**컴퓨터 그래픽스**

**기말 프로젝트**

**제안서**

**2021년 2학기**

**(게임 01) 2018180001 강민우**

**(게임 01) 2018180014 도인혁**

1. **게임 소개**
2. 개요 및 특징

산기런(가제)는 주인공이 장애물을 피해 큐브 위를 달리는 **러닝 액션게임**입니다. 플레이어는 큐브 장애물을 피하고 코인을 먹으며 게임을 진행합니다. 장애물에 충돌하거나 맵에서 벗어나는 경우 게임이 끝나게 됩니다.

|  |  |
| --- | --- |
| **비슷한 게임** | |
| 템플런 - 나무위키 | 서브웨이 서퍼 광수와 카톡에서 서핑을 즐겨봐 | 한경닷컴 |

1. 개발 이유

러닝액션 장르의 낮은 진입장벽이라는 다들 한번씩 해본 게임이라는 점에서 쉽게 흥미를 부여 할 수 있겠다는 생각에 이 게임을 기획하게 되었습니다.

러닝 게임의 단점으로 쉽게 질린다는 문제가 있습니다. 저희는 이 문제점을 조명을 이용해 시간이 지날수록 플레이어가 볼 수 있는 시야를 제한함으로써 질리지 않게 기획했습니다.

3)게임 내용

|  |
| --- |
| **게임 진행** |
|  |
| Player 는 마을에서 NPC시스템을 이용해 무기를 사거나 포션을 구매할 수 있습니다.  그리고 던전을 통해 다른 무기를 획득하고 몬스터와 함정을 통과하여 던전을 클리어합니다.  던전에서 획득한 무기나 포션은 인벤토리를 열어서 확인하고 장착 할 수 있습니다. |

|  |
| --- |
| **게임 예시** |
| 광장이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 |
| 플레이어는 3칸의 움직일 수 있는 큐브위에서 장애물을 피해 이동합니다.  코너에 도착한경우 회전 버튼을 눌러 큐브맵을 회전시킵니다. 회전시키지 못하면 맵 밖으로 나가 게임이 끝나게 됩니다.  코인을 먹으며 점수를 올릴 수 있습니다. |

1. **3차원 효과**
2. **카메라 : 쿼터뷰**
3. **조명 : 시간이 지날수록 시야가 좁아진다.**
4. **원근감 : 앞으로 달리는 듯한 느낌, 배경이 움직임**
5. **이펙트 : 코인 획득시 이펙트**
6. **팀원 역할**

강민우: 조명효과, 이펙트

도인혁: 팀장, 큐브 맵 제작

1. **개발 스케줄**
2. **구상도**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **월** | **화** | **수** | **목** | **금** | **토** | **일** |
|  |  | **17**  **제안서 제출** | **18** | **19** | **20** | **21**  **큐브 맵 생성** |
| **22** | **23** | **24** | **25** | **26** | **27** | **28**  **장애물 & 코인 생성** |
| **29** | **30** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5**  **조명 & 이펙트 추가** |
| **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12**  **최종 점검** |
| **13** | **14**  **최종 제출** | **15**  **발표** |  |  |  |  |

1. **깃 허브를 이용한 개발**

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명