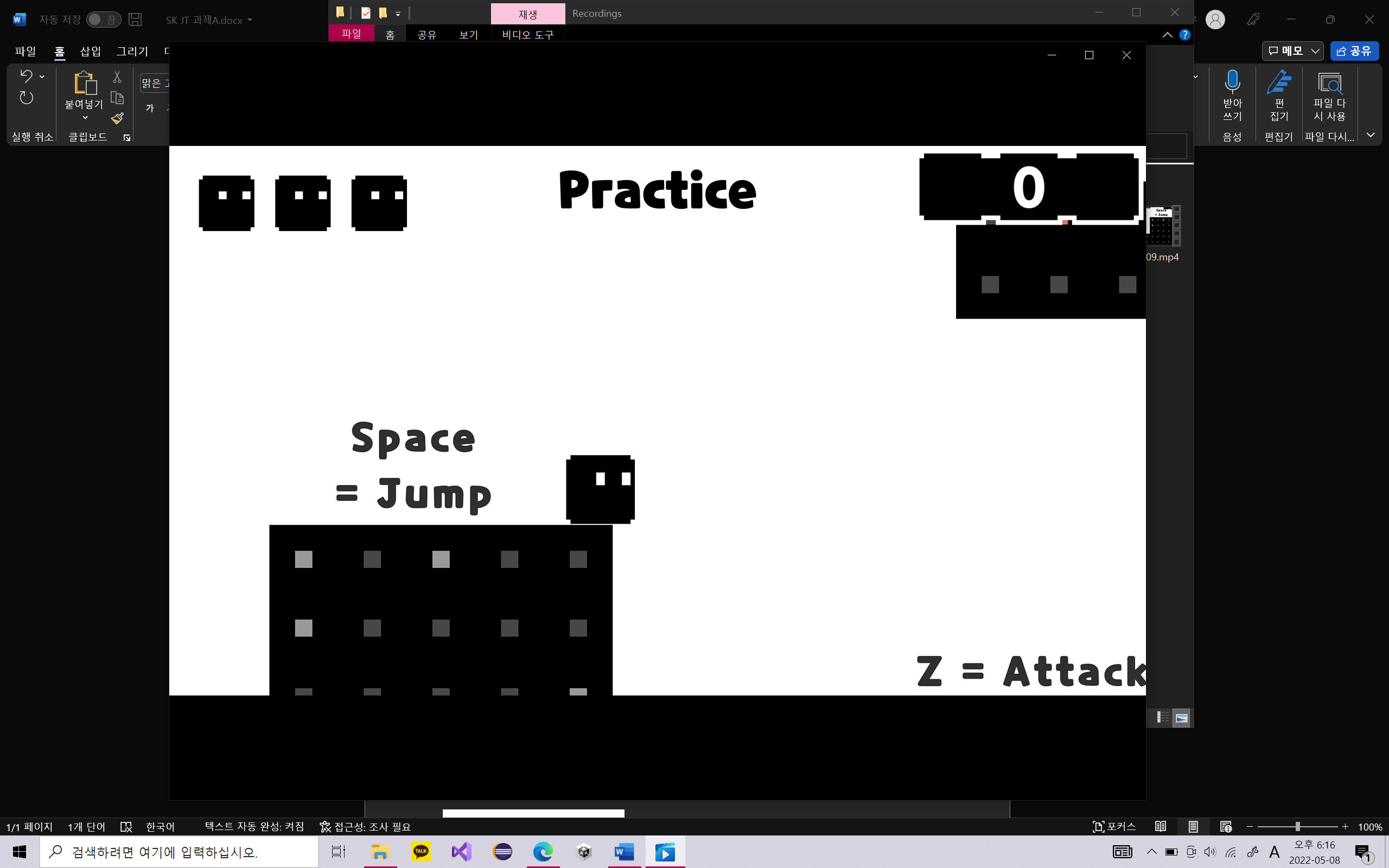
BlackOut

기간: 2022.02 ~ 2022.05

데모 영상 링크: <https://gamejolt.com/@Cachu>

각 오브젝트와 기능을 중점 적으로 설명하겠습니다.



