|  |  |
| --- | --- |
| 게임 제목 | Return |
| 팀 | Returner – 박진섭(Technical Director) 외 1인 |
| 사용 엔진 | Warp Engine - Digipen의 교수님이 제작하신 엔진. 윈도우 창을 띄우고 렌더링을 할 수 있는 기능을 가지고 있음. |
| 개발 도구 | Visual Studio 2015 – 디버깅, 컴파일  FMOD – 사운드 재생  Paint.net – 게임에 필요한 그림 제작 |
| 개발 언어 | C++ |
| 제작 기간 | 2017.03 ~ 06 (4개월) 디지펜 공과대학 1학년 2학기 팀 프로젝트 |
| 게임 컨셉 | 우주선을 타고 고향 지구로 돌아가는 2D 물리기반 퍼즐 게임. 행성의 중력을 고려해 각도와 추진력을 통해 목표지점에 도달 해야함 |
| 느낀 점 | 프로젝트 초기에 팀 멤버 한 명이 나가게 되어, 2인으로 진행하게 된 팀 프로젝트. 다른 팀에 비해 불리한 조건을 가지고 있었지만, 인내와 팀워크로 위기를 극복하여 마무리까지 깔끔하게 끝냈음. 힘든 상황이 와도 팀원과의 소통과 믿음으로 이겨냈다고 생각함. |
| 기여 Big 3 | Physics Engine   * 만유인력의 공식을 이용하여 행성과 우주선 사이의 힘을 계산하여 게임에 도입하였음. 우주선이 마우스 방향으로 회전하고 클릭으로 현재 우주선이 바라보는 방향으로 힘을 더하도록 설계하였음.   Particle   * 작은 원을 많이 생성하여 특정한 수학공식에 따라 이동하도록 설계하여 particle로 보이도록 설계하였음.   Map Editor   * Map Editor를 만들어 게임 내에서 레벨을 만들고 바로 테스트할 수 있도록 만들었음. 추가적으로 유저가 원하는 맵을 만들어 게임을 즐길 수 있도록 세팅을 하였음 |
| 참조 사진 | C:\Users\C\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Cover page polish.png |
| 참조 영상 | ‘[10s\_Video](https://www.youtube.com/watch?v=t8bwvlVUWLE)’ ‘[1m\_Video](https://www.youtube.com/watch?v=Fcjfkc0xCwM)’ |
| 참조 링크 | [Github\_Link](https://github.com/JinseobPark/Return) |

**Game <Return>**