1. **남극탐험(or 고전 레이싱)**

<https://www.youtube.com/watch?v=S1QUsv3vf-4>

조작 : 좌우키(방향이동) 와 스페이스바(점프)

**구현해야할 것들** :

달려가는 캐릭터

좌우에서 튀어나오는 물고기(점수)

작은구멍(옆으로 통통통)

큰구멍(빠졌다가 나오는) 모서리였다면 작은구멍처럼 통통통

깃발(점수)

무지개 깃발(프로펠러)

작은 구멍에서 튀어나오는 물개

마지막 도착지점

**UI –**

남은 거리

점수

스테이지 번호

시간

속도?

1. **마리오 메이커2에서 대전 모드(온라인) or 협동모드(오프라인)**

<https://www.youtube.com/watch?v=-UPIcBHxH3o>

온라인 대전을 위한 서버구축

조작 : 기본 마리오와 같은 이동/점프 (가능하면 스핀점프등 추후 생긴 기능들까지 구현)

추가적으로 근처에 다른 플레이어가 있으면 특정버튼으로 플레이어를 들어올릴수있고

다시 눌렀을 시 던질 수 있음.

잡힌 플레이어도 특정 버튼 조작으로 빠져나올수 있음.

구현해야할 것들

타이머

몬스터를 밟았을 시 튀어오름 (타 플레이어 캐릭터를 밟앖을때도 동일 작용)

작은 상태와 큰 상태에 따라 머리로 블록을 쳤을 때 튀어오르고 마는지 깨지는 블록이라블 깨지는지

파이프 이동

본인 캐릭터에 맞춰 카메라 이동 (협동모드에선 두캐릭터의 사이값 기준으로 카메라 이동)

마지막 골인지점 도착시 게임종료

죽었을 시 세이브포인트(깃발) or 시작지점에서 부활 (협동모드에선 세이브포인트 or 시작지점 or 친구의 위치에서 선택부활)

1. KOF / 스트리트 파이터 / 철권

<https://www.youtube.com/watch?v=COnl0z95144>

온라인 대전을 위한 서버구축 혹은 한 컴퓨터로 2인 플레이

캐릭터는 고정으로 2명만

타이머

HP바

공격 커맨드를 입력 받아서 캐릭터를 공격 시키는 알고리즘

상단 중단 하단 공격

서서 방어 -> 상단 중단 방어 / 하단 피격

앉아 방어 -> 상단 회피 / 중단 피격 / 하단 방어

맞았을 시 경직(캐릭터 컨트롤 불가) 시간이 막았을 때 보다 길다.

콤보 커맨드까지 구현이 과연 가능할까?

HP바가 한쪽이 0이 되면 패배 HP 남은쪽이 승리

동시에 HP가 0이 되면 둘다 승점 1추가

3판 2선승(?)