|  |
| --- |
|  |
| 상세 기획서 |
|  |
| 인 게임 단위 설정 |

**한국산업기술대학교 게임공학과**

2018 April 16

저자: 김나단

문서 버전 관리

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 버전 | 수정 내용 | 수정자 | 수정 날짜 |
| 1.0.0 | 초안 작성 | 김나단 | 18-04-04 |
| 1.1.0 | 기획서 단위 -> 프로그램 단위 작성 | 김나단 | 18-04-10 |
| 1.2.0 | 유니티 단위 -> 프로그램 단위 작성  용어 정리 | 김나단 | 18-04-16 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

목차

목차

[개요 3](#_Toc510643726)

[1. 문서 컨셉 3](#_Toc510643727)

[2. 가정 사항 3](#_Toc510643728)

[단위 설정 4](#_Toc510643729)

[1. 과정 4](#_Toc510643730)

[2. 단위 4](#_Toc510643731)

# 개요

## 문서 컨셉

1. 게임에서 사용하는 단위의 실제 크기를 작성한다.

## 가정 사항

1. 충분한 논의를 거쳐 단위를 결정한다.
2. 차후 검증에서 문제가 발생하는 경우 단위를 재 설정한다.

## 용어

1. 단위: 아 게임의 기획에서 사용할 단위 개념
2. InG[잉]: In Game 단위의 약자로 인 게임에서의 단위
3. 유닛: 유니티에서의 1단위

# 단위 설정

## 과정

1. 기존 단위
   1. 인 게임에서 활용할 맵의 크기를 가로 1m 대 세로 2m로 가정 했다.
   2. 게임에서 사용할 1 단위를 1cm로 가정했다.
2. 문제 발생
   1. 실제 오브젝트를 띄웠을 때 1m 대 2m가 적절하지 못하였으며 유니티에서의 비율을 적용한 결과 4.2m 대 8.4m의 결과가 나타났다.
   2. 오브젝트의 크기를 수정하는 대신 게임의 단위를 변경하는 것으로 결정했다.

## 단위

1. 아 게임에서 사용하는1 단위는0.24cm이다.
2. 각 건물 및 캐릭터는 위 단위를 기준으로 작성한다.
3. 예를 들어 아 미니언 캐릭터의 크기는 머리둘레 3 \* 0.24 cm = 0.72cm이며, 키는 7 \* 0.24cm = 1.68cm이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **0.24cm** | **1단위** |

1. 1단위 에서 프로그램에서 사용하는 단위로 변경하는 경우 1 단위는 8.28InG로 계산 가능하다.
2. 예를 들어 미니언 머리 크기인 3단위는 3 \* 8.28 = 24.84InG로 변환 가능하다.

|  |  |
| --- | --- |
| **1단위** | **8.28InG** |

1. 유니티에서 1단위는 아 게임에서 3450으로 계산 가능하다.
2. 예를 들어 유니티에서 0.2단위 인 경우 아 게임에서 3450 \* 0.2 = 690InG로 변환 가능하다.

|  |  |
| --- | --- |
| **1Unit** | **3450InG** |