



게임엔진 기획

Github URL :
<https://github.com/honey1586/GameEngine2>

2016182017
백도열

2016184024
신봉섭

The background is a dark gray field filled with a complex network of thin, light gray lines connecting various sized nodes. Some nodes are solid black circles, while others are teal-colored circles. Several nodes are highlighted with larger, semi-transparent gray circles around them, creating a sense of depth and focus. The overall aesthetic is technical and digital.

게임 컨셉 및 스토리

◆게임 컨셉 : 1인칭 던전 탈출 게임

◆게임 이름 : DUNGEON ESCAPE

◆배경 스토리

눈을 떠보니 알 수 없는 공간에 있었다. 벽을 보니 시간 안에 탈출하지 않으면 죽는다는 메시지
지만 남아있다. 영문을 알 수 없었지만 일단 발걸음을 문 밖으로 옮겼다...

예시)



The background is a dark gray field filled with a complex network of thin, light gray lines connecting various sized nodes. Some nodes are solid black circles, while others are teal-colored circles. Several nodes are highlighted with larger, semi-transparent gray circles around them, creating a sense of depth and focus. The overall aesthetic is technical and digital.

주요 매커니즘

상호작용 : 맵 오브젝트와 플레이어의 상호작용으로 설치된 함정발동 및 해제 혹은 맵 진행

타이머 : 기본적으로 설정된 타이머를 제외하고 배고픔 시스템을 넣는다.

함정 : 기존 함정 외에도 AI(움직이는 동물)를 구현한다. -> RAYCAST, NAVIGATION

플레이어 컨트롤 : 기본적인 동작 외에도 물건을 잡거나 던질 수 있는 동작을 구현한다.



함정 : 정해진 위치나 정해진 블록을 밟았을 때 함정이 발동하도록 한다.



상호작용 : 물건을 들거나 던져서 게임을 진행할 수 있도록 구현한다.

The background is a dark gray field filled with a complex network of thin, light gray lines connecting various sized circular nodes. Some nodes are solid black, some are solid teal, and some are white with black outlines. The overall effect is a sense of interconnectedness and digital structure.

개발 일정

일정	개발 내용
1주차	리소스 탐색 - 에셋 스토어 및 인터넷 활용
2주차	맵 설계 및 제작
3주차	플레이어 컨트롤러 구현
4주차	게임 요소(오브젝트 및 함정) 구현
5주차	캐릭터와의 상호작용 게임 요소(오브젝트 및 함정) 구현
6주차	캐릭터 스테이트 구현
7주차	UI 설계 및 구현
8주차	버그 수정