

WAP 2019 1학기 프로젝트

# 게임 『이정도 층간소음이면 정당방위 아닙니까?』 최종발표

1901-7조 이정진 구교황  
김민수 김민준

# 목 차

## 게임 소개

- 1) 게임 스토리
- 2) 장르
- 3) 게임 요소

## 개발사항

- 1) 개발 환경
- 2) 순서도
- 3) 개발 일정

## 개발 목적 및 동기

## 게임 시연

## QnA

# ■ 게임 소개

## 1) 게임 스토리



층간소음을 유발하는 이웃에게 '정의'가 뭔지 알려주러 떠나는, 흥미진진한 모험 이야기

# ■ 게임 소개

## 2) 장르

A 2D platformer game scene. Two characters are on a dark, industrial background with many horizontal pipes. The character on the left is a small, red, pixelated figure with a white cross on its chest, standing on a platform. The character on the right is a larger, red, pixelated figure with a white cross on its chest, also standing on a platform. The background is dark blue and black, with many horizontal pipes and some greenish-yellow light sources. The text "2D 횡스크롤 액션 어드벤처, 보스 러시" is overlaid at the bottom.

2D 횡스크롤 액션 어드벤처, 보스 러시

# 게임 소개

## 3) 게임 요소



방향키로 이동 가능한 히어로



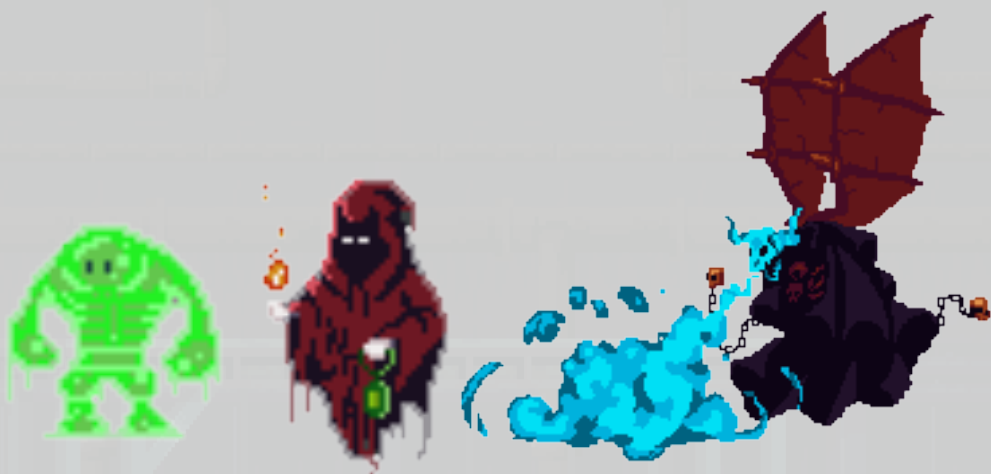
화살로 적을 공격하며  
2단 점프로 회피



단 하나뿐인 히어로의 목숨,  
스치면 히어로 폭발

# 게임 소개

## 3) 게임 요소



뒤로 갈 수록 난이도는 점점 높아진다  
보스의 공격 패턴이 다양해지며 공격 주기가 짧아짐



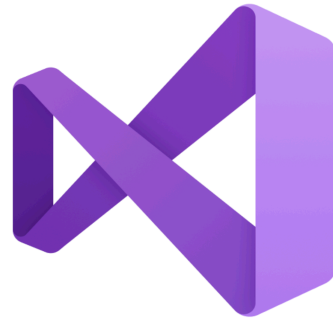
피할 수 없는 공격을 피할 수 있게  
공중에 투명 발판이 숨겨져있음  
게임을 도와주는 요소일 수도 있고,  
점프를 방해하는 요소가 될 수도,,,

