

2D게임기획서

학번	2016182006	이름	김기진
제목	슈퍼마리오 브라더스 (모작)		
개발 환경	C++ / Win32 API		
개발 장르	2D / 플랫폼 게임		
게임 스크린샷			
구현 목표	<ul style="list-style-type: none"> ■ 슈퍼마리오 브라더스의 모작입니다. ■ 파일 입출력을 통해 게임의 정보를 로드 할 수 있는 시스템을 구현합니다. ■ 재사용 가능한 어플리케이션 프레임워크를 구현합니다. 		
세부 내용	<ul style="list-style-type: none"> ■ 슈퍼마리오의 기본 행동 (조작) <ol style="list-style-type: none"> 1) 좌, 우 이동 (좌 우 방향키) 2) 점프 (스페이스바 누르는 시간에 따라 높이가 달라짐) 3) 숙이기 및 파이프 입장 (아랫 방향키) 4) 불꽃 발사 (A키) 		

■ 슈퍼마리오의 오브젝트와의 상호작용

- 1) 기본적으로 모든 블록에 충돌 (AABB)
- 2) 적의 머리를 밟을 경우 적이 죽음. 그 외의 경우 슈퍼마리오가 죽음.
- 3) 캐릭터가 숙이면 충돌박스도 함께 줄어들음.
- 4) 파이프에서 숙이기를 할 경우 파이프에 입장되고, 다른 맵으로 이동 됨.
- 5) 맵에 있는 코인과 충돌할 시 코인이 사라지고 점수가 올라감.
- 6) 슈퍼마리오가 머리위의 '벽돌' 블록과 충돌할 경우 슈퍼마리오는 그대로 추락하고 다시 슈퍼마리오가 같은 '벽돌' 블록과 충돌하면 '벽돌' 블록이 부서지고 점수를 얻음. 즉, 슈퍼마리오가 두 번 '벽돌' 블록을 머리로 박을 경우 '벽돌' 블록이 부서짐.
- 7) 슈퍼마리오가 '물음표' 블록과 충돌할 경우. 랜덤으로 아이템이 나오고 슈퍼마리오가 충돌한 '물음표' 블록은 부서질 수 없는 '기본' 블록으로 변함.
- 8) 슈퍼마리오가 맵 상에 있는 버섯과 충돌할 경우 슈퍼마리오의 크기가 커지고 충돌박스도 같이 커지고 슈퍼마리오가 죽기전에 몬스터와 충돌할 수 있는 횟 수가 한 번 늘어남.
- 9) 슈퍼마리오가 맵 상에 있는 빛나는 꽃과 충돌할 경우 슈퍼마리오의 색깔이 변하고 A키를 통해 불꽃을 발사 할 수 있는 상태가 되고 슈퍼마리오가 죽기전에 몬스터와 충돌할 수 있는 횟 수가 한 번 늘어남.
- 10) 슈퍼마리오가 맵 상에 있는 별과 충돌할 경우 슈퍼마리오의 색깔이 계속 변하고 잠시 동안 무적

	<p>이 되고 슈퍼마리오의 이동속도가 빨라집니다. 슈퍼마리오와 어떤 형태로건 충돌한 몬스터는 죽는다.</p> <p>11) 슈퍼마리오가 맵 상에 있는 깃발과 충돌할 경우 그 높이에 따른 점수를 얻고 스테이지를 클리어하게 됨.</p> <p>12) 시간이 다 되기 전에 스테이지를 클리어하지 못할 경우 슈퍼마리오는 죽게됨.</p> <p>13) 슈퍼마리오가 오른쪽으로 움직일 경우 맵이 왼쪽으로 스크롤링 됨. 왼쪽일 경우 반대</p> <p>■ UI</p> <p>1) 상단 왼쪽에 점수가 표시되는 UI.</p> <p>2) 상단 가운데에 슈퍼마리오가 먹은 코인의 개수가 표시되는 UI.</p> <p>3) 상단 오른쪽에 게임의 남은 시간이 표시되는 UI.</p> <p>■ 게임 상태</p> <p>1) 슈퍼마리오의 타이틀 상태</p> <p>2) 슈퍼마리오의 남은 목숨을 보여주는 상태</p> <p>3) 게임 진행 상태</p> <p>1번 상태 (아무키나 누름) -> 2번 상태 (일정 시간이후 자동으로 진행됨) -> 3번 상태 (사망할 경우)-> 2번 상태 (일정 시간 이후 자동으로 진행됨) -> 3번 상태 (스테이지를 클리어할 경우) -> 게임 종료.</p>
--	--