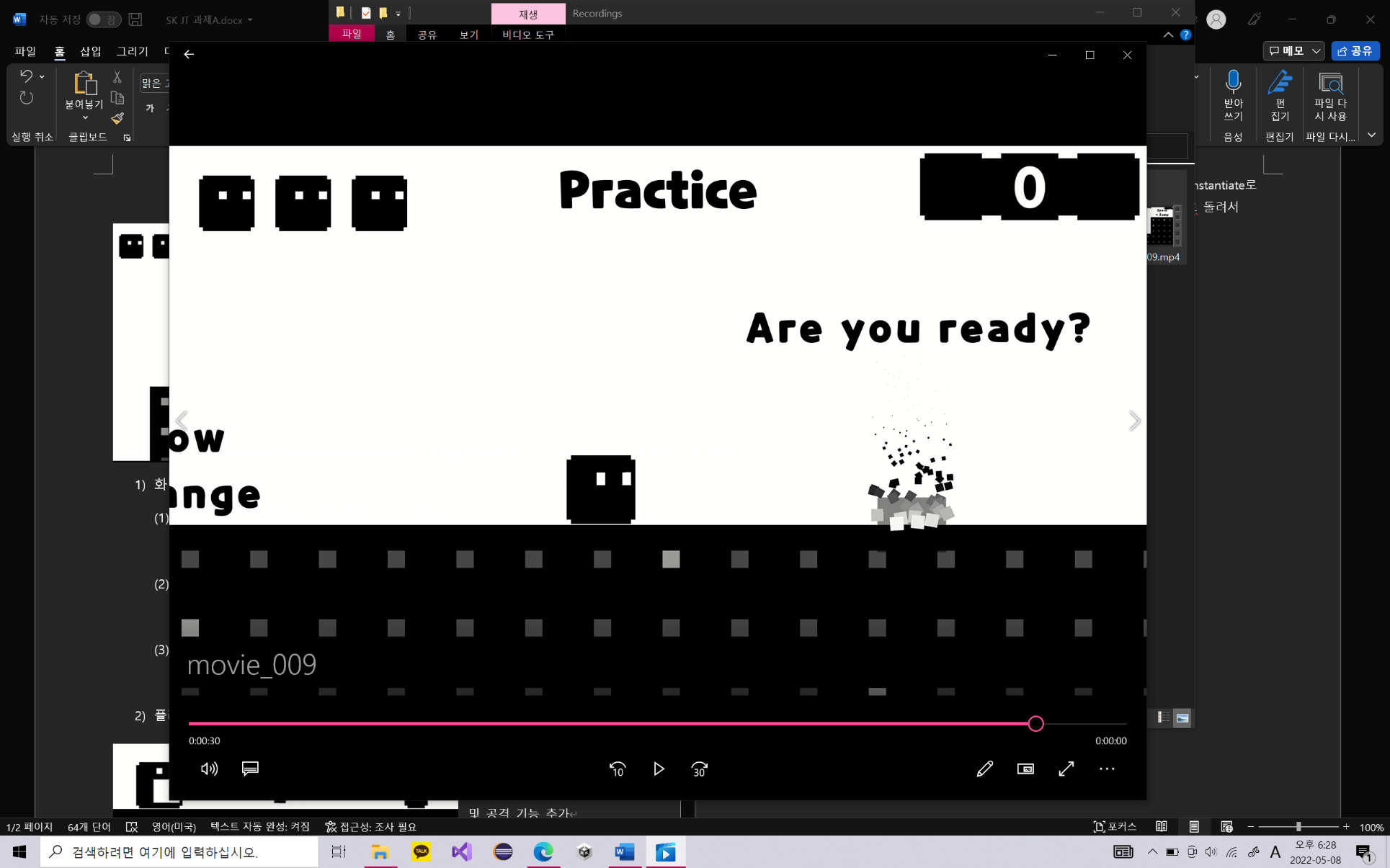
1. 화면구성
2. 좌측 상단 : Health

데미지를 입을 때마다 하나씩 삭제되도록 구현

