

들고 튀어라!

(윈도우 프로그래밍 최종 프로젝트)

게임공학과 2017180021 어수혁

엔터테인먼트컴퓨팅과 2017184028 임해인

# 게임 소개

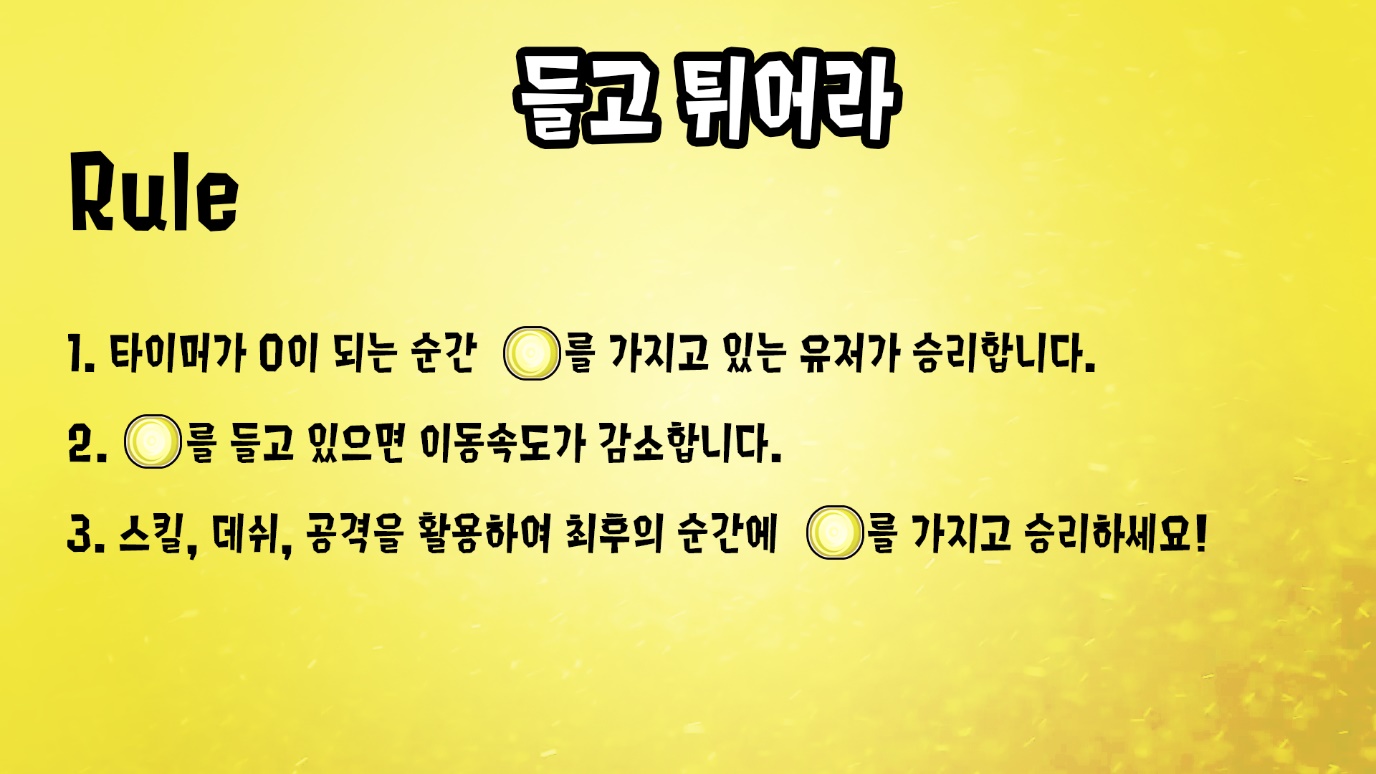
## 게임소개

2명의 플레이어가 최후의 순간 금화를 들고 있기 위해

치열한 싸움을 하며 코인을 사수하고,

서로 뺏고 뺏기는 다이나믹 한 플레이가 있는 게임

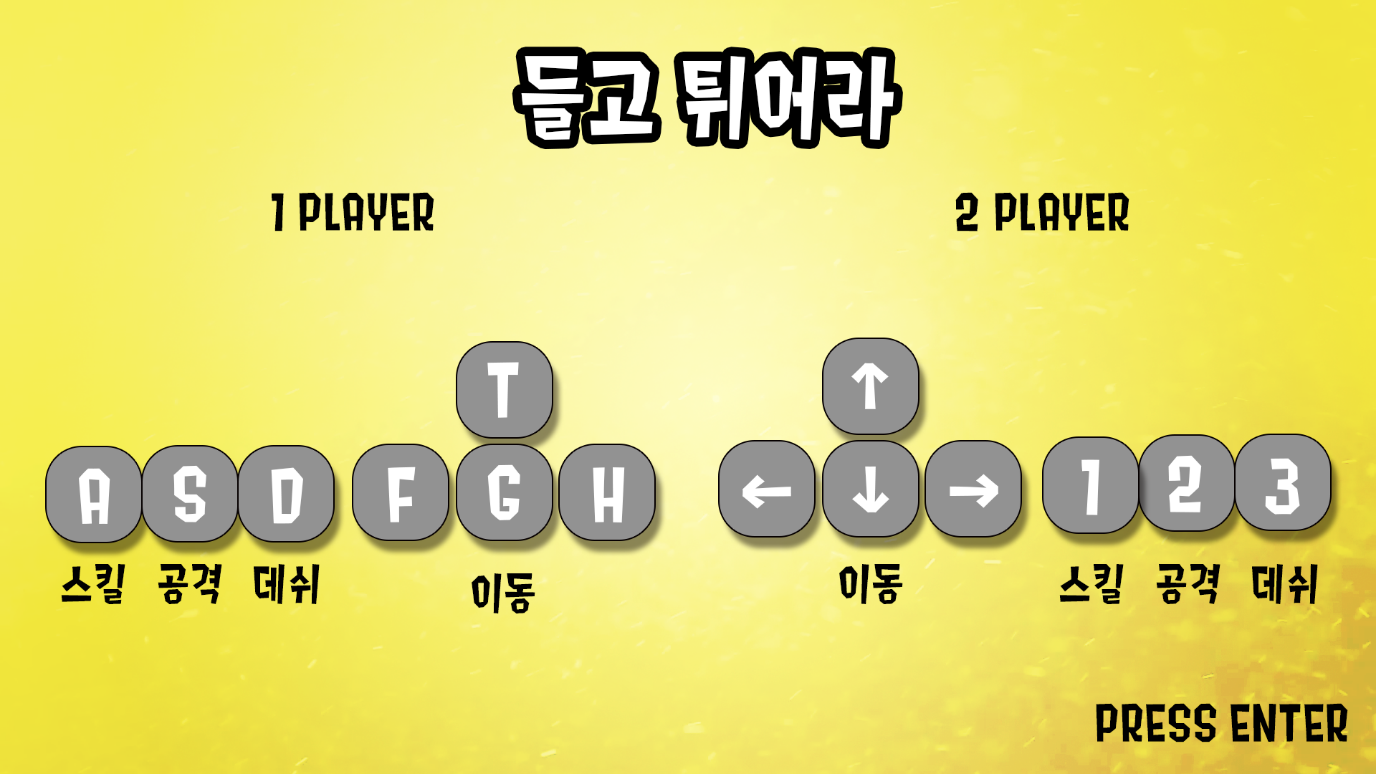
## 게임 룰 설명



# 특징

1. 2명의 플레이어가 한 개의 기기로 즐기는 2인용 아케이드 게임
2. 선택 가능한 다양한 캐릭터
3. 캐릭터마다 다른 공격과 스킬

# 실행 방법



# 구현 기술

## 필요한 라이브러리

-없음

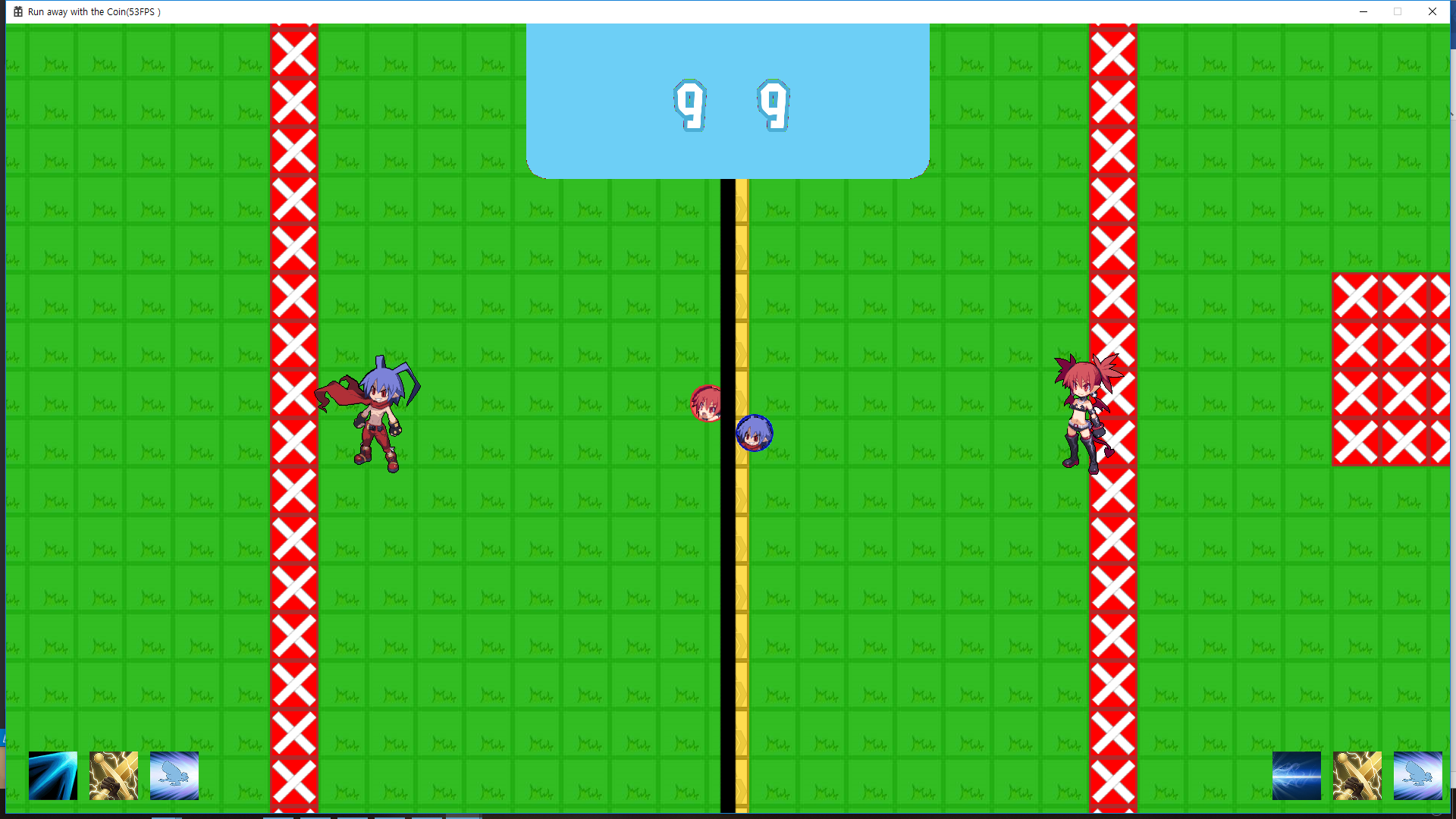
## 구현 기술

1. **동시 입력 가능**
2. **프레임 워크 사용**
3. **한 개의 화면에서 멀티 플레이를 하는 듯한 플레이 구현**
