제출일 : 2016년 11월 24일 목요일

**게임제작 제안서**

컴퓨터 그래픽스

최종 프로젝트 – Gloomy Maze

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **조원 1** | **조원 2** |
| **학과** | 게임공학과 | 게임공학과 |
| **학번** | 2012181042 | 2015180038 |
| **이름** | 황성섭 | 정하은 |

1. **게임제목**

Gloomy Maze

1. **개발할 게임의 내용 및 예시 스크린 샷**

□게임 내용

영화 메이즈러너의 느낌을 살려서 일정 시간마다 변하는 미로 속에서 탈출하는 게임

□스크린 샷

|  |  |
| --- | --- |
| **C:\Users\gdfne_000\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\그림1.png** | **C:\Users\gdfne_000\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\그림2.png** |
| **그림 1** | **그림 2** |

1. **게임의 특징 및 조작법**

□게임 특징

1) 미로는 50X50의 크기이며 중앙 5X5크기의 세이프티 존이 존재한다.

2) 일정시간이 지나면 세이프티 존을 제외한 미로의 경로가 바뀐다.

3) 플레이어 캐릭터와 미로는 사각형으로 표현된다.

4) 플레이어 캐릭터는 손전등을 들고 있으며, 손전등이 비추는 부분만 볼 수 있다.

5) 마우스의 이동 및 캐릭터의 이동으로 비추는 방향이 달라집니다.

□조작법

1) w,s,a,d 키를 통해 상하좌우 이동한다.

2) 마우스 이동을 통해 시선이 이동한다.

1. **구현 내용**
2. 플레이어 캐릭터의 방향이동, 시점변환 구현
3. 게임 환경 관련 UI 구현
4. 플레이어와 미로의 모델링 및 텍스처 매핑 구현
5. 미로 구현
6. 미로와 플레이어의 충돌체크
7. 일정시간이 지나면 미로가 변하는 타이머 구현
8. 손전등의 조명 구현
9. **팀원의 역할분담**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **황성섭** | **정하은** | **공동구현** |
| 1. 모델링 및 텍스처 매핑  2. 캐릭터 애니메이션  3. 플레이어 및 맵 조명 컨트롤 | 1. 미로 데이터 제작  2**.** UI 제작  -첫 메인 UI화면  -게임 중 미니맵  -미로 변경시간표시 | 1. 기본 프레임 워크 구현  2. 미로 구현  3. 캐릭터와 미로의 충돌 구현 |

1. **스케쥴 표**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **황성섭** | **정하은** |
| **1주차** | **프레임 워크 구현** | |
| **캐릭터 및 손전등 모델링, 애니메이션 적용** | **미로 데이터 제작** |
| **2주차** | **미로 구현, 미로와 캐릭터 충돌체크 구현** | |
| **플레이어 및 맵 조명 구현** | **UI제작** |
| **3주차** | **충돌 체크 마무리 작업 및 테스트**  **게임 내 문제점 수정**  **작업내용 문서화 및 릴리즈 파일 준비** | |