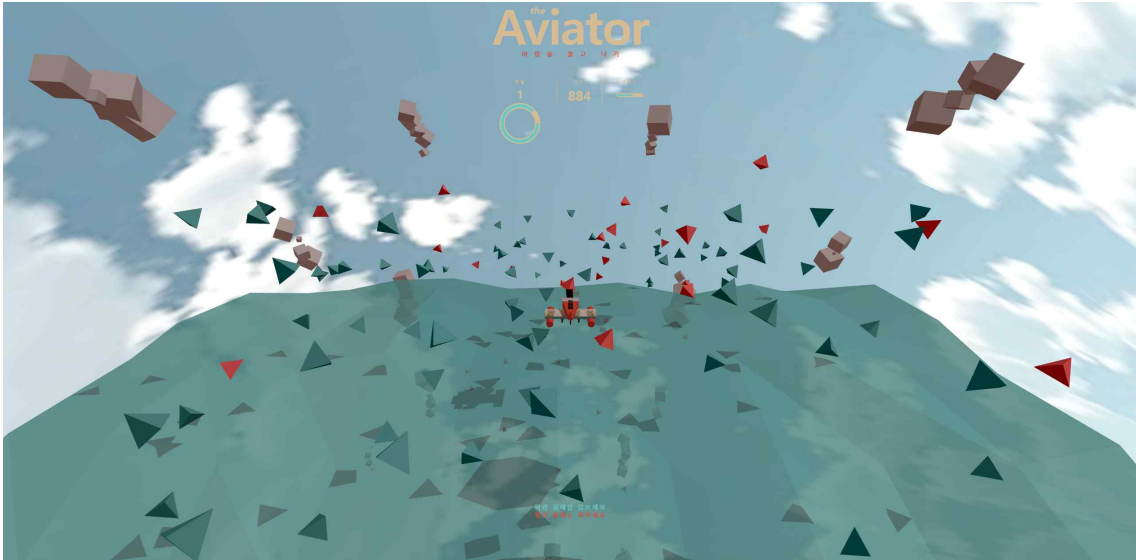


The Aviator -바람을 뚫고 나가-

2021204045 이성민



전경 화면

1. 게임 시스템

레벨 시스템

레벨 상승:

게임이 진행 중일 때 레벨이 점차 상승함. 레벨이 올라갈수록 물체의 스폰 빈도가 증가함.

거리 증가: 게임이 진행 중일 때 거리도 점차 증가함. 빨간 물체에 맞으면 잠시 줄어들게 수정.

에너지 시스템

파란 물체와 접촉:

비행기가 파란 물체와 접촉하면 에너지가 증가함.

빨간 물체와 접촉:

비행기가 빨간 물체와 접촉하면 에너지가 감소함. 에너지가 적을 때는 에너지바가 빨강게 변하고, 더 줄어들면 에너지바가 깜빡이게 설정.

기타 기능

한글화:

제목을 제외한 모든 부분을 한글화함. 게임 소제목인 '바람을 뚫고 나가'는 특별히 필자가 좋아하는 노래 제목에서 따와서 한글화함.

게임 오버:

게임 오버 상태일 때 클릭하여 다시 시작할 수 있도록 마우스 입력 기능을 유지함.

2. 환경 맵

구형 환경 맵:

거대한 구형을 뒤집어 환경맵을 만듦.

이동 효과:

비행기가 이동하면 환경 맵도 함께 이동하는 효과를 줌.

3. 비행기와 바다

회전 설정:

비행기가 바다 지형을 중심으로 회전하게 수정함. 바다 지형과 같은 좌표에 바다 구체를 두고, 비행기와 카메라를 그 자식으로 설정하여 바다 지형을 중심으로 회전하게 함.

시점 변경:

기존의 시점 변경 방식을 개선하여 카메라의 위치와 회전 각도를 TweenMax를 사용해 부드럽게 변경함.

4. 피격 효과

피격 시 효과:

피격 시 비행기가 짧게 튀어오르는 대신, 뒤로 빙글빙글 돌면서 데미지를 입는 모습으로 변경함.

5. 물체 설정

Z축 확장:

빨간 물체와 파란 물체를 Z축 -300에서 300까지 확장함.

스폰량 증가:

물체의 스폰량을 10배 증가시킴.

크기 증가:

물체의 크기를 2배로 증가시킴.

6. 기타 기능

피격 효과:

피격 시 기존처럼 짧게 튀어오르고 마는 것이 아닌, 뒤로 빙글빙글 돌면서 데미지를 입는 모습으로 변경(더 극적인 표현)

비행기 무장:

비행기의 사이드윙 아래 부분에 총을 장착함. 총을 발사하여 빨간 물체를 없애는 기능을 구현하려 했으나 시간 부족으로 실패함.

프로젝트 교훈:

프로그램 제작에 예상보다 많은 시간이 소요된다는 것을 깨달음. 추후 비슷한 프로젝트를 진행할 때 이번 경험을 바탕으로 더 완성도 있는 프로그램을 제작하고자 함.