

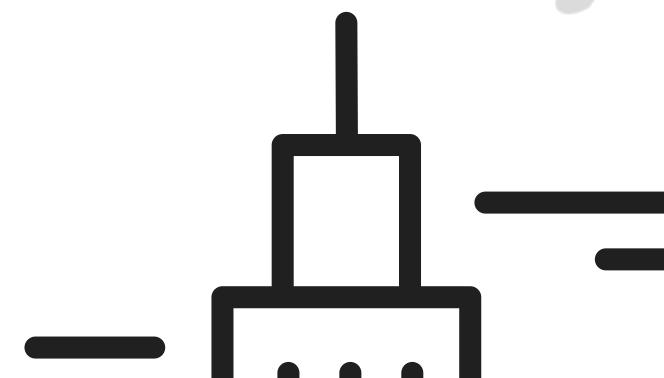
풀밍4기 플랫폼7 (7조)

# Beyond The Axis



# CONTENTS

목차 안내



01 게임 소개

02 팀원 및 역할

03 맷음말

04 QNA (기능 구현)

# 게임 개요

1인칭, 사이드뷰, 퀼터뷰, TPS 등 여러 시점을 넘나드는 차원의 여행

## BEYOND THE AXIS

장르: 3D 플랫포머

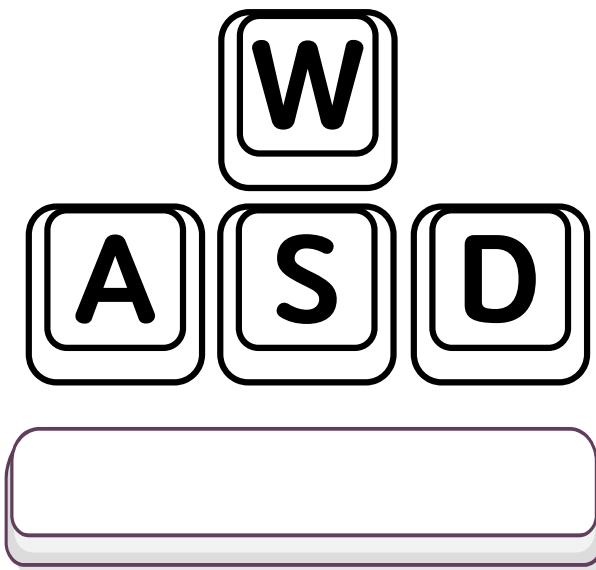
플랫폼: PC

개발 기간: 약 5일 (주말 제외)