1. 우측 상단 : Score

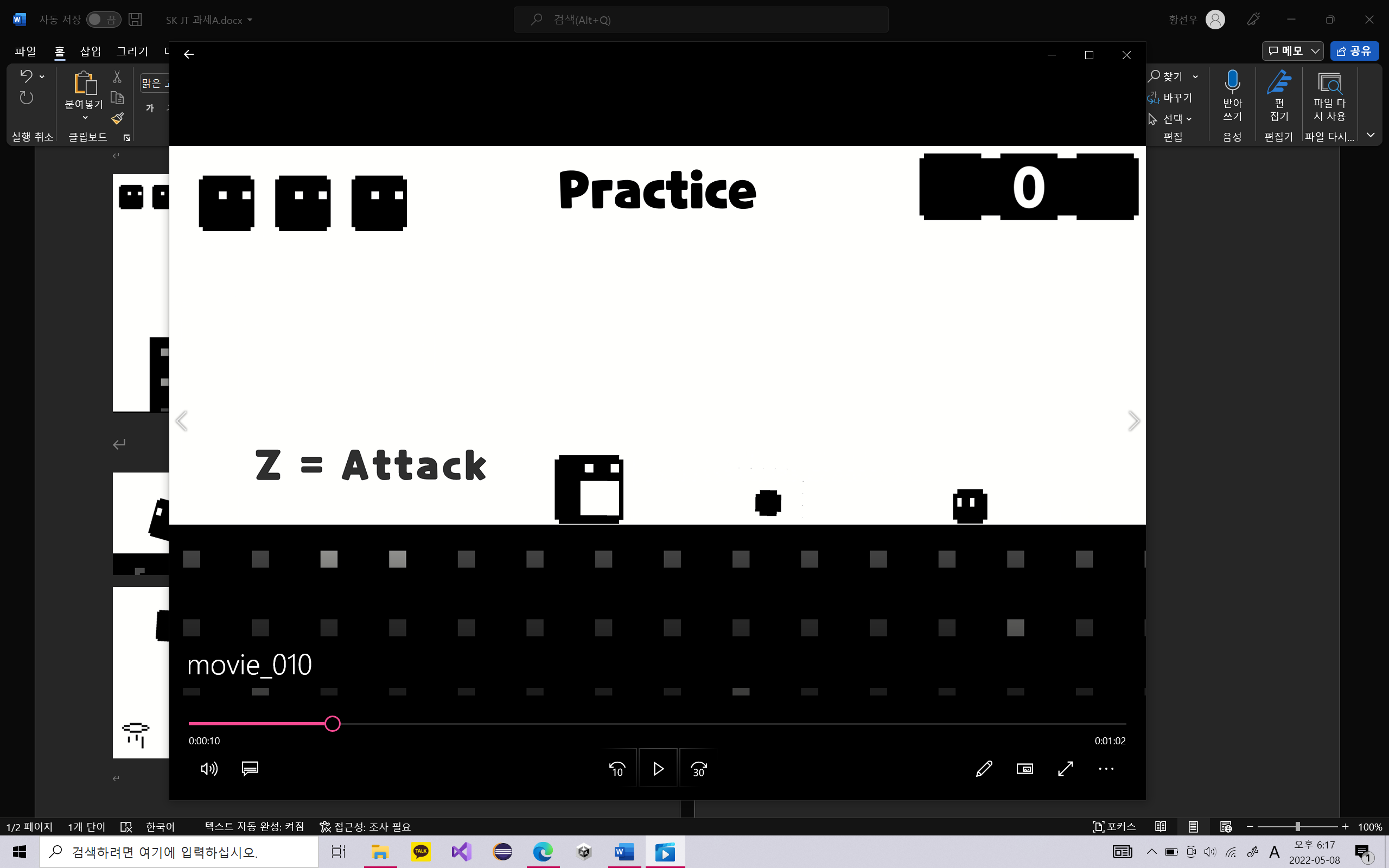
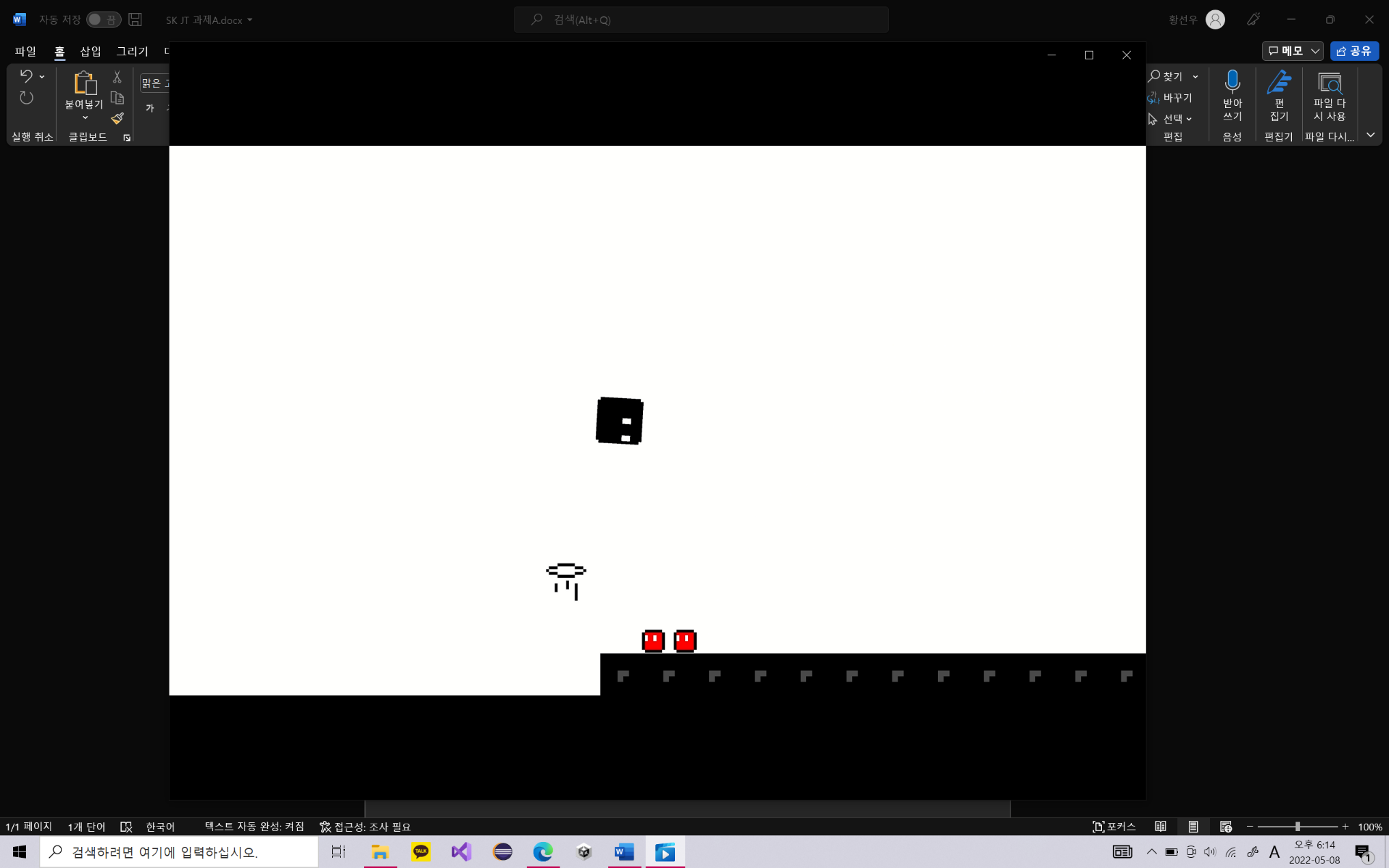
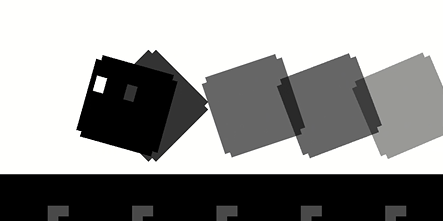
몬스터에게 데미지를 주거나 죽을때마다 점수 추가

