

--Magical Fruit--

-2d Platformer Game-

Hyukin Kwon

게임 설명

스토리:

아픈 친구의 부탁을 받아 병을 낫게 해주는 신비한 열매를 찾아 모험을 떠난다.

구현 목적

- Unity를 활용해 재밌는 2d 횡스크롤 게임을 만들기.
- 유니티에서 제공하는 기능을 최대한 활용해서 단기간에 구현도 높고 깔끔한 게임을 만들기.
- 클래스 상속 개념을 활용해 유지보수가 편한 게임 만들기.

맵

- 게임에는 총 4개의 맵이 존재한다.
- 맵에는 적들이 존재하고 있다.
- 첫번째 맵은 플레이어의 친구가 있는 마을이다.
- 마지막 맵에는 신비한 열매가 있다.
- 맵의 난이도는 점차적으로 어려워진다.

승리/패배 조건

맵 승리조건

다음 스테이지에 필요한 점수를 다 모으고 다음 맵에 진입.
맵에 있는 별을 먹으면 점수 획득.

최종 승리조건

신비한 열매를 얻는다.

패배조건

라이프가 0이 되면 최종 패배.

Life 관련 세부 기능 설명

- 플레이어의 발을 제외한 부위가 적에게 닿으면 Life가 깎임
- 게임 씰끼리 Life를 공유
- Life가 0이 되면 패배
- 당근으로 Life 1 획득 가능
- 얻을 수 있는 Life는 최대 3

플레이어



이동 기능

좌우 이동: AD로 좌우 이동

점프: Spacebar로 점프

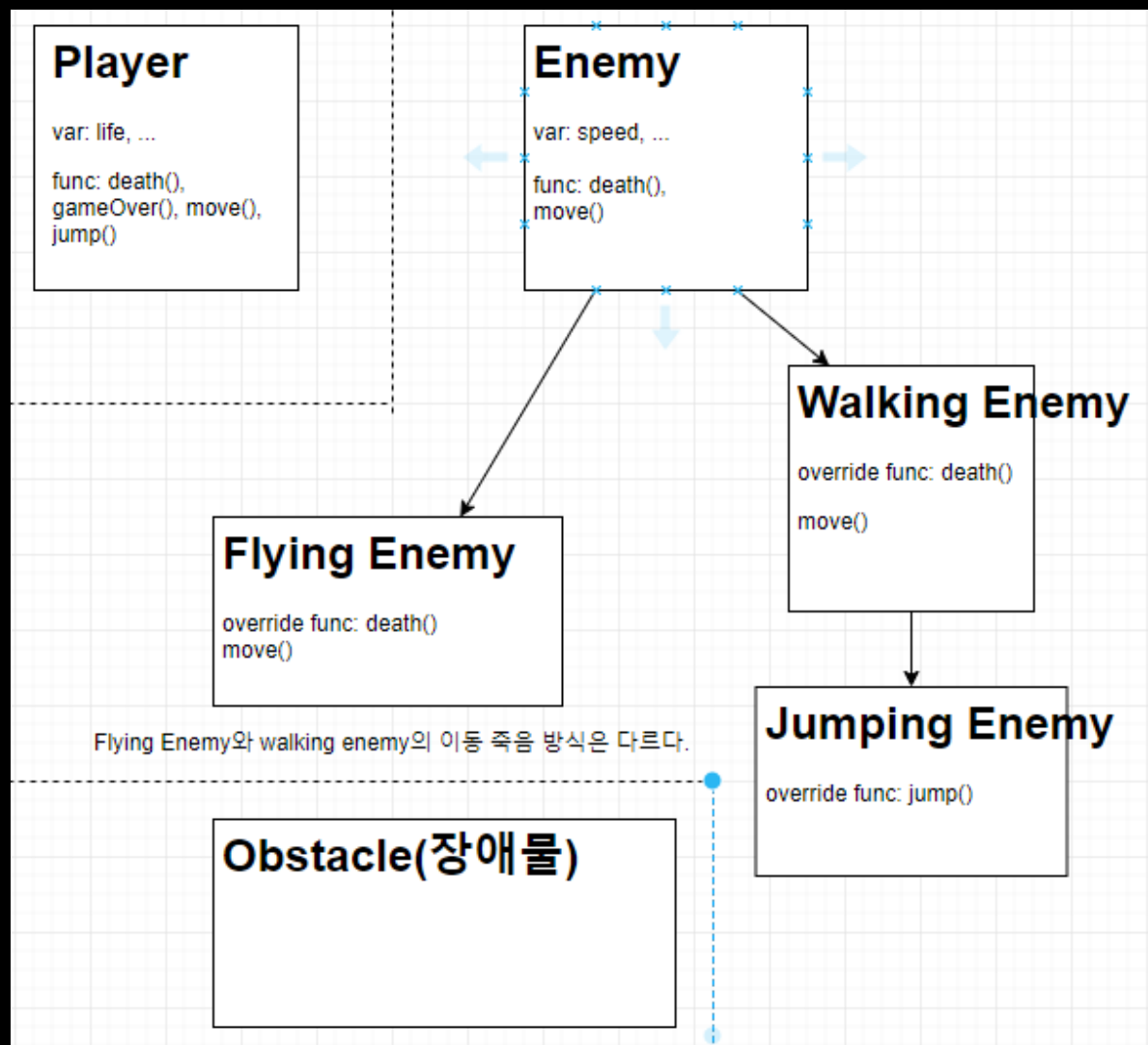
Spacebar를 오래 누르면 높이 점프.

