게임엔진실습 제작리포트

B793058 자율전공 김지형, B777013 게임소프트 김지형

1. 전체적으로 구현한 방식.

* 맵 같은 경우 똑같은 맵 구조를 그대로 위에다 복사해서 맵 카메라를 하나 더 만든 다음에, 미니맵을 구현을 했습니다.
* Enemy는 네비게이션을 이용하였고, 플레이어의 위치를 추적해서 쫓아오게 만들었습니다.
* 문 열리는거나 달리는 모션은 다 애니메이션을 이용하였습니다.
* Directional Light 를 하늘을 향해 rotate 해줘서 전체적으로 매우 어둡게 연출해주었고, Spot light를 이용하여 플레이어의 자식 오브젝트로 두어 플레이어를 계속 따라가면서, 주변을 밝혀주게 하였습니다.
* Scene이 넘어갈 때, 바로 넘어가면 위화감이 들기 때문에 페이드인 방식을 이용했습니다.
* Audio listener 를 넣고, Audio Source를 3d로 바꿔서 멀리 있으면 작게, 왼쪽에 있으면 왼쪽에 들리게 했습니다.

1. 미처 구현하지 못한 점이나, 아쉬웠던 점

* 교수님께서 조언해주셨던, 색깔별로 키를 두어서 문 색깔에 맞추어서 열게 하는 방식을 이용하고 싶었는데, 그걸 가능케 하는 매커니즘을 잘 모르겠어서 구현을 못했습니다.
* 적이 가까이 다가오면 심장소리가 들리게 할려고 했는데, 시간이 부족해 미처 구현하지 못했습니다.