



# 슈팅 서바이벌 - 게임 소개 템플릿

## 프로젝트 개요

슈팅 서바이벌 게임 템플릿은 개발자가 슈팅 게임을 쉽게 빠르게 제작할 수 있도록 도와줍니다. 고도로 사용자 정의 가능한 스크립트와 사전 정의된 환경과 같은 모든 기본 요소가 포함되어 있어 빠르게 시작할 수 있습니다. 사용자 인터페이스 (UI)는 개발자와 디자이너 모두를 위해 간단하고 친숙하게 설계되었으며, 코드베이스는 게임 프로그래머를 위한 매우 상세한 설명으로 채워져 있습니다.

두 개의 튜토리얼 비디오가 제공됩니다:

- 첫 번째 동영상은 프로젝트와 프로젝트의 기능을 설명합니다.
- 두 번째 동영상은 템플릿에 사용자 지정 요소를 추가하는 방법을 보여줍니다.

이 템플릿을 사용하여 만든 게임 예제는 아래와 같습니다.

<https://www.youtube.com/watch?v=SrsWFHD1vjY>

## 시작하기

## 요구 사항

Unity 버전

이 프로젝트는 아래 나열된 버전과 호환됩니다.

- **Unity 2021.3 (LTS)**

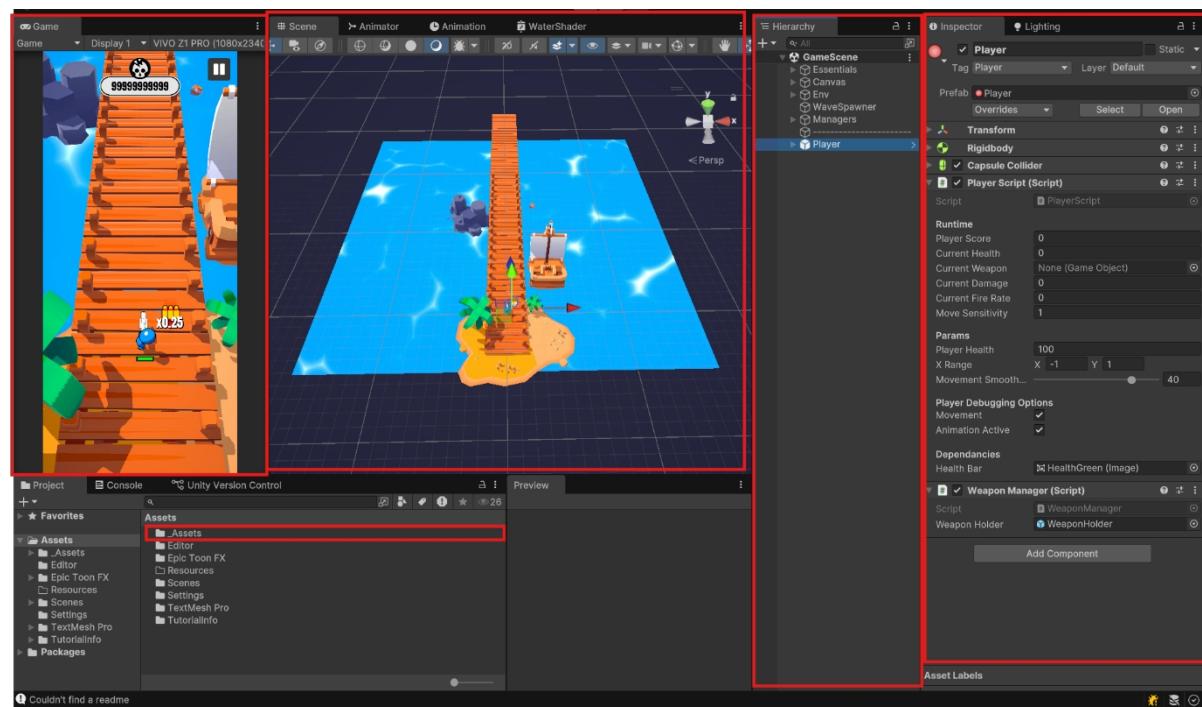
- Unity 2022.3 (LTS)
- Unity 6000.0.25f1 (LTS)

