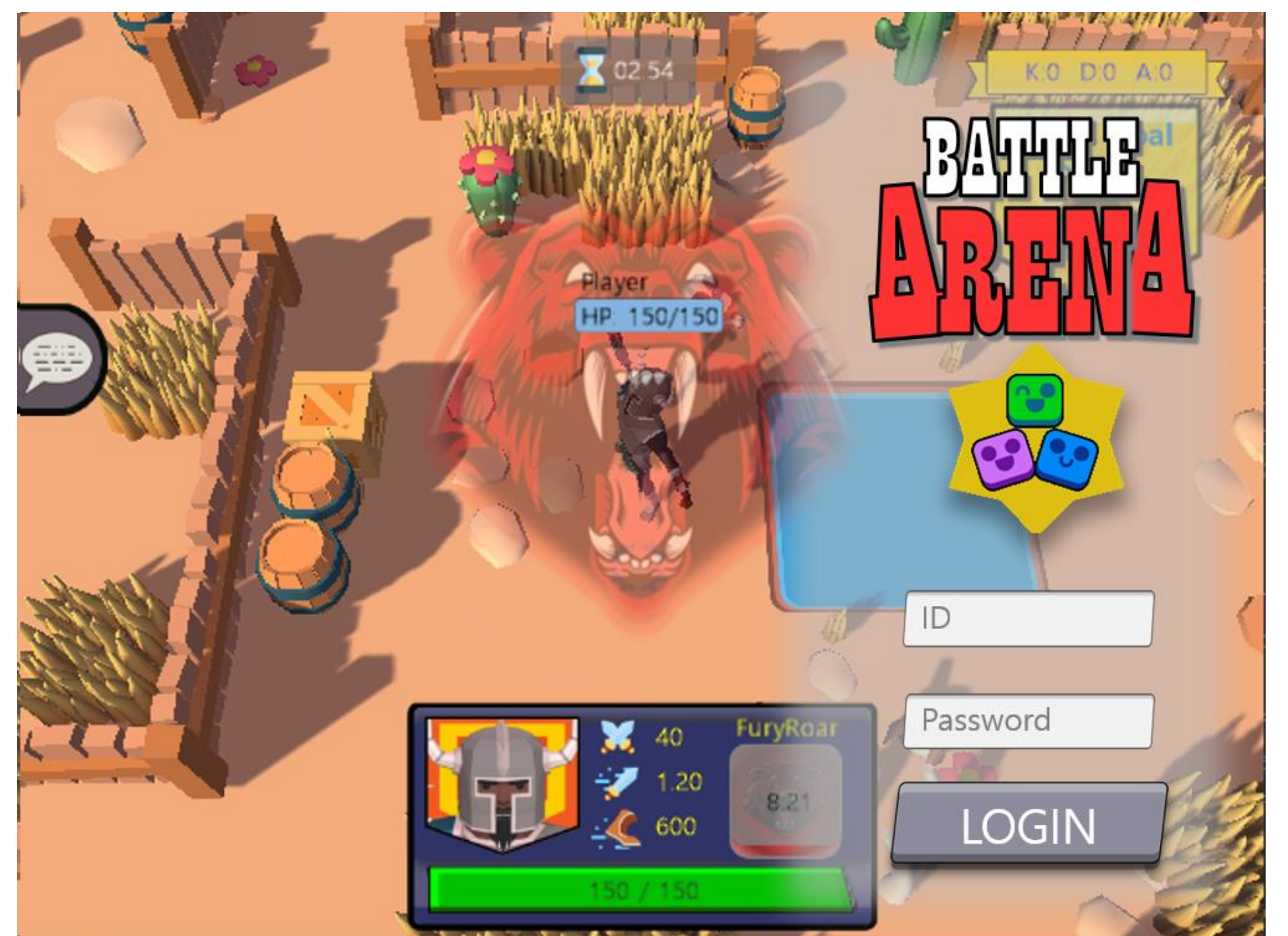
- 다양한 게임에 대응할 수 있는 터미널, 스트리밍 서버로 구성된 범용성 있는 프레임워크 제작.
- DirectX 12를 사용한 클라이언트 개발, 스트리밍 서버의 규격에 맞춰 게임을 하나의 오브젝트로 객체화.
- IOCP를 활용한 스트리밍 및 게임 서버 개발

개발결과

클라우드 게이밍 구조



▶ 프레임워크 구조



▶ 적보다 먼저 목표를 달성하면 승리한다.

기대효과 및 시장성

- 게임당 플레이 시간을 짧아 시간이 많지 않은 유저들이 쉽게 접할 수 있다.
- 연산이 서버에서 진행되므로 유저는 고 사양의 디바이스가 필요하지 않다.
- 클라우드 게이밍은 2018년 기준 6.6억 달러의 규모를 띄고있다. 구글, MS 등 많은 기업들이 시장에 진입하고 있으며, 연 평균 46.8%의 빠른 성장률을 보일 것으로 예측되는 등 성장 가능성이 크다.

“ 살아남는 자가 강한거다! ”