게임을 만드면서 느낀 제작 Report

B877007 김은직

우선 처음 점프게임을 만들자고 생각하였을 때 쿠키런 같은 게임을 만들고 싶다는 생각을 하였다.그래서 우선 캐릭터를 자동으로 계속 앞으로 달리게 하여서 플레이어에 이동에 spacebar를 누르면 점프를 하고 여러가지 장애물을 점프를 이용하여 해결하였고, 여러 장애물을 피해 집으로 가는걸 컨셉으로 잡았다. 어려웠던 점은 애니메이션을 우선 기본 달리기로 하고 점프 애니메이션을 추가하는데에서 어려움이 있었고, 코인을 먹을 때 충돌체크나 이런부분에서 고민을 하였다. 그리고 타이틀 씬을 그리는게 어려웠다.. 만들고 싶었던 코인을 이용한 아이템 (ex. 자석)을 만들려고 하였으나, 많이 힘들고 시간안에 해결이 되지 않을 것 같아서 못하였다.할 수 있다면 슬라이딩 애니메이션을 구하여서 슬라이딩을 구현하고 싶다. 그래도 게임을 만들면서 여러가지 공부를 할수있었고 많은 도움이 되었던 것 같다. 그리고 skybox에 용량이너무커서 압축을 하고 넣기에 너무큰 60메가바이트여서 일단 게임빌드할때만쓰고, 나머지 asset이나 스크립트제출용파일에는 못넣은게 너무아쉽다.