

The Catcher in the Planet 결과보고서

작품 이름	작품 이름 : The Catcher in the Planet (행성의 파수꾼)
작품 개요(국문)	<p>제작 동기 : 소프트웨어 공학 및 코딩의 실력만으로 질 좋은 작품은 게임 제작이 적합하다고 생각하여 게임을 만들게 되었다. 조작법은 쉬우나 정복하기 어려운 게임이 잘 만든 게임이라 생각하여 간단한 조작법으로 만들었고, 적의 체력과 속도를 시간이 지남에 따라 올라가게 하였다.</p> <p>작품 개요:</p> <p>'Constructor 3'(https://www.construct.net)이라는 html 기반의 게임엔진으로 디펜스 게임을 만들었다. 주인공이 행성에서 다가오는 적들을 혼자서 방어하는 게임이다. 게임 클리어 엔딩은 없고, 점수를 많이 내는 사람을 가려내는 Endless형 게임이다. 조작은 키보드 방향키와 A키(터렛 건설), S키(플레이어 및 터렛 업그레이드)를 구성된다.</p> <p>게임 URL</p> <p>: https://www.scirra.com/arcade/shooting-games/the-catcher-in-the-planet-30-36391</p> <p>(https://www.scirra.com/ > arcade > shooting-games > the catcher in the planet)</p>
작품 개요(영문)	<p>Motives for production: A good quality work was created based on the ability of software engineering and coding. The manipulation method was made using simple manipulation because it was a game that was easy to master but difficult to master.</p> <p>Synopsis: 'Constructor 3'(https://www.construct.net) was created with a html-based game engine. It is a game in which the main character defends the enemies coming from the planet alone. There is no clear ending in the game, and it is an Endless game that identifies people who score a lot. Operation consists of keyboard rudder keys, A key (build the turret), and S key (upgrade the player and the turret).</p> <p>Game URL</p>

	: https://www.scirra.com/arcade/shooting-games/the-catcher-in-the-planet-30-36391 (https://www.scirra.com/
수행환경	사용언어 : HTML5, CSS, JAVASCRIPT
사용기술 및 도구 (HW, SW)	<p>□ 하드웨어: 데스크톱 및 노트북, 키보드</p> <p>□ 소프트웨어: Constructor 3'(https://www.construct.net), 웹 브라우저(CHROME 권장)</p> <p>에셋 및 스프라이트 : Pixel-art Space Battle Pack(2.59\$, https://www.scirra.com/store/2d-game-graphics-packs/pixel-art-space-battle-pack-738),</p> <p>Retro Music 1(2.59\$, https://www.scirra.com/store/royalty-free-music/retro-music-1-3639)</p>
개발 참여자 및 역할 분담(상세히)	기획, 구현, 테스트: 컴퓨터 소프트웨어 학과 이철규