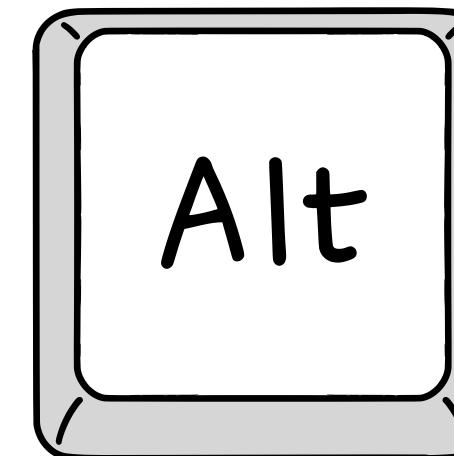
팀원 수: 5명



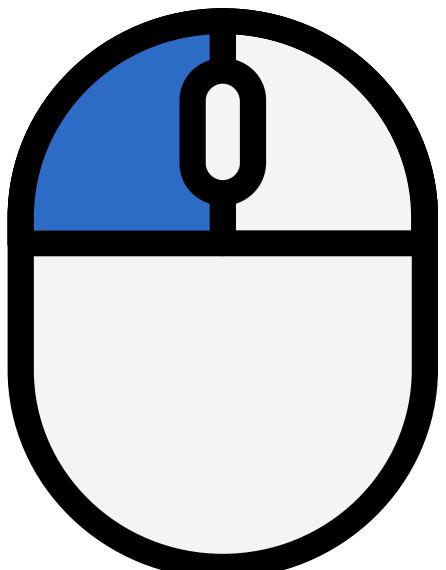
# 조작 방법



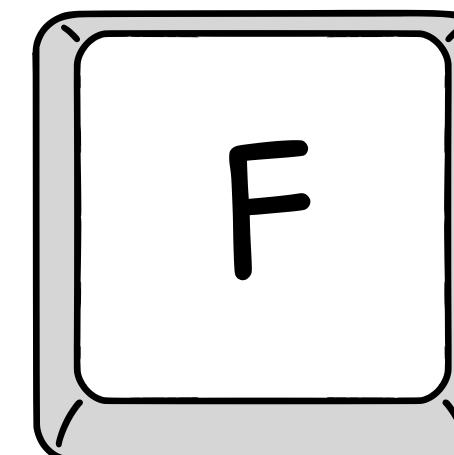
이동



마우스 고정



공격



상호작용

# 게임 목표



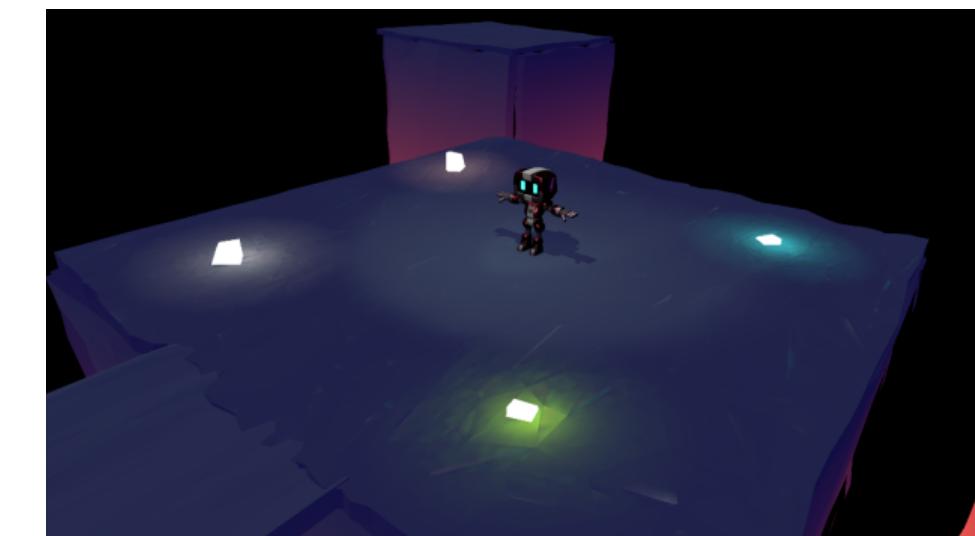
FPS 시점  
틀린 사물 찾기



사이드뷰 시점  
목표지까지 완주



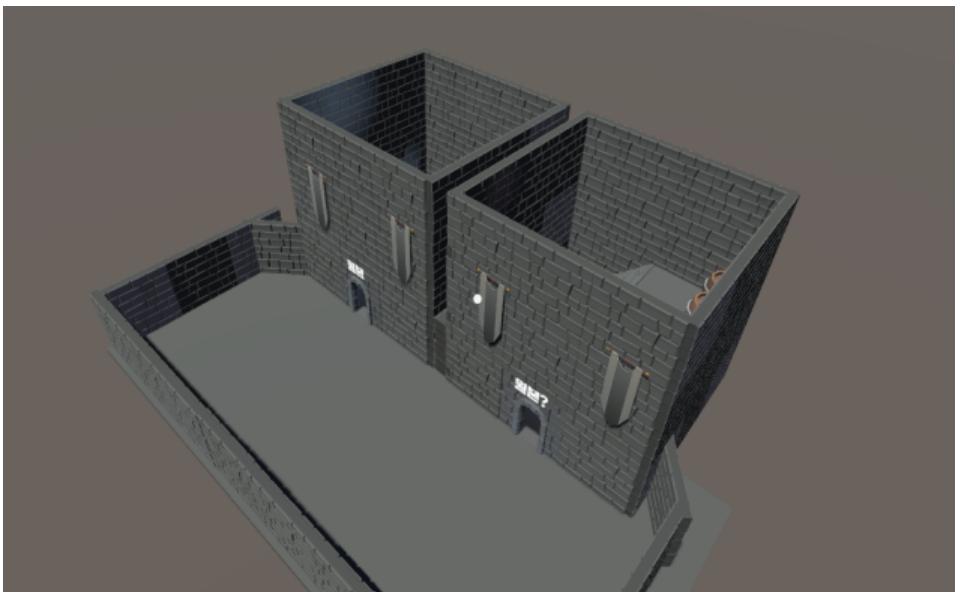
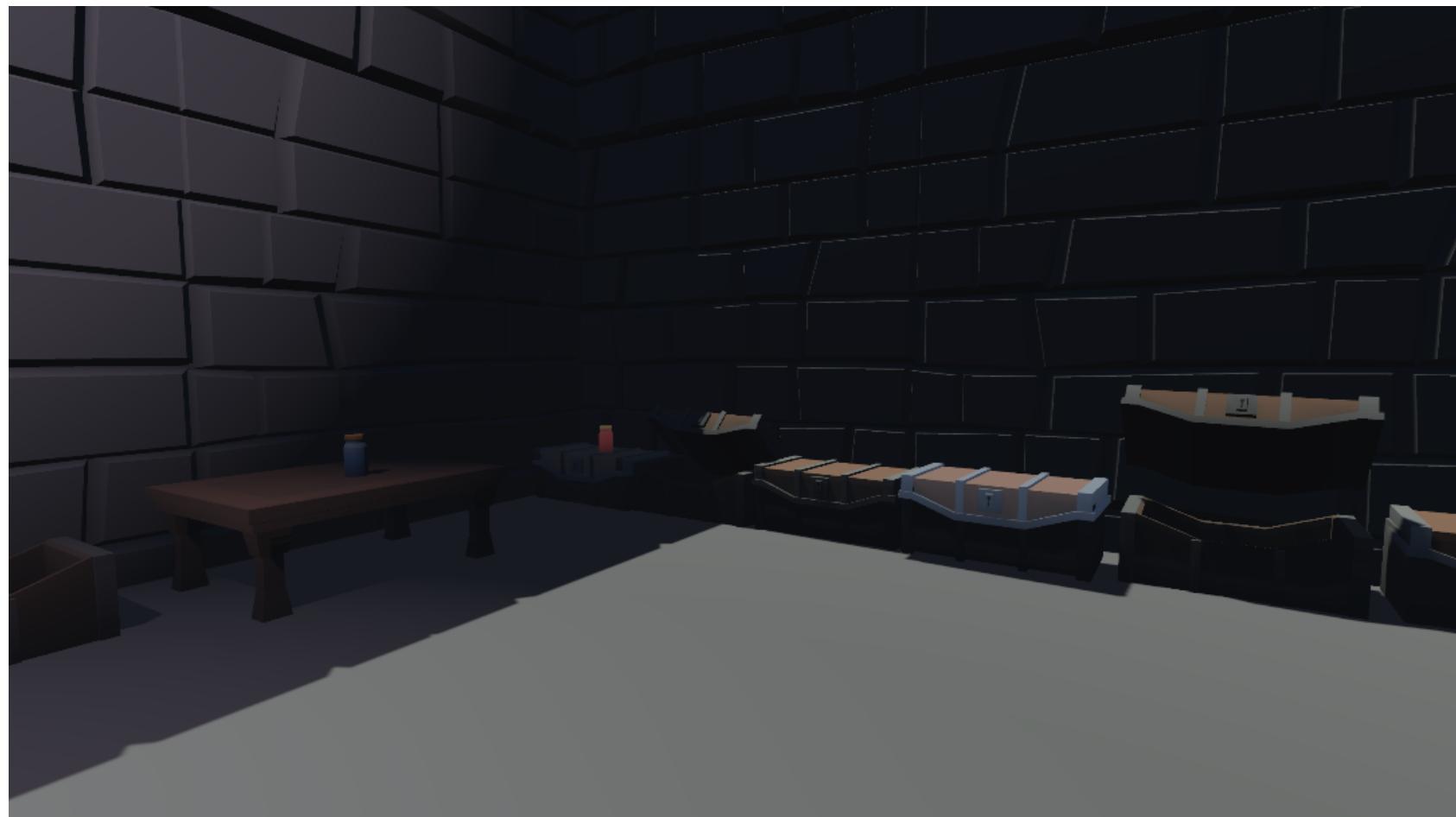
쿼터뷰 시점  
적과 전투 및 생존



