

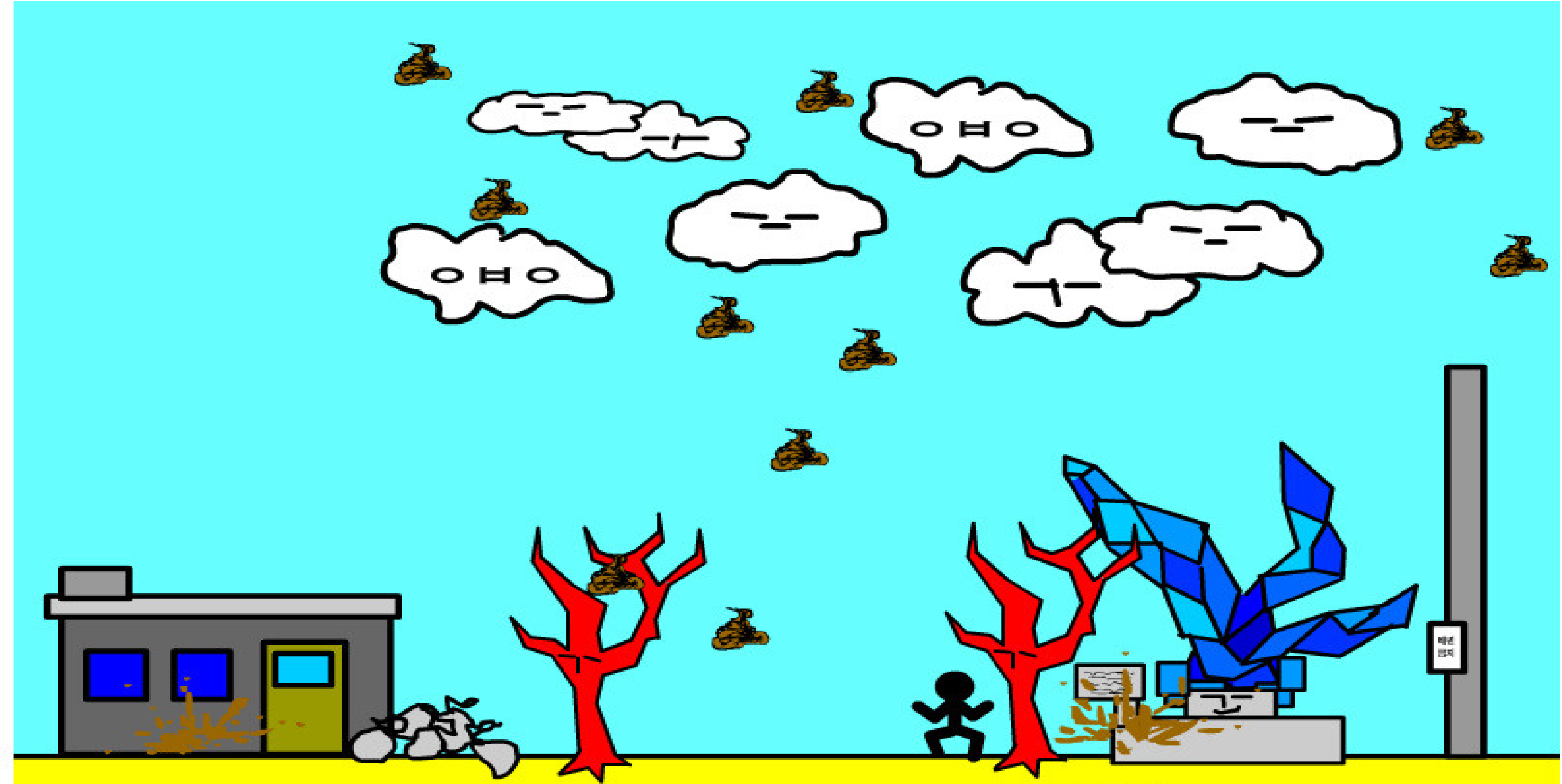
대학에서 살아남기

— [과제편]

2021182005 김영규

게임 컨셉

대학교에서 과제가 “하늘에 구멍이 뚫린 것 같이 비가 온다”라는 표현처럼 구성해 보았습니다. 유사작품으로 똥피하기 게임이 있었고 당연히 똥피하기 게임보다 더 발전된 게임을 만들 것 입니다.



