<게임 아이디어 요약>

-보정이 누나 파트

1. 비눗방울 팡팡

-단순하게 마우스로 비눗방울을 터트리는 게임입니다

-비눗방울은 사방에서 랜덤하게 나오며 움직임도 그냥 일직선이 아니고 그냥 랜덤입니다.

-스테이지당 10개 20개 30개 이런 순으로 터트려야 하는 비눗방울의 수가 늘어나고

-제한시간은 1분입니다. (해보면서 조정필요)

-스테이지가 올라갈수록 비눗방울의 속도는 빨라집니다

[구현할 것] 시계, 개수 카운트, 바눗방울 움직임, 마우스 클릭하면 터짐, 스테이지 올라가는 것

2.러너스 하이(중앙동아리 이름에서 따왔어요 크크)

-달리는 게임입니다.

-아마도 단순한 버전의 미니언러시랑 비슷할 거 같아요.

-길은 세로로 세 개가 있고, 달리다가 장애물의 나오면 옆길로 피신하면 되는 게임입니다.

-스테이지는 없고, 기록싸움입니다.

-게임 플레이 시간을 기준으로 속도도 ᄈᆞᆯ라지고 장애물의 빈도가 들어납니다.

-아이템은 먹으면 무적상태가 되는 무적 아이템이 존재합니다.

[구현할 것] 달리는 화면, 시간을 기준으로 한 속도와 장애물 빈도수, 아이템을 먹었을 때의 상태, 아이템 랜덤 표출, 캐릭터를 옆으로 옮기는 것 등등

3.버텨라! 미세먼지

-미세먼지들을 피해서 일정시간을 버티면 다음 스테이지로 넘어가는 게임입니다.

-더 쉬운 버전의 닷지 게임이랑 유사할 것 같아요 크크

-미세먼지들은 화면 안을 무작위로 막 돌아다닙니다.

-미세먼지의 숫자는 스테이지가 올라갈 때마다 5개씩 늘어납니다.(처음에는 10개로 시작) 또한 미세먼지의 운동 속도도 점점 빨라집니다.

-제한시간은 1분입니다.

-미세먼지와 닿으면 죽는 게임입니다.

-아이템은 주스와 쿠키(엘리스에서 따왔지만 바꿀 수도 있어요)가 있는데 쿠키를 먹으면 일시적으로 (10초) 캐릭터 크기가 커져서 미세먼지와 닿을 가능성이 높아지고, 반대로 주스를 마시면 캐릭터 크기가 작아져서 미세먼지와 닿을 가능성이 적어집니다.

[구현할 것] 미세먼지 이미지와 움직임 (프레임에 닿으면 다시 안으로 돌아오기), 스테이지 별 개수와 운동속도, 시계, 아이템 두 가지 등등

4.의자타 왕제 (타자의 제왕)

-주어진 단어 혹은 절, 문장등을 거꾸로 정확하에 쳐야 하는 게임입니다.

-제시어는 리스트 형태로 저장되어 있고 그 중에 랜덤으로 제시가 되는데

-스테이지가 올라갈 때마다 저장된 리스트를 변환하는 방식입니다.(소입설 행맨떄 배웠어요 흐흐흐)

-레벨이 올라갈수록 시간은 조금씩 줄어드는데 쳐야 하는 제시어는 길어지는 형식입니다.

(예 : 1단계는 ‘기러기’ 또는 ‘토마토’라면, 4단계는 ‘경찰청 쇠창살은 홑겹창살 검찰청 쇠창살은 겹홑창살’ 이런식?)

-거꾸로 쓰는 것은 단어 단위로 바꿔서 쓰면 됩니다.

(예: 맛있는 치킨 -> 는있맛 킨치)

-타임오버가 되거나 틀린 답을 치면 게임이 종료됩니다.

-pass 아이템이 존재 합니다.

-근데 이 게임은 굳이 pygame 안써도 될 것 같긴 한데 그래픽이 있으면 더 좋으니깐요..!!

[구현할 것] 제시어와 타이핑 할 수 있는 공간을 구현하는 것!! 맞았는지 체크, pass아이템 구현, 시간타이머, 난이도 증가 등등.

-형서 파트

5.지하철 맞추기

-지하철이 지나갑니다

-밑쪽 가운데에 사람모형의 캐릭터가 지하철을 향해 총을 쏩니다

-지하철은 총 3번 지나가며, 그 사이에 다 맞춰야 합니다.

-스테이지가 올라갈수록 지하철이 두칸씩 지나갑니다(첫 스테이지:3칸)

-스테이지 4까지 클리어하면 엔딩크리딧과 함께 게임이 종료됩니다.

[구현기능] 지하철 그림/ 지하철을 맞출 수 있는 선/ 사람/ 배경음악 및 총 쏠 때의 BGM

(도트 형식으로 구할 것)

6.알파카의 모험(젤다의 전설 GBA판으로부터 영감을 얻음)

-스테이지 형식입니다 (총 4스테이지)

-각각 스테이지마다 던젼을 형성합니다.(맵이 모두 보일 수 있도록)

-매 스테이지를 클리어 할 때까지 그 다음 스테이지는 열리지 않습니다.

-던젼에는 일반 몬스터, 중간 보스 몹, 최종 보스몹을 설정합니다.(중간 최종 보스몹은 각각 공격기능이 있음 예를 들면 화염방사/얼음발사)

-매 스테이지마다 클리어시 하트를 하나 추가합니다(기존 하트는 4개부터 시작)

-일반 몬스터와 부딪혔을때는 반개, 중간몹 또는 보스몹과 부딪혔을때는 1개의 하트가 깎입니다.

-알파카는 침 뱉는 것으로 공격이 가능하며, 일반몹은 3번 때려야 죽고, 중간몹은 6번, 보스몹은 9번 때려야 죽습니다.

[구현기능] 알파카의 체력(하트) 표시/ 알파카의 사진(도트도 가능)/ 침 뱉을 때 나오는 하얀색 물체/ 일반몹 중간보스몹 최종보스몹의 사진/ 불과 얼음 사진/ 스테이지 선택의 구현

7.비행기 이륙시키기

-비행기의 체력은 총 3칸입니다 (원을 통과 못 할 경우, 체력이 한 칸 사라짐)

-간단하게 비행기를 위 아래로 조정시켜서 원을 통과시키게 만들면 됩니다.(약간 서커스 게임?처럼)

-스테이지 형식으로 총 4스테이지까지 있고, 매 스테이지마다 난이도는 올라갑니다.

-스테이지마다 통과해야하는 원의 개수가 처음엔 10개로 시작하고, 한 스테이지 통과마다 10개씩 추가가 되며, 클리어조건은 원을 전부 통과했을 때 입니다.

-시간

[구현기능] 비행기 모형/ 체력 상태를 나타낼 수 있는 하트 표시법/원의 구현법/올라갔다 내려가게 할 수 있는 비행기의 모션 구현