게임엔진실습

HW1: 3D 점프 게임 제작

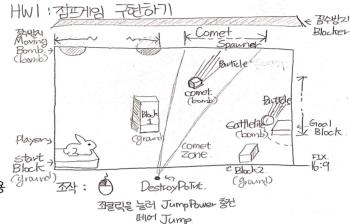
B893248 정해빈

1. 제작과정

MoonRabbit Leaps (절구를 향하여!)

귀엽지만 꼼수는 안된다

대상 : 짧은 시간 내에 클리어할 수 있는 게임을 찾는 사람



플랫폼 : PC 인원 : 1인용

달토끼가 잃어버린 절구를 찾아 도약하는 게임 방해물을 피해 목적지(절구가 있는 블록)까지 점프해서 가야 한다.

2. 추가사항

UI: (수업시간에 배운내용 활용) jumpPowerSlider(게이지 바), Timer 구현 playerControl.cs: 기존 플레이어 리스폰 방식(씬 로드)에서 포지션값 변경으로 구현 goalControl.cs: goalBlock에 부딪히면서 떨어지는 경우에도 클리어가 되는 문제

절구 오브젝트를 자식오브젝트로 추가하여 그 콜라이더 위에 착지해야 클리어 되는것으로 변경 (충돌체크코드를 goalCollision.cs에 넣음)

MovingBomb(GasBall) 이동 : Translate에서 선형보간(Vector.Lerp)으로 부드러운 이동 구현 성공 텍스트 : 비활성화 된 게임오브젝트의 자식으로 들어가 있는 캔버스/텍스트 활성화 방해 Objects : 파티클을 붙여 이펙트 연출

타이틀 화면 버튼 : (수업시간에 배운내용 활용)게임시작, 게임종료 버튼 추가

3. 조작법

마우스: 좌클릭을 누르면 점프파워가 충전되고 떼면 충전된 파워만큼 점프 **R키**: 게임을 리셋(재시작)

F1(Help)키 : 치트키, goalBlock위로 transform.position이동

4. 어려웠던 점

MovingBomb(GasBall)의 선형보간 : 부드럽게 이동하는 것을 연출하고 싶어 사용하였으나 생각처럼 잘 구현되지 않았는데, 코루틴을 이용하여 해결

효과음: 효과음을 구할 때 리소스들이 제한적어서 효과음을 구하는데 생각보다 오래걸림 5. 기타 의견

더 어렵게 만들면 시연 때 클리어하지 못할 것 같아 방해 오브젝트를 하나 줄였습니다... 수업시간에 최적화 방법도 알려주시면 좋을 것 같습니다.