1. 중앙 상단 : stage name

Practice와 Stage로 구분해서 구현

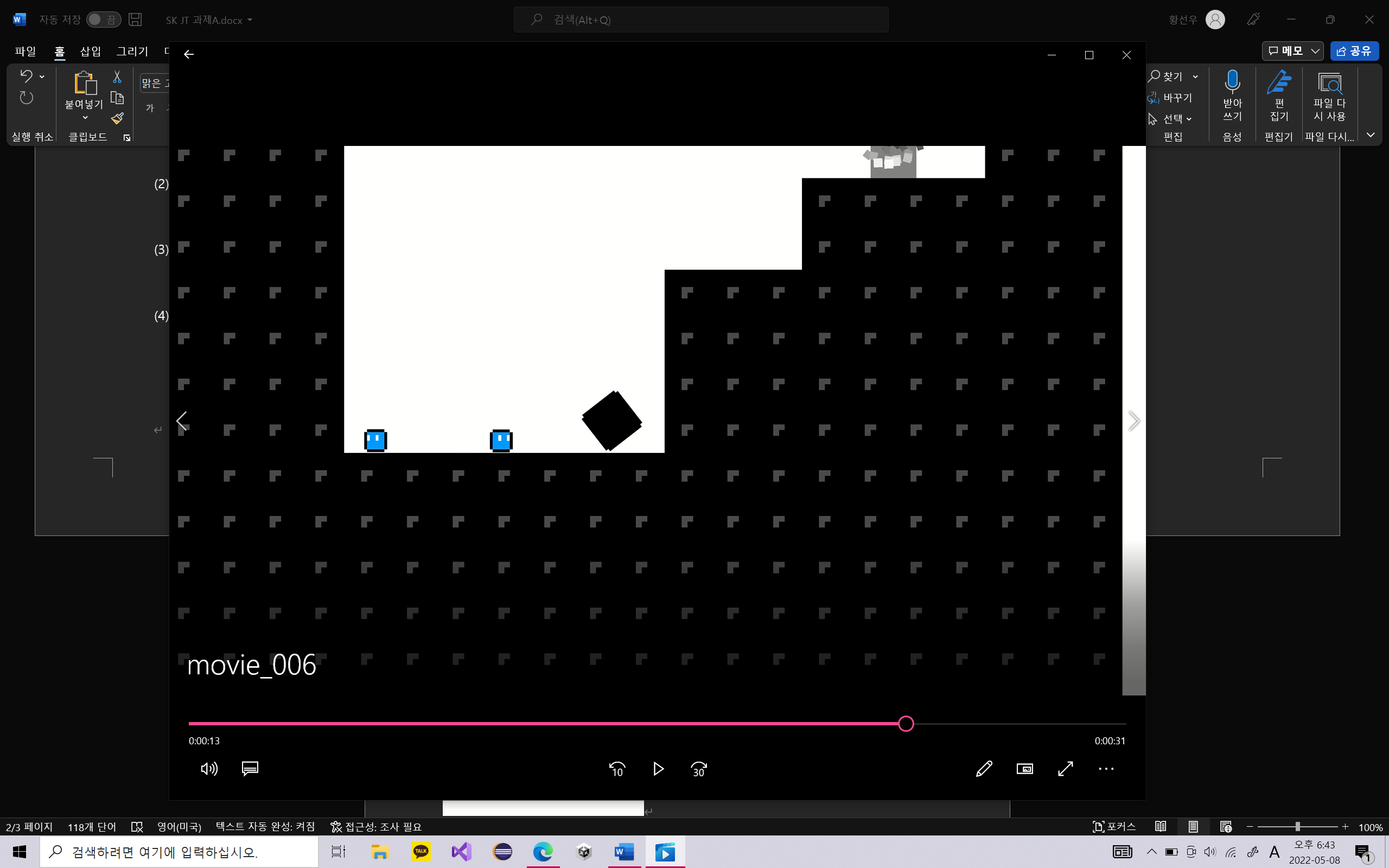
1. 포탈

Game manager 에서 스테이지를 업데이트하고 Player를 포탈과 이어진 위치로 teleport 시키도록 구현

1. 플레이어
2. Attack : 애니메이션과 instantiate 를 활용해서 attackBall 생성 및 공격 기능 추가
3. Dash : 그림자 오브젝트를 instantiate로 생성하는 작업으로 Coroutine 으로 돌리고 시간이 지나면 destroy 하는 식으로 구현했습니다
4. Jump : 연속 2번까지 가능하도록 설정하고 지면과 닿으면 초기화하는 식으로 점프를 만들었습니다