공격 기능: 적의 머리위로 착지시 공격 판정.

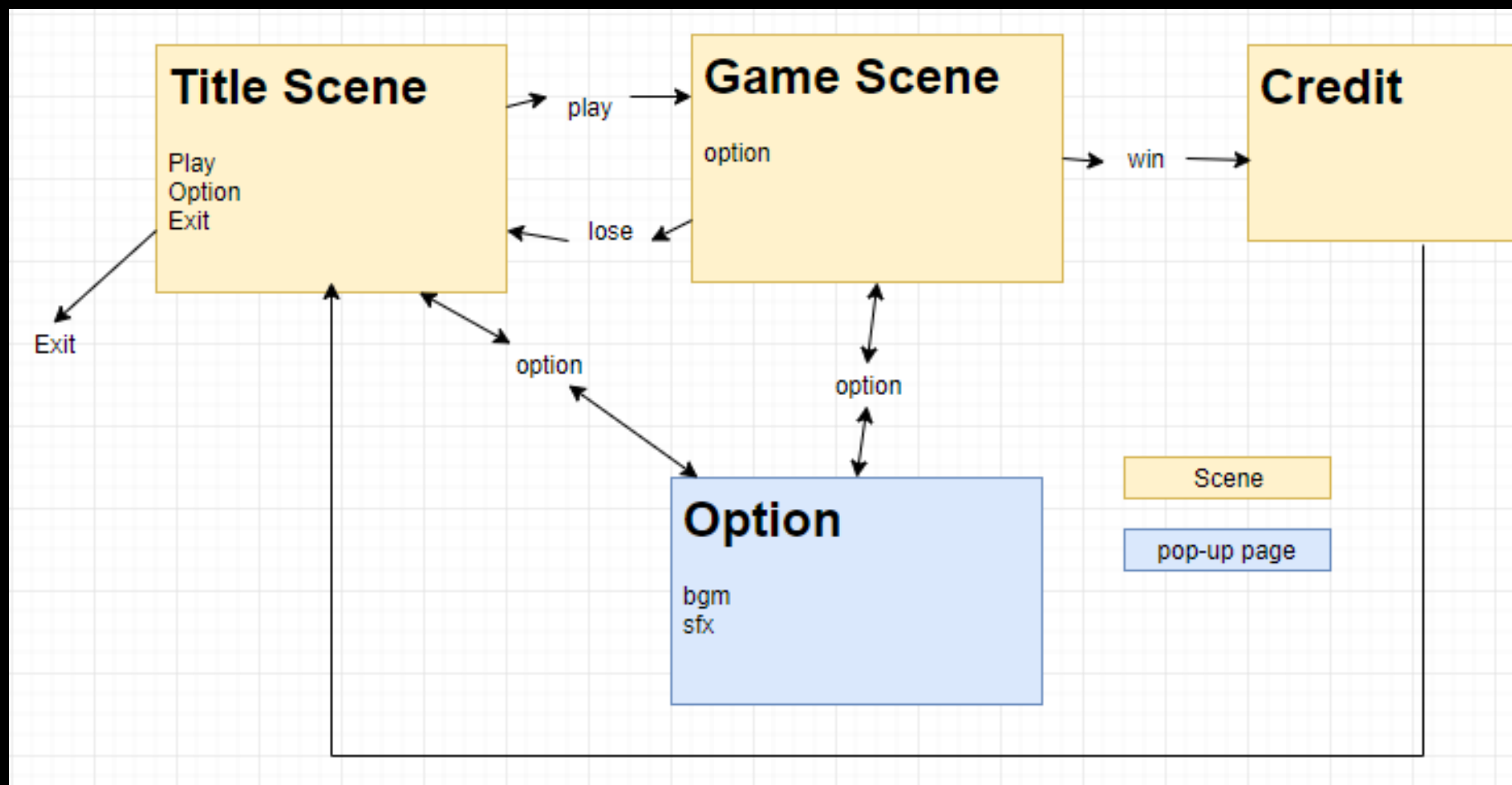
적

- 장애물 타입
 - 이동 x
- 걷는 타입
 - 좌우 이동
- 점프 타입
 - 점프 하며 좌우로 이동
- 공중 타입
 - 좌우 이동
 - Waypoint에 가까워 질수록 점진적으로 감속 - 나는 느낌
