

게임 프로그래밍 유니티 게임

2021963016 김용효

초기 게임



마우스로 네모를 움직이는 간단한 게임

프롬프트

2d 유니티 게임을 구현할 건데
일단 천천히 단계별로 구현하려고 하거든

growing fish라는 게임을 모작할거임

1) 먹고 커지는 성장 게임

- * 작은 물고기로 시작해서
- * 나보다 작은 물고기를 먹으면 점점 커지고,
- * 커질수록 더 큰 먹이를 먹을 수 있게 되는 구조야.

나보다 큰 물고기는 위험 요소

- * 큰 물고기나 포식자는 용레이어를 잘 먹어먹을 수 있는 위험 요소.

) 게임의 흐름이 점점 빨라짐

- * 처음에는 작은 생물이 많고 느린 템포지만
- * 점점 큰 생물, 더 빠른 척 등장하면서 긴장감이 올라감.

) 먹을 때마다 쾌감 있는 피드백

- * 먹는 효과음, 크기 증가, 속 시원한 이펙트

나보다 작은 물고기는 도망가고 큰 물고기는 쫓아올 하지만 몇초후에는 어그로가 풀리고 다시 방황하기 시작 물고기들은 계속 랜덤한 장소로 이동했으면 좋겠음

전체적인 방식은 이런데

자세하게 설명하자면 물고기들은 사방에서 튀어나오고

왼쪽 하단에는 점수표가 있었으면 좋겠음 물고기를 먹으면 증가하는 방식으로

마우스로 클릭하면 그리고 일정한 점수대가 되면 클리어되는 방식

물고기 종류는 8종으로 할건데 맨 마지막 좋은 고레로 할건데 고레는 게임 끝날때 까지 못먹는 무조건 피해야하는 종류로 만들거임

이 게임 가이드라인을 처음부터 따라할 수 있게 자세히 해주는 데 단계별로 따라하면서 중간점검 할 수 있게 무료로 가르켜주지 말고 내가 해당 프롬프트를 치면 주는 방식으로 해줘

간략히 보기

지금 처음부터 다시 해볼테니까 애니메이션 컨트롤러랑 애니메이션은 다 만들었다고 가정하고 어떻게 해야하는지 가르켜줘

안녕하세요

내가 애니메이션 물고기 객체를 8종류 만든 후에 어떻게 해야 되는지 가이드 좀 자세히 해줘 스크립트는 넣어줘?

그리고 레벨 1을 고기가 안먹어져서 내가 플레이어 기른 레벨을 2로 설정했거든? 이 건 상관없나?

업그레이드 메인 메뉴

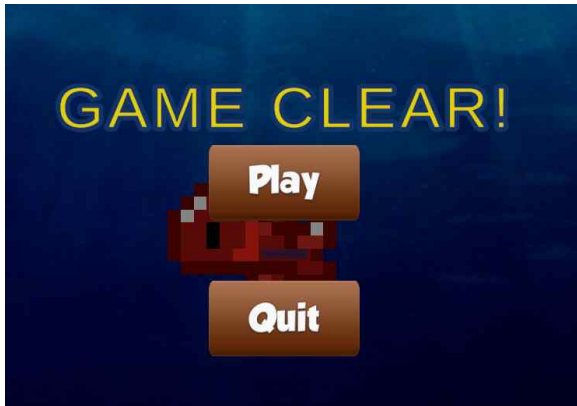
FISH GROW

Grow from a small fish to a big one!

