

The Catcher in the Planet (행성의 파수꾼)

이철규 | 21207030 | 진성근

작품요약

- 'Constructor 3'(<https://www.construct.net>)이라는 html 기반의 게임엔진으로 디펜스 게임을 만들
- 주인공이 행성에서 다가오는 적들을 혼자서 방어하는 게임 게임 클리어 엔딩은 없고, 점수를 많이 내는 사람을 가려내는 Endless형 게임
- 조작은 키보드 방향키와 A키(터렛 건설), S키(플레이어 및 터렛 업그레이드)를 구성

작품소개

개념 및 설계

- 소프트웨어 공학 및 코딩의 실력만으로 질 좋은 작품은 게임 제작이 적합하다고 생각하여 게임을 만들게 됨.
- 게임은 조작법은 쉬우나 마스터 하기 어려운 게임이 잘 만든 게임이라는 제작 철학을 기반으로 설계

작품 특징

- 게임 클리어 엔딩은 없고, 점수를 많이 내는 사람을 가려내는 Endless형 게임
- 키보드 방향키와 A키(터렛 건설), S키(플레이어 및 터렛 업그레이드)로 조작
- 시간이 지남에 따라 적의 체력과 속도 상승

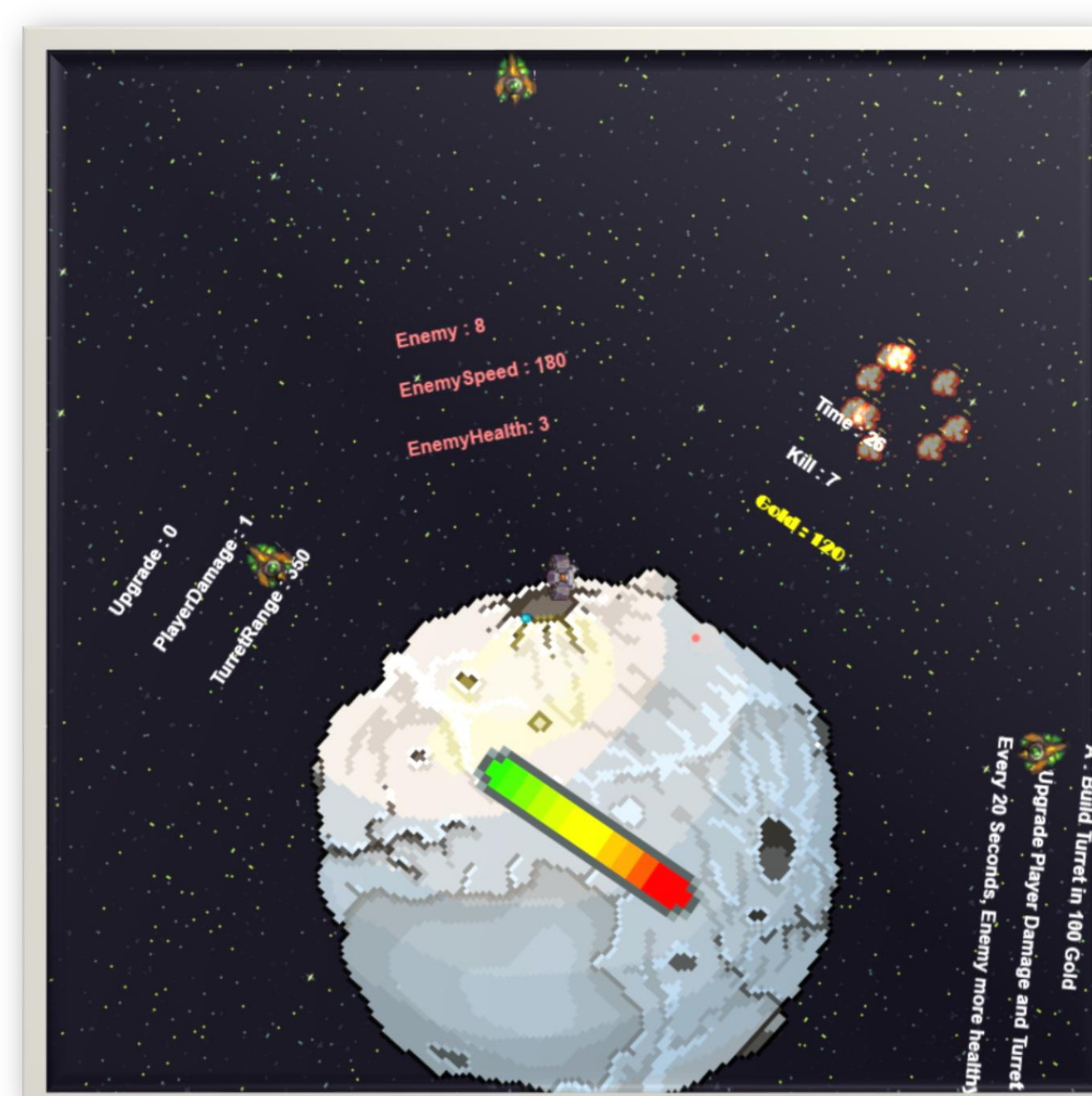
사용 기술(작동원리)

하드웨어 : 데스크톱 및 노트북, 키보드

소프트웨어 : Constructor 3'(<https://www.construct.net>), 웹 브라우저(CHROME 권장)

사용언어 : HTML5, CSS, JAVASCRIPT

결과물(사진)



← 인게임 사진

기대효과

사다리 타기, 가위바위보 등과 같이 간단한 게임으로 술래를 가려내는 게임으로 적합
(ex: 가장 적은 점수를 내는 사람이 청소하기)

게임 플레이 URL : <https://www.scirra.com/arcade/shooting-games/the-catcher-in-the-planet-30-36391>
(<https://www.scirra.com/> > arcade > shooting-games > the catcher in the planet)