그리고 점프를 한 지점에서 효과 애니메이션고 같이 구현했습니다

1. Monster

텍스트, 스크린샷, 전자기기, 컴퓨터이(가) 표시된 사진

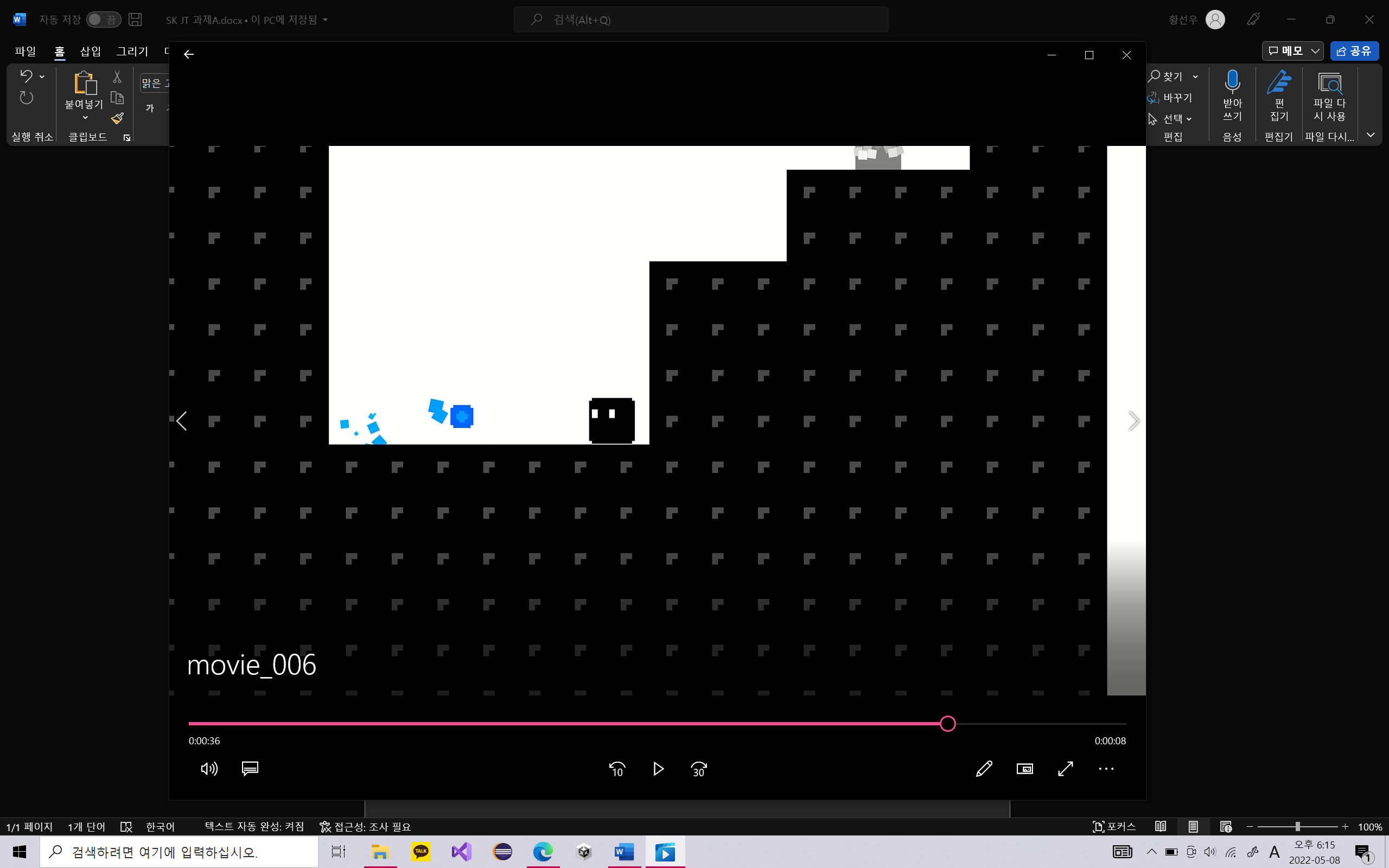
자동 생성된 설명텍스트, 스크린샷, 컴퓨터, 전자기기이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 전자기기, 스크린샷, 컴퓨터이(가) 표시된 사진

