플럼잼 프로젝트

22조강현, 23신대혁, 23강형석

게임잼 주제: **플럼**(동아리 이름), **아이돌**

- 게임 제목: 당신의 아이도루가 되고 싶어(가제)

- 게임 소개:

선생님 몰래 춤추기 게임을 응용한 게임이다. 선생님 몰래 춤추기 플래시 게임과의 차별점은 선생님이 학생들 몰래 춤추는 역발상에 있다.

- 게임 스토리 개요(주제와 연관성):

**플럼** C++ 스터디 도중 **아이돌**의 꿈을 이루고자 하는 강사가 학생들의 눈을 피해 몰래 춤 연습을 하는 내용

- 게임 방법:

* 시간이 지날수록 게이지가 줄어든다. QWER을 눌러 춤을 추면 게이지가 찬다. 게이지가 다 줄어들면 Game Over
* 학생들이 랜덤하게 선생을 쳐다본다. 쳐다보기 직전에는 물음표 게이지가 차오르고 다 차오르면 TV쪽 아니면 선생쪽을 바라본다. 이때 선생쪽을 바라볼 때 춤을 추고 있으면 라이프가 깎인다. 라이프 5개가 다 깎여도 Game Over
* 제대로 수업을 하고 있는지 검사하러 교수님이 문을 열고 들어 올 때가 있다. 교수님이 들어올 때 걸리면 그대로 라이프 깎이고 Game Over
* 춤을 추면 점수가 올라간다. 최대한 많은 점수를 얻는 것이 게임의 목표

- 팀원들 각자 맡은 역할

신대혁:

음악 편집 및 게임 내 적용, 스프라이트 활용하여 애니메이션 만들고 게임 내 적용, 게임매니저 스크립트 생성, UI 및 씬 생성

강형석:

배경, 인물, 효과 등 모든 에셋 그리기(디자이너), 에셋 배치, 게이지 줄어드는 코드 구현, 학생들이 랜덤으로 선생 or TV 바라보는 것 구현(심화 코루틴), 시간이 갈수록 더 어려워지게끔 빨라지는 효과 구현 (게임의 동적 루프 시스템과 변수 활용)

조강현: 사용자 입력에 따라 애니메이션 변경 및 점수 추가, 게이지 차오르는 로직 구현, 라이프 구현, 교수 움직임 구현, 게임 엔딩 조건 및 감지 효과 구현, UI와 엔딩 씬 보완

잘한 점:

* 주제에 맞는 병맛 컨셉을 잘 잡음
* 원래 있던 게임을 응용하고 비틀어서 창의적인 게임을 만듦
* 게임의 재미있는 요소들을 부각하려고 노력함
* 파트 분배가 성공적으로 이루어지고 갈등이 없이 흘러감
* 중간에 깃허브 머지 문제로 작업한 내용이 상당부분 날아간 적이 있지만 당황하지 않고 침착하게 다시 구현함
* 주어진 시간에 비해 게임의 완성도가 높음

아쉬운 점:

* 시간의 한계로 인해 원래 기획해둔 내용을 모두 구현하지는 못함(일부 변경이 일어남)
* 모든 엔딩을 구현하지 못함
* 엔딩 하나에 재시작 버튼이 하나 없음