 - sin 그래프를 연상시키는 상하 이동 - 나는 느낌

클래스 구조



플로우 차트



연출

게임 시작시

1. 친구의 집으로 Faide in
2. 친구와 대화 – 목표 설명
3. 첫번째 맵으로 - Fade out/in 이동

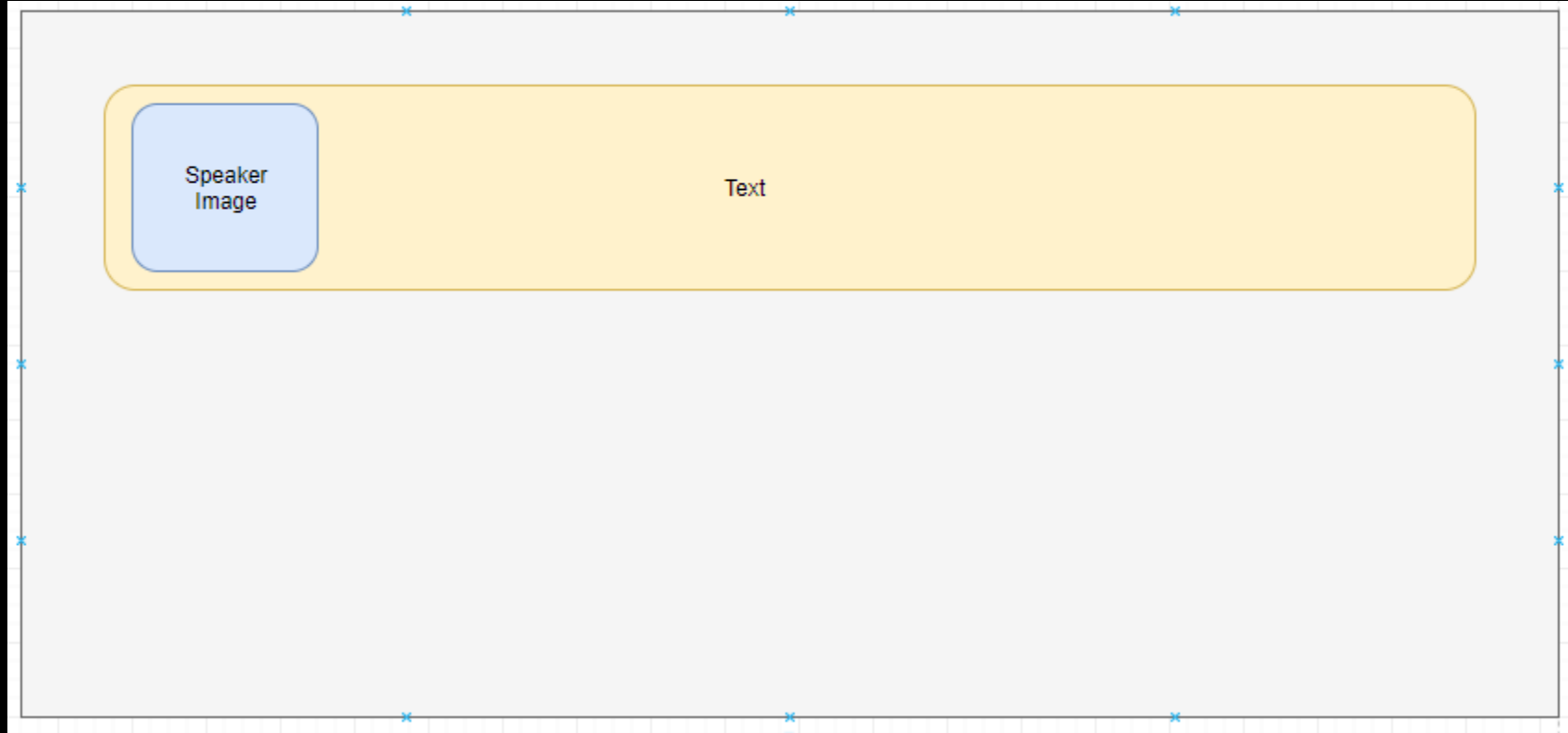
마지막 맵 입장시 다이아로그 시작

“이 숲 끝에 열매가 있을꺼야...”

