

PA 2: 3D 캐릭터 액션 게임 제작

- **목표: 메인 플레이어(main player)가 특정 미션을 만족하는 형식의 3D 게임 제작**  
(\*단, 좀비 캐릭터를 슈팅으로 제거하는 형태의 Third-Person Shooting(TPS) 게임은 배제)
- **요구(Requirements) 사항**
  1. 다중 scene 제작: 타이틀(title) → 메인(main) → 성공(success)과 실패(failure)
    - ✓ 타이틀: 제목/조작법/미션 설명
    - ✓ 메인: 인게임 플레이 시간은 3~5분내외
  2. 메인 스테이지(main stage) 생성
    - ✓ 스테이지 높이를 조절해 플레이어가 올라갈 수 있는 장소 추가
    - ✓ 배경(background) 및 필드 객체(field object) 추가 (모든 필드 객체에 material 및 collider 적용)
    - ✓ 계속해서 움직이는 객체(object) 2종류이상 추가 (\*객체의 움직임은 기능적으로 달라야 함)
  3. 메인 플레이어(main player) 추가
    - ✓ 플레이어는 3D 캐릭터 모델(character model) 사용
    - ✓ 플레이어는 키보드나 마우스 입력으로 스테이지를 자유롭게 이동하고, 3종이상의 행동(action) 가능
  4. 사운드(sound) 및 사용자 인터페이스(UI) 추가
    - ✓ 배경 음악(BGM) 및 다양한 효과음(sound effect) 사용
    - ✓ 게임 시간 및 스코어를 나타내는 UI 추가
  5. 게임 성공과 실패 조건 설정
    - ✓ 성공(success)과 실패(failure) 조건을 설정하고 각각의 scene 출력
    - ✓ 성공 및 실패 scene 출력 후 게임 재시작 가능
  6. 게임 실행 파일 빌드(build) 및 제작 리포트(report) 작성
    - ✓ Build Platform: PC (Target Platform: Windows, Architecture: x86) 사용
    - ✓ Fullscreen Mode: Windowed (창 모드, 최적 해상도 설정) 사용 (\*전체 화면 모드 **사용 금지**)
    - ✓ 리포트 (1 page, DOC/PDF/TXT): 제작 과정, 게임 기능, 어려웠던 점, 기타 의견 등 자유롭게 기술
- **평가(Evaluation)**
  - ✓ 요구사항: 50%
  - ✓ 완성도: 50% (요구 사항 이외의 추가 기능, 미션 개수 및 복잡도, 스테이지 구성, 에셋 활용도 등)
- **제출(Submission) 및 주의(Caution) 사항**
  - ✓ 빌드한 게임과 리포트를 **ZIP 파일(100MB 제한)**로 압축 후 클래스룸에 제출
    - 압축한 파일 크기가 제한 크기를 초과할 경우 Unity에서 사용한 리소스 크기를 줄여야 함
    - Unity에서 작업한 project는 제출할 필요 없음
    - ZIP 파일 이외에 다른 압축 파일 사용 금지
  - ✓ 타인이 만든 project를 copy 또는 외부(asset store)의 kit형 asset 사용시 **0점** 처리 (\*필요시 사전 의논)
  - ✓ 제출 시간이 지나거나 **시연** 없이 제출한 결과물은 **0점** 처리 (\*특별한 사정이 있는 경우 사전 의논)