# 개발사항

## 1) 개발 환경



2019.1.2f1

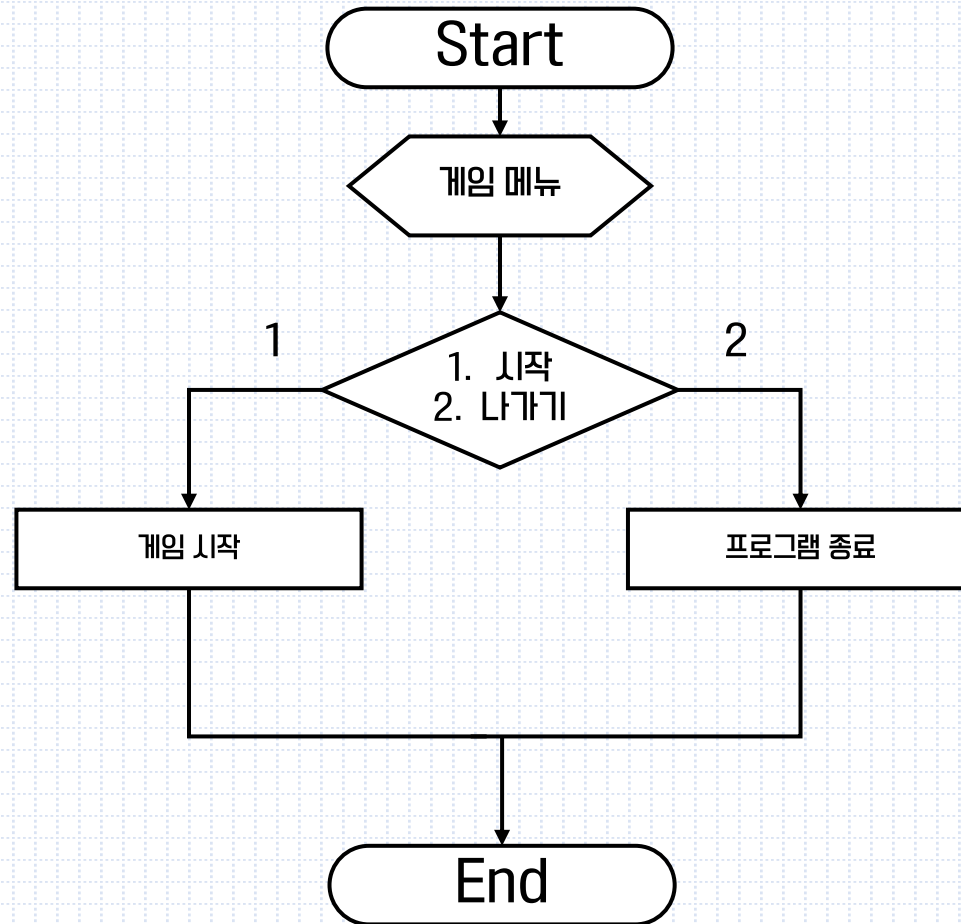


