|  |  |
| --- | --- |
| 게임명 : 날아라 날아라 | |
| 개발엔진 : Unity, 2022.3.4f1  장르 : 2D, 러닝 액션, 슈팅  개발기간 : 2024-7 ~ 2024-8  스크립트 URL : <https://github.com/h6011/Port1> | |
| 게임설명 | 투사체를 쏘거나 아이템을 써서 앞에 적을 물리치며 최대한 버티는 게임  (드래곤 플라이트 라는 게임을 영감을 받아서 만들어졌습니다)  플레이어는 목숨을 3개 가지고 게임을 시작합니다  적들이 1가지 패턴을 가지고 내려옵니다  적들은 약 (4~inf) 의 체력을 가지고 있습니다  # 적들의 패턴  1. 가로 일자형식 (ㅡ)  ㄴ 하나의 적이라도 잡지 않으면 적과 만나게됩니다  플레이어는 투사체를 쏘아서 앞에 적을 잡으며 앞으로 나아갑니다  if 만약에 플레이어가 적에 닿는 다면 목숨 한개를 잃고  2초 동안 무적 시간을 가지게 됩니다  쓰러진 적은  점수 200점을 얻고  총 3가지의 재화와 아이템 2가지를  다음과 같은 확률로 떨어 트립니다  # 재화 확률  1. 코인 100% 확률로 4~8개를 떨어트림  2. 루비 60% 확률로 3~6개를 떨어트림  3. 다이아몬드 10% 확률로 1~3개를 떨어트림  # 재화 종류  1. 코인 (1원)  2. 루비 (3원)  2. 다이아 몬드 (5원)  # 아이템이 뜰 확률 (5%)  # 아이템  1. 투사체 강화 - 4 초 동안 투사체 데미지 2배 강화  2. 쉴드 - 플레이어에게 추가 체력 느낌으로 목숨을 하나 더 얻습니다  적을 잡고 버티다 보면 보스가 나옵니다  보스는 다른 적들과 다르게 많은 체력과  3가지의 총알 패턴을 구사합니다  # 보스의 총알 패턴  1. 라이플 방식  ㄴ 플레이어를 향해 약 10~15 발정도를 발사합니다  2. 샷건 방식  ㄴ 플레이어를 향해 60 각도로 8~12 발을 발사합니다  3. 폭탄 방식  ㄴ 플레이어를 향해 조금큰 2~3 개의 총알을 발사후  발사했을때의 플레이어의 위치에 도달 했다면 터지며  6~10개의 패턴이 랜덤으로 퍼집니다  이런식으로 적과, 보스 를 만나며 계속 반복되지만  점점 적들이 강해지는 식으로 게임이 진행됩니다  if 만약에 목숨을 모두 잃는 다면 랭킹에 점수가 기록되고  게임이 끝이 납니다 게임 재시작 버튼을 눌러 다시 시작을 할수 있습니다  (시간이 남는 다면 더 많은기능을 추가할 예정입니다)  1. firebase 데이터 랭킹  2. 상점 시스템  3. 가드 시스템  4. 운석 장애물 시스템 |
| 개발목표 | 1. |
| 인게임 이미지 사진 | |
| 기술 요약 | 관심을 끌기 위한 기술 소제목 |
| 알고리즘 설명 | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |

|  |  |
| --- | --- |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |

|  |  |
| --- | --- |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |

|  |  |
| --- | --- |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |

|  |  |
| --- | --- |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |