

ALTF4 카피

ALTF4 게임을 카피 제작

인원. 5인 / 담당. UIUX

제작 기간. 23.08 ~ 23.012

영상. 구글 드라이브 링크



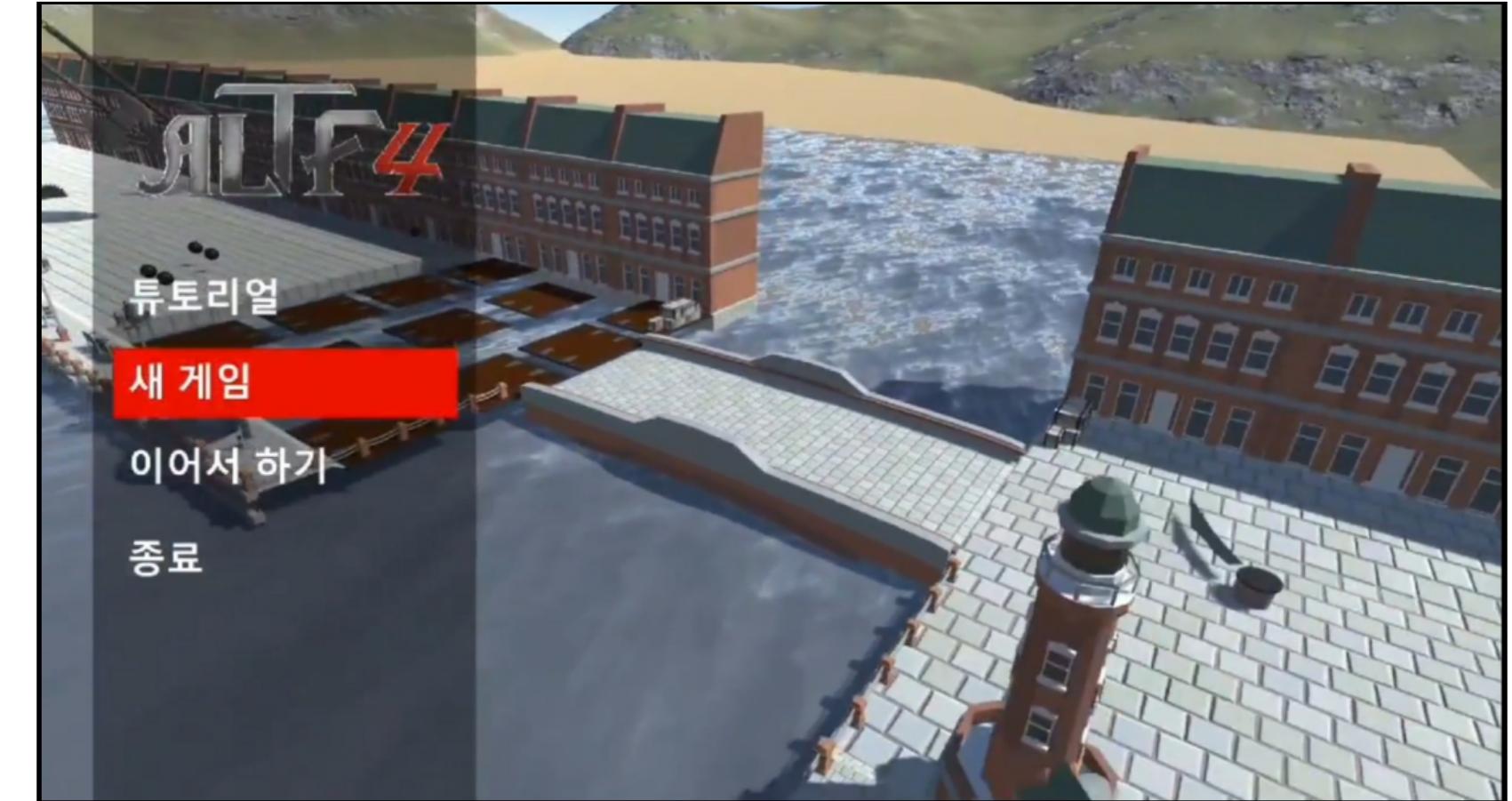
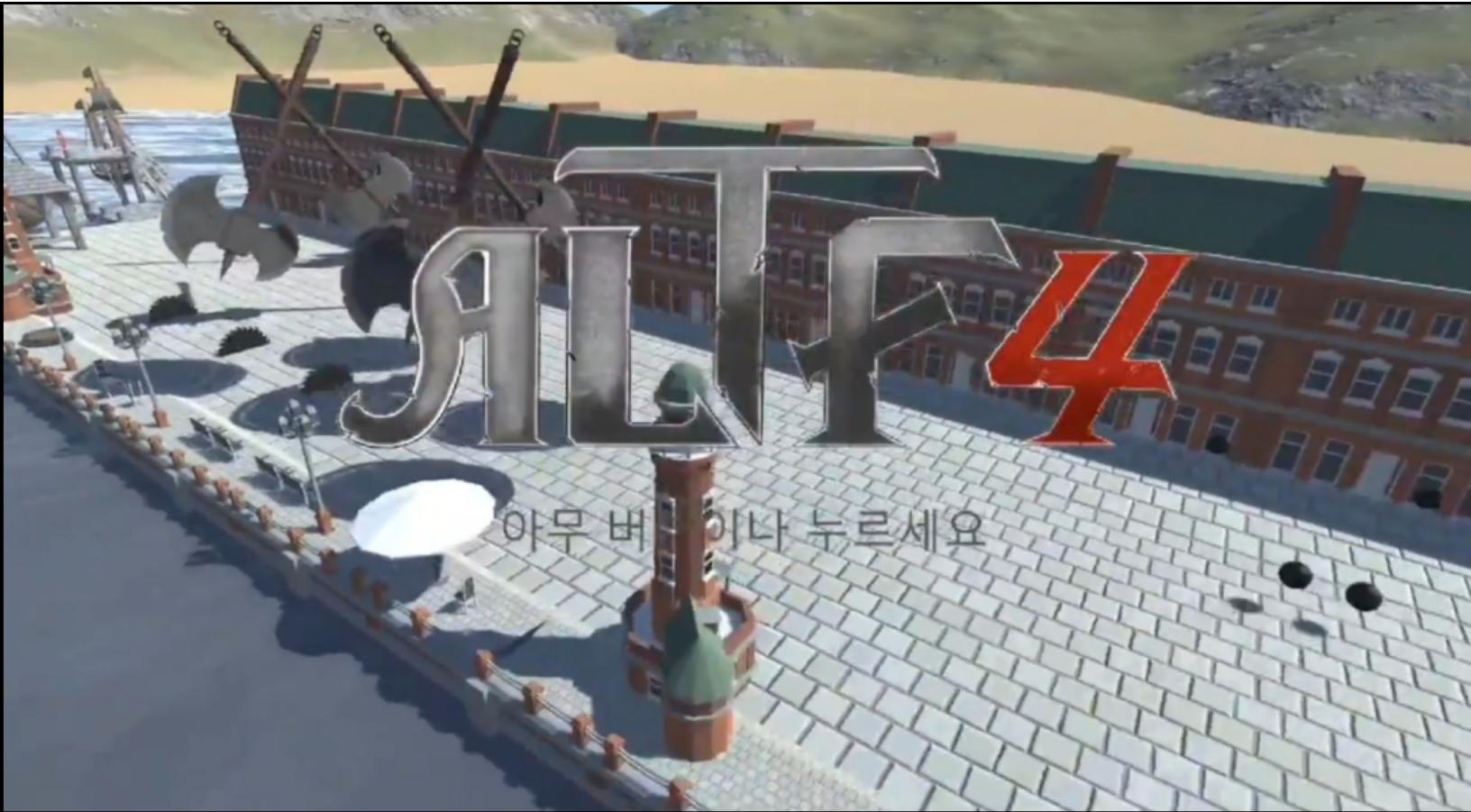
POINT.01

