

# Forest Dash 제작 보고서

기능성게임프로그래밍

B893248 정해빈

## 1. 게임 제작과정 요약: [https://github.com/Haebny/2021-1\\_SGP](https://github.com/Haebny/2021-1_SGP)

날짜	업데이트 내용	상세내역	비고
05.09	[Main] 구현	UI 플레이어 조작 아이템 점수	플레이어의 이동 및 돌진 구현
05.10	[Main] 구현2	플레이어 텀블링 맵생성(평지,경사면) 아이템 생성	플레이어 대시의 장애물 파괴 개선
05.16	[Title] 조작법 추가 [Main] 효과음	캐릭터 선택 UI 최고기록 UI 효과음 추가	일시정지 텍스트 오류 수정
05.17	레벨디자인, 결과씬 핵심기능 완료	BGM 추가(Title, Main) 효과음 추가 레벨디자인 추가 게임 결과화면 추가 산불 이동(by Raycast)	지형, 장애물, 아이템, 산불속도 기록 및 최고기록 경신 여부 표시(Result, Title Scene)
05.28	고양이 미션 추가	강아지의 미션 추가 고양이 선택 추가	-
05.31	피드백 개선	산불속도 개선(faster) 장애물 및 지형 변화 산불 시작 위치 조정	한글 설명 추가 미션을 클리어 조건으로 설정
06.05	사운드 세팅 추가	BGM, SFX(효과음) 조절 슬라이더	플레이어 이동 개선
06.11	돌진 이펙트 추가	Dash 파티클 추가 플레이어 이동 개선 로컬 데이터 삭제 기능 추가	점프 및 착지 속도 개선
06.13	탑승물 추가	도전과제 순서 수정() 탑승물(침대) 추가	dog -> bed -> cat -> tub -> chicken -> super car 미션/리워드/사용 추가
06.14	구현 완료	탑승물 추가 완료 동물 추가 완료	추후 미흡한 부분 및 버그 사항 업데이트 예정

## 2. 피드백(1차)

### (1) 주요 피드백

1. Endless Game
2. 실패 이후 씬 넘김이 없음 (피드백 의도 파악 못함)
3. 장애물 종류 증가
4. 너무 쉬운 레벨디자인
  - A. 산불의 속도
  - B. 장애물 등장 빈도
5. 플레이어 조작에 대한 스트레스 (속도개선, 넘어짐 관련)

### (2) 개선 사항

- 4-A 피드백 개선            산불의 속도를 좀 더 빠르게 증가
- 3 & 4-2 피드백 개선        일정 거리 이상 달리면 장애물의 등장 빈도, 지형에 변화
- 5번 피드백 개선            산불의 시작 위치를 재조정

## 3. 피드백(2차)

### (1) 주요 피드백

1. 장애물
  - A. 종류 및 크기
  - B. 등장 간격
2. 돌진(Dash)
  - A. 사용 가능한지 가시적으로 표현
  - B. 속도 개선
3. 텀블링 기준 완화
4. 초반의 산불 속도를 더 느리게 변경
5. 플레이어 속도 개선

## 6. 노래가 없어 지루함 (피드백 의도 파악 못함)

### (2) 개선 사항

- 1번 피드백 개선           장애물 추가
  - ✓ 추가된 장애물은 level 2, level 3부터 등장
  - ✓ 장애물을 밟기가 더욱 어려움
  - ✓ 레벨디자인을 고려하여 level 1 장애물인 바위의 면적을 넓게 늘림
- 4번 피드백 개선           level 1 산불 속도를 더 느리게 조정
- 6번 피드백 개선           Result Scene만 의도적으로 BGM을 넣지 않음
  - ✓ 맥락상 Result Scene의 BGM이 없다고 하여 지루할 것 같진 않다고 판단하여 자유롭게 BGM 및 SFX 볼륨 크기를 조절할 수 있도록 Sound Setting 추가

## 4. 어려웠던 점 & 소감

- 유저마다의 기기 사양이 다르기 때문에 이를 맞추는 작업에 소홀했다는 것을 알게 되었습니다. 이를 적당하게 맞춰 나가는 과정이 생각보다 어려웠습니다.
- 화면 사이즈에 따른 UI, 오브젝트 배치에 있어 크게 신경을 쓰지 않았는데, 이부분을 더욱 고려하여 개선할 수 있었습니다.
- 하나의 게임을 이어서 개발할 수 있어 더 퀄리티가 좋은 게임이 나왔다고 생각합니다.