

# 소원성취

과목 : 게임프로그래밍  
이름 : 하성우 최현덕

## 목 차

- 게임 시나리오
- 게임 조작방법 및 룰
- 구현환경 및 방법
- 게임의 특징
- 역할분담
- 게임제작 후기

## 게임 시나리오

- 소원성취 - 홍길동의 꿈을 이루기 위해 땅따먹기로 적과 싸운다.
- 장르 - 보드게임
- 대상층 - 제한없음
- 게임소재 및 배경 - 땅따먹기, 조선시대

## 게임 조작방법 및 룰

- 조작방법
  - 방향은 좌우 방향키를 사용(좌:← 우:→)
  - 돌의 이동 (좌측 : a, 우측 : s)
  - 파워게이지 : 스페이스바
  - 카메라 전환 : 버튼 1, 2, 3, 4
- 승리조건 - 땅을 많이 차지한 사람이 승리  
(20턴 제한 / 45%이상 차지 하면 종료)

## 구현환경 및 방법

- 구현환경 – Visual C++ 6.0,  
DirectX9.0b 2003 summer
- 구현방법
  - 라이팅, 블렌딩, 스텐실, 텍스처 매핑,  
애니메이션, 물리엔진, 충돌체크 등...

## 게임의 특징(1)

- 물리엔진 – 물체가 움직일 때 사실감을 주기 위해 사용(돌 이동, 주사위가 떨어질 때)
- 애니메이션 – 물체의 움직임을 표현할 때 사용(돌 이동, 주사위가 떨어질 때)
- 충돌체크 – 영역을 그릴 때 영역체크를 위해 사용

## 게임의 특징(2)

<돌이 움직일때>

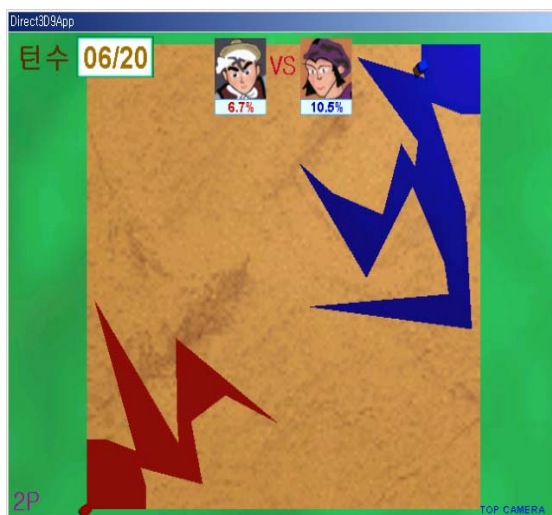


<주사위가 움직일때>

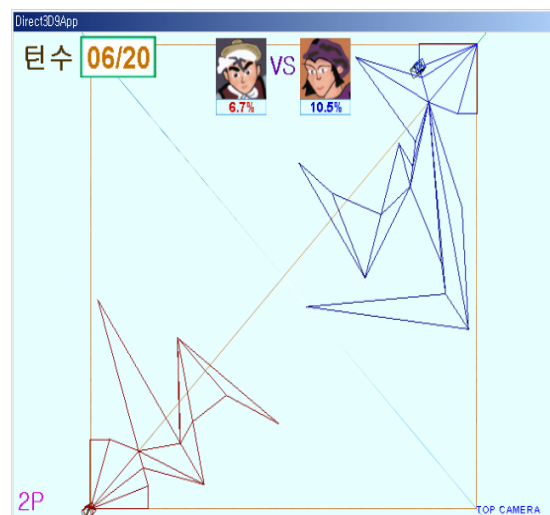


## 게임의 특징(3)

<Fill\_mode>



<Wireframe\_mode>



## 게임의 특징(4)

- 게임과 관련된 메시지를 보여준다.



## 게임의 특징(5)

- 가장 어려웠던 부분
  - 주사위의 번호 알아내기
  - 물리엔진
  - 모든 다각형을 삼각형화 시키기 위한 알고리즘 (알고리즘 설명)



## 역할분담

- 하성우 – 영역 체크 및 그리기
- 최현덕 – 애니메이션 및 물리엔진
- 공동작업
  - 게임룰 정하기
  - 알고리즘 구상
  - 기타작업



## 게임제작 후기

- 3D게임 제작에 있어서 수학은 필수이다.
- Never give up!
- Impossible is nothing!