

2022

GRADUATE EXHIBITION
DEPT. OF SOFTWARE ENGINEERING

칼라미티 박스

안 형 진
An, Hyung jin강 호 진
Kang, Ho jin최 경 민
Choi, Gyeong min한 현 섭
Han, Hyen sub

컨김에 완성

Team

개요

일상생활에서 흔히 접하고 있는 게임을 주제로 삼아서 프로젝트를 진행하였습니다. 게임도 여러가지 장르가 있어서 저희 조는 로그라이크 장르를 중심으로 게임을 설계하고 제작하게 되었습니다. 간략한 스토리는 던전을 탐험해 보물을 얻어 살아가는 모험가라는 직업이 있는 세계입니다. 어느 던전에 있는 보물들이 재앙들을 봉인해 놓은 던전인데 사람들이 보물을 열어 인류의 재앙이 찾아오고 이것을 다시 봉인할 수 있는 던전 최하층에 판도라의 상자를 찾아 떠나는 모험가의 스토리 입니다.

시스템 특징



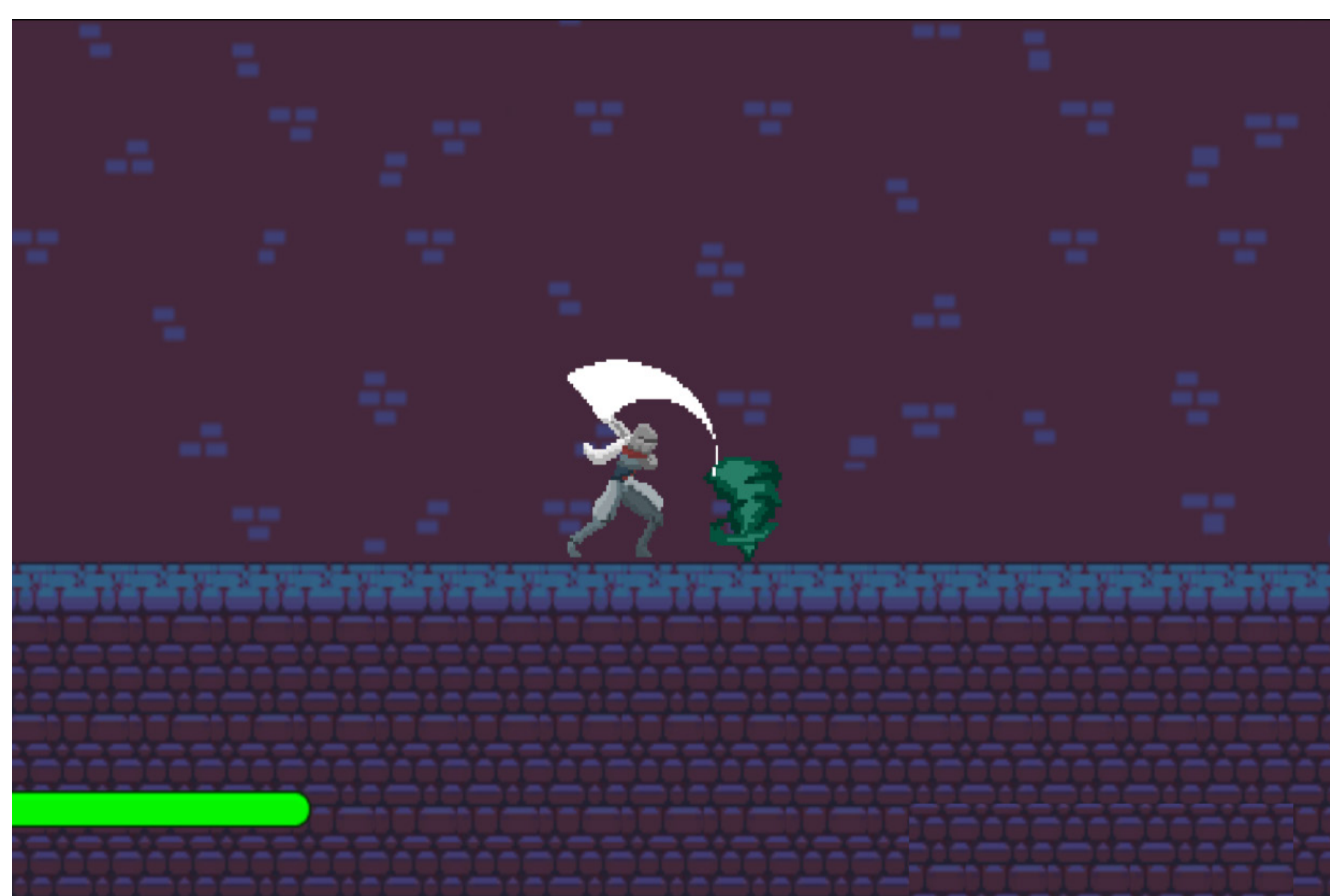
〈메인화면〉



〈크레딧 화면〉



〈조작 스테이지〉



〈메인 스테이지〉



〈일시정지 화면〉



〈게임오버 화면〉

주요기능

방향키 버튼: 캐릭터를 좌우로 조작할 수 있습니다.

Z 버튼: 캐릭터가 공격을 합니다. 공격모션은총 2개로 Z 버튼을 한번 눌렀을 경우와 두 번 눌렀을 경우로 나뉩니다.

스페이스바: 캐릭터가 점프를 합니다. 스페이스바를 두번 누르는 것으로 더블 점프도 가능합니다.

ESC 버튼: 게임을 진행하는 도중 ESC 버튼을 누르는 것으로 게임을 일시 정지할 수 있습니다. 다시 누르면 게임을 재개합니다. 옵션, 메인화면 가기, 게임종료를할 수 있는 창이 뜹니다.