

미래 예지 스테이지 문서

서론 : 우리 칭찬 받음 그리고 다음주 까지 시연물 만들어서 보여주면 좋겠다고 하시는 선생님들의 열화와 같은 성원을 버릴 수는 없지 바로 rr

여기서 님들이 생각할 거? 아직 스테이지 배치도 만나왔는데 갑자기 프로토타입을 만들라한다고 ㄹㅈ거아님? 싸발

--> 그럴 줄 알고 여기서 프로토 타입으로 만들 스테이지를 설명할거임



이 사진이 뭔지 알지? 슈퍼마리오 1-1 맵 배치 사진임.

<https://yoon-do.tistory.com/2> 여기서 저 맵 배치 사진 얻음.

우린 이걸 우리만의 도트 그래픽으로 변환시켜서 배치 한다음에 여따가 함정을 설치해보자구

즉 배치는 같은데 타일 스프라이트만 같게 한다고 보시면 됨.

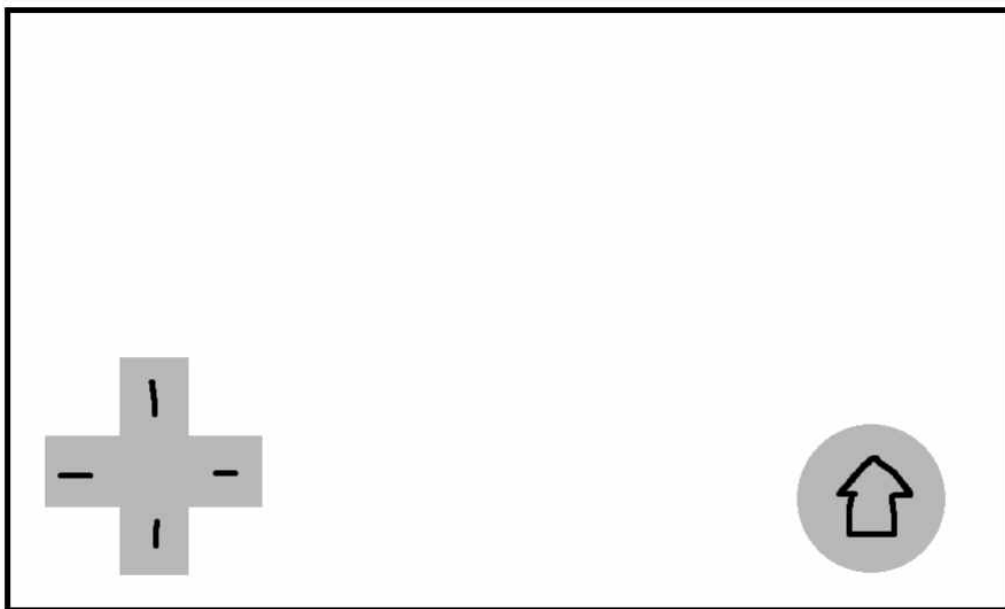
아트 리소스는 내가 만들어서 실시간으로 깃헙에 올려드림.

님들은 저 배치사진을 참고해서 타일을 깔아놓으시고

함정구간에 따라 님들이 생각하는 미래예지 시스템을 만들어서 프로토타입을 개발하심 됨.

여기엔 님들이 하셔야할 규칙만 지키시면 엑설런트

1. 모바일 플랫폼인걸 아셔야함.

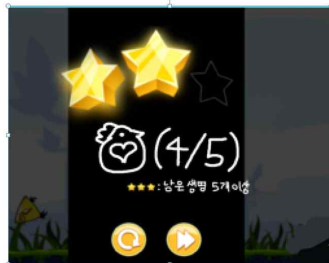


2. 이동 방식은 왼쪽에 조이스틱 (십자가아닌 둥그런 것도 ok)와 오른쪽에 점프 버튼이 필요함. (디버그를 위해 키보드용 조작을 따로 만드는 경우에는 ASWD와 스페이스 조작 RR) 그리고 미래예지 사용키는 조이스틱의 아래를 누른다음에 점프를 쓰면 됨 (키보드도 동일)
3. 미래예지의 범위는 각자 알아서 해석해서 만드셈 - 예를 들어 한사람은 함정은 안보여주고 주인공이 디진거랑 간 경로만 보여주고 어떤 사람은 거기에 죽은 함정도 윤곽선으로 보여

준다거나 이런 방식을 쓸 수 있겠지. 또 어떤 사람은 미래예지에 시간 제한을 두거나.

4. 맵에는 재화가 존재함. (코인) 재화로 또 낚을 수 있겠지 후후 재화는 맵 배치때 내가 표시해드림.
5. 전체적인 게임의 순서는 이럼 스타트 화면 -> 스테이지 선택 화면 -> 스테이지 진행 -> 스테이지 클리어 순으로 진행됨 이 순서가 다 표시되게 하셈. 아래는 참고 사진임
6. 세부적인 맵의 배치 (재화와 함정 포함) 는 기획문서를 따로 만들어서 푸쉬를 할거임 거기 안에서 보심 됨. PPT도 같이 올릴테니 참고 하심 됨.
7. 기간은 다음주 발표 전 (금요일 전까지만 하면 됨) 까지임 힘내셈.
8. 각자 만든 미래예시 중에서 제일 좋은걸 쓰거나 아니면 좋은 아이디어를 합치거나 해서 하나로 통합시키고 그걸로 우리 프로젝트 할거임 힘내셈.

스테이지 클리어



스테이지 시작



게임 스테이지 소개

