

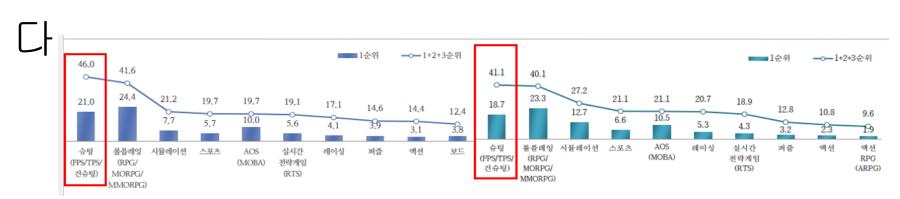
게임공학과

지도교수 :김경철 교수님

정윤제, 최은우

개발배경

- 솔로플레이어의 증가에 따른 선호도 증가했다
- 호러게임은 최근에 흥행하는 중이다
- FPS게임은 꾸준한 강세를 보이고 있다
- 좀비를 소재로 하는 게임은 항상 수요가 있



개발목표 및 내용

- 호러분위기의 서바이벌 FPS
- 혼자 즐길 수 있는 솔로 플레이 게임
- 7번의 공세를 막고 끝까지 생존하는 게임
- DirectX12를 이용하여 개발한 게임
- A*알고리즘으로 움직이는 적 구현
- Component 기반의 프레임워크 구현
- 셰이더를 기반으로 그림자 애니메이션을 구현
- FMOD를 사용하여 다양한 효과음을 추가
- 인스턴싱을 통한 최적화

개발결과



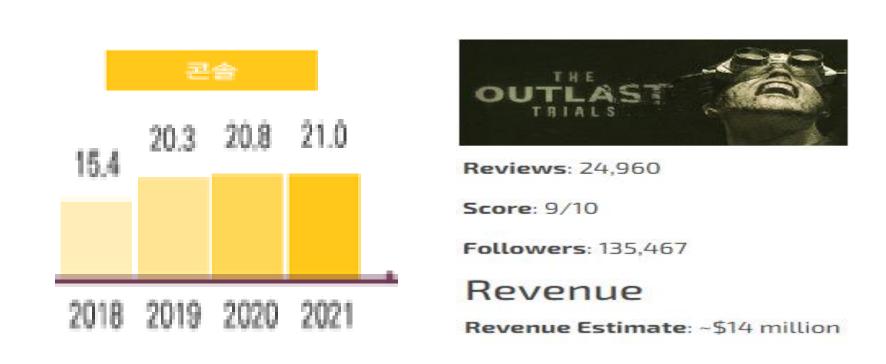
100000

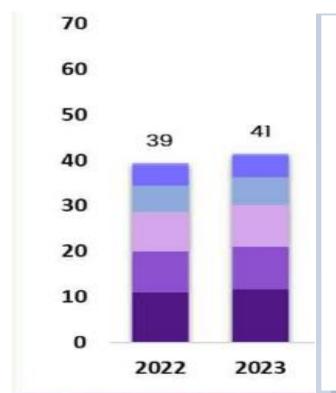
▶ 인게임 상점 화면

▶ 인게임 전투 장면

기대효과및 시장성

- 22년에는 \$39B 23년에는 \$41B로 콘솔게임 시장규모는 점점 성장하고 있다
- 18년도에 15% 였던 콘솔 유저 수가 21년에 21% 까지 증가하였다
- 호러게임 아웃라스트 트라이얼은 2달만에 한화 약140억의 수익을 내었다
- 좀비소재 게임 레지던트이블은 2018년까지 \$5.84B을 벌어드렸다.





Video games

> Zombie economy: \$2.5 billion

Zombie video games have grown into nothing short of another billion dollar business. Series of games under such franchises as "Resident Evil," "Doom," "Dead Rising," "House of the Dead," "Call of Duty" and the new wave of PC and tablet games like "Plants vs. Zombies" are worth millions of dollars.

꾸준한 강세의 FPS, 언제나 인기있는 좀비소재, 신흥강자인 호러장르와 콘솔게임!! 모든 정수의 집합체

66

필! 射! 즉! 생!

