대전게임

졸작 본거 최저 씹노답 게임 도 통과는 했으니깐…..

게임 로직이게 간단하면 반려됨

통과 우선

격투 -> SD캐릭터 -> 충돌처리 부위별로 할 필요 없음

캐릭터는 인간 크기? 아니면 SD?

뷰는? 카메라 어떠 놓는게 낫냐? 쿼터 뷰

그러면 나온게 SD캐릭터의 쿼터뷰 격투게임

컨셉 충이 되어보자 -> 놀이터의 짱이 되어보자

컨셉 형근이 게임 심판있잖아/무기 -> 얘네 게임의 특징이지

깃발 뺏기 – 큰룰 (심판)

깃발 중앙에 있다.

플레이어는 깃발향해서 달려가

깃발을 치면 내 등에 달려

깃발 뺏는 방법은 체력을 0으로 만든다.

체력이 0이되면 캐릭터는 제자리에서 움직이지 못하고 깃발을 떨어트린다.

이기는 법은 깃발 들고 일정시간 있기 ->개인전

세세한 특징 정해보자

효과적으로 죽이게 도울 도구 뭐가 있을가?

아이템을

줍게 할것가? 아니면 근처가면 먹어지는걸로 해야되나? 무기면? 주워야지?

신발 같은 버프면 먹어야지 근데 둘다하는건 미친짓이니깐 하질말자

아이템도 근접으로 처리되는거 -> 겟엠처럼 사용횟수 정해놓고 싶음

뽕망치 O -> 기절 (일회용)

장난감 칼 -> 가드불가

잠자리 채 -> 이동속도 저하

꿈동산(생긴 어디서본 맛동산 같은데?) 포션

뽀로로 인형

장난감 블록