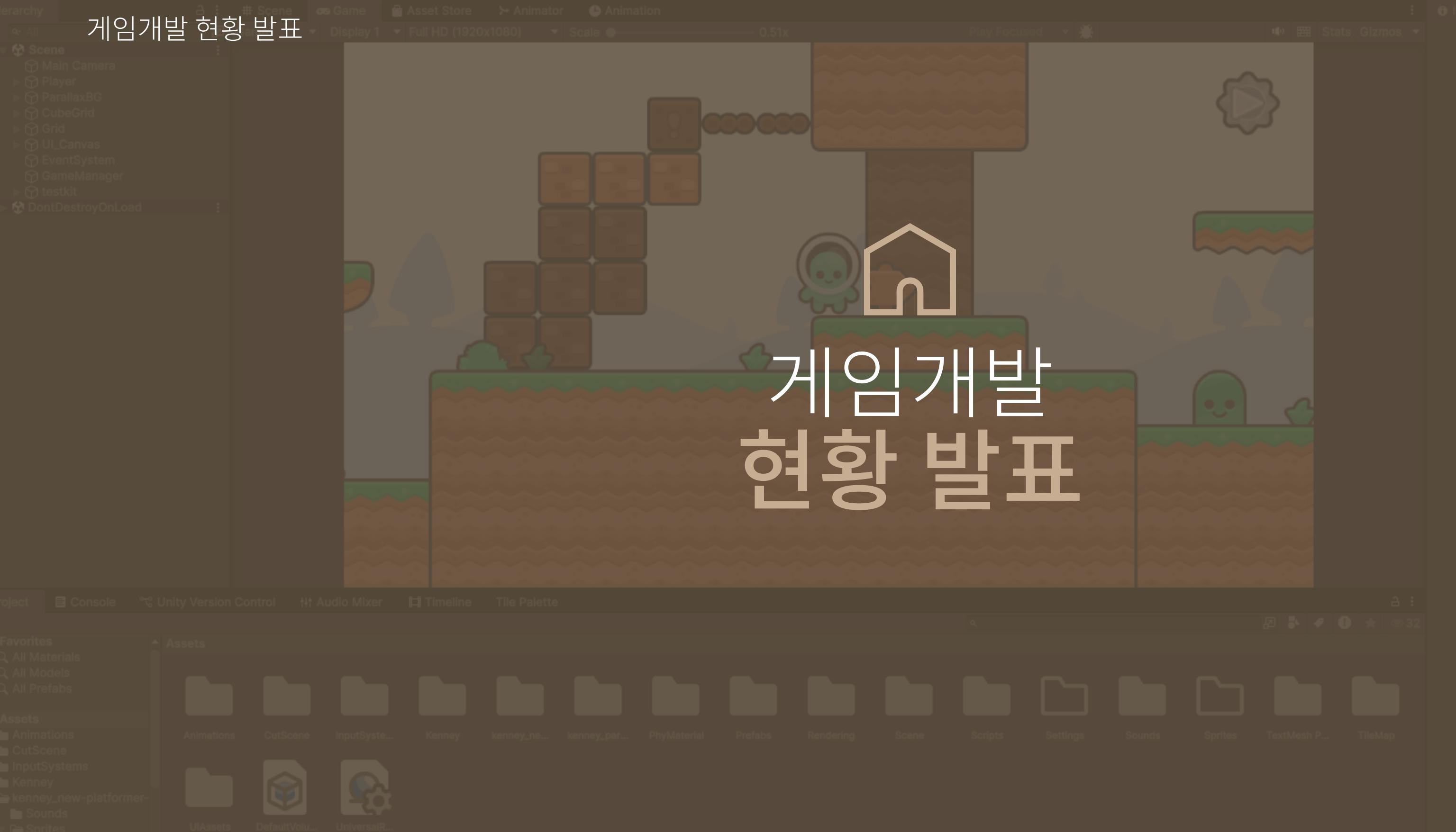


게임개발 현황 발표

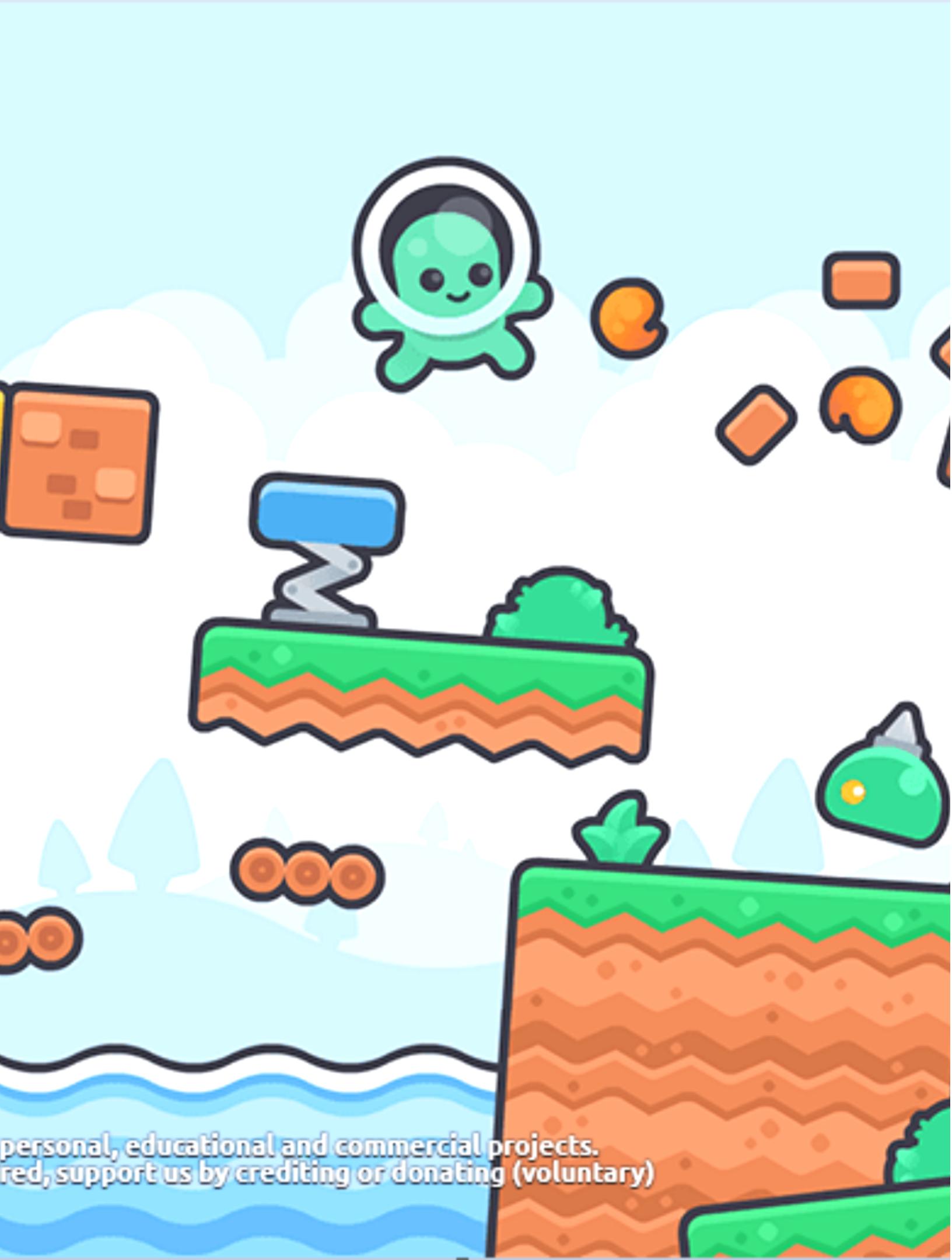


송인석 담당: 문서 및 파일 정리&깃헙 관리, 플레이어, 맵 디자인, 각종 기능구현

전지환 담당: UI/UX&사운드

25학번 송인석

목 차



구현된 기능들

- 기본적인 플랫포머 시스템
- 자석 시스템
- 편의성 시스템

어디까지 만들었는가?

