

## GEP Group Project : 멀티 Stage 3D 게임 제작 리포트

B877041 한진호

B893248 정해빈

### 1. 제작과정

- A. 기획서의 내용을 분담하여 작업했습니다.
- B. Export Package, Import Package를 하여 서로의 작업물을 공유 및 병합했습니다.
- C. 추후에 발생하는 오류들과 서로 해결하지 못한 부분을 함께 고민하고 의논하여 해결했습니다.

### 2. 추가된 사항

- A. 타이머  
교수님께서 언급하신 게임의 재미가 떨어졌던 밋밋함과 레벨디자인을 고려하여 타이머 아이템을 추가했습니다.
  - 아이템 획득 시 남은 시간 15초를 추가하는 기능
  - 최대시간을 초과할 경우, 최대시간
- B. NPC의 방해 추가  
Stage3에서 눈사람을 넘어뜨렸을 때, NPC들이 눈사람을 다시 세워놓습니다.

### 3. 조작법

- A. 이동 : WASD
- B. 점프 : Space
- C. 울기(야옹) : 마우스 좌클릭(LMB)

### 4. 어려웠던 점

- A. NPC의 끼임 문제  
NPC가 Stage3에서 눈사람을 지나가다 끼이는 문제가 발생했습니다.
- B. 미션 구현  
Mission.cs의 뼈대가 되는 구조를 짜는 것이 많이 어려웠고, 여러 번의 시행착오를 통해 구현되었습니다.

### 5. 기타 의견

- A. NPC AI  
더 똑똑하게 구현하고 싶습니다.