

1. 아이디어

문제 : 기존 땅에서만 나오던 단조로운 게임

해결 : 난이도 상/중/하 또는 플레이 시간에 따라 난이도 변경

자세한 내용 - 해결방안

- a. 게임 지형에 건물이나 장애물 추가
- b. 땅에서만 나오던 기존 몸 >> 건물 사이사이(ex. 창문-층마다 랜덤))
- c. 사용자에게 다가와야 공격하던 몸
>> 맵에 나오고 그 자리에서 사용자에게 원거리 공격 (ex. 문어 - 먹물)
- d. 소리내면서 나옴 (이어폰 착용 시 몸 위치 청각으로 파악)
- e. 기존 공기총 >> 에셋 스토어 활용하여 fps느낌이 훨씬 들도록
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/guns/animated-arms-assault-rifle-v3-86365>
- f. 하나 테마에 하나의 몸(ex. 두더지) > 하나 테마에 여러 디자인 몸

+ 난이도

하 - 땅에서만

중 - 원거리만

상 - 땅과 원거리

+ 유진이가 하던 사용자도 몸으로

2. 할 일

<블렌더>

- 다양한 디자인의 몸 모델링
 - 아이디어 떠오르는 대로 마음껏 만드시길
 - 정말 아무 거나 다 괜찮음 ~~개별~~ 같은거 좋아욤~ (ex. 스윙칩)
 - 모델링 - 리깅 까지만!! (어차피 애니메이션은 딱히 할 것이 없기 때문에 굳이 한다면 뭐 투척하는 시물만)

<유니티>

- 사용자 체력 / 몸 체력 등 메인 게임 기초 빌딩
 - + 총알 / 몸 투사체
- 디자인 팀과 회의하여 게임 UI 구상
- 초반 게임화면 > 시작화면(버튼) > 메인게임 > 게임 종료 후 화면 씬 제작 후에 연결

<디자인>

- 로고 제작
- 시작화면 버튼 / 메인게임 UI 디자인 제작