- 맵제작
- UI제작
- 그 외의 부분들

앞으로 추가하거나 개선할 점

- 앞으로 구현할 것들
- 지금 게임의 문제점

personal, educational and commercial projects.
red, support us by crediting or donating (voluntary)

01

구현된 기능들

▶ 기본적인 플랫포머 시스템

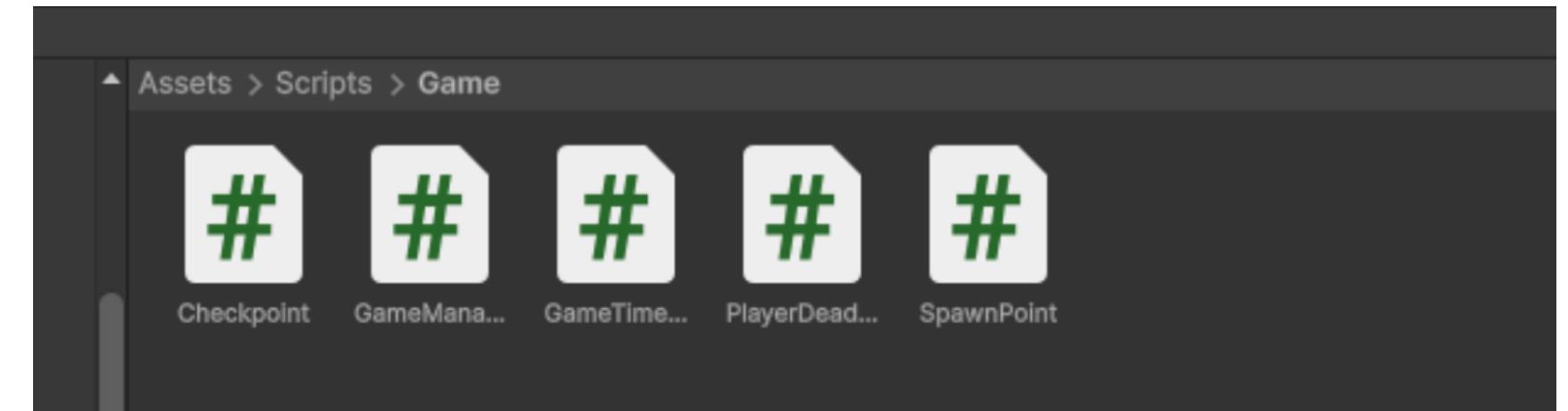
GameManager: Spawn 포인트의 order번호가 가장 큰 것만 작동하게 만들어주는 시스템

Spawnpoint: 플레이어 위치를 spawnpoint 위치로 옮기고 order값을 정하는 시스템

GameTimemanager: 시간을 측정해, 죽을 경우 시간을 되돌리는 시스템

Checkpoint: 오브젝트와 충돌하는 시간을 저장하는 시스템

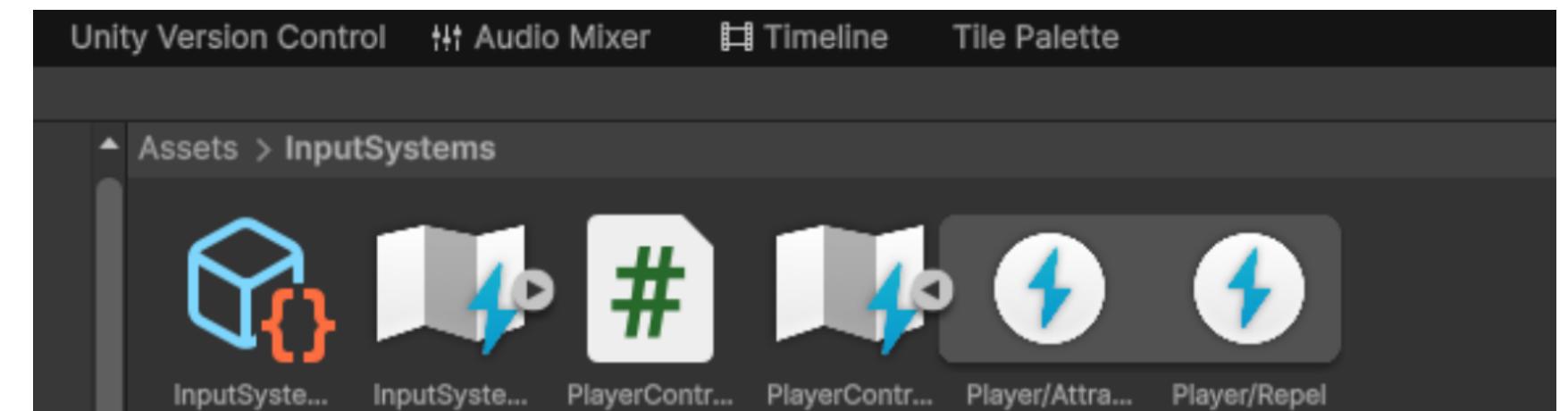
PlayerDeadZoneDetector: 플레이어가 데드존에 들어가면 마지막 check지점으로 돌아가는 시스템



