타일맵

언제: 맵 생성시 사용

어디서: 맵 생성시 사용

어떻게:

1안.

1. 타일마다 맵의 높이를 생성, 높이가 달라지는 부분을 경사로 생성

2. 타일의 종류를 0:기본, 1:웅덩이, 2:나무 와 같은 형태로 탑 뷰로 생성.

* 경사의 부분에 나무나 웅덩이를 생성하면 안됨.

2안.

1. 타일의 종류를 0:기본, 1:웅덩이, 2:나무, 3:경사로 와 같은 형태로 탑 뷰로 생성
2. 타일마다 맵의 높이를 생성

* 경사의 각도가 고정되어 있음.

1안이 더 나아보임.

왜: 맵에 랜덤하게 웅덩이와 같은 장애물을 설치하여 매 판 다른 전장 생성.

타일맵은 단순한 타일을 반복적으로 사용하기에 메모리 사용을 줄일 수 있다.

[아트 작업 효율 높이는 타일맵 만들기 | dev.rainy (wordpress.com)](https://devrainy.wordpress.com/2021/05/15/tilemap-system-for-art/)

프레임워크

언제:

어디서:

어떻게: 새로운 캐릭터 또는 무기를 추가하기 용이하게 제작

왜: 컨텐츠 제작속도 향상, 캐릭터 또는 무기의 정보들을 통일하여 추가이후엔 추가적인 코드 개발 불필요

모션 블러

언제: 나(플레이어)가 상대방에게 피격 당했을 때

어디서: 피격자의 화면에서만 빨갛게 번쩍이며 블러를 줘 흐릿하게

어떻게:

[DirectX 모션 블러 (Camera Motion Blur) : 네이버 블로그 (naver.com)](https://m.blog.naver.com/hblee4119/222094861053)

[DirectX-Graphics-Samples/MotionBlur.cpp at master · microsoft/DirectX-Graphics-Samples · GitHub](https://github.com/microsoft/DirectX-Graphics-Samples/blob/master/MiniEngine/Core/MotionBlur.cpp)

[Chapter 27. Motion Blur as a Post-Processing Effect | NVIDIA Developer](https://developer.nvidia.com/gpugems/gpugems3/part-iv-image-effects/chapter-27-motion-blur-post-processing-effect)

[이미지 이펙트 레퍼런스 - Unity 매뉴얼 (unity3d.com)](https://docs.unity3d.com/kr/530/Manual/comp-ImageEffects.html)

왜: 타격감 추가

날씨

언제: 게임 진행중 랜덤하게 날씨 변경

어디서:

어떻게: 일정 시간마다 랜덤으로 날씨 생성

비: 웅덩이와 강에 물이 차 이동속도 감소

눈: 물이 차 있는 웅덩이와 강이 얼어붙는다.

왜: 플레이시 날씨라는 요소를 추가하여 전장의 변화 및 다양함 추가.

건물 파괴 효과

언제: 성벽에 타격시, 오브젝트에 타격시

어디서: 피격 당한 성벽과 오브젝트에서

어떻게: 피격당한 부위에 해당 무기에 알맞은 파괴효과 및 파티클 제작

왜: 더욱 실감나는 효과?