게임 제작 리포트

B677034 조광형

B677035 조승현

제작과정

- 기획서에 맞게 에셋스토어에서 에셋을 찾고 제작을 진행했으며 제작 중 필요한 에셋을 추가로 넣으며 제작을 했다. 파트를 분배해서 작업을 진행하였는데 작업량이 제일 많은 맵과 나머지 부분들로 두 파트로 나눠서 제작을 진행하였다. 각자 제작을 진행하다가 스테이지 한 개가 제작 될 때마다 서로의 작업을 합쳐서 진행했으며 그 과정에서 생긴 오류들을 고쳤다.

추가된 사항

- 기획서와 전반적으로 다 같으며 방해요소 중 레이저 시스템과 느려지는 발판, 스턴 발판, 불 오브젝트를 추가 하였고, 속도감을 위해 대쉬 발판을 추가하였다.

조작법

- 방향 키 이동, C(점프), X(대쉬), Z(캐릭터 체인지), ESC(게임종료), R(게임 재시작)

어려웠던 점

- 카메라에 캐릭터가 벽에 가려 안보일 때 레이캐스팅 기법을 써서 작업하는 것과 코스튬 시스템을 어떻게 제작할건지 구상하는 것이 어려웠고 맵은 단순한 구조의 반복인데 그 반복을 어떻게 하면 지루하지 않을지 고민하고, 지속적으로 플레이해보며 난이도를 조정하는 것이 어려웠다. 방해요소인 레이저를 구현할 때 썼던 라인렌더러를 사용하는 것이 어려웠다. 그 외에 내가 원하는 이펙트가 존재하지 않는 경우가 너무나 많아서 에셋에 있는 파티클,이펙트 효과들을 가져와서 그것을 내가 원하는 모양이나 효과로 바꾸어주는 작업이 어려웠다.