**게임 제작 리포트**

B977018 배선우, B977029 이주연

조작법은 wasd 혹은 방향키로 움직입니다.

x키로 점프가 가능하고 z키로 공격이 가능합니다. HP가 낮아질수록 점프력과 이동속도가 증가하는 것이 게임의 특징입니다. 게임의 기믹은 1스테이지를 클리어하면 나무 벽이 사라지고, 2스테이지의 열쇠를 획득하면 나무 벽 뒤쪽 산의 보물상자를 열어 수정을 획득할 수 있습니다. 수정을 획득하면 중앙 폭풍 앞의 기둥에 수정을 배치하여 폭풍을 없애고 동굴 안으로 들어가 엔딩을 볼 수 있습니다.

게임을 제작하는데 총 3일이 걸렸습니다. 팀원 둘 다 현재 조치원에 거주하고 있어 모여서 만들었기 때문에 서로 간의 피드백이 빨랐고 문제 해결 또한 빨랐습니다. 가장 헷갈렸던 부분은 역시 이전 제작 과제에서도 겪었던 playercontroller의 y축 제어였습니다. 역시나 일반적으로 rigidbody와 같은 방식으로는 y축의 제어가 잘 되지 않기 때문에, 점프키를 누르면 update가 한번 실행되는 동안 direction.y가 점점 상승하다, 일정 수준을 넘어가면 direction.y가 점점 감소하도록 했습니다. 또한 상승하는 속도는 점점 줄고, 감소하는 속도는 점점 늘어나게 코딩하여 중력에 의한 가속도 또한 구현했다고 생각합니다. 따라서 이후 유니티로 프로젝트를 만들게 될 때 playercontroller의 제어는 어렵지 않게 할 수 있을 것이라고 생각합니다.

그 다음으로 어려움을 겪은 부분은 스테이지의 구성입니다. 1차 기획 발표 이후 스테이지 1과 2의 차이점을 어떻게 둘 것인가에 대한 고민을 많이 했습니다. 따라서 스테이지 1은 장애물이 없고, 몬스터 들만 있는 튜토리얼 정도의 스테이지로 구성했습니다. 스테이지 2는 기존에 구상했던 방식대로 제작했습니다. 중간에 장애물과 점프를 해야 하는 구간을 배치, 또한 게임의 특징에 맞게 HP가 1칸 남았을 때만 올라갈 수 있는 장애물도 배치하였습니다.

마지막으로 힘들었던 것은 플레이어의 히트 판정입니다. Navmesh의 추적대상으로 플레이어를 지정하니 몬스터가 플레이어 아래로 들어가 플레이어가 몬스터 위로 올라가게 되는 상황이 나왔습니다. 처음에는 해결 방법을 몰라 방치했으나 이후 navmesh obstacle을 찾아서 플레이어와 스테이지2의 장애물에 적용하였고, 플레이어에 navmesh obstacle을 적용하고 플레이어의 콜라이더보다 살짝 넓은 범위의 히트 판정 큐브를 넣어서 플레이어 히트 판정을 완성했습니다. 전체적으로 만족스러운 제작 과정이었습니다.