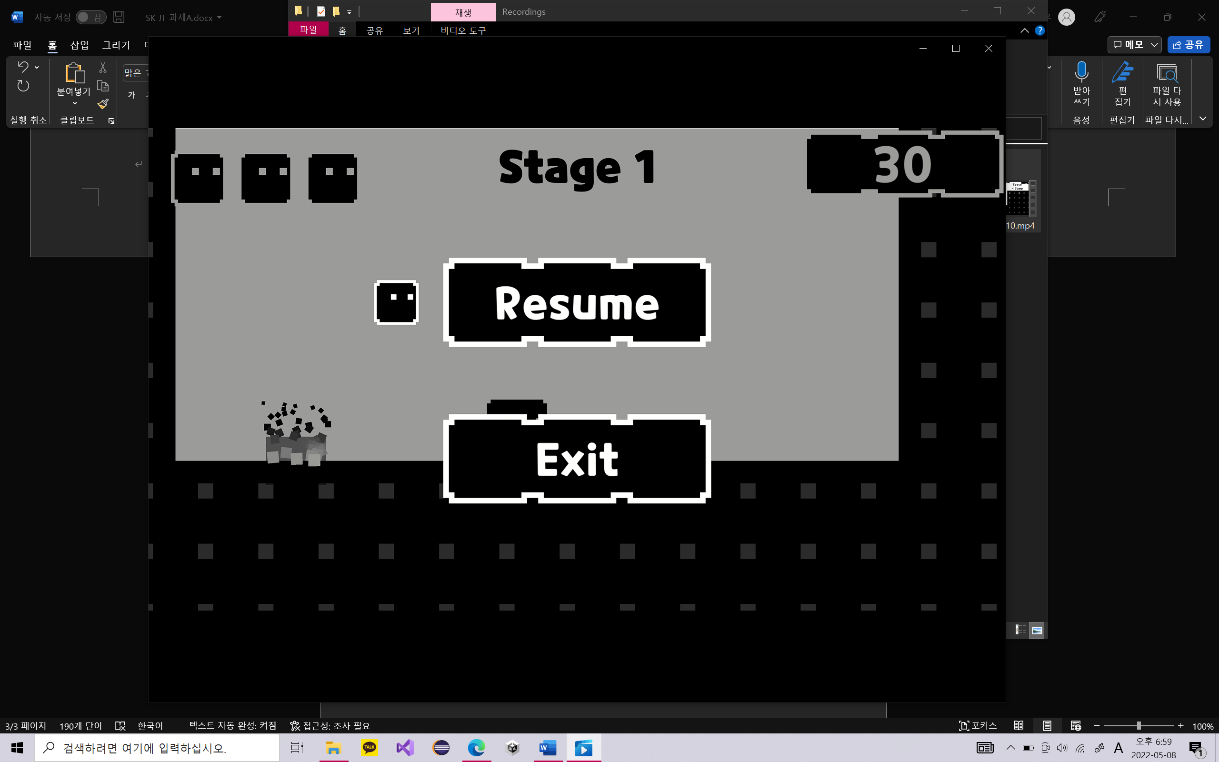
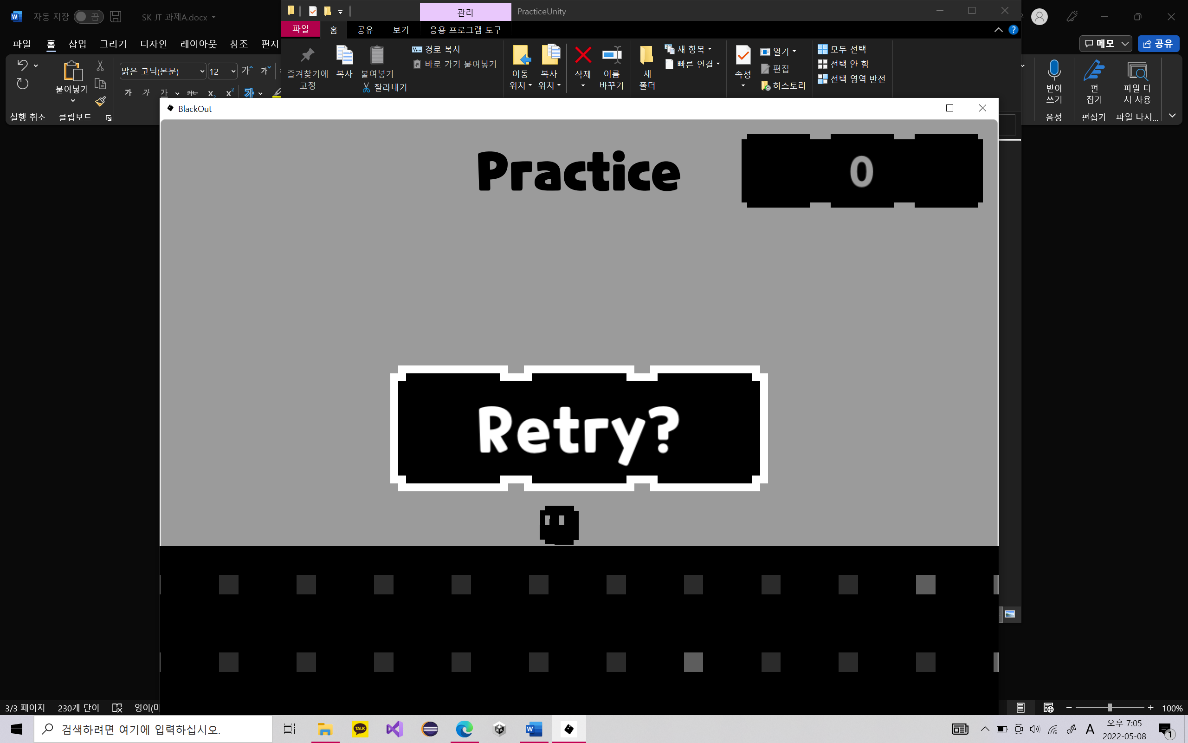
자동 생성된 설명

