개체이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

2017180006 김지영

2018-11-06 기획

2017180006 김지영

기획 / 그래픽 / 카메라 프로그래머

2017182007 김우빈

메인 프로그래머

게임 컨셉

개체이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

덜 익은 바나나가 완전히 익기 위해서 **붉은 조명 기둥**을 찾아가는 이야기

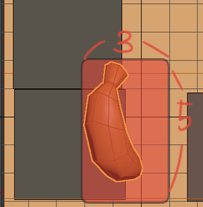
요약\_ 게임의 주요 기능

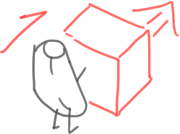
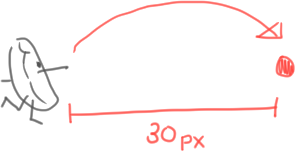
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 번호 | 오브젝트 | 기능 | 설명 |
| 1 | 주인공 | 이동 | x, z방향으로 이동이 가능하다. |
| 2 | 점프 | y방향으로 키의 2배 점프가 가능하다. |
| 3 | 하강 | 발판이 없을 시에 -y로 하강이 가능하다.  키의 3배 이상 높이에서 떨어지면 죽는다. |
| 4 | 밀기 | 움직이는 방향으로 물체를 밀어낸다 |
| 5 | 던지기 | 물체를 집어서 던질 수 있다. |
| 6 | 쌓기 | 오브젝트를 +y 방향으로 올려서 쌓을 수 있다. |
| 7 | \*줄타기 | 줄을 타고 올라간다. |
| 8 | 상자 | 밀림 | 타 물체가 |
| 9 |  |  |
| 10 | \*재질 | 나무 외에 유리, 거울 재질도 포함한다. |
| 11 | 조명 | 파란 공 | 파란 빛을 비추는 공  크기의 10배만큼 주변을 비출 수 있다. |
| 12 | 빨간 공 | 붉은 빛을 비추는 공  파란 공보다 더 먼 곳(0.5배)까지 비출 수 있다. |
|  |  | 붉은 조명 기둥 | 스테이지 클리어 위치를 알려주는 조명  20배 만큼 주변을 비출 수 있다. |
|  |  |  |  |
| 13 | 스테이지 | 선택 | 총 5개의 스테이지를 선택할 수 있다. |
| 14 | 이동 | 스테이지 간 이동이 가능하다 |
| 15 | 클리어 | 다음 스테이지를 선택할 수 있다. |
| 16 | 카메라 | 1인칭 | 바나나 시점으로 게임이 전개된다. |
| 17 | 3인칭 | 바나나의 뒤에서 화면을 보여준다. |
| 18 | \*클리어 | 스테이지를 클리어 하면 바나나를 회전해서 올라간다. |
| 19 | \*미니 맵 |  | 뒷부분이 반투명한 50 X 50 픽셀 사이즈 정사각형이다.  각 오브젝트 들의 x, z의 정보를 읽어서 위치를 표시해준다. |

\*는 추가 구현(필수 구현이 아님)입니다.

**게임 내 모든 단위: 그리드 1칸 == 5 픽셀 == 10 cm**

주인공 – 바나나

밀기 던지기 쌓기

오브젝트 정보

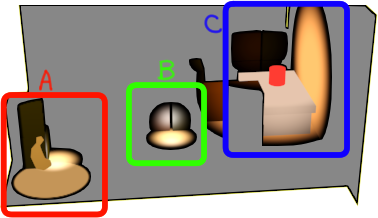
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 정보 | 설명 | 추가 |
| 이름 | 바나나 Banana |  |
| 설명 | 게임의 주인공이다. 플레이어가 컨트롤을 이용해 이동시킬 수 있다. |  |
| 사이즈 | 그리드 기준 (가로X세로X높이 칸)  3 \* 3 \* 5 |  |
| 초기 위치 | X Z: 스테이지 마다 다름  Y: 바닥 + Pivot의 중심 |  |
| 스킬 | | |
| 이동  Move | +-X, +-Z 방향으로 4 픽셀 시 이동한다. |  |
| 점프  Jump | +y방향으로 최대 9칸 점프가 가능하다. |  |
| 하강  Down | -y방향으로 하강한다.  만약 10칸 이하로 하강하면 죽는다. |  |
| 밀기  Push | 움직이는 방향으로 물체를 밀어낸다.  \*만약 Shift 키를 누르면 더 많이 밀어낼 수 있다. |  |
| 던지기  Object draw | 물체를 집어서 던질 수 있다.  비거리는 6칸이다. |  |
| 쌓기 | 오브젝트를 +y 방향으로 올려서 쌓을 수 있다. |  |
|  |  |  |