▶ 자석 시스템

좌클릭 시, 특정 오브젝트가 플레이어를 따라옴(AddForce형식)

우클릭 시, 특정 오브젝트를 밀어냄(AddForce형식)



▶ 편의성 및 기타 시스템

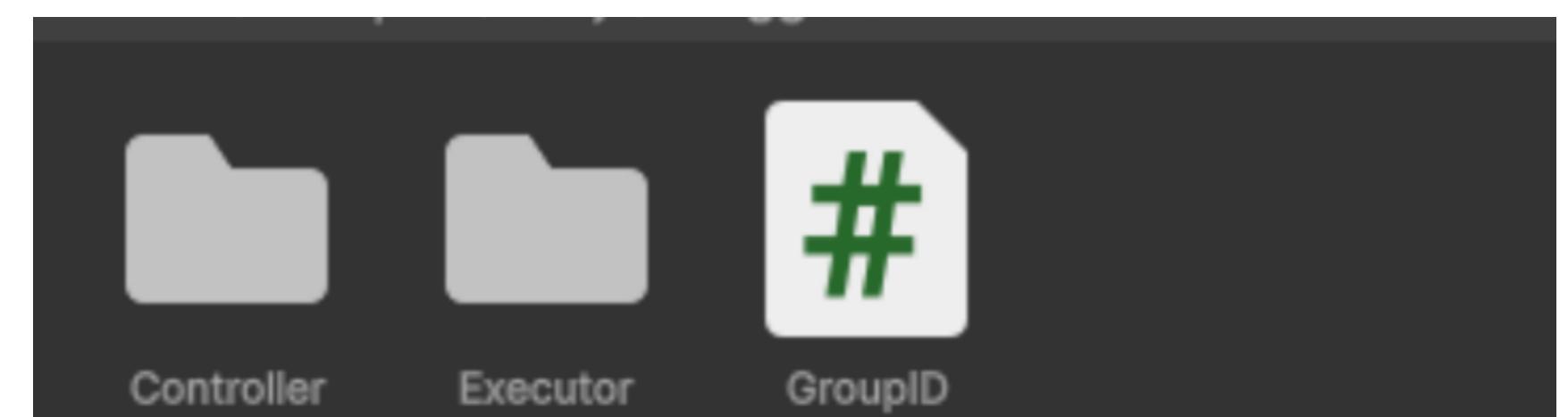
GroupID: 오브젝트를 구분하기 위한 시스템

Activationtrigger: 충돌 시 원격으로 오브젝트를 움직이고, 비/활성화 할 수 있는 시스템

EffectTrigger: 충돌 시 원격으로 이펙트를 나타내는 시스템(미완)

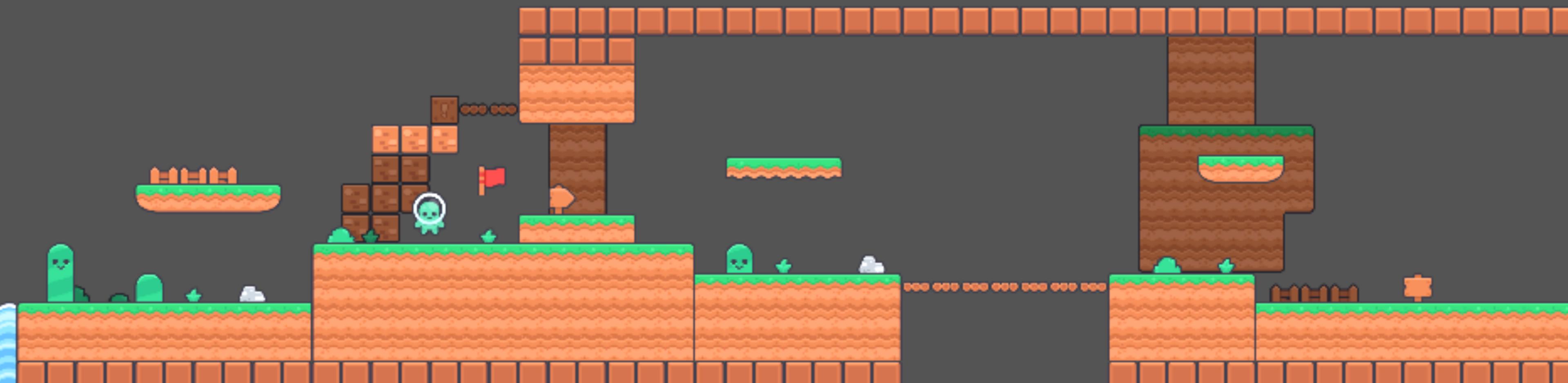
SoundTrigger: 충돌 시 원격으로 소리가 재생되도록 하는 시스템