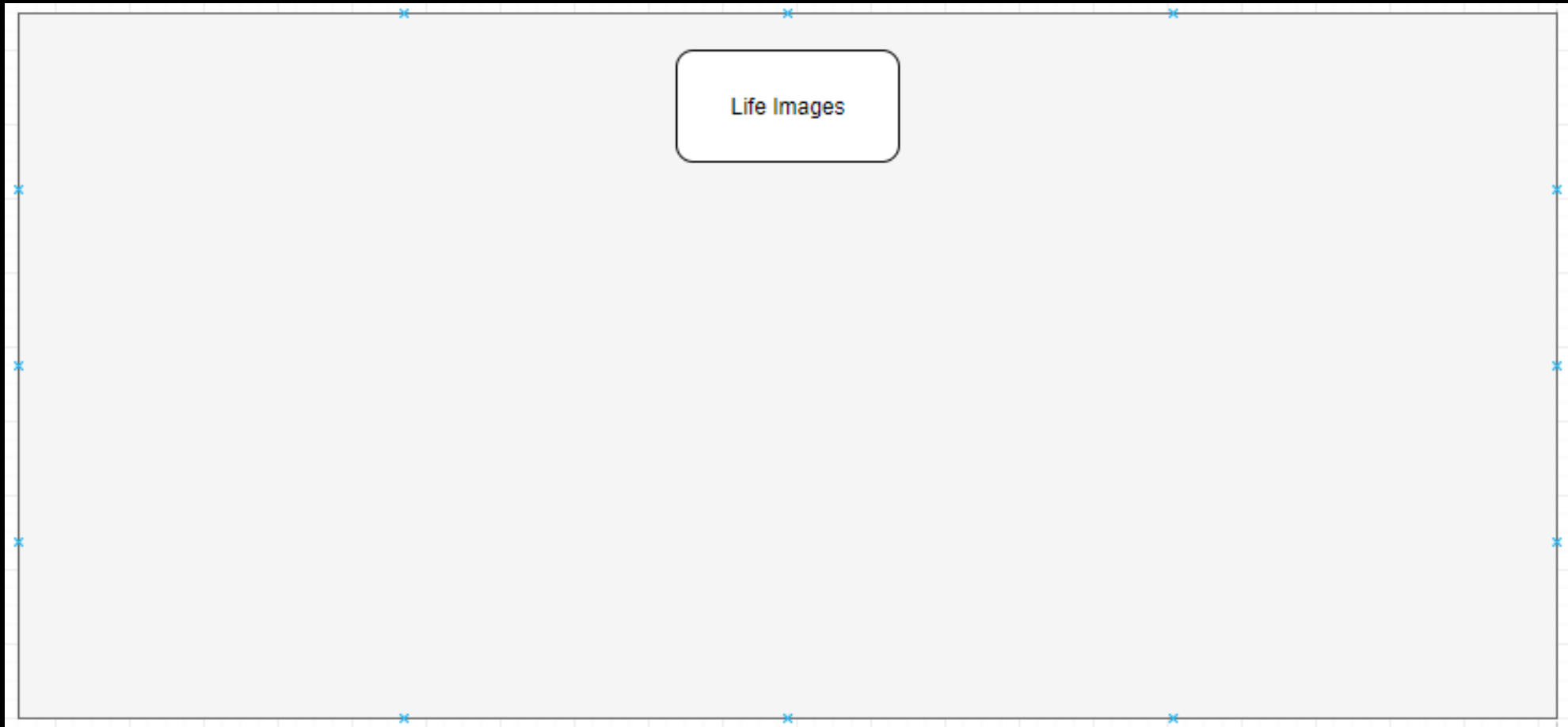
열매 획득시

1. 검은 화면으로 Fade out
2. 친구의 집으로 Fade in
3. 친구의 감사 인사
4. 게임 끝

Dialog UI



UI Last Stage



추가 될수도 있는 기능

- 설정에서 언어 설정 (영문 추가)
- 2단 점프 고려
- 점프대 혹은 사다리