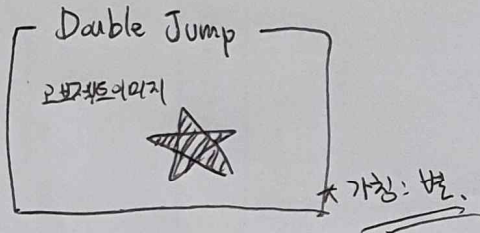


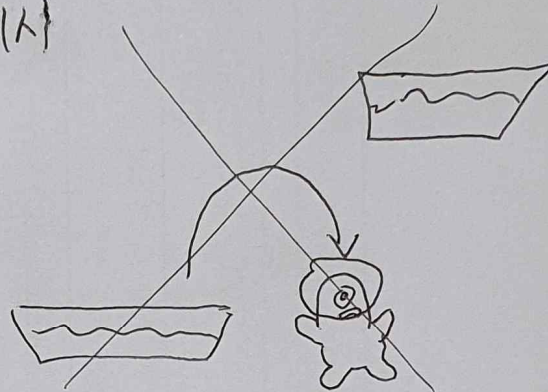
# Unity / Bolt-Platformer Tutorial 한장기획서

\* 해당 오브젝트를 본격적으로 사용하기전에 유저에게 간단 활용법을 소개할 수 있음.

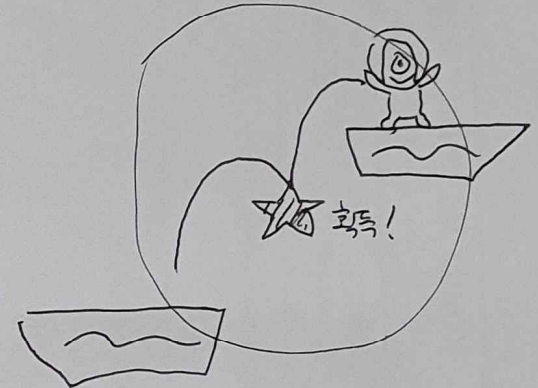
New Method and  
New Object 제안



사용예시



일반 점프는 넘을수 없는 지형.



신규 오브젝트로 새로운 조작을 제공.

1. 개요

- 1) 먹으면 한번더 도약가능 (기능적으로는 공중에서 점프가 가능해지는 것)
- 2) 먹고난 뒤에는 사라졌다가 시간이 지난후(5초) 다시 해당위치에 생성.

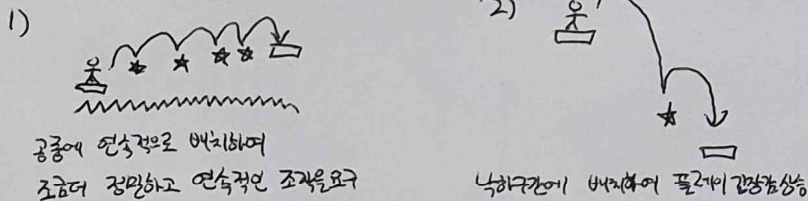
3. 구현되어야 할 것. : 추가점프 횟수를 따는 변수 DoubleJump  
가동할때 True / 불동할때 false

- 1) Grounded: True  
→ 일반점프연결
- 2) Grounded: false And DoubleJump: false  
→ 점프불능
- 3) Grounded: false And DoubleJump: True  
→ DoubleJump를 false로 바꾸고 ~~점프~~ 점프로연결

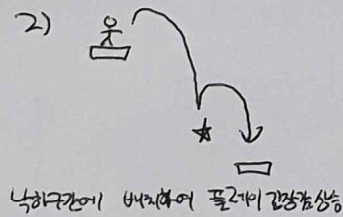
4) ~~점프~~에 닿았을때를 기준으로 DoubleJump를 다시 True로 설정.

5) 점프를 꼭 누를때에서 별을 먹었으니 연속적으로 점프가 나가면 X

2. 기대효과 및 활용방안



공중에 연속적으로 배치하여  
조금더 정밀하고 연속적인 조작을 요구



낙하공간에 배치하여 풀게이감 향상

플레이 난이도를 높혀 조금더 '조작하는 재미'를 제공하고  
새로운 맵을 디자인할때 다양한 시도가 가능함.