시작화면의 카메라 반복 움직임,
일시정지, 클리어, 게임오버 UI 화면
제작

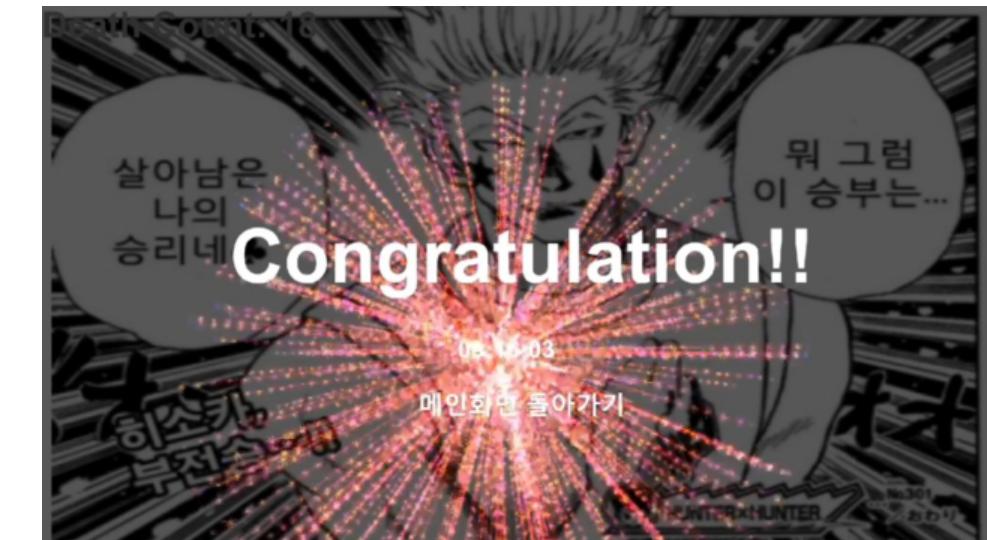
POINT.02

캐릭터 에셋 및 애니메이션 연결

GAME - ALTF4 카피



- 시작화면, 게임오버, 게임클리어, 일시정지 화면 UI 제작
- 게임에 들어가기 전 맵을 카메라가 계속 돌면서 비춤
- 버튼 위에 hover 시 버튼의 배경색이 변하게 제작
- 클리어 시 폭죽 효과와 배경을 주어 ALT-F4 특유의 유머스러운 분위기를 생성
- 클리어 화면에 클리어시간을 표시
- 캐릭터의 에셋을 입히고 에셋과 맞는 애니메이션 찾아서 연결



GAME - ALTF4 카피



- 동젠타일을 밟으면 PlayerPrefs를 활용해 세이브 포인트 활성화
- 사망, 중단 후 계속하기 선택 시 마지막에 밟은 세이브 포인트로 이동
- 사망 시 사망창이 일정시간 뜨고 자동으로 사라짐
- 게임 중 esc 키를 누르면 TimeScale을 0으로 하여 일시정지 상태 활성화

```
// Save 대체할 시킬 초기화하는 코드
if (collision.gameObject.CompareTag("Save"))
{
    SetInitialPosition(collision.transform.position);
    SaveX = this.transform.position.x;
    SaveY = this.transform.position.y;
    SaveZ = this.transform.position.z;
}
```

```
public void GameSave()
{
    PlayerPrefs.SetFloat("SaveX", FindObjectOfType<PlayerMovement>().SaveX);
    PlayerPrefs.SetFloat("SaveY", FindObjectOfType<PlayerMovement>().SaveY);
    PlayerPrefs.SetFloat("SaveZ", FindObjectOfType<PlayerMovement>().SaveZ);
    PlayerPrefs.Save();
}
참조 1개
public void GameLoad()
{
    float x = PlayerPrefs.GetFloat("SaveX");
    float y = PlayerPrefs.GetFloat("SaveY");
    float z = PlayerPrefs.GetFloat("SaveZ");
    Charac.transform.position = new Vector3(x, y, z);
}
```