**팀구성원**

김나경 컴퓨터공학부 3학년 202012740 강주형 컴퓨터공학부 2학년 201811150

박지원 컴퓨터공학부 2학년 201911254 김현지 컴퓨터공학부 2학년 202111276

**프로젝트 진행방법**

매주 화요일 오프라인 /16시~

**게임주제/스토리**

1) 배경: 빌리지, 아쿠아, 광산

테마마다 깨지지 않는 벽돌이 있으며(ex.크아에서 안깨지던 벽돌)

빌리지 배경:

나무,수풀,집,블록형태의 벽돌

아쿠아 배경:

수정구슬, 소라, 말미잘형태의 벽돌

광산 배경:

보물상자, 돌, 보석형태의 벽돌

2) 아이템

기본공: 회색

아이템 먹으면 아이템 유효 시간 동안 공의 색깔이 바뀌게함으로써 아이템 효용기간 알려줌

붉은 악마:공의 파워가 세짐. 한번 부딪힐 때마다 벽돌 3번 친 효과와 같음

거북이:공의 속도 느려짐

스케이트: 공의 속도 빨라짐

슈퍼스타: 다른 아이템의 기능 랜덤으로 적용(바뀐 공의 색깔로 무슨 아이템이 적용되었는지 알 수 있음)

3)스토리

인트로: 배찌, 다오, 우니가 늦잠을 자서 학교에 늦음

빠른 시간내에 게임을 성공하여 친구들을 구출해 날으는 스쿨버스를 타고 학교에 가야함.

스테이지 하나 깰 때마다 아케이드 캐릭터들 한명씩 구출해냄.