Island

**졸업작품 기획서**

**학번 : 2011182051**

**이름 : 강희용**

**HP : 010 – 2825 – 3555**

**E-Mail : fire126 @ naver.com**

**목차**

**1. 게임 설명**

**2. 배경 시나리오 및 등장인물 소개**

**3. 게임 조작법**

**4. 게임의 흐름**

**5. 아이템 소개**

**6. 맵 구성**

**7. 제작 환경**

**8. 사용 기술**

**9. 스케줄 및 역할**

**1. 게임 설명**

* **장르** : TPS (Third – Person Shootter)
* **리소스** : 게임에 존재하는 오브젝트를 포함한 리소스들은 에셋 스토어에서 구할 수 있는 기본적인 모델들을 사용함
* **소개** : 섬에 위치하게 되는 플레이어가 몬스터 , 수면의 높낮이 등의 방해를 받으며 탈출하는 형태
* **아이템** : 플레이어가 사용하는 총기
* **조작법** : 마우스 + 키보드(W , A , S , D)
* **등장요소** : 플레이어1 , 몬스터 2 종 , 그 외 환경적 요소(나무, 돌 등)
* **플레이어(주인공)**

|  |  |
| --- | --- |
|  | 플레이어 |
| HP | 100 |
| 이동속도 | 10 |
| 공격속도 | 10 |
| 데미지 | 30 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 몬스터1 |  | 몬스터 2 |
| HP | 100 |  | 150 |
| 이동속도 | 10 |  | 5 |
| 공격속도 | 5 |  | 10 |
| 데미지 | 20 |  | 30 |

* **NPC(몬스터1)**

**2. 배경 시나리오**

* 무인도를 배경으로 하는 게임으로 정신을 차려보니 플레이어가 섬에 갇힌 것을 알게 되고 섬을 탈출하기 위해 모험을 시작한다. 이 때, 몬스터들과 일정한 시간에 따라 달라지는 물의 높낮이가 플레이어의 무인도 탈출을 방해하게 된다. 플레이어는 총기를 이용하여 몬스터들을 제거하며 탐험을 시작하고, 섬 어딘가에 배치되어 있는 배를 발견하면 탈출 할 수 있게 된다.



**3. 게임 조작법**

* 조작법 – 마우스 + 키보드(이동 W , A , S , D)



**4. 게임 흐름도**

시작

로고

플레이

적 발견

침수

탈출

수면 상승

제압 실패

제압 성공

피해 발생

사망

탈출 장소

탈출 실패

탈출 장소

게임 종료

탈출 성공

**5. 아이템 소개**

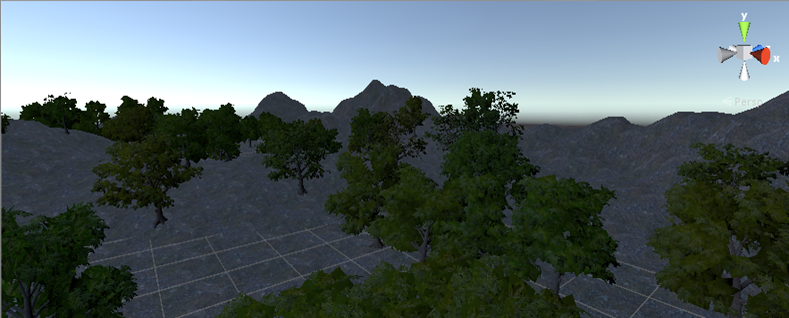


총 - 플레이어가 사용하는 총기 연사가 가능 하지만 30발을 사용하면 재장전을 해야 함



구급상자 - 위급할 때 사용하는 구급 상자 체력이 30만큼 회복 됨

**6. 맵 구성**



구성 요소: 나무 , 배 , 언덕 , 스카이박스 등

1. 나무 : 맵을 심심하지 않게 하는 구성요소
2. 배 : 플레이어가 탈출 할 수 있는 도구
3. 언덕 : 물이 차오를 때 피할 수 있는 지형
4. 스카이박스 : 맵의 분위기를 나타내는 배경

**7. 제작 환경**

* Visual Studio 2015
* Unity 3D ver 5.0이상(최신)
* Windows 10
* Photoshop CS6
* Git Hub

**8. 사용 기술 설명**

* **AI**
  + 얕은 물은 건너갈 수 있도록 높이 값에 따른 이동 적용
  + 물의 높낮이가 일정한 시간에 따라서 변하게 되는데 변하는 지형에 따라 길을 찾는 AI
  + 밀물, 썰물로 인해 길이 사라질 수도 있고 다시 나타날 수도 있도록 함
* **물 셰이더**
  + 물이 시간에 경과에 따라 점점 차오르고 줄어드는 것을 반복하게 됨
  + 바다의 모델이 이미 구현되어 있는 것이 아니라 지속적으로 변경되는 바다 폴리곤 모델 실시간 반영 할 수 있도록 함
  + 잠긴 지형이 자연스럽게 표현되기 위해 굴절 되는 현상을 적용
  + 나무가 잠길 때 잠기는 부분이 실제 물에 잠긴 것처럼 표현
* **물 셰이더 -**

**ShaderLab : 유니티 자체적으로 제공하는 스크립트 언어**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **목록** | **3월** | **4월** | **5월** | **6월** | **7월** | **8월** |
| 배경 , 캐릭터 |  |  |  |  |  |  |
| 오브젝트 |  |  |  |  |  |  |
| UI |  |  |  |  |  |  |
| AI |  |  |  |  |  |  |
| 사운드 |  |  |  |  |  |  |
| 충돌 |  |  |  |  |  |  |
| 애니메이션 |  |  |  |  |  |  |
| 전투시스템 |  |  |  |  |  |  |
| 밸런스조정 |  |  |  |  |  |  |
| 테스트 및 디버깅 |  |  |  |  |  |  |
| 기획 |  |  |  |  |  |  |

**9. 스케줄 관리 및 역할**

* 게임의 기획
* 리소스 관리
* 배경 디자인 및 오브젝트 추가 및 편집
* AI
* UI
* 충돌
* 사운드
* 캐릭터 애니메이션 조절
* 기본 밸런스 조절