

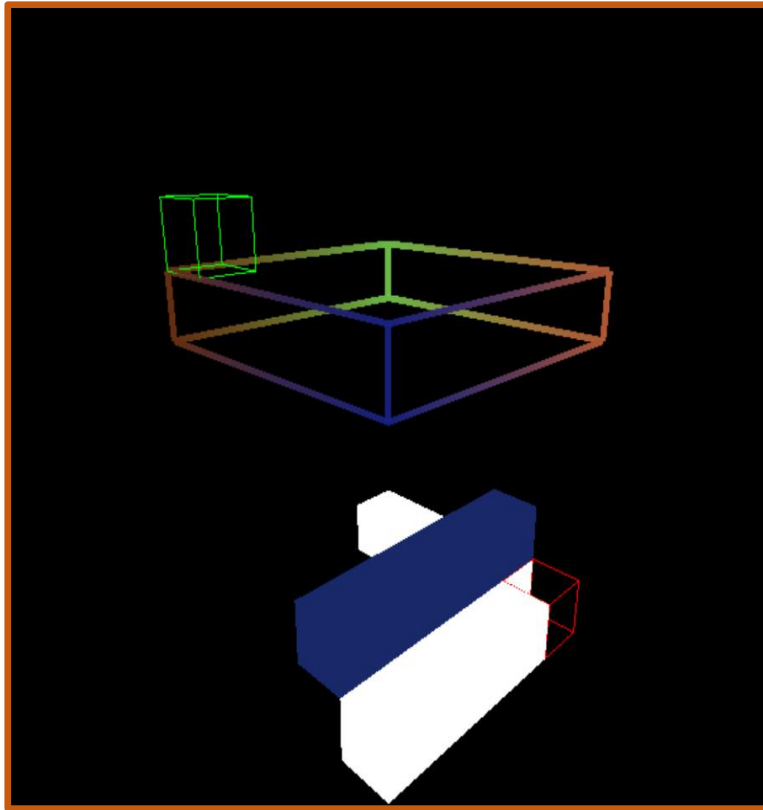
# C U B E

2 0 1 2 1 8 0 0 4 1 정 다 훈

2 0 1 2 1 8 2 0 1 0 박 광 규

## 1. 게임 컨셉

### A. 프로토타입 실행 화면



### B. 컨셉

- i. 가장 위층에 있는 플레이어(공)의 화면 회전과 한 층의 큐브 회전을 이용해 가장 아래층에 목표 지점으로 내려 보내는 간단한 퍼즐 게임

### C. 게임 설명 (퍼즐 게임의 전략적 요소)

- i. 게임 내에서는 한 층을 회전 시킬 수 있는 기회가 한정
- ii. 유저의 전략이 중요 (게임의 핵심 재미)
- iii. 단순화된 게임 방식
- iv. 전략적 요소와 시각적인 요소를 최대한 활용하여, 재미를 극대화

## 2. 게임 특징

### A. 조작

#### i. 키보드

1. 화살 방향키 - 시점 회전
2. 스페이스 바 - 큐브 회전

#### ii. 마우스

1. UI 조작 ( 홈 버튼, 스테이지 선택 등..)

### B. 3 차원 효과

#### i. 파티클

#### ii. 마우스 피킹

#### iii. 셰이더

#### iv. 조명 (광원 & 스포트라이트)

#### v. 회전 & 카메라 회전

#### vi. 3 차원 충돌 처리

### C. 맵틀 제작

#### i. 파일 입출력 가능

### 3. 역할 분담

팀원	역할	비고
정 다 훈	게임 프레임 워크 제작 맵 툴 제작 게임 기능 제작	핵심 기능 구성
박 광 규	셰이더 추가 라이트 추가 텍스처 매핑	시각적인 효과 구성

### 4. 스케줄

주차	작업 내용	비고
1 (11 / 13 ~ 11 / 19)	아이디어 회의 맵 툴 제작 게임 프레임 워크 제작 게임 기능 구현 (도형 회전, 충돌 체크)	게임의 전체적인 구조 구현
2 (11 / 20 ~ 11 / 26)	텍스처 매핑 라이트 구현 게임 기능 구현 (클리어 시 행동)	게임의 시각적인 요소 구현
3 (11 / 27 ~ 12 / 03)	인 게임 구현 (UI, 버튼) 타이틀 & 로고 화면 (라이트 사용)	전체적인 UI 구현
4 (12 / 04 ~ 12 / 12)	스테이지 선택 화면 구현 (유저 정보 파일 입출력) 미흡한 부분 구현	게임의 미흡한 부분 구현 버그 수정