

Momodora3

API 팀 PPT

장르 : 액션, 인디

김준

영상 : https://youtu.be/_Tz8NHZWljU

목 차

1. 물고기 몬스터	3
2. 유령 물고기	4
3. 보스, 유령	5
4. 드랍 아이템	7

1. 물고기 몬스터

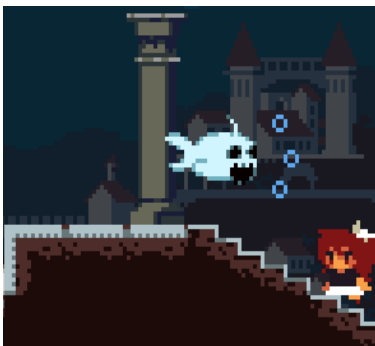
1) 공격

-몬스터는 일정 거리에 플레이어가 도달하면 3방향 공격을 합니다.
삼각함수를 사용하여 3방향 원뿔 모양의 공격을 만들었습니다.



2) 피격

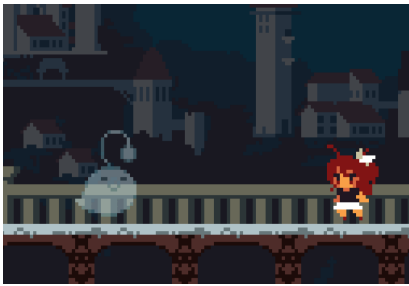
-몬스터는 무적 상태로 시작하게 됩니다. 몬스터가 공격할 때 잠깐의 무적이 풀리는 타임이 존재하며 이때 공격 받으면 몬스터는 사망하게 됩니다.



2. 유령 물고기

1) 이동

-플레이어와 몬스터의 방향을 검사합니다. 같다면 몬스터는 움직이지 않는 상태가 됩니다. 만약 다르다면 몬스터는 플레이어를 향해 이동하게 됩니다.
이 몬스터는 벽에 대한 제한을 받지 않도록 만들었습니다.



2) 공격 및 피격

-몬스터는 무적 상태로 시작합니다. 몬스터가 움직이는 상태가 된다면 이때 몬스터는 공격을 할 수 있는 상태가 됩니다. 동시에 피격 또한 가능한 상태가 되게 됩니다.



3. 보스, 유령

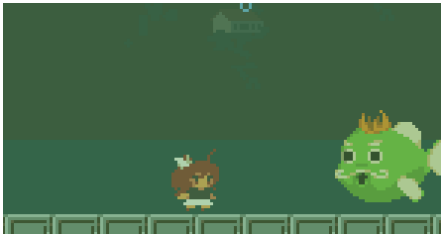
1) 보스 공격

-보스는 2가지의 공격을 갖고 있습니다.

1-1) 거품 발사

거품은 랜덤과 삼각 함수를 활용하였습니다.

생성 개수와 속도 방향을 랜덤으로 지정해 삼각 함수를 통해 발사 시켰습니다.



1-2) 벽 충돌

거품 발사 공격을 한 후 벽 충돌 공격을 합니다.

벽 충돌 공격을 하면 화면이 흔들리며 맵 꼭대기에서 랜덤으로 벽돌을 소환해 플레이어에게 낙하 시키도록 만들었습니다.



2) 보스 이동

-보스는 2가지의 공격을 다 실행한 후 플레이어와 y축이 같아지도록 움직입니다.

움직일 때는 일정 범위를 두어 범위 밖으로 못나가게 하였습니다.

3) 유령 공격

-플레이어가 몬스터에게 일정 거리 이상 다가오면 몬스터는 공격을 합니다.

공격은 공격 속도에 영향을 받게 만들었습니다.

공격은 플레이어의 방향으로 나가는 방식의 공격입니다.



4. 드랍아이템

-몬스터 매니저를 통해 몬스터가 죽는지를 검사 후 몬스터가 죽으면 그 자리에 생성하게 하였습니다. 추가와 삭제가 쉽도록 벡터를 사용하였습니다.
드랍 아이템은 일정 시간이 지나면 삭제 되도록 하였습니다.
생성은 삼각 함수를 통해 생성 되었습니다.
플레이어가 생성된 아이템에 충돌 시 사운드를 출력하며 삭제하도록 하였습니다.