

/ ()

1

가 가

1.

「 」

(Real-Time Strategy Simulation)

(Action Role-Playing)

(S

ight) 가

가

가,

가,

가

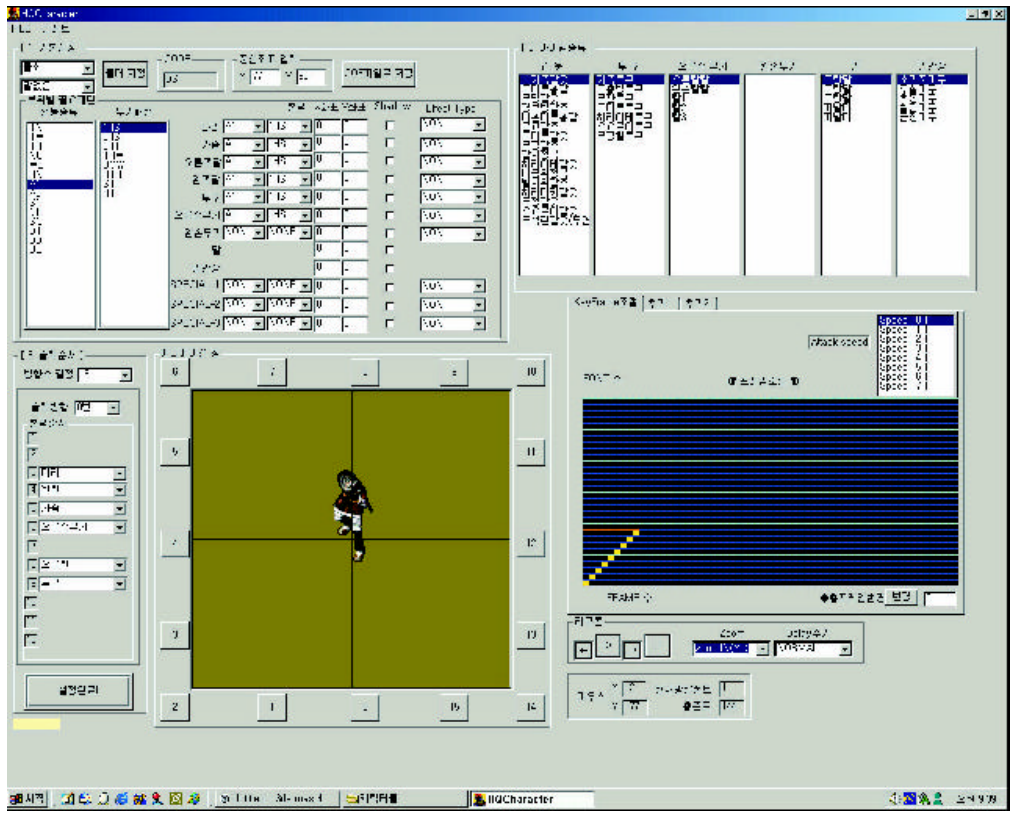
가

가

「 」

가(GB) . 가(GB) 가 ,
가
. 2
3 , 가
. 3 가
, 가 , WSB
. Weapon Sword B
, B
. 2가 가
DS ,
RH Right Hand , 1 HS(One Hand Swor d)
. A1 Attack 1 1
. 가
2 가 DS , DS
. DS RH
. WSB가
가 . 1 HS가
, 가

2.



