

게임 기획서

994166 이동기
994123 김원경

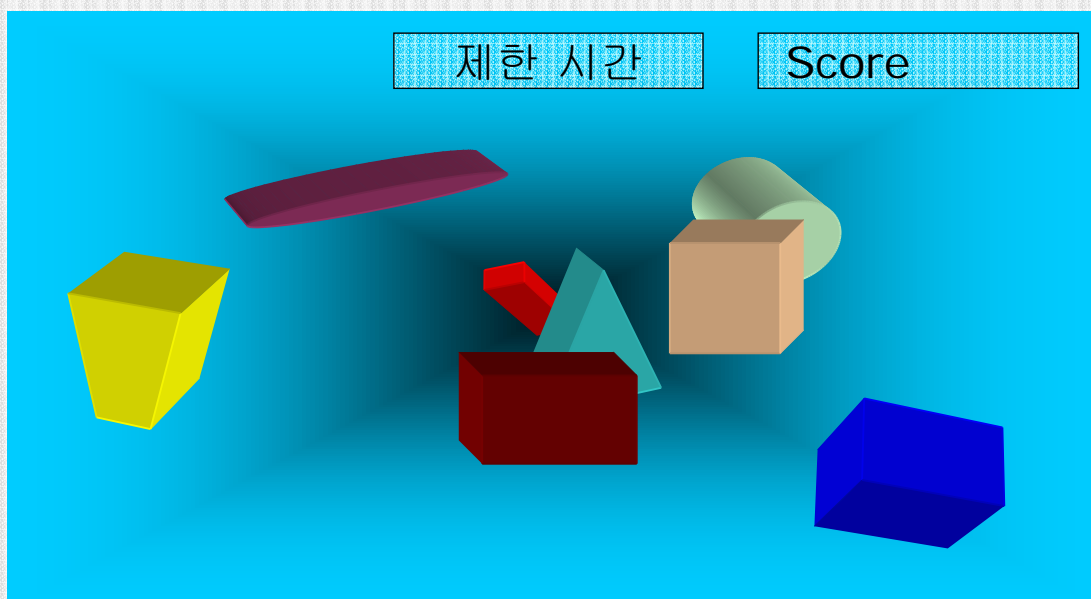
작품 개요

제 목	SMASH
장 르	아케이드
소재 및 배경	실제 공간과 가상 3D공간을 융합한 게임의 등장
목 표	트래킹과 증강현실을 이용하여 실세계에서 3D공간을 체험할 수 있다.
진행 방식	3D공간(화면상)의 움직임은 객체들을 부순다.

시나리오 및 진행

- 게임시작시 화면에 보여지는 3D공간에서 객체들이 움직이며 유저가 이를 없애는 순간 스코어 증가
- 스테이지에서 부여된 제한시간내에 객체들을 없애면 다음 스테이지로 이동하게 되며 난이도 증가
(난이도 증가시 객체의 수와 객체의 이동속도 증가)
- 스테이지 이동시 지루함을 덜기 위해 새로운 객체 등장

인터페이스



추가 옵션 사항

- 2인이 플레이 할 수 있도록 한다.
- 트래킹 및 증강현실 이용시 유저를 3D공간에서 표현할 수 있도록 한다.
- 3D객체에 물리엔진을 적용하여 보다 실감나는 플레이를 할 수 있도록 한다.

개발 환경

하드웨어	펜티엄4 2.0G(512MB) ATI radeon 7000(64MB)
플랫폼	Windows XP
시스템 요구사항	CPU 1G (256MB) ↑
구성원	이동기(트래킹), 김원경(증강현실)
개발 일정	첨부 1

