

SPACE WARS

김주리

https://github.com/zlxlwnfl/SpaceWars_Unity

CONTENTS

1

게임 개요

2

말은 부분

- 디자인
- 컨텐츠 구현

3

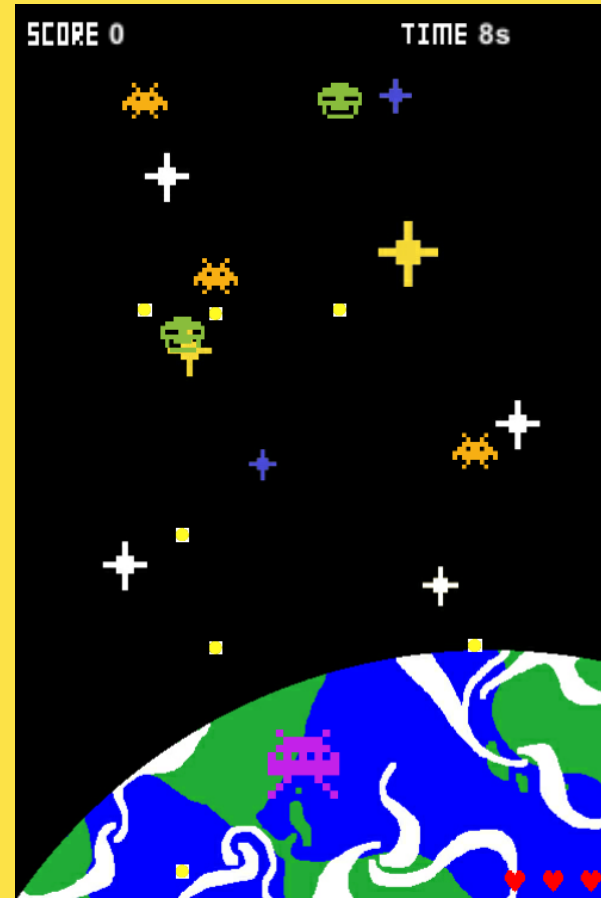
어려웠던 점 / 해결방 법

- 살기

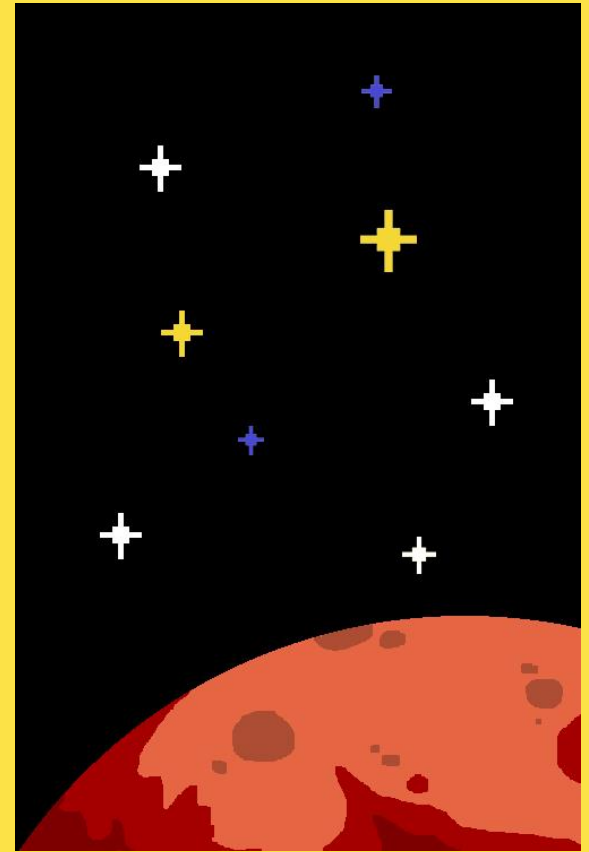
게임 개요

- 광운대학교 2018년 1학기 응용소프트웨어실습 프로젝트
- Unity 2D 슈팅 게임 'SPACE WARS'
- <제작자>
 - 기획 : 김주리, 김성준, 김광남
 - 디자인 : 김주리
 - 프로그래밍 : 김주리, 김성준, 김광남
- <기술스택>
 - 운영체제 : 윈도우 10
 - 프로그래밍 언어 : C#
 - 게임엔진 : 유니티
 - 오픈소스 : Fungus(유니티 대화창 구현)
 - 디자인 툴 : 포토샵
- 오프닝 / 스테이지 1 / 스테이지 2 / 스테이지 3 / 엔딩