2가

가

가

가

가

가

16

가

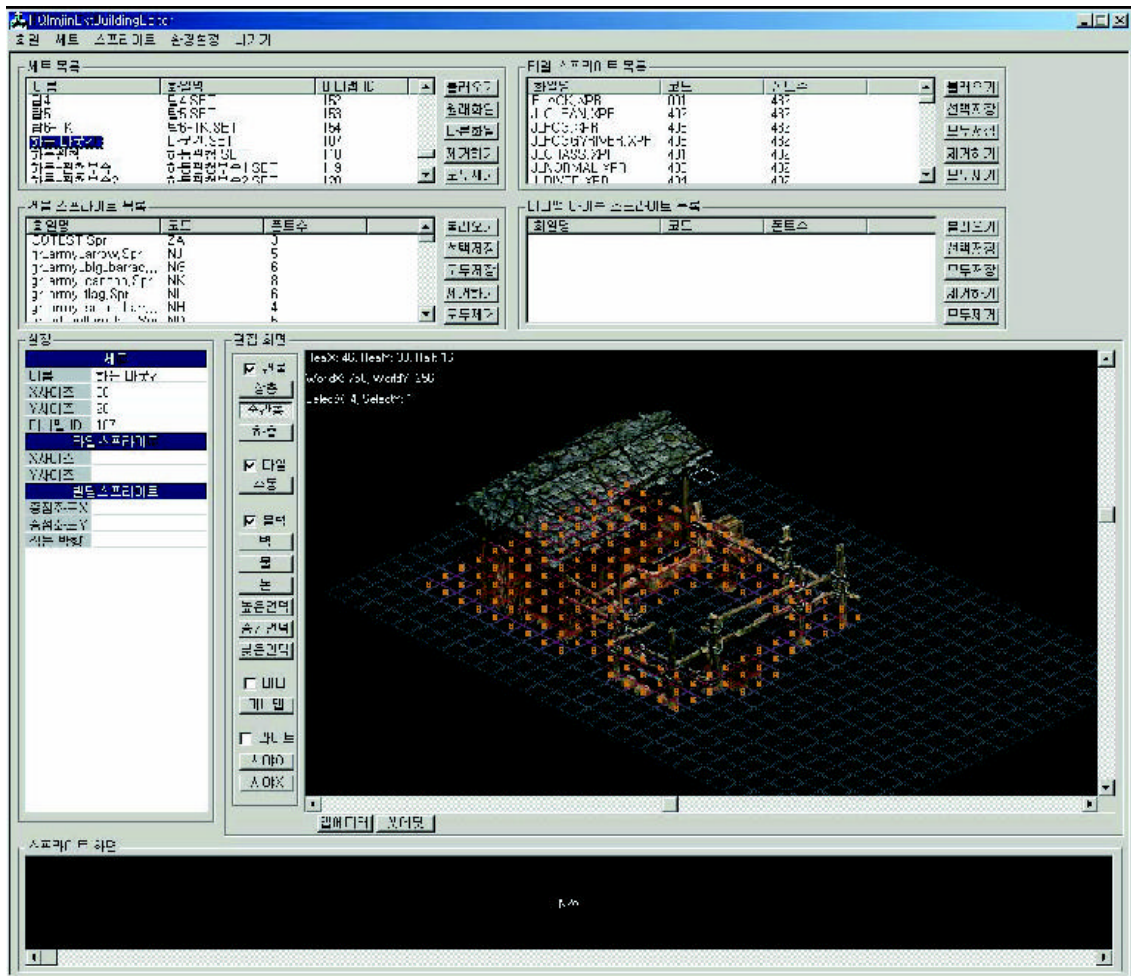
?

가

가

COF
가

3.



Isometric , 45
 가
 , 3D 가 , 「
 」 가 가
 2D ,
 가 가 가
 , 가
 10 ,
 10 ,
 , 가 ,

4.



가 . 가 , 가 ,
가

, ,
가
.
가

5.

UML(Unified Modeling Language)

 Singleton, Factory

 Proxy, State

 (Template) (Abstract)

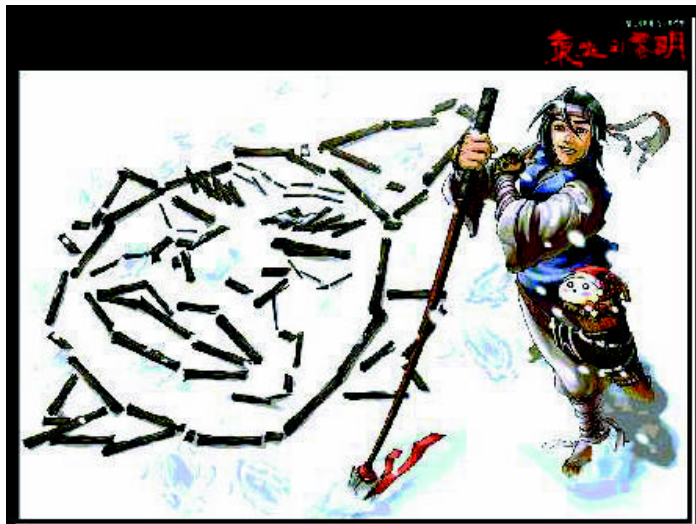
 (User Interface)

 FSM

 FSM

가

6.



