

WITCH'S STORY

제작자 : 김상돈

VERSION

버전	수정일	수정 내용
1.0	2018_9_20	기초 기획 아이디어 발상
	2018_9_21	Player 움직임 구현
	-	Score Object 구현
	-	Player와 Score Object 움직임 개선
1.1	2018_9_27	이미지를 이용한 기초 레이아웃 구성
	-	Player와 Score Object의 충돌처리 구현
	-	게임화면 하단 GuageBar 구현
1.2	2018_9_27	게임 시작 전 로비화면과 게임이 끝난 후 대기화면 구현
1.3	2018_9_28	Life 증가 Item과 Player의 이미지가 커지는 Item 구현
1.4	2018_10_1	Ranking System 구현

INDEX

이름	쪽번호
버전 정보	2
목차	3
개요	4
게임 시스템	5 - 9

개요

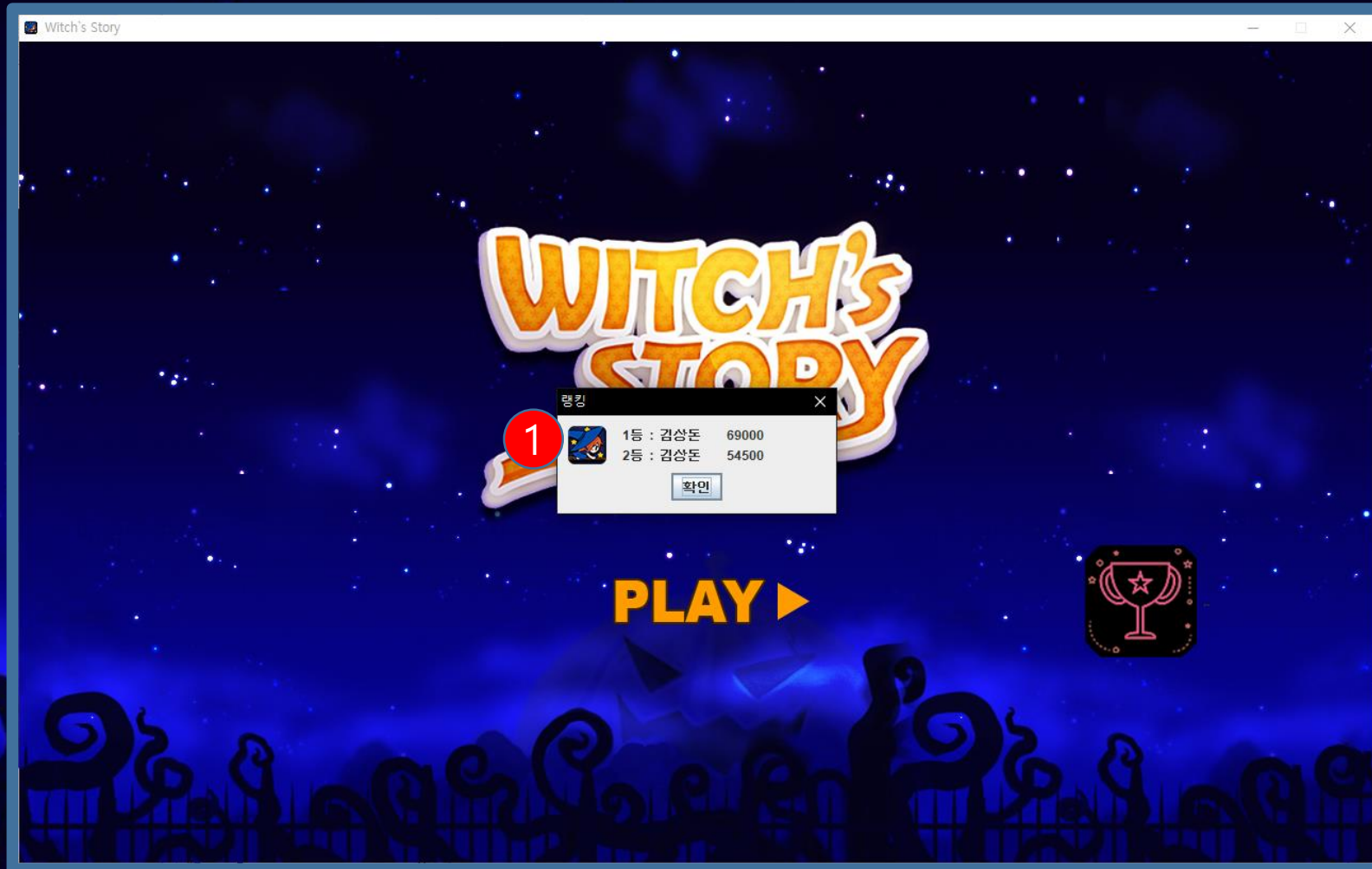
이 문서는 Java Programming 언어와 자바 개발툴 Eclipse로
게임 제작 엔진 Unity로 제작하는 오픈소스 게임인 Witch`s Story의 소스들을 활용하여
Java의 Swing을 활용하여 제작한 간단한 키조작을 통해 진행하는 횡스크롤 러닝게임이다.

