

해머-슛 풋

망치로 쳐서 멀리 날리자!



2022182030

이주영

1 게임 컨셉



육상 스포츠 투포환+해머던지기로, 해머를 휘둘러 공 캐릭터를 날리는 게임



플레이어 1, 플레이어2가 키보드를 조작하여 에너지를 모으고 타이밍에 맞춰 공을 멀리 날린다.
번갈아 가며 총 3번의 기회가 주어지며 합산 거리가 더 긴 플레이어가 승리한다.

플레이(공 날리기) 방법

1. 5초간 좌우키 연타로 원심력을 크게 만든다
2. 타이밍에 맞추어 스페이스바를 눌러 공을 친다
3. 원심력을 많이 모을수록,
타이밍이 정확할수록 멀리 날아간다.



SPACE



2 ★ 예상 게임 진행 흐름

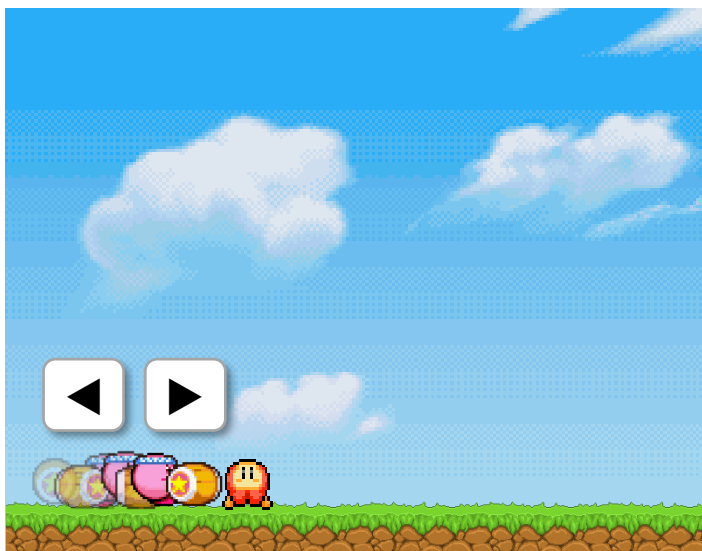


(1) 게임 시작



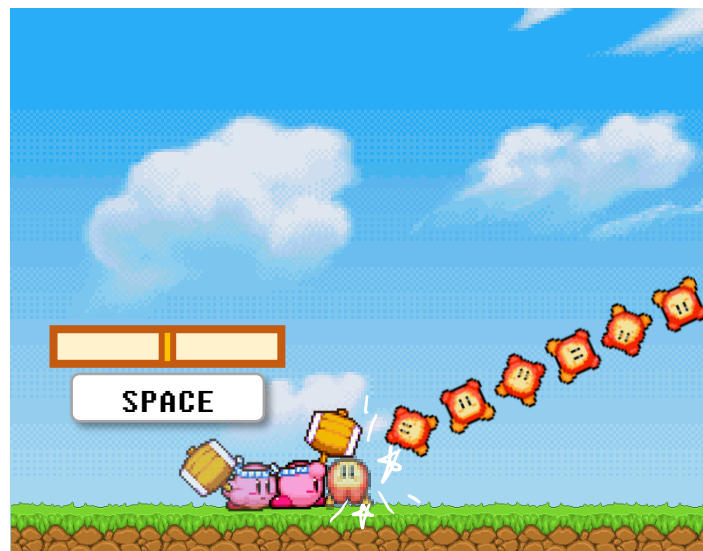
(2) 플레이어1 시작

준비가 되었다면
레디를 눌러 진행한다.



(2) 원심력 모으기

5초간 좌우키 연타로
원심력을 크게 만든다.



(3) 공 치기

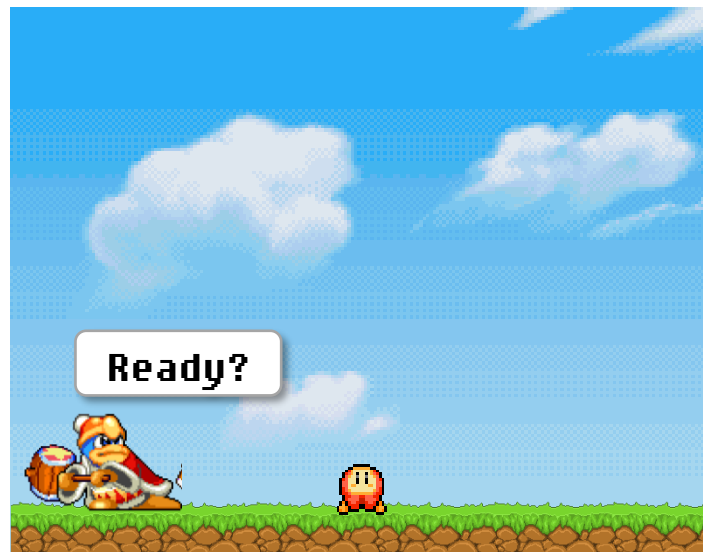
정확한 타이밍에
스페이스 바를 눌러
공을 친다

2 예상 게임 진행 흐름



(5) 공 착지

공이 날라가서 바닥에 착지하면 거리가 기록된다.



(6) 플레이어2 시작

(2)~(4)를 반복한다.



(7) n번 공 착지

n번째 공부터는 이전 기록된 거리가 보인다.

(표지판 색상 변경으로 플레이어 구분 예정)



(8) 결과 발표

총 합산 거리가 큰 쪽이 승리한다.



3 개발 일정

1주차

- 리소스 편집&정리

2주차

- 배경 클래스 생성&그리기
- 게임 상태(시작, 플레이 중, 결과) 분리하기

3주차

- 플레이어, 공 캐릭터 클래스 생성
- 진행흐름 2단계 제작, 3, 4단계 틀 제작

4주차

- 3, 4단계 기능 구현
- 원심력, 타이밍에 따른 속도 공식 제작

5주차

- 4주차 공식에 맞추어 날아가는 공 구현
- 공에 맞추어 화면이 이동하도록 수정

6주차

- 플레이어2, 번갈아 가며 플레이 구현
- 공이 위치에 남도록 하는 기능 제작

7주차

- 거리 합산하여 승패 판별
- 이전 주차에 구현하지 못한 기능 제작

8주차

- 효과음 추가
- 최종 테스트 및 버그 수정