

Game Programming 기획서

정보통신공학부

20035114

권연진

목 차

- 1. 작품개요
 - (1) 게임제목
 - (2) 게임장르
 - (3) 게임 대상 층
 - (4) 게임의 목표
 - (5) 게임요약
 - (6) 게임방식
- 2. 게임개발
 - (1) 개발환경
 - (2) 개발일정
- 3. 게임내용

1. 작품 개요

- 게임 제목
 - 3D CHESS!!
- 게임 장르
 - Board Game
- 게임 대상 연령
 - 제한 없음

1. 작품 개요(계속)

- 게임의 목표
 - 상대방이 체크에서 벗어날 수 없는 상황을 만들게 되면 승리하는 것
- 게임 요약
 - 체스는 각기 다른 킹, 퀸, 룯, 비숍, 나이트, 폰 이렇게 6종류의 말을 적절히 옮겨 상대방의 말을 잡으며 킹을 잡거나 상대방이 체크에서 벗어날 수 없는 상황을 만들게 되면 승리

1. 작품 개요(계속)







- 게임 방식
 - ▣ 키보드 조작 없이 마우스 사용
 - ▣ LBUTTONDOWN : 원하는 위치로 말 이동
 - ▣ LBUTTONDOWN+MOVE : 시점 변경
 - ▣ RBUTTONDOWN : MENU
- ▣ Turn을 넘길 때는 상대방 말의 시작 점이 화면의 앞으로 오게 함.
 - ▣ 조작은 동일한 방법으로.

2. 게임 개발

- 개발 환경
 - ▣ Visual Studio 6.0
- 개발 일정
 - ▣ 4월 25일~5월 7일 : 체스 룰 구현
 - ▣ 5월 8일~5월 21일 : 3D 구현
 - ▣ 5월 22일~ : Debug
 - ▣ 6월 20일 완료

3. 게임 시나리오

- 기물

					
킹 King K 1개	퀸 Queen Q 1개	룩 Rook R 2개	비숍 Bishop B 2개	나이트 Knight N 2개	폰 Pawn P 8개

3. 게임 시나리오(계속)

- 룰



복잡하므로 생략.

3. 게임 시나리오(계속)

- 구현 범위
 - 각각의 기물들을 구현하는 것은 불가능하므로 원기둥의 크기와 색으로 구분함
 - 인공지능이나 네트워크를 사용하지 않고 화면의 전환을 통해 Turn을 넘김