4. 화면 크기에 구애 받지 않는 동적인 화면 구성
5. 캐릭터 마다 각각 다른 스킬 구현
6. 상대방 위치를 알 수 있는 네비게이터 구현
7. 피격 시 넉백 효과 구현
8. 스킬 공격 피격 시 넉백과 스턴 효과 구현
9. 캐릭터 선택 가능
10. 파일 입출력을 통한 맵 변형 가능
11. 금화 소유 시 이동속도 감소
12. 3가지 종류 타일 구현(기본, 벽, 가속)
13. 8가지의 캐릭터 상태 구현
14. 프레임 출력

# 스크린샷



캐릭터 선택창



인 게임



인게임 UI 소개/넉백/승리포즈



# 팀원 역할

* 어수혁
  + 프로그래밍 총괄
  + InGame, Framework 프로그래밍
* 임해인
  + 기획 및 그래픽 총괄
  + UI 프로그래밍

# 제작 후기

* 어수혁

페인트 메시지의 문제 때문에 프레임워크 구성으로 바꾼다고 손을 놨던 C++을 한참 다시 복습하고 코드를 짜게 되었습니다. 힘들지만 유용한 방식이라고 생각해요. 조금만 일찍 프레임워크로 바꿨으면 좀더 그럴싸한 객체지향을 짤 수 있지 않았을까, 하는 아쉬움이 있습니다. 못써본 기능도 많아서 아쉽기도 하고, 게임성을 더 올릴 수 있을 것 같아서 아쉽기도 하고 여러가지 성에 차지는 못한 느낌입니다. 그렇지만 아예 코딩 까막눈은 아니라고 할 정도는 되는 것 같습니다. 아마 방학 때 같은 프레임 워크를 사용해서 다른 게임을 만들어볼 것 같군요. 재밌네요.

* 임해인

그저 그래픽 리소스를 다 제작하고, 기획을 완료하였을 뿐인데 코드는 생전 처음보는 수준으로 바뀌어 있었고, UI를 작성하기 위해서는 새로운 클래스를 만들어야 되었으며, 만들고 나니 프레임은 뚝뚝 떨어지는 기적을 보아 타이머가 제 일을 못하고 있었고, 어떻게 최적화를 해보려고 하니 이미지를 갈아 엎어야 돼서 갈아 엎었고, 갈아 엎고 나니 새로운 기능을 구현하기 위해 새로운 리소스가 필요했고, 리소스를 만들고 나니 마감이 되어있었네요,. 물론 시간이 조금 더 있다면, 캐릭터 추가 등, 다양하게 퀄업을 했을 것 같습니다.