최종 프로젝트 제안서

* 보스레이드 : 적과 캐릭터의 애니메이션 -

2021182024 유민규

2021182028 이동주

**개발할 프로젝트의 내용**

* 적(보스?), 캐릭터의 애니메이션
* 적 , 아군 캐릭터의 상호작용
  + 타격과 피격
  + 방식은 기본 공격 및 스킬
  + 키보드를 통한 이동 및 공격
  + 직업에 맞는 공격과 스킬 구현  
    - 직업은 미정 (후보군 : 암살자, 마법사, 혹은 궁수, 혹은 간단한 스킬들)
* 게임 컨셉
  + 맵에서 말했듯 캐릭터가 적 캐릭터를 피해 도망쳐 맵을 탈출하는 형식
* 카메라
  + 플레이어 3인칭 모드( 기본 )
  + 플레이어 1인칭 모드( 부분 )
  + 키보드 입력으로 시점 변경
* 맵
  + 간단하게 큐브로 구현 (정육면체)
  + 부분 별 몇몇 오브젝트 추가 예정
  + 충돌처리 구현
  + 크게는 큐브이지만 탈출을 할 수 있게 캐릭터와 상호작용하는 오브젝트 생성 및 탈출구 제작 보스를 피하기 위한 오브젝트 구현 (미정, 구현 여부도 확실X)
* 조명
  + 메인 조명
* 텍스처 매핑
  + 캐릭터 이미지 및 적 캐릭터에 구현 예정
* 유사한 게임
  + 데드 바이 데이라이트
* 역할 분담
  + 유민규 : 플레이어 움직임, 공격, 스킬 구현, 적 움직임 공격 스킬 (ai)구현, 맵,카메라 구현, 충돌처리 구현, 게임 기획
  + 이동주 : 애니메이션 랜더링 및 프레임워크 구성, 조명 구현  
    이펙트 구현

예시 이미지

오브젝트와 캐릭터의 상호작용

PC 게임, 스크린샷, 액션 어드벤처 게임, 전략 비디오 게임이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

탈출 장면