상자

오브젝트 정보

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 정보 | 설명 | 추가 |
| 이름 | 바나나 Banana |  |
| 설명 | 게임의 주인공이다. 플레이어가 컨트롤을 이용해 이동시킬 수 있다. |  |
| 사이즈 | 그리드 기준 (가로X세로X높이 칸)  4 \* 4 \* 4 |  |
| 초기 위치 | X Y Z: 스테이지 마다 다름 |  |
| 스킬 | | |
| 이동(밀림)  Move | 1 바나나가 밀어내는 방향으로 밀린다.  2 +y 방향으로 쌓이거나 바닥면이 없을 때  바닥면이 나올 때 까지 -y 방향으로 하강한다. |  |

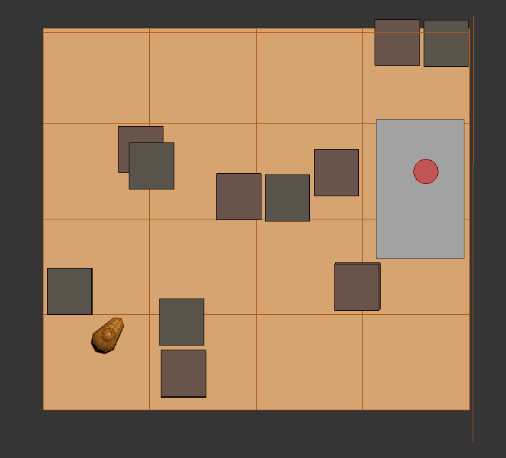
조명



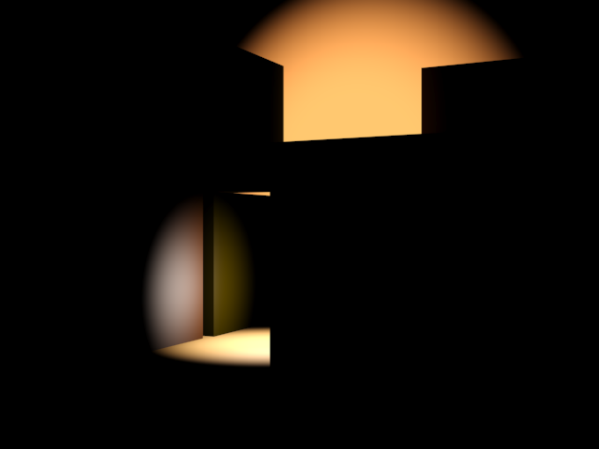
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 종류 | 조명 이름 | 설명 |
| A | 바나나 라이트  Banana Light | 주인공 바나나를 비추는 조명 기둥  바나나의 중심을 기준으로 반경 5칸을 비춘다. |
| B | 조명 공 | 스스로 빛이 나는 공 위치를 이동해도 빛을 그대로 유지한다.  바나나가 집고서 던질 수 있다. |
|  | 빨간 공  Red Ball | 붉은 빛을 비추는 공  파란 공보다 더 먼 곳(0.5배)까지 비출 수 있다. |
|  | 파란 공  Blue Ball | 파란 빛을 비추는 공  크기의 10배만큼 주변을 비출 수 있다. |
| C | 붉은 조명 기둥  Red Light | 스테이지 클리어 위치를 알려주는 조명  20배 만큼 주변을 비출 수 있다. |

스테이지

미니 맵



카메라

좌측은 A 우측은 B

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 종류 |  |  |
| A | 1인칭  F-View | 바나나 시점으로 게임이 전개된다. (기준 칸)  EYE: 바나나 중심  AT: 바나나 전방 X (10 X 6 Z) |
| B | 3인칭  T-View | 바나나 뒤에서 화면을 보여준다 (기준 칸)  EYE: 바나나 기준 X –18 Y 10 Z 16  AT : 바나나 기준 X 10 Y 바닥 Z 10 |
| \*C | 클리어 | 스테이지를 클리어 하면 바나나를 회전해서 올라간다. |