etc. 이전보다 자연스러운 X축 카메라 이동 및 무한배경 시스템



02

어디까지 만들었는가?

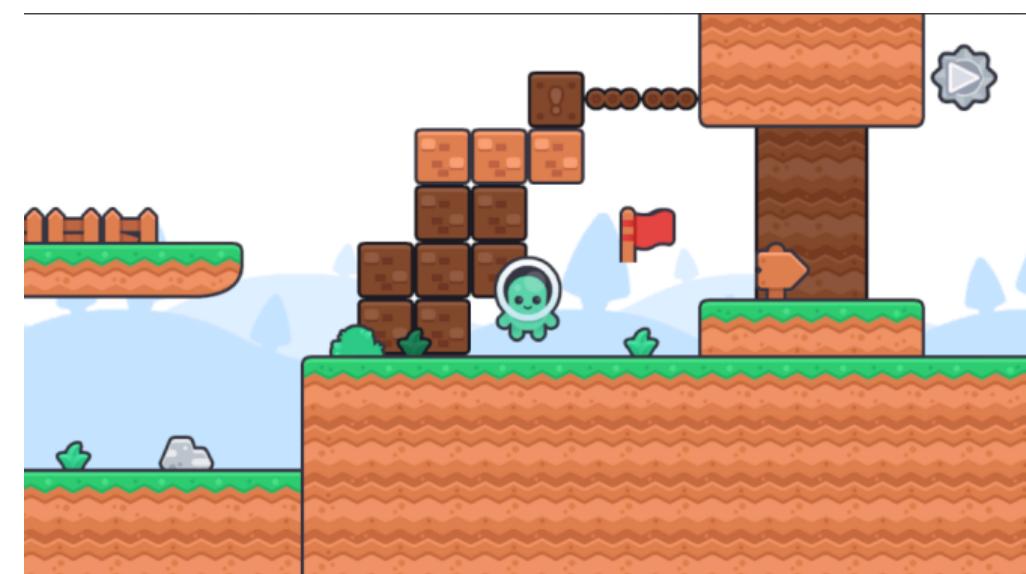


맵 디자인은 본격적으로 시작한지 얼마 안되었지만, 타일맵을 이용해, 다양한 용도에 따라 분류함.

Solid, Solid(Gameobject), Liquid, FrontBG, Trap, Deco, FrontBG(Deco)

