|  |
| --- |
| [주민 likes 재민]  #팀명 #1413 조용우 #1414 좌희주 #김민건 |

|  |
| --- |
| **게임 개요 및 핵심 아이디어** |
| 재민이는 주민이를 좋아한다. 그래서 재민이는 주민이를 따라간다. 하지만 주민이는 이러한 재민이가 부담스럽다. 그래서 주민이는 재민이를 피한다.  주민이는 재민이가 싫다고 표현했는데도, 재민이는 계속해서 주민이를 따라오면서 괴롭힌다. 점점 재민이가 더 달라붙자, 주민이도 어쩔 수 없이 반격을 하게 되었다.  이러한 스토리 배경에서, 재민이는 주민이를 괴롭히고 주민이는 이러한 재민이를 피하는 게임을 만들기로 하였다. |

|  |
| --- |
| **게임 주요화면 구상도** |
| 위는 메인 플레이 화면이고  재민이의 기능 :  달려가서 안기 -> 이거 할경우에 주민이 체력 -10  상어로 때리기 -> 체력 -10  주민이의 기능 :  주먹질 피하기 -> 이러면 피할수 있음  배드민턴채 던지기 -> 재민이의 상어와 안기 공격 피할수 있음, 재민이가 맞으면 hp -20  상어 뺏고 다시 던지기 -> 재민이의 상어 hp-10  이러한 기능들이 있다. 위 메인플레이 화면에 게임시작과 종료 화면, 점수판 화면을 추가할 계획이다.  재민이 HP : 100  주민이 HP : 50  이때, 주민이 HP가 10아래 되면 무적모드 10초간 조용우로 변신  주먹질 해서 재민이를 때리면 재민이 -50HP |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **게임 개발 계획** | | | | | |
| 연번 | Task | 1주차 | 2주차 | 3주차 | 4주차 |
| 1 | (공통)프로젝트 계획서 선생님과 검토 | o |  |  | 발  표  &  제  출 |
| 2 | (공통)프로젝트 개발 | o | o | o |
| 3 | (공통)계획과 진행 상황 중간 발표 |  | o |  |
| 4 | (조용우) 던지기 기능, 맞는 효과 개발 | ㅇ |  |  |
| 5 | (전체) 전체 코딩 틀 + 개발 |  | ㅇ | ㅇ |
| 6 | (김민건 좌희주) 캐릭터, 아이콘 등등 찾기 | ㅇ |  |  |
| 7 | (김민건 좌희주) 게임 실사용 및 피드백 |  | ㅇ |  |
| 8 | (김민건 좌희주) (발표 준비 PPT 등) |  |  | ㅇ |
| 7 | (공통)1분 데모 동영상 제작 |  |  | o |
| 8 | (공통)프로젝트 포스터 제작 |  |  | o |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **팀 내 역할 분담** | | |
| 조용우 | 팀장 | 코딩, 일정조율, 아이디어 |
| 김민건 | 디자이너 | 아이디어, 그림 제작, 캐릭터 및 아이콘 제작 |
| 좌희주 | 디자이너 | 아이디어, 배경, 캐릭터, 아이콘 제작 |