1. 종류 : normal, fire, thunder, ice로 총 네가지이고 플레이어가 정면 혹은 후면에서 등장하면 추적하는 기능을 추가했습니다. 공격에는 돌진과 필살기 두가지로 랜덤하게 선택하도록 구현했습니다. 필살기에 대한 설명은 밑에 추가했습니다. 체력 또한 가르게 설정했고 dead 했을 때 4초 텀을 두고 ReSpawn되도록 구현했습니다.
2. 돌진 : 플레이어와 유사하게 Instatiate로 생성하면서 Coroutine으로 시간차를 두고 destory 설정

텍스트, 스크린샷, 전자기기, 컴퓨터이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 텍스트, 스크린샷, 전자기기, 컴퓨터이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

1. 필살기: 유니티의 Particle 시스템을 이용하여 각각의 성질에 맞게 구현. 동작 딫 사운드도 다르게 설정하여 특성을 구현
2. Pause
3. Esc 키를 통해 접근이 가능하며 resume 과 exit 를 선택할 수 있습니다. Exit를 하면 당연히 게임은 종료가 됩니다. Resume을 하면 게임을 재개할 수 있습니다 마우스 클릭도 가능하고 스페이스바 혹은 esc 키로 조작할 수 있습니다
4. 플레이어의 목숨이 다할 경우 retry 구문이 뜨면서 처음부터 다시 할 수 있습니다.