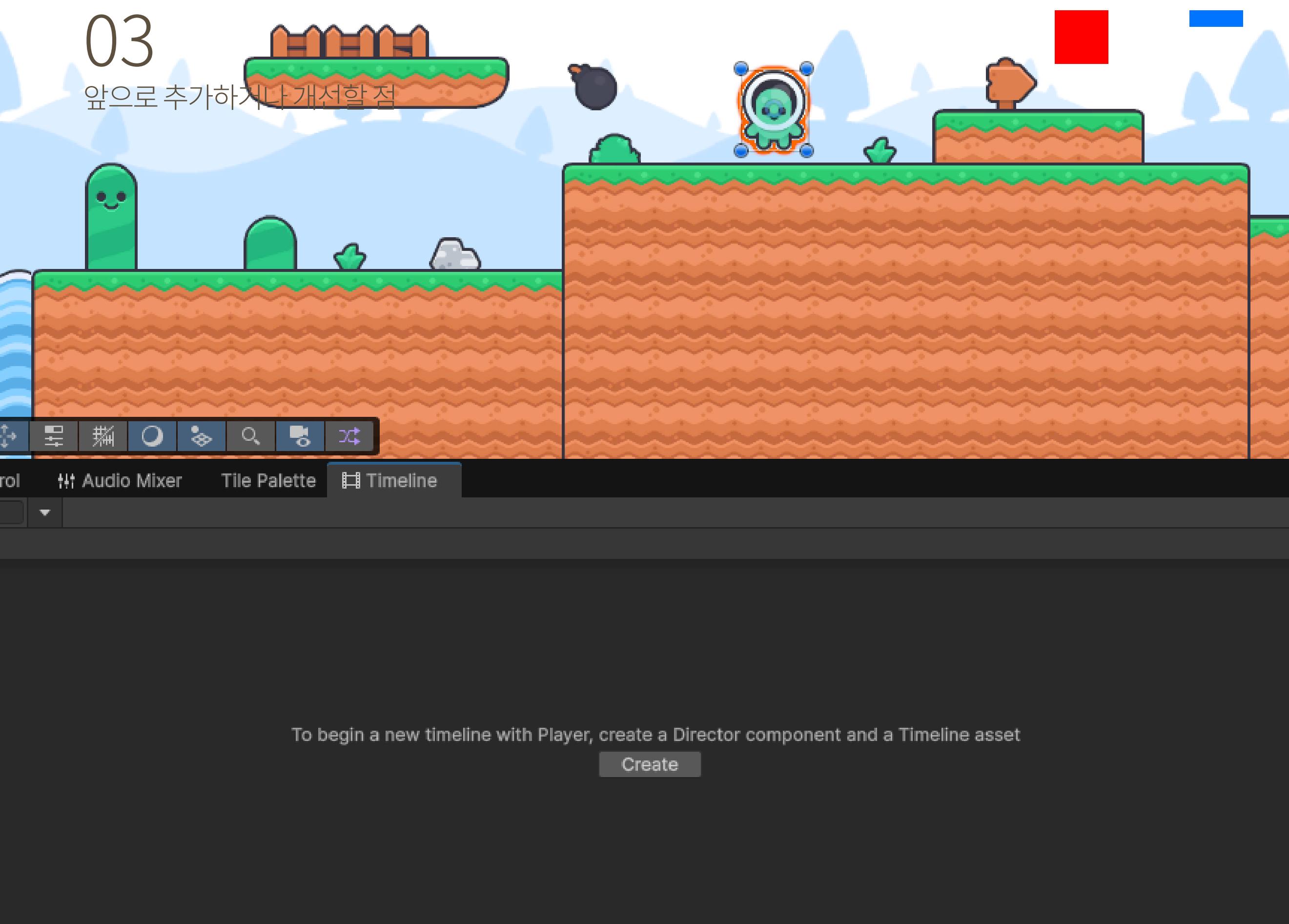
UI같은 경우에는 환경설정 제작에 들어가고 있으며, Master, BGM, SFX를 조절하는 부분을 제작중임.

AI로 생성한 BGM을 사용중이고, 타임라인 기능을 사용할 수 있도록 만듬.



03

앞으로 추가하거나 개선할 점



#

앞으로 구현할 것들

1. 자력사용 제대로된 던지기 구현
2. 대시기능 추가
3. 마찰 조정 혹은 의도적인 벽 붙잡기(애니메이션 추가)