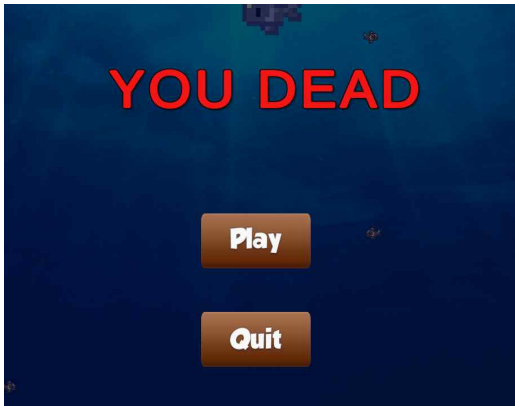
- Mouse to move
- Eat smaller fish to score
- Avoid bigger fish!
- Reach 1000 points to win

Play

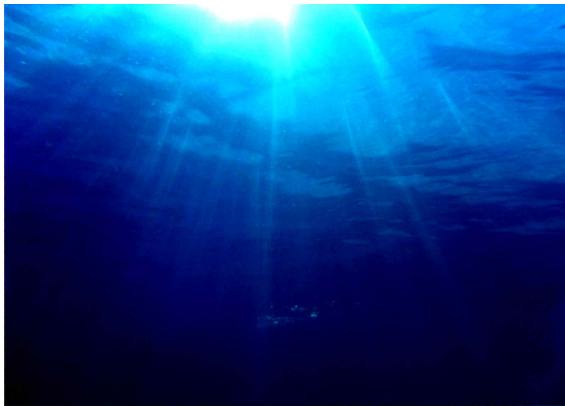
업그레이드 클리어 화면



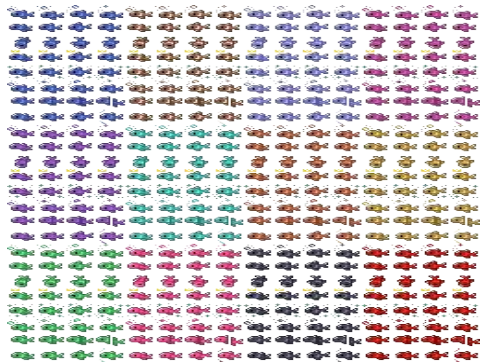
업그레이드 죽은 화면



업그레이드 배경화면



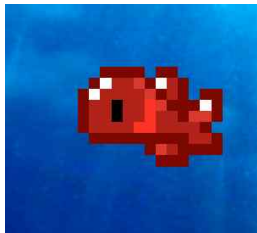
업그레이드 물고기 스프라이트



업그레이드 bgm 및 먹는 소리 추가

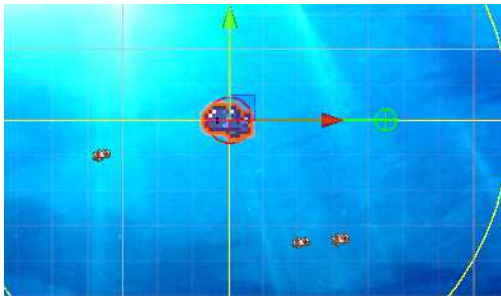


업그레이드 레벨 별 크기 시스템



무작위 배회 및 물고기 자동 추적, 감지 시스템

물고기 스폰 시스템
물고기 스폰 레벨 제한 +2



먹기 시스템 충돌 감지 및 크기 비교

작은 물고기만 플레이어가 먹음

큰 물고기는 잡아 먹힘



기타 업그레이드

- 애니메이션 추가
- 점수 시스템 및 목표 점수 달성 시 클리어 시스템

레퍼런스

- claude ai
- https://opengameart.org/content/cute-fish-sprites?utm_source=chatgpt.com
- <https://opengameart.org/content/underwater-bg>
- https://my-develop-note.tistory.com/6#google_vignette
- <https://opengameart.org/content/simple-buttons>
- https://opengameart.org/content/aquaria?utm_source=chatgpt.com
- https://opengameart.org/content/crunchy-bite?utm_source=chatgpt.com
- <https://opengameart.org/content/menu-selection-click>
- chat gpt

점수:10점

- 왜냐하면 애니메이션 ,크기 and 경험치 시스템, 물고기 스폰 및 행동 패턴, 먹기 및 먹는 효과, 점수 시스템, 게임 클리어 및 오버 화면, 메인메뉴 등등 10가지 이상의 업그레이드 요소를 가지고 있기 때문이다