## 패키지

- Unity 툴 세이더
- TextMeshPro
- 포스트 프로세싱

## Scene

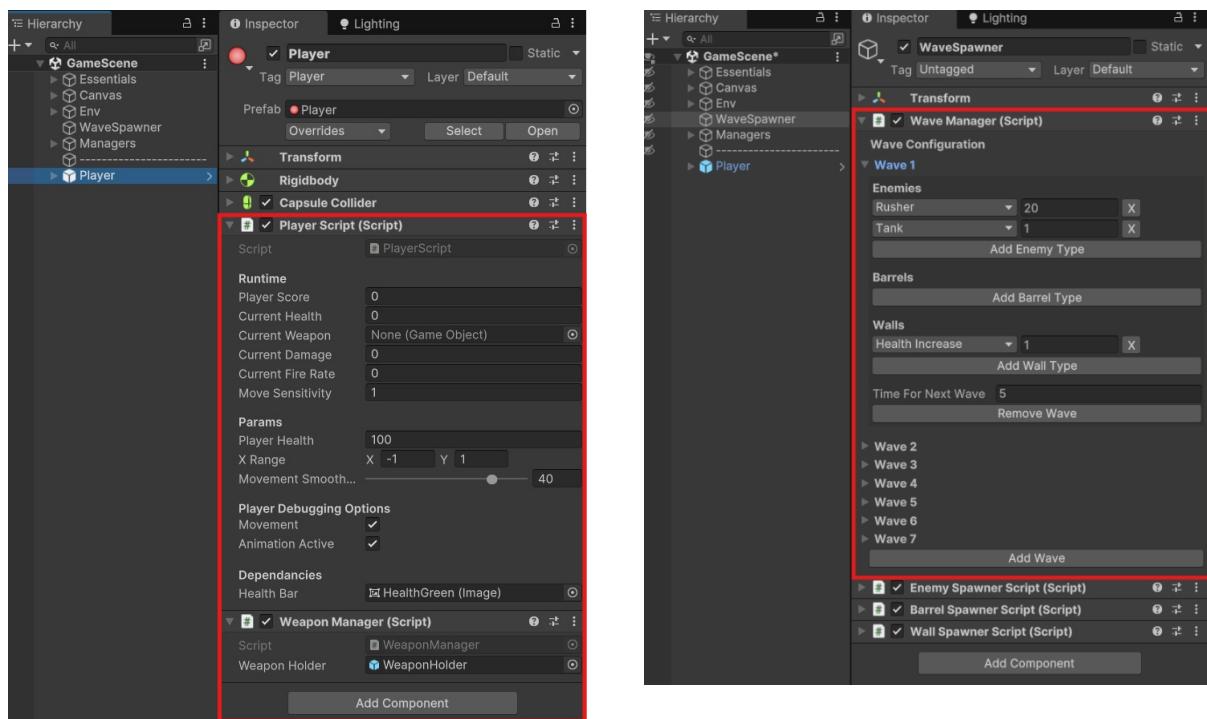
모바일 게임 개발에 가장 적합하도록 프로젝트 섹션이 기존 Unity 레이아웃에서 재배치되었습니다.



모든 생성, 수정 및 저장된 파일은 특정 스크립트와 관련된 스크립트를 제외하고는 [\\_Assets](#) 폴더에 위치하며, 특정 스크립트와 관련된 몇 가지 예외는 이 문서의 뒷부분에서 설명합니다. 빠른 접근과 정리를 돋기 위해 자산은 다음과 같은 카테고리로 분류됩니다. 각 카테고리는 더 나은 구조와 관리를 위해 엔티티 유형별로 다시 나뉩니다.



계층 구조의 각 게임 오브젝트는 읽기 쉬운 UI와 옵션으로 매우 디자이너 친화적입니다. 다음은 몇 가지 예시입니다.



## 핵심 게임 메커니즘

<b>플레이어</b>	
이동	화면의 아무 곳이나 슬라이드하여 플레이어를 이동합니다.