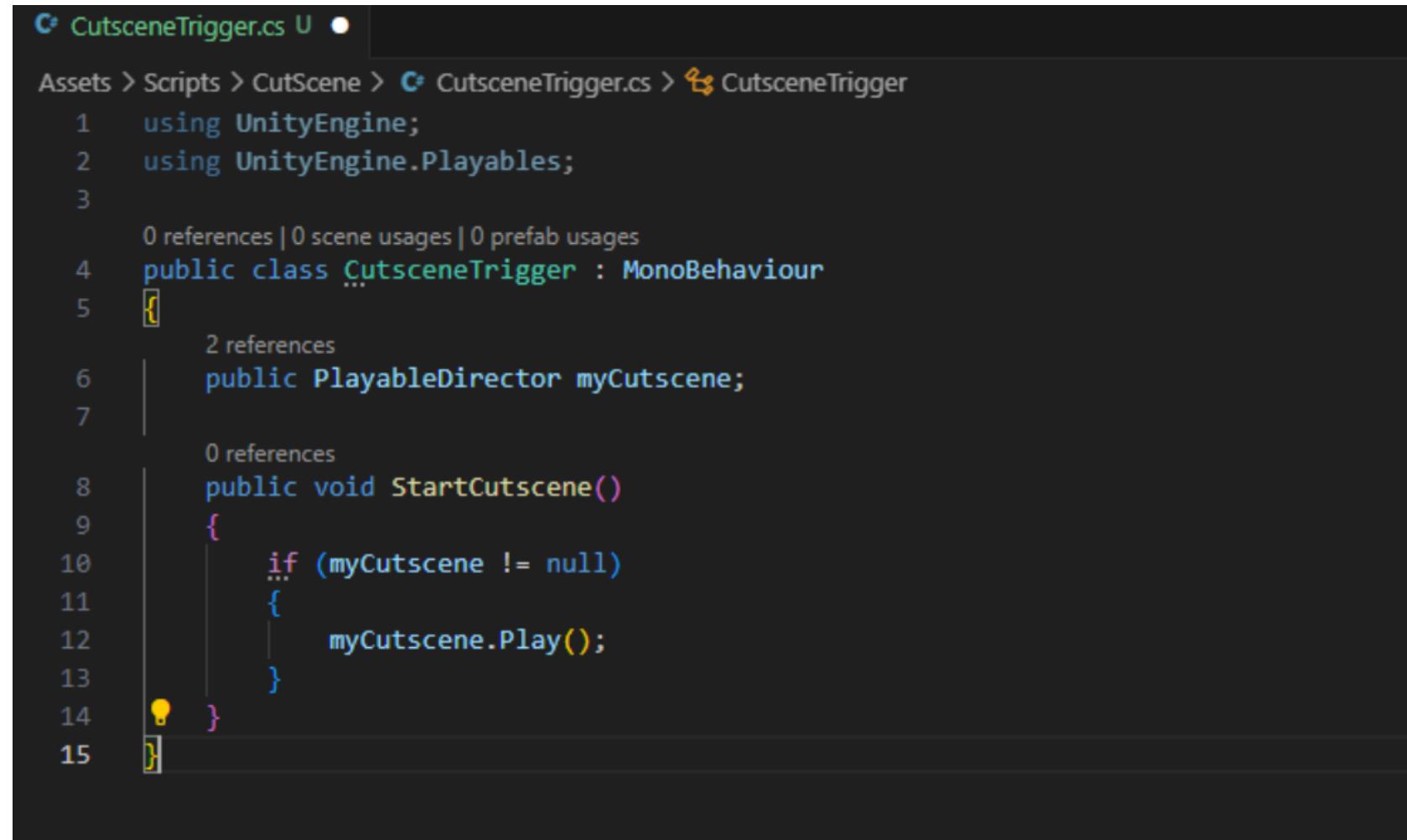
To begin a new timeline with Player, create a Director component and a Timeline asset

