

# 종합설계기획안

종합설계 구상 내용 및 팀 소개

제출일 : 2021. 10.

팀원 : 김그림, 이클라, 박서버

# 종 합 설 계 기 획 안

## 1. 장르 및 컨셉

### ① 장르 : 多:多 대전 액션 게임



[참고 I] 젼 파이터(좌), 겿엠 프드(우) 스크린샷

### ② 컨셉

- 특색 있는 동물들끼리 동물의 왕이라는 타이틀을 차지하기 위해 싸움을 벌임
- 사이드 뷰 시점을 통해 보다 캐주얼 게임의 특징을 강조
- 기존의 多:多 대전 액션 게임은 팀원 간의 협동이라는 요소가 결여되어 있다고 판단  
→ 각 캐릭터별로 주된 역할을 부여하여 단순한 패싸움의 이미지를 지우는 것을 목표로 함
- 맵별로 다른 미션을 부여하고 전투에 있어서 독창적인 시스템 삽입할 예정

## 2. 개발 환경

① Visual Studio 2019

② DirectX 12 SDK

③ 3D MAX

④ ZBrush

⑤ Photoshop CS5

⑥ GitHub



[참고 II] 각 프로그램 로고

### 3. 개인별 역할 분담

#### ① 김그림

- 매쉬 디자인 및 애니메이션
- 
- 

#### ② 이클라

- 클라이언트 프레임워크 작성
- 
- 

#### ③ 박서버

- 네트워크 프레임워크 작성
- 
- 

### 4. 개발하기 위해 연구해야할 방향

#### ① 김그림

- 애니메이션 리소스 제작, 리깅, 스키닝 기술 연구
- 
- 

#### ② 이클라

- FBX SDK 연구를 통해, 게임 엔진에 적합한 포맷으로 바꾸는 Converter 구현
- 
- 

#### ③ 박서버

- IOCP 소켓 모델을 이용한 서버, 서버 동기화 작업
- 
- 
-

## 5. 종합설계의 의의, 이루고 싶은 것, 집중 분야

### ① 김그림

- 게임 그래픽 제작 과정의 전체적인 맥락을 이해
- 

### ② 이클라

- 종합설계를 통해 일정 관리와 팀워크를 경험
- 
- 

### ③ 박서버

- 현업에서 사용되는 기술들을 적용시킨 완성도 높은 게임 제작