7.



가 ()
 「 」 2d . 640*480 .(800 600
) 256 . 300 Mhz .

가 가 , 640 480 256

가 가 가

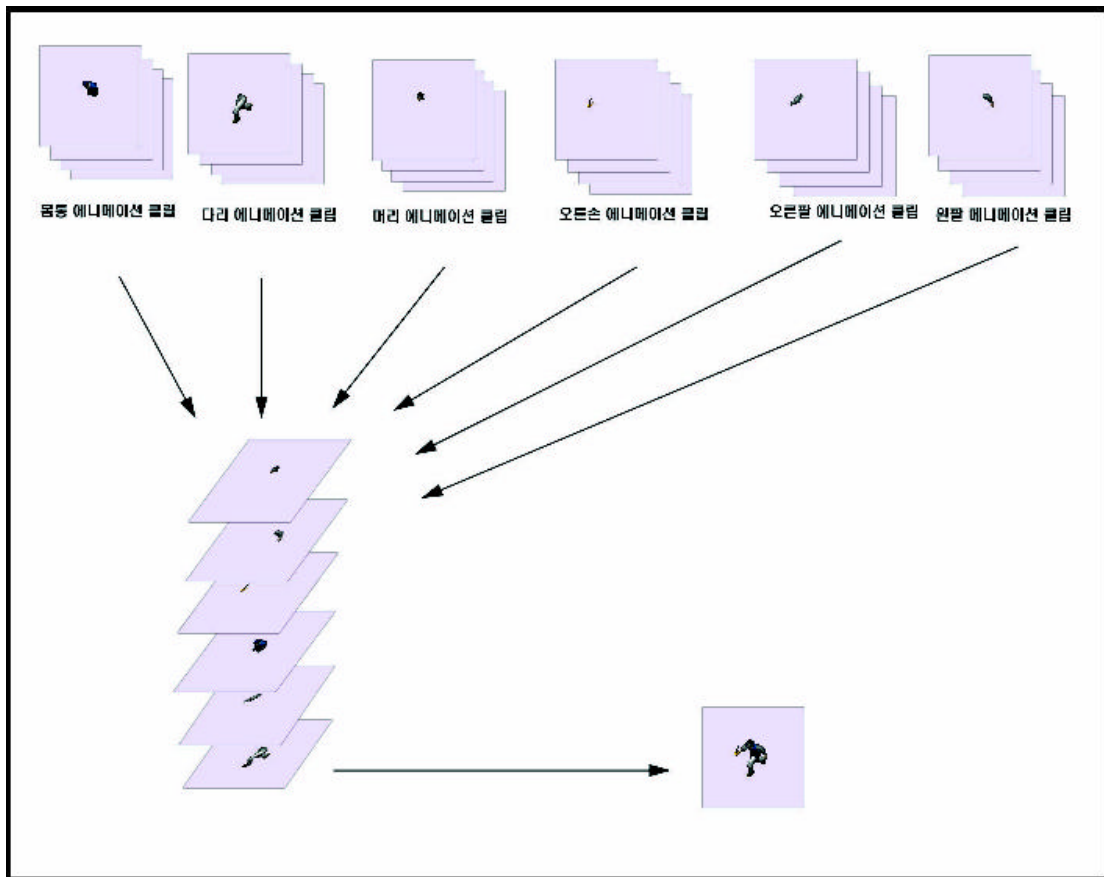
「 」 가
 , 가
 , 가

「 9」 2d
 (, , ,)
 (가 ,)