2019



# 개발사항

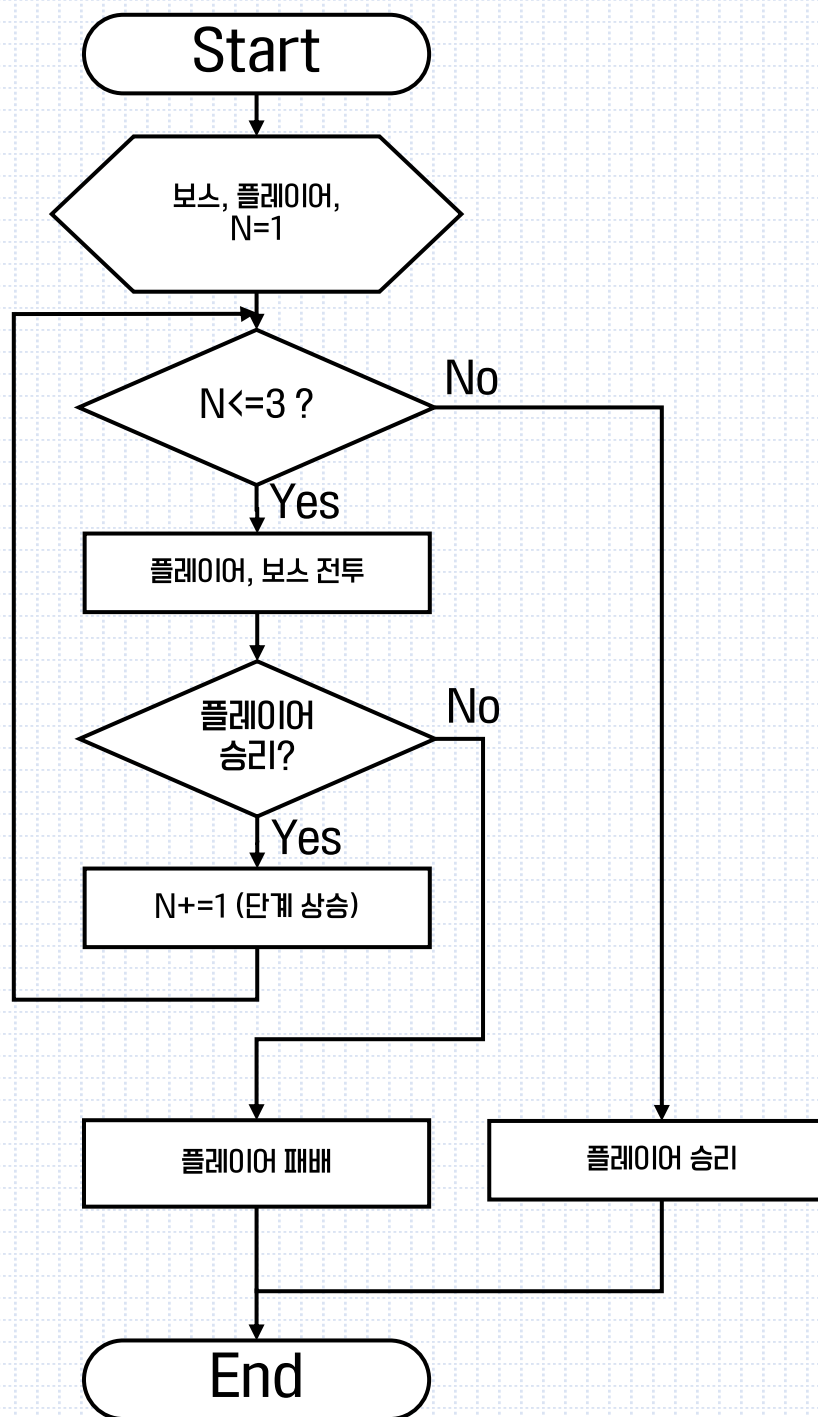
## 2) 순서도(main)