Create

1. 시작메뉴 씬(플레이, 설정, 엑시트)
2. 재시작 버튼, 일시정지 기능

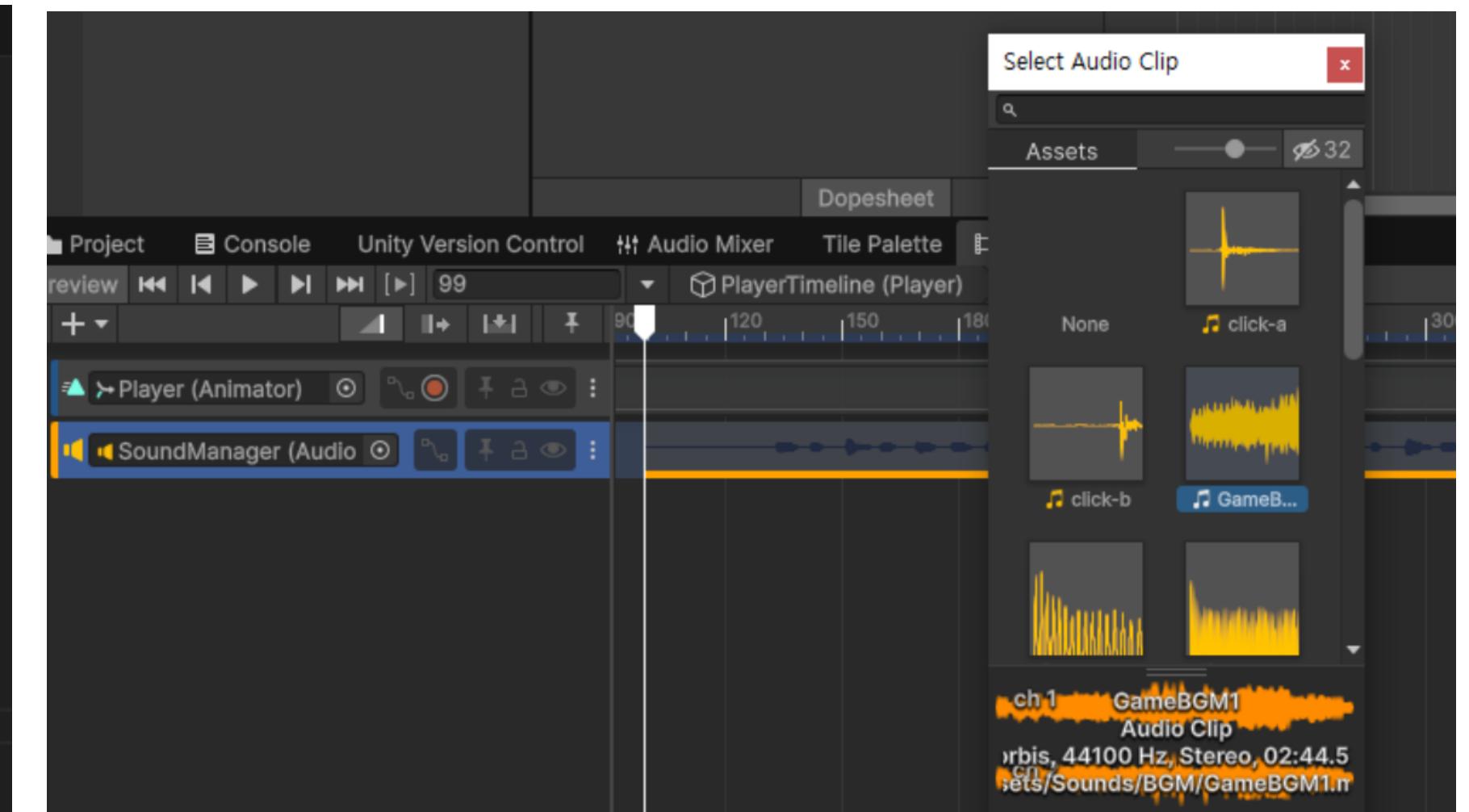
04

앞으로 추가하거나 개선할 점



The screenshot shows the Unity Editor's code editor with the file `CutsceneTrigger.cs` open. The script defines a class `CutsceneTrigger` that inherits from `MonoBehaviour`. It has a public field `PlayableDirector myCutscene`. The `StartCutscene` method checks if `myCutscene` is not null and then calls its `Play` method.

```
Assets > Scripts > CutScene > C# CutsceneTrigger.cs > CutsceneTrigger
1  using UnityEngine;
2  using UnityEngine.Playables;
3
4  0 references | 0 scene usages | 0 prefab usages
5  public class CutsceneTrigger : MonoBehaviour
6  {
7      2 references
8      public PlayableDirector myCutscene;
9
10     0 references
11     public void StartCutscene()
12     {
13         if (myCutscene != null)
14         {
15             myCutscene.Play();
16         }
17     }
18 }
```



▶ 지금 게임의 문제점

가장 큰 문제는 기존 기획처럼 진행하지 못했다는 부분임.

처음부터 적었던 구성원과 1학년만으로 구성 되었다는 점.

제대로된 프로젝트를 처음 시작한다는 점과 저조한 참여률 등이 종합적으로 합쳐진 것이 원인임.

▶ 지금 상황에 대한 해결책

기존 기획안에서 조금은 부족하더라도, 따라가려고 노력하고,

무엇보다 완성하기 위해 노력하는 것이 그나마의 해결책이라 볼 수 있을 것 같음.

그리고, 저조한 참여률을 올리기 위해, 이전보다 독촉하는 빈도를 늘리는 것도 방법이라 볼 수 있을 것 같음.



THANKYOU