게임 시스템



1. Game Play 버튼
2. 랭킹보드 버튼

게임 시스템



1. 랭킹보드 버튼 클릭시
현재까지 플레이한 사람들의
등수와 점수 확인가능

게임 시스템



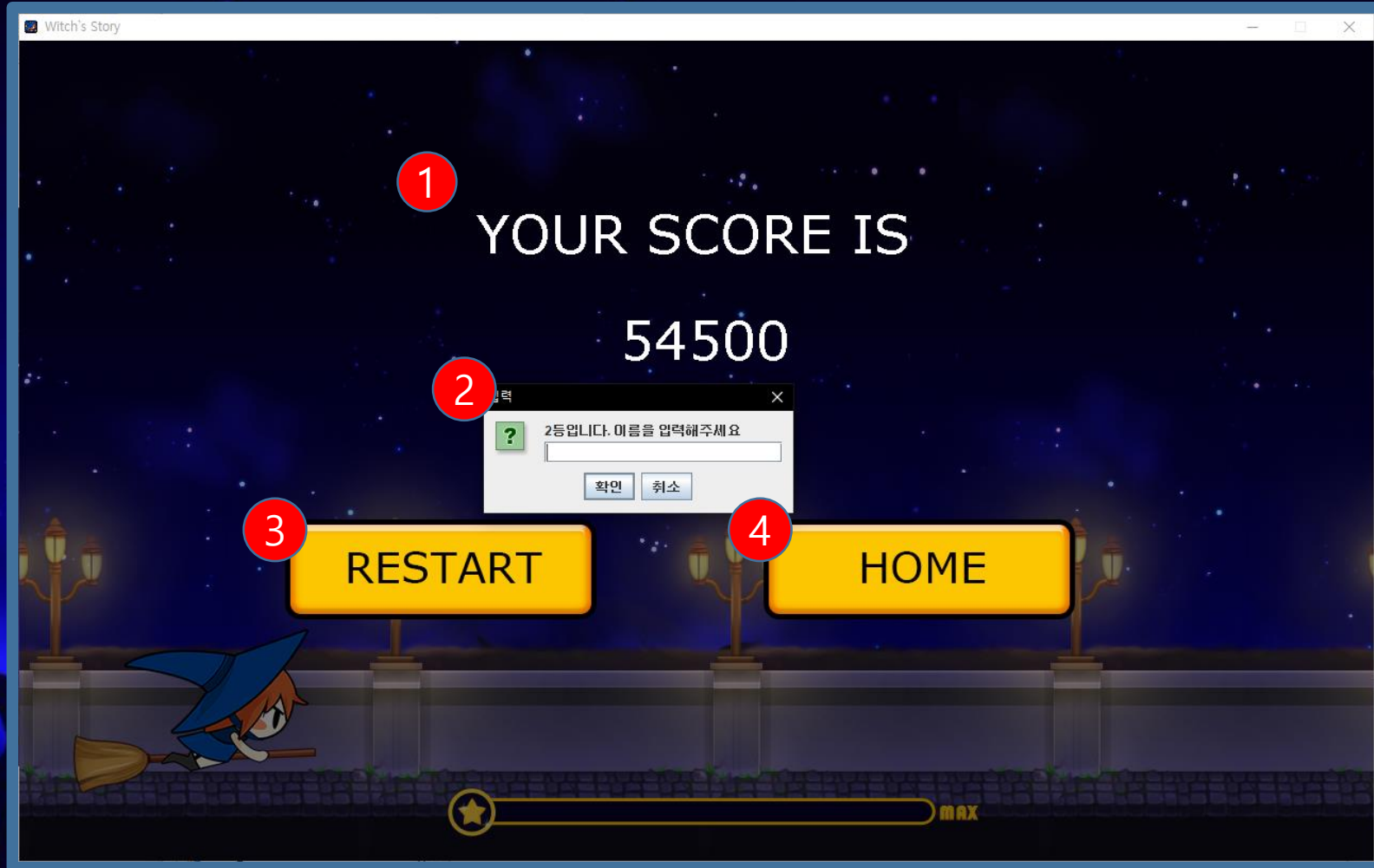
1. Player의 움직임
2. 획득시 플레이어가 커짐
3. 획득시 Score가 올라감
4. 획득시 5번의 게이지바 회복
5. 게이지바 모두 소모시 게임종료
6. 스코어보드

게임 시스템



Gem Item 획득 시 기존 캐릭터와 비교하여 1.3배 커짐

게임 시스템



1. 게임 종료시 스코어 확인
2. 등수와 랭킹에 들어갈 이름 입력
3. 재시작 버튼
4. 로비로 돌아가기 버튼