점수 17

메인 게임 화면 구성

장애물

바이러스



깨진 소주병



데드라인



캐릭터



게임요소

과제



생명

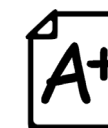


과제함



아이템

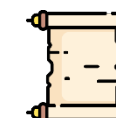
회복

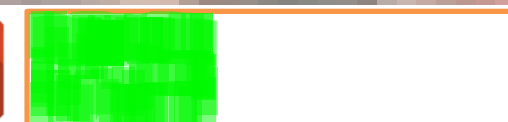
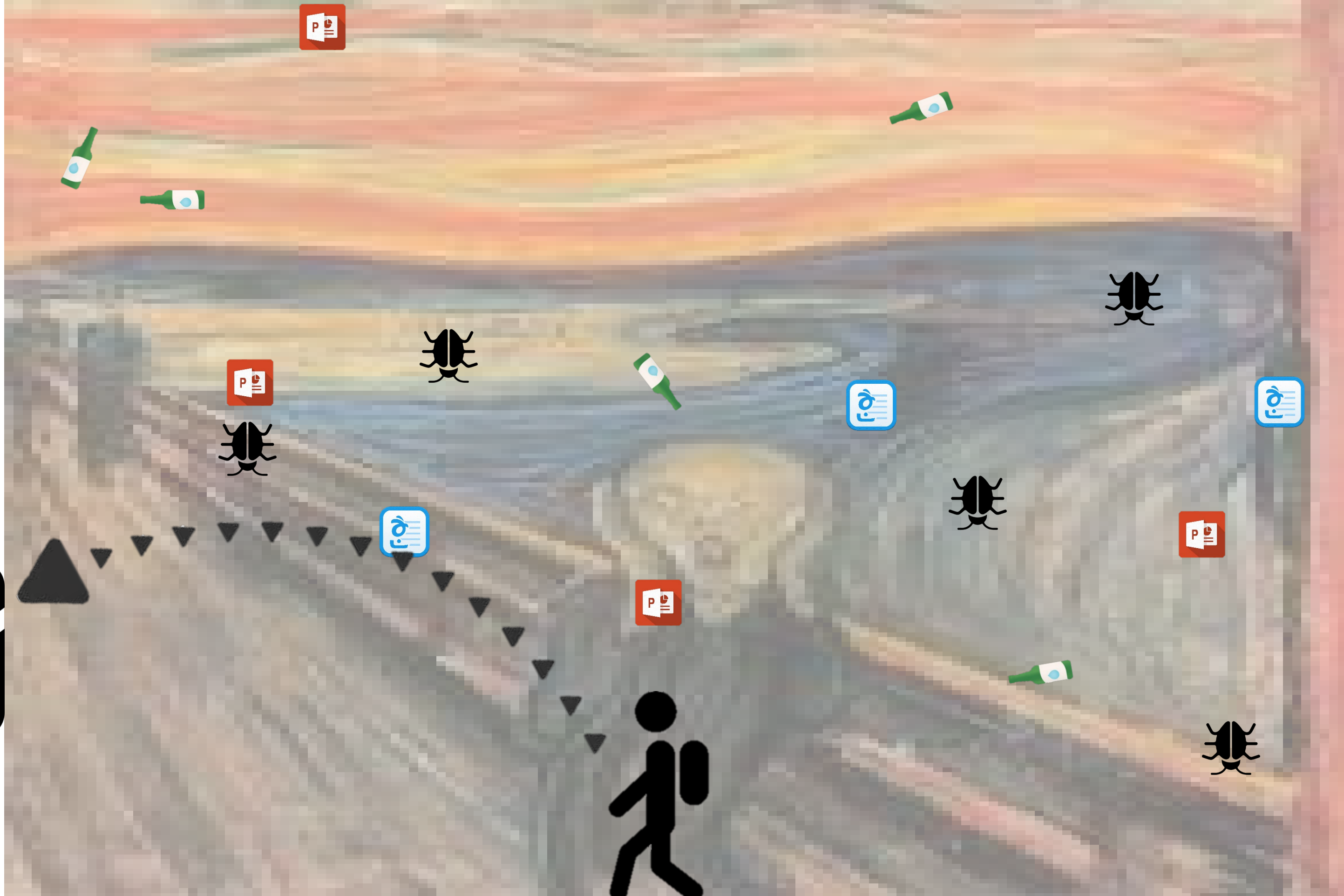


