

Game
Programing

잡리오(가제)

팀명 : DeadRock

팀원 : 이승찬 이제영 윤승재

발표날짜 : 2019.12.04



경성대학교
KYUNGSUNG UNIVERSITY

목차

1. 원본게임
2. 추가할것
3. 진행 과정

2D Platformer Scripting



<https://www.youtube.com/watch?v=12d4WtmrEZs>

타일맵 시스템으로 변경 - Rule Tile 적용

플랫폼 이미지 변경

백그라운드 추가

배경화면 추가 - 플레이어 이동기반 배경화면 수정

메인카메라 변경 - 플레이어 이동기반으로 변경

장애물 추가 - 밟을시 떨어지는 플랫폼 추가 , 밀기 가능한 박스 추가, 밟을시 사망 하는 장애물 추가

플레이어 이미지 변경 - 달리는 모션 추가 , 점프모션 추가, 사망 모션 추가 , 적 공격 모션 추가



플레이어 컨트롤 로직 개선 – 비선형적 플레이어 이동로직 추가, 플레이어 멈춤 로직 추가,
떨어지는 플랫폼 상 점프기능 추가, 대쉬키 추가, 피격시 넉백 추가

몬스터 추가 – 개구리, 독수리, 쥐 추가 각 몬스터 사망 애니메이션 추가 , 쥐 이동로직 추가

몬스터 밟을 시 일정 점프 로직 추가

플레이어 사망 애니메이션 추가

점수제 추가 – 코인 획득 또는 몬스터 공격시 점수 추가

UI 개선 – 점수 UI 추가 , 플레이어 LifeUI추가 , Retry 버튼 추가 , NextStage 버튼 추가, Exit 버튼 추가

타이틀 화면 추가 – 게임시작 버튼 추가, 종료버튼 추가, 각 버튼 이벤트 트랜지션 효과 추가



BGM 추가 – 각 Stage BGM 추가 , 플레이어 모션에 따른 이펙트 추가(사망 점프 대쉬 피격 랜딩)

포탈 이동 추가 – 각 스테이지 를 단계별로 이동 할 수 있도록 구현

코인 추가 – 각 스테이지별 Total Score 을 높일 수 있는 코인 추가

스테이지에서 드랍 시 사망하는 효과 구현

비밀상자 추가 – 획득시 특수 능력을 얻을 수 있는 상자 추가

상자 오픈 애니메이션 추가 – 캐릭터가 상자에 닿았을 시 상자 오픈 애니메이션 추가

BGM 볼륨 조절 구현



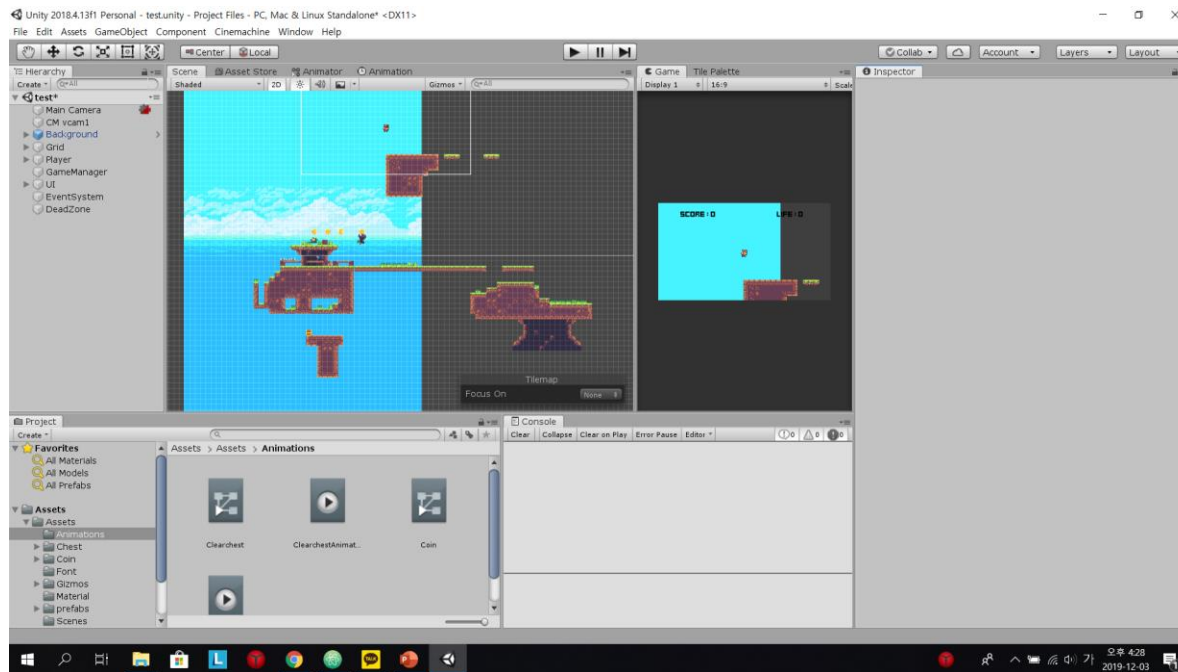
엔딩 씬 추가 – Last Stage 클리어시 게임 엔딩 크레딧 추가








Score Rank 추가 – 최종 점수 Rank 추가

각 몬스터 체력 구현

튜토리얼 스테이지 설명란 추가

대쉬 시간제한 및 시간바 구현



 11.24-1	저장소 정리 및 규칙 커밋	6 days ago
 11.24	저장소 정리 및 규칙 커밋	6 days ago
 11.25	저장소 정리 및 규칙 커밋	6 days ago
 11.27	11.27 수정사항 readme 커밋	6 days ago
 12.02 (1)	타이틀 추가 및 코드개선	16 hours ago
 12.02	12.02 스테이지2 만드는 중	2 days ago
 12.03	개선사항 커밋	4 hours ago

감사합니다.