작성자: 2017180013 박지용

팀명 : 트레저 헌터

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 기간 | 05.03 ~ 05.09 | 지도교수 | (서명) |
| 이번주 할일 요약 | 중간발표용 최종 수정 및 오류 수정 | | |

<캐릭터>

* 캐릭터의 부족한 기능을 추가하고 애니메이션 플레이 속도를 조절해서 벨런스 있는 캐릭터를 제작했다
* 기능 -> 스킬데미지, 일반 공격 랜덤범위 데미지, 대쉬 범위 조절, 애니메이션 적용

<장애물 블루프린트>

* 1. 수집형아이템 - 얼굴마스크, 잼, 유물을 수집해 카운트를 올린다.
* 2. 회복용 아이템 - 체력과 마나를 회복하고 위젯에 적용해 회복효과를 보여준다.
* 3. 각종 장매물과 충돌처리를 조절해 밸런스있는 게임을 만든다.
* 4. save지점 - 사망시 저장지점으로 돌아가서 다시플레이 할 수 있게 한다.
* 5. 목걸이 - 몬스터를 카운터해서 모든 몬스터를 잡으면 목걸이가 드랍된다. 목걸이를 먹으면 보스 맵에 입장할 수 있다.
* 6. 입구 - 목걸이를 체크해 목걸이를 먹으면 보스 맵에 입장할 수 있다.

<위젯>

* 체력, 마나, 스킬, 타이머 등 각종 위젯을 조절하고 꾸민다.
* 클리어, 시작메뉴, 사망 시 나오는 위젯을 기능을 수정 및 추가한다.

<중간발표 최종 맵 구성>

시작 맵(메뉴) -> 1스테이지 필드 -> 1스테이지 보스

<최종 패키징 후 플레이>

* 패키징 후 플레이하면 시작 맵에서 시작하고 시작버튼을 누르면 1스테이지 필드로 넘어간다. 그리고 맵에 있는 몬스터를 모두 잡고 목걸이를 획득하고 모든 장애물을 피해 보스 입구에 도달하면 보스스테이지로 넘어 갈 수 있다. 그리고 해당 맵에있는 보스를 처치하면 게임을 승리할 수 있다.

<패키징된 파일 주소>

- https://drive.google.com/file/d/1tliq2SlzvM4lZjM4nM6ORMteM-pgO2Wj/view?usp=sharing

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| 해결방안 |  |
| 다음기간 | 05.10 ~ 05.16 |
| 다음주 할일 | 게임성 테스트 및 오류수정 |
| 지도교수 Comment | ... |