

쏘고 트위터

김상엽, 진현규

Hit&Run



게임 규칙

- 안전 거점에서 플레이어 시작
- 눈발을 돌아다니며 사슴의 발자국을 추적하여 사냥한다
- 총 소리가 들리면 곰이 플레이어를 잡으러 옴
- 시간이 지날 수록 곰이 다가오는 속도가 빨라짐
- 곰이 오기 전에 안전 거점으로 돌아가기
- 사냥감의 포인트에 따른 점수 획득

구현할 목록

- 눈내리는 필드
- 자유롭게 움직이는 사냥감
- 눈발에 발자국 남김
- 체력을 기준으로 사이즈, 획득 게임 포인트, 행동패턴 구별화
- 플레이어가 사슴 시체와 닿으면 포인트획득/시체 삭제
- 플레이어 이동/점프
- 총알 발사/히트(라인트레이싱, 거리감에 따른 탄도학)
- 에임 화면 줌 기능
- 총소리에 반응하여 쫓아오는 곰
- 일정시간이 지남에 따라 곰의 이동속도가 증가
- 발사, 공격, 피격 사운드
- 세이브하는 안전 거점

역할 분담

김상엽

- 눈내리는 필드
- 자유롭게 움직이는 사냥감
- 눈발에 발자국 남김
- 체력을 기준으로 사이즈, 획득 게임 포인트, 행동 패턴 구별화
- 플레이어가 사슴 시체와 닿으면 포인트획득/시체 삭제
- 플레이어 이동/점프

진현규

- 총알 발사/히트(라인트레이싱, 거리감에 따른 탄도학)
- 에임 화면 줌 기능
- 총소리에 반응하여 쫓아오는 곰
- 일정시간이 지남에 따라 곰의 이동속도가 증가
- 발사, 공격, 피격 사운드
- 세이브하는 안전 거점