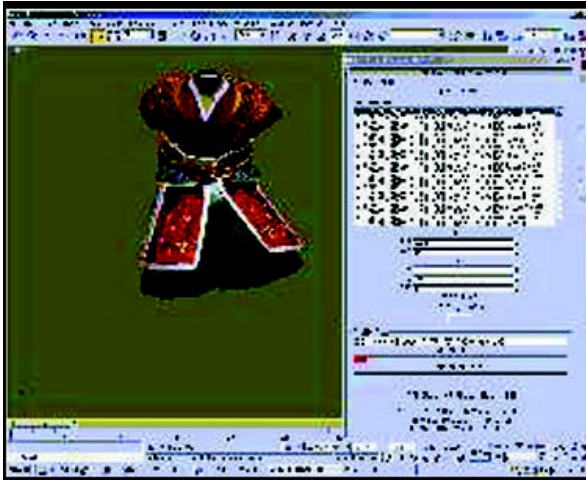
open, hide freeze, matte/shadow
 tga

3
 3-4 가 가

9.



10. hq



11.



가

640 480

256
(fog)

256

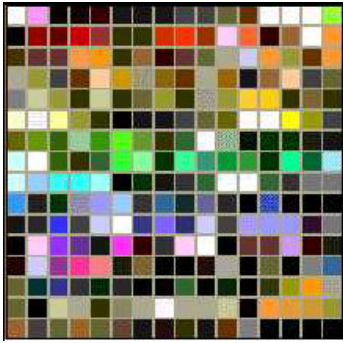
가
가 , 256
가 (fade-out)

가
가
256
(fade-in)

256 가,

가 가!

12. 200



가 .

) A

(,

100 가

B

가 6

B

600 가,

가(GB)

5

! 가 . 가
가

가

13. 24



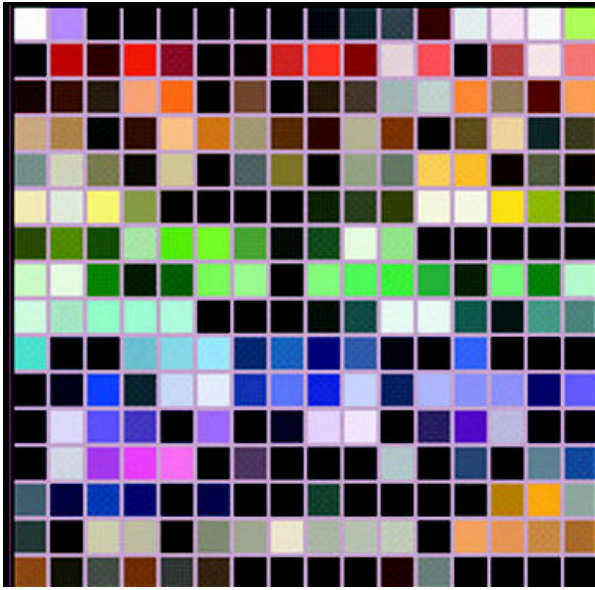
14. 200



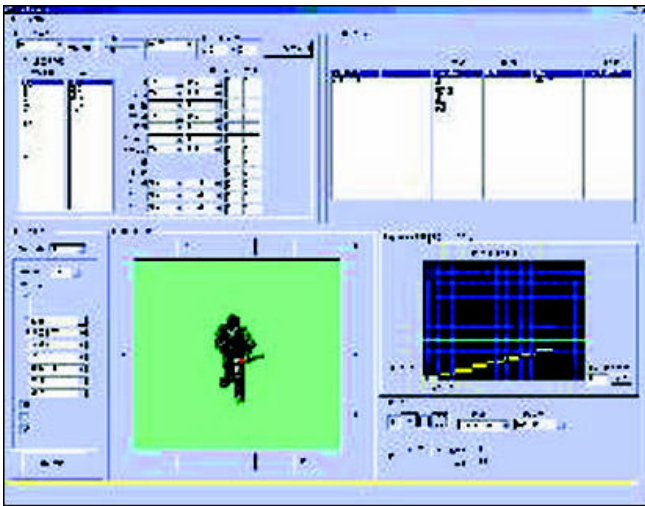
15. 56



16.



17.



1. : 가 , 가

2. (object) : 가

가 , 가

3. (Interface and effect) : 가
가 가

4. 가 , 가

4가 , 가

200 200 56

200 200 56

가 56

56 24

200 , 「 13」

200 , 「 14」

56

「 15」

가 가

256 가

가

가

3. 가 「 - 」

가 「 - 」

가

「 - 」