Final Report

B877005 김완일

B877032 장진혁

**>> 제작 과정**

기획서를 바탕으로 전체적인 맵 디자인과, UI디자인은 김완일 학우가 맡아 주었으며, 김완일 학우가 맵 디자인을 마치면 그걸 이어서 장진혁 학우가 스테이지에 필요한 기능들을 구현해 넣고, 그 만들어진 스테이지를 김완일 학우에게 다시 넘겨 UI를 연동시키는 형식으로 제작을 진행하였습니다.

스테이지에 들어가는 퍼즐요소나, 장애물 배치, 맵 배치 등은 기획서를 바탕으로 만들면서 구체적인 배치나 퍼즐로써 사용할 퍼즐은 만나서 회의하며 의견을 모아가며 조율하여 완성하였고, 서로 게임을 테스트를 해가며 버그 발견 시 즉각적으로 해결하였습니다.

**>> 게임 기능**

기획서에 적혀 있듯이 컨셉이 각자 다른 행성을 플레이어가 탐험하는 형식의 게임으로, 각 행성은 중력이 다르며, 그것을 이용한 퍼즐요소를 구현하였습니다. 그 외에, Patrol을 하다가 플레이어를 탐지하면 따라오는 Enemy, 자신의 머리위에 떨어지는 운석, 회전하는 기둥, 밟으면 사라지는 발판, 세이브 포인트를 구현하였습니다.

**>> 어려웠던 점**

Unity엔진을 이번학기 수업을 들으며 다뤄서 익숙히 다룰 수 있게 되어 엔진 자체를 다루는 것에 어려운 점이 있진 않았지만, 가장 어려웠던 점은 퍼즐요소, 장애물 요소 같은 게임의 컨텐츠를 생각하는 것이 가장 어려웠습니다. 그리고, 스테이지를 2개가 서로 다른 컨셉이기에 들어가는 코드의 내용도 많이 달라져서 스크립트의 재사용을 고려하는 것이 어려웠습니다.