공격	무기는 자동 발사됩니다. 플레이어는 사격 라인을 다음과 같이 정렬해야 합니다.
플레이어	적에게 피해를 입혀야 합니다.
체력	플레이어의 생명력입니다. 녹색 체력 표시줄로 표시됩니다.

무기	
무기 유형	프로젝트에는 4가지 유형의 무기가 있습니다. 권총, 소총, 샷건, 미니건. 각각 다양한 능력치가 있습니다.
데미지	무기에 의한 피해량입니다. 해당 스크립터블 오브젝트에서 커스터마이징할 수 있습니다.
발사 속도	총알이 무기에서 발사되는 속도입니다. 해당 스크립터블 오브젝트에서 커스터마이징할 수 있습니다.

적	
적 유형	프로젝트에는 3가지 유형의 적이 존재합니다. 워커, 러셔, 탱크. 각 유형은 다양한 스탯을 가지고 있습니다.
적 이동	지정된 스폰 범위 내에서 무작위로 스폰됩니다. 플레이어 방향으로 걸어옵니다.
체력	적의 체력은 각 적 유형에 따라 다릅니다. 해당 스크립터블 오브젝트를 편집하여 커스터마이징할 수 있습니다.
피해	적의 피해량은 적 유형에 따라 달라집니다. 해당 스크립터블 오브젝트를 편집하여 커스터마이징할 수 있습니다.

속도	적의 속도는 적 유형에 따라 달라집니다. 해당 스크립터블 오브젝트를 편집하여 커스터마이징할 수 있습니다.
적 사망 시 점수	적 처치 시 플레이어에게 부여되는 점수입니다. 이 값은 적 유형에 따라 달라집니다. 해당 스크립터블 개체를 편집하여 사용자 지정할 수 있습니다

무기 배럴	
배럴 유형	탄창 유형에 따라 플레이어가 적 처치 시 획득하는 무기가 결정됩니다. 게임에는 4가지 유형의 무기 탄창이 있습니다.
이동	플레이어 방향으로 이동합니다. 지정된 스폰 범위 내에서 무작위 위치에 스폰됩니다.
건강	각 무기 유형에 대해 설정된 배럴 체력입니다. 인스펙터의 배럴 스크립트에서 커스터마이징할 수 있습니다.
Damage	플레이어가 배럴을 파괴하지 않고 충돌하면 플레이어의 생명력은 배럴 피해량만큼 감소합니다. 인스펙터의 배럴 스크립트에서 커스터마이징할 수 있습니다.
사망 반경	파괴 시 정의된 사망 반경 내에 있는 모든 적과 플레이어가 사망 피해를 받습니다. 인스펙터의 배럴스크립트에서 커스터마이징할 수 있습니다.
사망 피해	사망 반경 - 사망 반경 내에 있는 개체에게 주는 피해량입니다. 인스펙터의 배럴스크립트에서 커스터마이징할 수 있습니다.

<b>벽 버프 및 너프</b>	
벽 유형	각 벽은 버프 또는 너프 유형으로 분류됩니다. 이러한 유형은 다시 효과로 나뉩니다. 프로젝트에 존재하는 버프는 체력 부스트, 화력 부스트 및
<b>버프 및 너프 벽</b>	
	추가 도우미. 너프에는 체력 감소와 연사 속도 감소가 있습니다.
감소	
이동	플레이어 방향으로 이동합니다. 지정된 범위 내 무작위 위치에 생성됩니다.
효과 적용	플레이어가 이 벽을 통과하면 해당 이펙트가 플레이어에게 적용됩니다. 각 이펙트 프로퍼티는 인스펙터의 벽 스크립트에서 설정할 수 있습니다.

## 자세한 정보는 여기를 참조하세요.

- [플레이어](#)
- [Enemy](#)
- [Weapons](#)
- [무기 배럴](#)
- [버프 및 너프 벽 효과](#)

-  [게임 관리자](#)
-  [UI 및 설정](#)
- [게임 비주얼](#)