

요약하자면 크아, 코딩, 42, 해줘로 이어지는 이야기

크레이지 아케이드도 메이플처럼 제공되는 API가 있나 궁금해서 검색하다가
아래 글을 발견했다

꽤 오래 전 글이다 2008년 8월

<https://blog.naver.com/kyeongjin486/70034126098>



크레이지아케이드(크아) WINAPI 로 제작하기!!

내가 만든 첫 게임이다. 넥x의 크아를 모티브를 삼아 만든 게임인데,...

blog.naver.com

내용도 캡처해서 가져와봤다



내가 만든 첫 게임이다.

넥x의 크아를 모티브를 삼아 만든 게임인데,

리소스는 크아를 하면서 스샷 후 포토샵 신공으로 모든 걸 공수했다 -_-

코딩 실력보다는 포토샵 실력이 늘어나는 것 같다.

순수 API 함수로만 작업을 했고,

작업기간은 하루에 조금씩 진행하여 처음부터 3주정도가 소요된것 같다.

작업시간 중 많은 시간을 포샵 시간으로 할애를 할 수 밖에 없었다.

기본 기능은 다음과 같다.

배경위에 캐릭터 올리고, 타일 올리고, 버블을 올린다.

그리기 순서는 위쪽부터 먼저 그리고 아래쪽일 수록 나중에 그린다.

캐릭터가 이동중에는 애니메이션을 하고,

캐릭터가 타일(벽돌)과 버블을 살짝 빗겨가는경우 충돌체크로 인해

살짝 이동보정을 하여 움직임이 자연스럽게 하였다.

스페이스를 누르면 벽돌이 캐릭터 자리에 생성되고,

그 벽돌은 물풍선 폭파로 인한 데미지를 방어할 수 있다.

캐릭터가 풍선의 데미지를 입었을 경우, 버블에 갇히게 되고

일정 시간 이후 죽게된다.

그리고 다시 일정 시간 이 후 살아난다 ㅋㅋ

시간이 지날수록 물풍선 개수가 늘어나 난이도가 상승한다.

바둑처럼 벽돌을 잘 이용하여 피해 다니면 꽤 쓸쓸한 재미를 느낄 수 있다

아직 게임시작과 게임엔딩 화면처리를 하지 않아 영성하기 짝이없지만,

그런데로 게임 전반적인 기능 구현과 재미성에 있어서는 괜찮다고

자평(?) 한다 ㅋㅋ

게임 관련 exe와 이미지를 올려놓는다.

ps. 학생분을 퍼가실때는 출처 좀..^^;

게임까지 해보고 나니 드는 생각

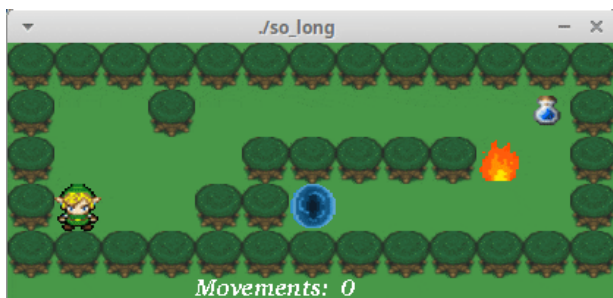
프로그래밍은 15년 전이나 지금이나 변한 게 하나도 없구나

중요한 건 여전히 중요하구나

맞다 이거 학문이었지

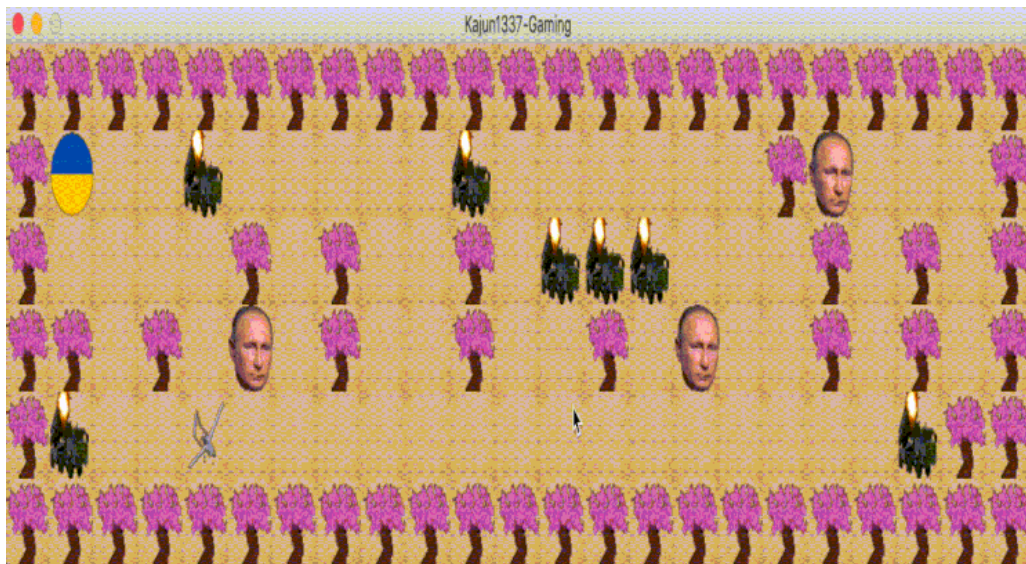
42서울 과제 중에 MiniLibX API 써서 2D 게임 만드는 게 있었다

다들 창의적으로 이것저것 재밌게 만들고 그랬는데



젤다

[깃허브 링크](#)



맵다
[깃허브 링크](#)

크아 게임 만드신 분은 본능적으로 혼자 이걸 하고 계셨구나

그냥 신기하다 이런 게
 자연스럽게 배운 것을 삶에 녹여내는 그런
 내가 참 좋아하는 일
 뭔가 신기함을 넘어서 아름답게 느껴지기까지 한다

그냥 뭐 그렇다
 남은 건 말뿐인 감상이지롱
 코딩 싫다 GPT야



<오늘의 명언>
 "숫자는 0부터 세라."
 -Dijkstra
 "그래서 밤SAY는 0부터 시작한다."
 -밤팔이

<오늘의 추천 만화>

야밤의 공대생 만화 - 다익스트라

www.facebook.com/engineertoon/posts/1002506639936191/

만화 속 '데이크스트라'가 다익스트라 맞고

'다익스트라 알고리즘'할 때 그 다익스트라 맞다

밤SAY-完