

Term Project

<구름 저편으로..>

학번 : 20005128
이름 : 이근수
학번 : 20005143
이름 : 이윤준

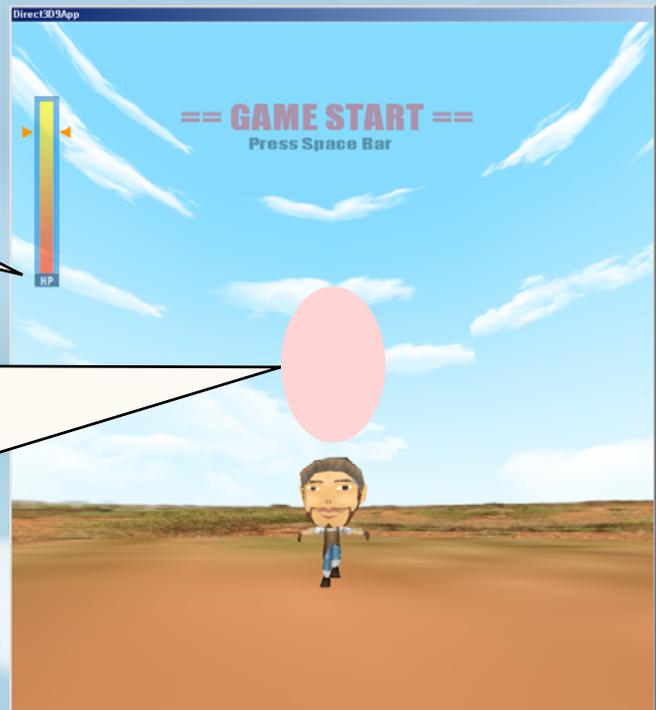
■ 개 요

- 게임제목
- 구름 저편으로..
- 게임장르
- 아케이드
- 게임플레이어
- 1인용
- 게임목적
- 캐릭터를 최대한 많이 점프

■ 게임 시나리오

○ Step 1

- 시작되는 HP를 키를 눌러 맞춘다.
- ※ HP가 최대치에 도달했을 때 키를 누르는 것이 유리



○ Step 2

- 와이어 프레임으로 구성된 영역에 캐릭터가 도달했을 때 키를 누른다.
- ※ 영역 밖에서 키가 눌러거나 눌러지지 않을 경우 HP 감소
- ※ 콤보수가 3콤보 이상일 경우 HP 증가

○ 게임 ITEM



HP 20 상승



HP 30 하락



HP 100%



점프하는 속도를 높여준다.



점프하는 속도를 줄여준다.

■ 구현 환경 / 방법

○ 구현 환경

- Visual Studio 6.0
- Microsoft DirectX 9.0 SDK (April 2005)

○ 사용한 효과

- Texture Mapping (오브젝트에 사용)
- Alpha blending (UI 만드는데 사용)
- Light (Point Light, Spot Light 사용)
- Font (게임의 정보)

■ 협업 작업 내용

○ 이근수 (20005128)

- 물리효과
- Light
- 캐릭터 Object 제작

○ 이윤준 (20005143)

- 배경 Object 제작
- UI 제작
- Font (게임의 정보)

■ 프로젝트 후기

○ 어려웠던 점

- UI 제작시 3D공간에 2D 구현
 - ※ Alpha Blending 사용 해결
- 사실적으로 점프하는 효과
 - ※ $Ty = Ty + SPEED * (TargetY - Ty);$
- 배경 구현
 - ※ 큰 실린더를 구현 후 배경 텍스처

- The End -