개체이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

2017180006 김지영

기획 / 그래픽 / 카메라 프로그래머

2017182007 김우빈

메인 프로그래머

게임 컨셉

개체이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

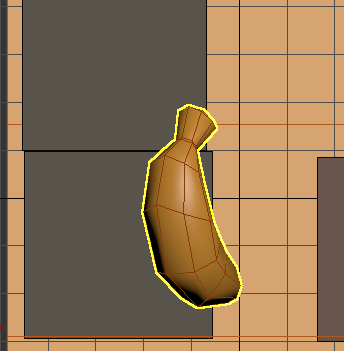
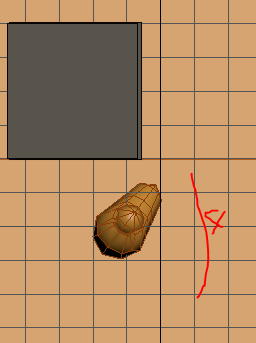
덜 익은 바나나가 완전히 익기 위해서 **붉은 조명 기둥**을 찾아가는 이야기

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 | 사물이동 | 한쪽 방향으로 가면 상자가 밀린다. |
| 5 | 던지기 | 조명 공을 집어서 던질 수 있다. |
| 6 | 쌓아 올리기 |  |
| 7 | \*줄타기 |  |
| 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 |  |
|  |  |  |  |
| 13 | 스테이지 | 선택 | 총 5개의 스테이지를 선택할 수 있다. |
| 14 | 이동 | 스테이지 간 이동이 가능하다 |
| 15 | 클리어 |  |
| 16 | 카메라 | 1인칭 |  |
| 17 | 3인칭 |  |
| 18 | 클리어 | 스테이지를 클리어 하면 바나나를 회전해서 올라간다. |
| 19 | 미니 맵 |  | 각 오브젝트 들의 x, z |

\*는 추가 구현(필수 구현이 아님)입니다.

주인공 – 바나나

상자

조명

스테이지

미니 맵

카메라