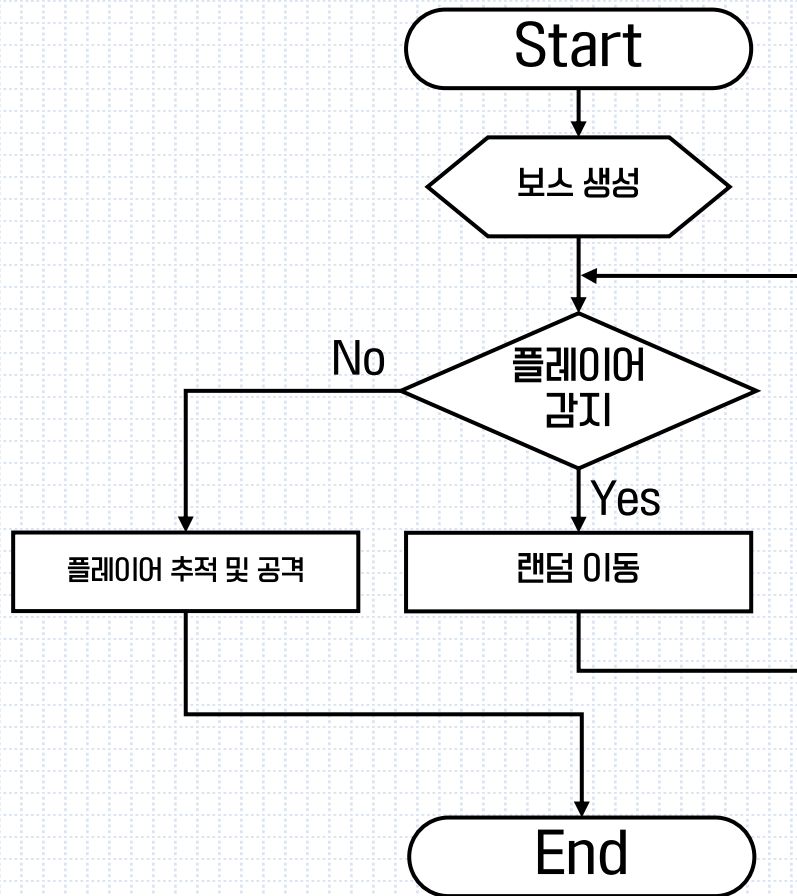
# 개발사항

## 2) 순서도(단계 진행)

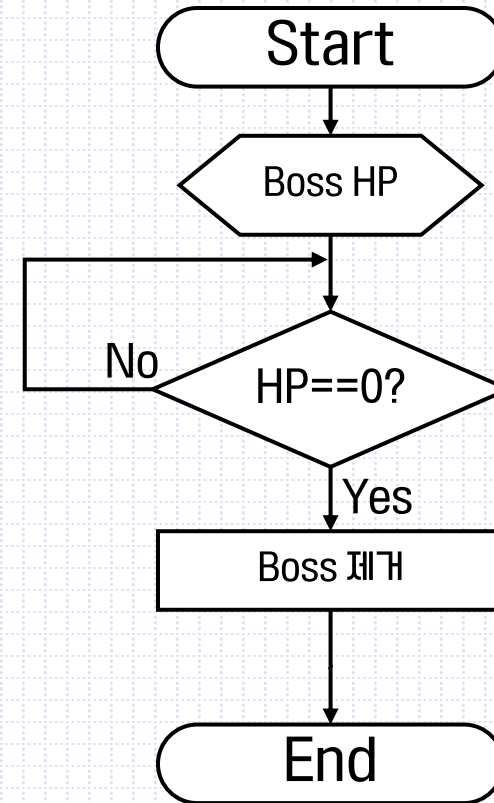


# 개발사항

## 2) 순서도(Boss)

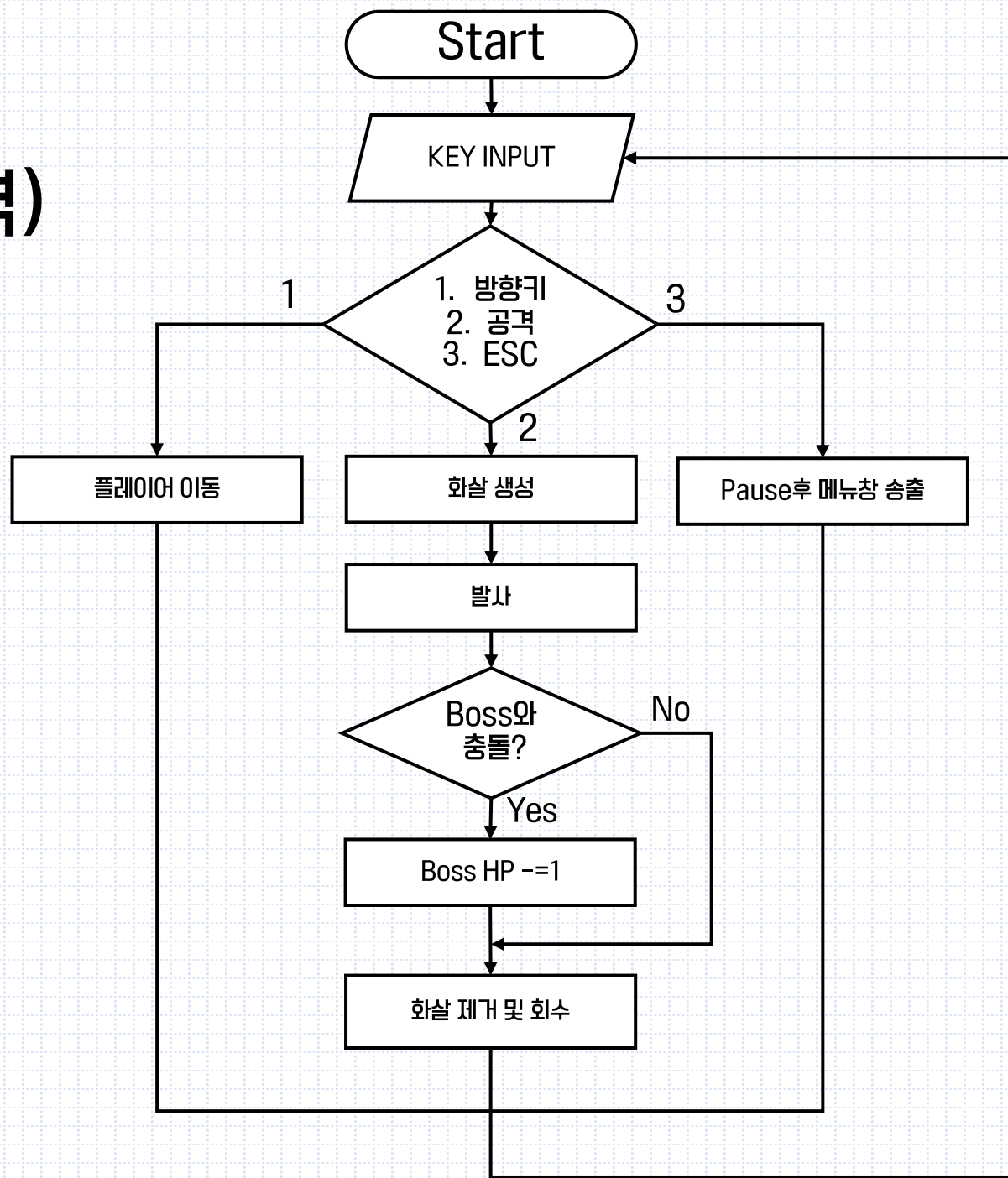


## Boss HP



# 개발사항

## 2) 순서도(플레이어 입력)



# 개발사항

## 3) 개발 일정

■ 구교황

■ 김민수

■ 김민준

	4.26-5.4	5.5-5.11	5.12-5.18	5.19-5.25	5.26-6.1	6.2-6.3	6.24-발표
스터디	<div><div></div><div></div><div></div></div>						
리소스		<div><div></div><div></div></div>					
플레이어 이동 및 공격			<div><div></div></div>				
보스 3 제작			<div><div></div></div>	<div><div></div></div>	<div><div></div><div></div></div>		
보스 공격 패턴 (스턴)			<div><div></div></div>				
보스 공격 패턴 (소환)					<div><div></div></div>		
보스 공격 패턴 (돌진)					<div><div></div></div>		
보스 공격 패턴 (불)						<div><div></div></div>	
맵 씬, 씬 이동 구현					<div><div></div></div>	<div><div></div></div>	<div><div></div></div>
보스 1, 2 제작						<div><div></div></div>	<div><div></div></div>
보스 HP 바							<div><div></div><div></div></div>
맵 제작							<div><div></div><div></div></div>
애니메이션							<div><div></div><div></div></div>
디버그							<div><div></div><div></div><div></div></div>

# ■ 개발 목적 및 동기 (였던 것)

- ✓ 유니티를 이용한 게임 개발
- ✓ 사람들에게 게임으로 즐거움과 고통 선사
- ✓ 극한의 컨트롤을 자랑할 만한 게임제작
- ✓ 게임을 클리어 할 수 있는 사람 찾기

# ■ 개발 목적 및 동기 (였던 것)

"많이 배웠고 또 얻었다!"

## ■ 게임 시연

■ QnA

감사합니다