

VoteFight 개발

게임 공학과

지도교수 : 김경철 교수님

황유림, 이시영

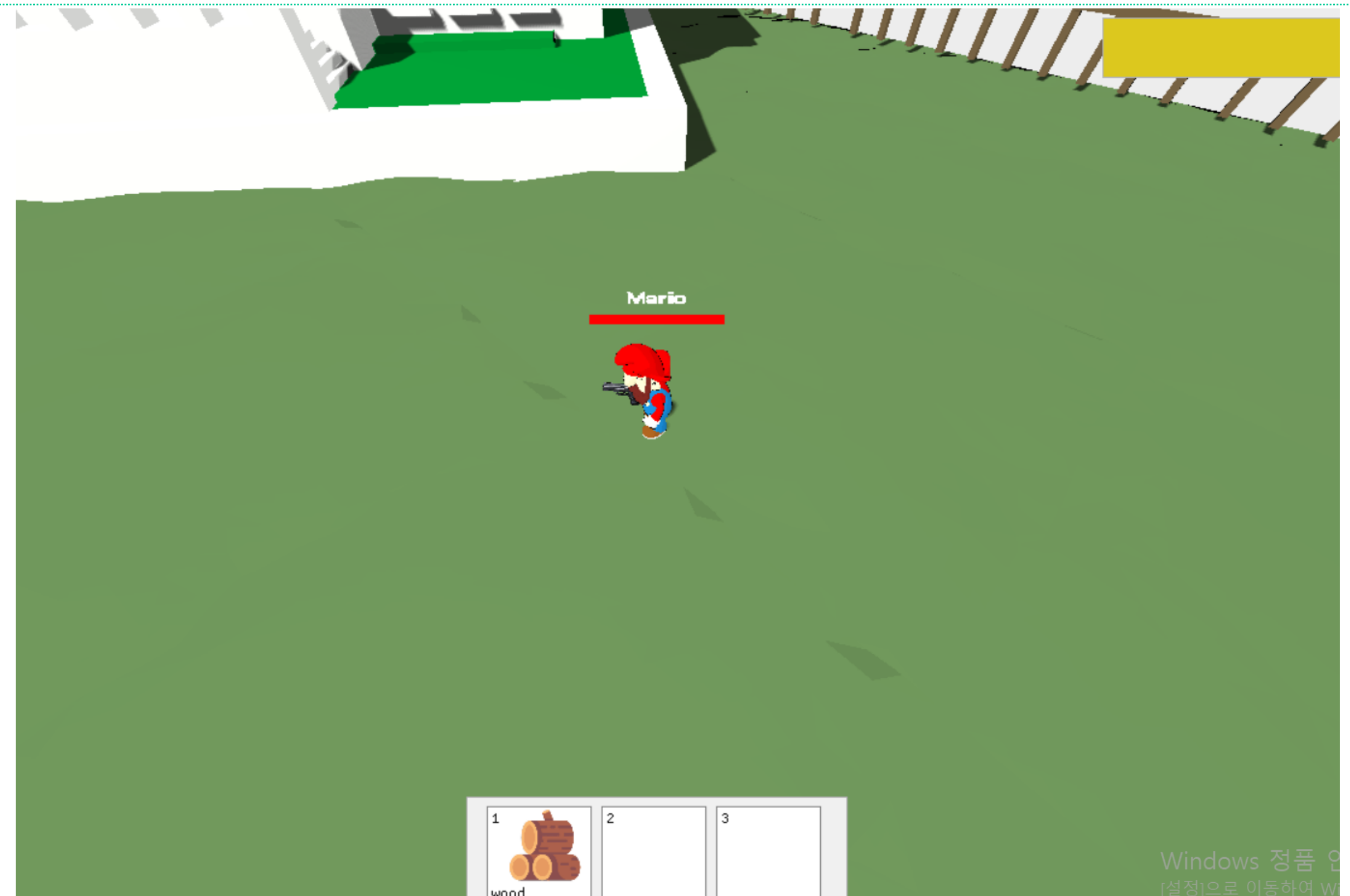
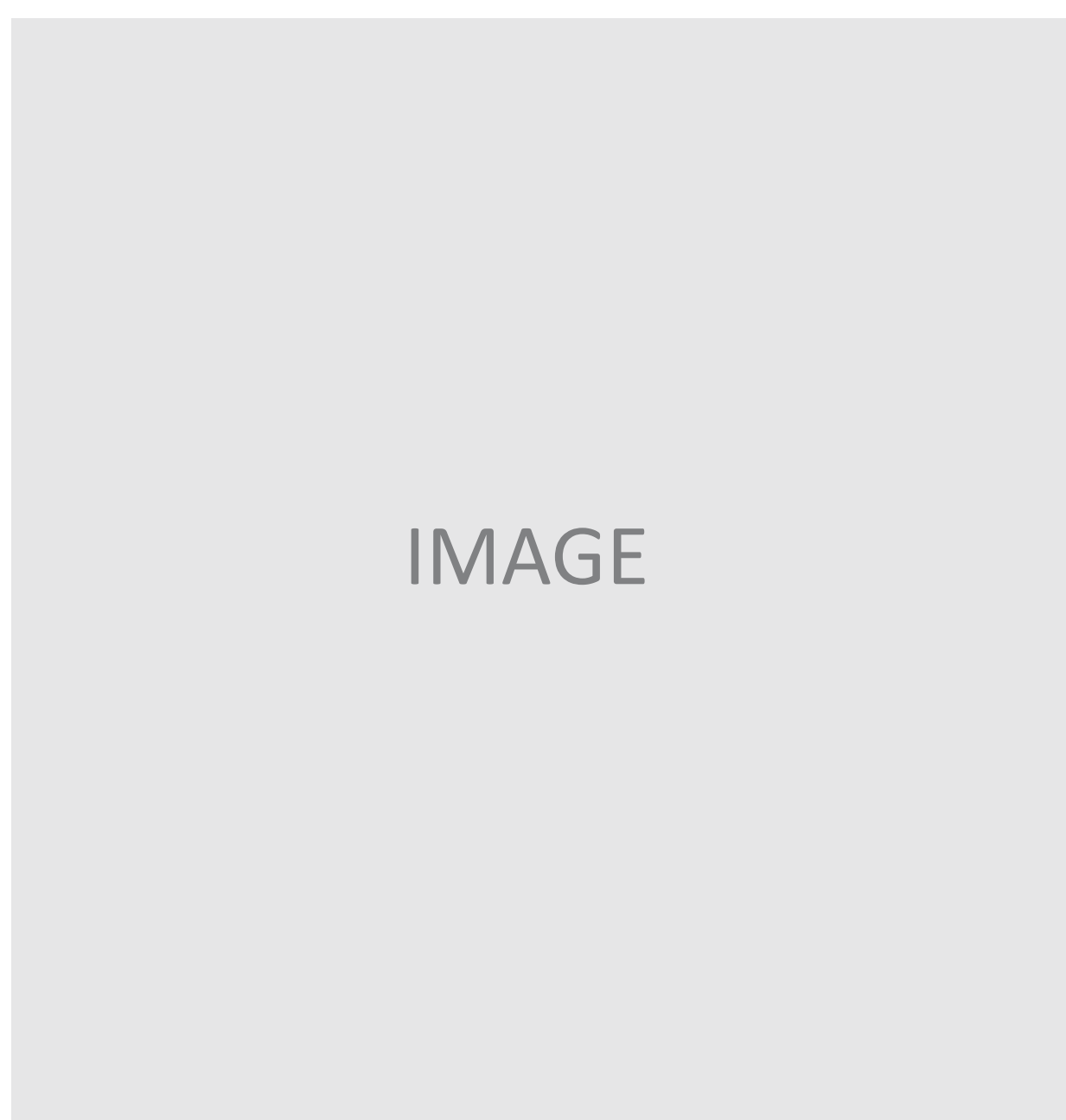
개발배경

- DirectX12를 사용한 배틀로얄 게임
- I0CP 서버를 이용한 비동기 서버
-

개발목표 및 내용

- Shadow Mapping으로 그림자 구현
- 클라이언트 시야처리, Post Processing으로 FPS 높임.
- Toon Shading을 사용한 만화같은 그래픽

개발결과



▶ 이미지 설명이 들어갑니다.

기대효과 및 시장성

- 미국 대통령 선거 기간과 맞물려 고객들의 관심을 불러올 수 있음.

“ 선거는 곧 게임! 민심을
잡아서 당선하자! ”

▶ 이미지 설명이 들어갑니다.
(사진, 도표)

▶ 이미지 설명이 들어갑니다.(도표 등)