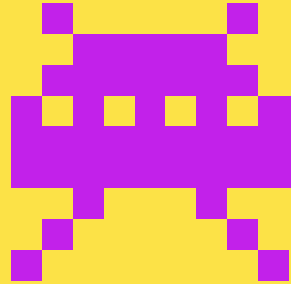
디자인



디자인



디자인



디자인

EASY

HARD

NORMAL

BACK

RANK

EXIT

디자인



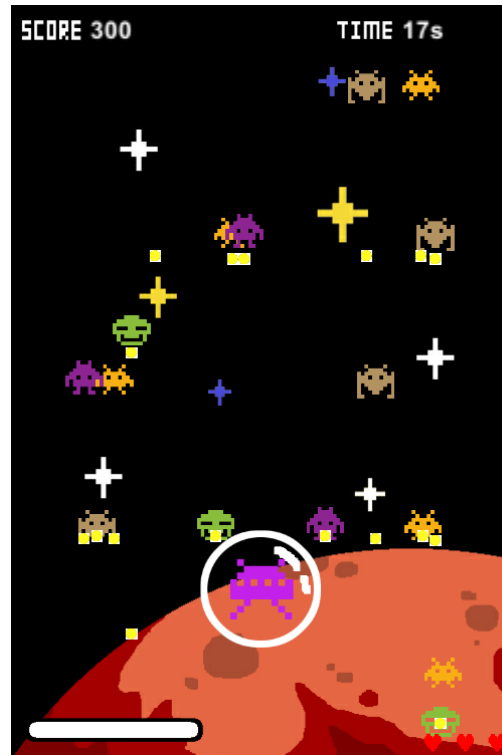
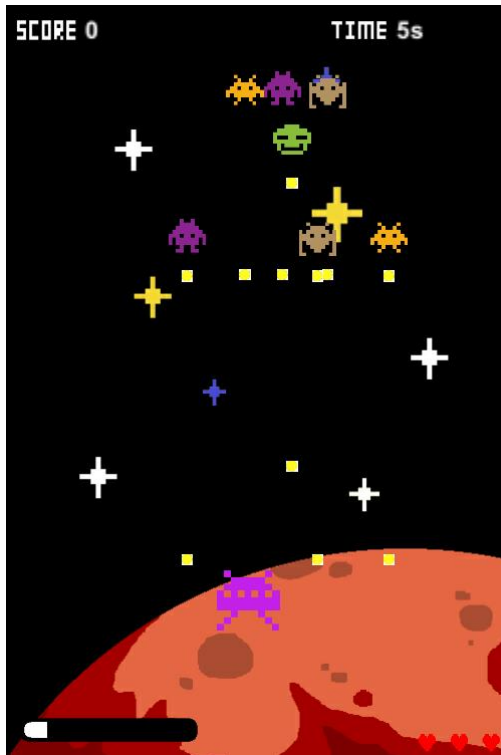
■ 대화창 시스템 : FUNGUS 에셋 이용

디자인



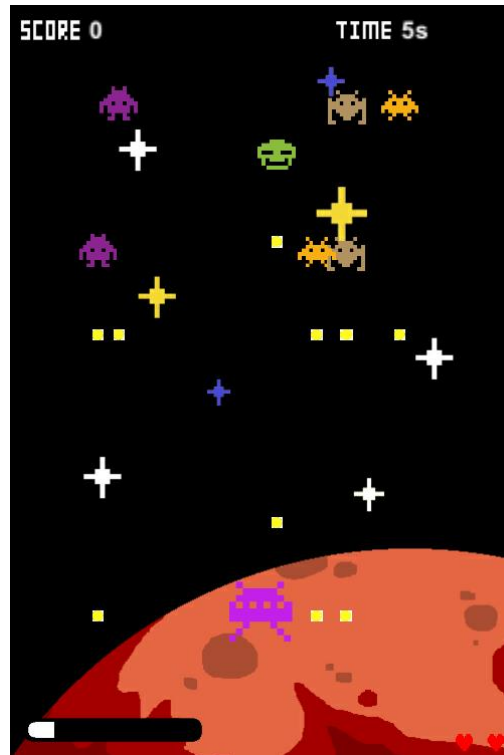
■ 대화창 시스템 : FUNGUS 에셋 이용

컨텐츠 구현-필살기



- 일정시간 지날 시 필살기 발동
- InvokeRepeating 함수로 SpecialPlus 실행
- SpecialCurrent 100되면
보호막우주선으로 이미지 바뀌게함
(GetComponent, Resources.Load 이용)
- SpecialCurrent 100 초과 시
CancelInvoke 함수로 SpecialPlus 실행중지
- 필살기 활성화시 충돌해도
decreaseHP 함수 실행되지 않게 조정

컨텐츠 구현-목숨/시간



- Player 스크립트 안에 Heart함수(목숨)
- HP가 하나씩 깎일 때마다 heart 이미지도 왼쪽부터 순서대로 SetActive(false) 시킴
- Time.deltaTime 이용
- TimeCost 변수에 시간 축적시켜 ToString 함수로 text에 삽입

어려웠던 점 / 해결방 법

- 필살기가 한 번 발동하고 나면
SpecialCurrent의 증가 속도가 너무 빨라짐
- InvokeRepeating 함수가 필살기 활성화동안 축적되어 있다가
발생한다는 걸 인지함
- SpecialCurrent가 100 초과 시(필살기 활성화 시)
CancelInvoke 함수로 SpecialPluse 함수 실행중지시킴
- 문제해결

**Thank
You**