



포트리스 프로젝트

신동주

시작

메뉴



목차

발표 순서

1.게임 개요

2.개발 진행

3.게임 진행 방법

4.추가 개발 기획

게임 개요

게임 이름

포트리스

플랫폼

Window

장르

액션, 포격 슈팅

게임 주제

탄을 맞춰서 상대의 HP를 0 만들기,
탄으로 구멍을 만들어 떨어뜨려 낙사를
시키는 이기는 게임



기획

플레이어 및 적

- 이동
- 공격 및 키다운에 따른 게이지
- 각도 변환 기능
- 위치에 따른 이미지 각도 및 발사각도 회전
- 탄에 맞으면 데미지

탄

- 방정식에 따라 탄 발사
- 지형에 닿으면 지형 파괴



개발 진행

1주차	2주차	3주차	4주	5주차
휴가	마우스로 지형 이미지에 구멍 내기	병가	코로나	탄이 발사되면 카메라 추적 탄 맞으면 데미지 추가
휴가	캐릭터 이미지 api에서 출력	캐릭터 좌우 이동	코로나	캐릭터 지형에 따라 회전 적 추가
휴가	캐릭터에 중력 작용 캐릭터 아래에 픽셀 충돌 적용	방정식을 이용해서 포를 곡 선으로 이동	코로나	캐릭터 회전에 따라 발사각 도 회전
포트리스 리소스 다운로드 이미지 api에서 출력	캐릭터 위치 POINT에서 Vector2 위치로 계산	플레이어 중심 카메라 추적	코로나	캐릭터 이미지 반전
픽셀 충돌	더블 버퍼링	발사 키 다운 시간에 따라 방정식 수정	코로나	

게임 진행 방법

플레이어 이동

처음 잡히는 플레이어가 a,d로 이동 하고 이동 게이지가 50으로 잡혀 있어 신중히 이동
w,s로 각도를 조절

플레이어 공격

스페이스 바를 오래 누르고 있으면 거리 증가

2플레이어 이동 및 공격

작동소스는 플레이어와 같다
다만 키가 다르다 2P는 이동과 각도는 방향키작동되고 공격은 m

지형에 따라 각도 수정

앞의 지형이 파여 있거나 위치에 따라 각도가 변함



추가 개발

캐릭터 회전

개발 일정 조율에 문제가 있어 회전은
하지만 지형에 붙어 있으면서 회전을 해
야하는데 오류가 있음

UI

기능 중점으로 개발을 진행하다 보니 UI
에 관한 작업을 하지 못함

시작과 종료

UI작업과 이유가 같음

멀티 플레이

한 컴퓨터에서 플레이 하는 것이 아니라
다른 컴퓨터에서도 1대1을 하는것이 최
종 목표





감사합니다!

