23-1 튜프 10팀

7/5 회의

플랫폼 게임 위주

달리기 쪽 위주

쿠키런

게임 시스템

체력

장애물 소환

아이템

발판 위치

조작

점프 + 더블점프()

숙이기

점수 방식

거리 채점방식

레벨 디자인

일정 거리 지났을 때 속도 증가, 추가점수

클리어 가능한 레벨 스테이지 형식의 맵(점수X)

무한히 진행 가능한 기록모드

아이템

투명화

부스터

회복 아이템

점수 2배

체력 시스템

3코인 + 회복 아이템이 체력 추가

장애물 + 부딪혔을때 체력 1칸 제거

발판 사이 빈공간(즉시 게임오버 / 체력 1칸 감소 후 일정시간 투명(무적))

벽, 위아래 가시

앞에서 날아오는 공격 (레이저, 창)(화면 오른쪽에 날아올 위치 표시 / 지형 장애물보다 빠른 속도)

위아래 막힌 좁은 공간

* 맵구현

특수 시스템

스프링 발판(밟을 경우 일정거리 점프)

피버 타임 – 발판 또는 아이템으로 히든맵 이동, 일정시간 이동 후 다시 맵으로 복귀

돌발 또는 미니 퀘스트 – (일정시간 내에 일정횟수 점프 / 실패했을 경우 게임오버)

조작 시스템- 호근

맵구현 시스템

레벨 스테이지 1레벨- 호근

2레벨- 지인

3레벨- 지수

다음 회의 7/8(토) pm 8:00