보호막



두루마리





개발 범위

내용	최소 범위	추가 범위
캐릭터 컨트롤	3방향키(좌, 우, 상) Space bar 입력시 던지는 키 Space bar 홀딩시 던지는 각도 변경 Alt키 입력시 아이템 사용	x키 입력시 친구들 게이지가 빠르게 찬다. 아래 키 입력시 숨기기능(숨으면 속도 느려짐)
맵	4스테이지(2학년1학기 중간,기말, 2학기 중간,기말)	추가 4스테이지(1학년)
게임기능	체력 3칸(체력은 빈 종이로 표현된다. 체력이 소모 되면 빈 종이에 F가 입력 된다.) 목표점수를 다 채우면 다음 맵으로 이동하게 된다. 과제를 모을 수 있는 개수가 정해져 있다. 과제를 모으면 과제 수행 게이지가 서서히 찬다. 과제 게이지가 다 차면 과제를 던질 수 있다. 과제를 놓으면 점수가 올라간다. 과제함은 화면 양 끝에서 위아래로 움직인다. 과제 3개 완료 할 때마다 아이템 획득(아이템은 랜덤)	
장애물	깨진소주병(과제 수행 게이지가 줄어들며 생명이 깎인다. 회전하면서 떨어진다.) 컴퓨터 바이러스(과제 수행 게이지가 초기화되며 생명이 깎인다.) 데드라인(모은 과제가 전부 사라지며 생명이 깎인 다.)	친구들(맵 왼쪽 또는 오른쪽에서 친구무리가 걸 어서 온다. 발견되면 뛰어온다. 친구들은 한바퀴 를 돌게 된다.) 친구들과 만나면 게이지가 생기게 되고 게이지 가 다 차면 친구들이 떠난다. x키를 입력하면 게 이지가 빠르게 찬다. 친구들이 떠나기 전까지 장 애물 피격 범위가 늘어나며 과제 수행 속도가 줄 어든다.

애니메이션	캐릭터 이동 애니메이션(좌, 우, 상), 과제 던지는 애니메이션 장애물 애니메이션(소주병 회전, 데드라인 구현)	친구들 움직이는 애니메이션
난이도	스테이지가 넘어갈수록 장애물에 속도와 개수가 증가하며 목표점수가 높아진다.	
아이템	회복(생명력 +1이 되며 생명이 깎 차 있을 때는 효과가 없다) 보호막(일정시간 동안 피격 무효) 두루마리(모은 과제가 모두 처리된다.)	담배(일정시간 과제 수행 게이지가 속도 상향 이후 속도 하향)
사운드	데드라인 경고 소리, 메일함에 과제가 들어가는 소리, 장애물에 피격되면 나오는 소리, 배경음악	친구들과 만날 때 나오는 소리

개발 계획

1주차	리소스 수집 및 캐릭터 동작	1. 리소스 수집 2. 캐릭터 좌, 우, 상, 던지기
2주차	과제 오브젝트 및 던지기 동작	1. 과제 랜덤 생성, 과제 수행 게이지 2. 과제 던지기 포물선 각도로 발사(포트리스처럼)
3주차	게임 기능 구현	1. 과제함 상, 하 움직임 반복 및 과제 2. 생명력, 목표 점수 3. 목표 점수 달성 시 스테이지 넘어가는 기능
4주차	장애물 오브젝트 및 아이템	1. 깨진 소주병(회전), 데드라인, 바이러스 충돌체크 및 충돌 이후 기능 처리 2. 아이템 랜덤 획득 (회복, 보호막, 두루마리) 및 사용시 기능 처리
5주차	추가 구현 및 중간 점검	1. 실제 메뉴 구현(일시정지) 2. 중간 점검 및 보완(구현 못했던 것, 버그난 것)
6주차	남은 스테이지 구현 장애물 오브젝트 및 아이템 최종	1. 추가 개발 범위 구현(친구무리) 2. 남은 스테이지 구현 및 난이도 설계
7주차	남은 스테이지 구현 과제 오브젝트 및 캐릭터 동작 최종	1. 추가 개발 범위 구현(친구무리)
8주차		2. 남은 스테이지 구현 및 난이도 설계 (각 스테이지 배경, 사운드 처리)
9주차	시작과 종료 처리 및 밸런스 조절	1. 실제적인 게임 시작과 종료 처리 2. 밸런스 조절
10주차	마무리	1. 최종 점검 및 릴리즈