종합 시점  
보스 처치 및 클리어

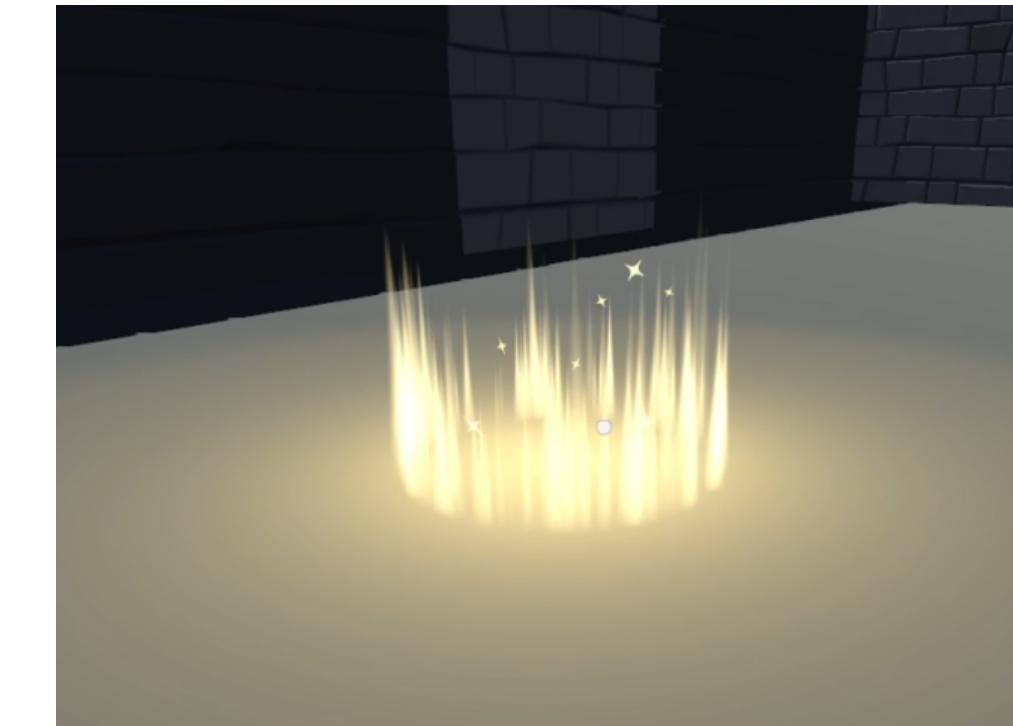
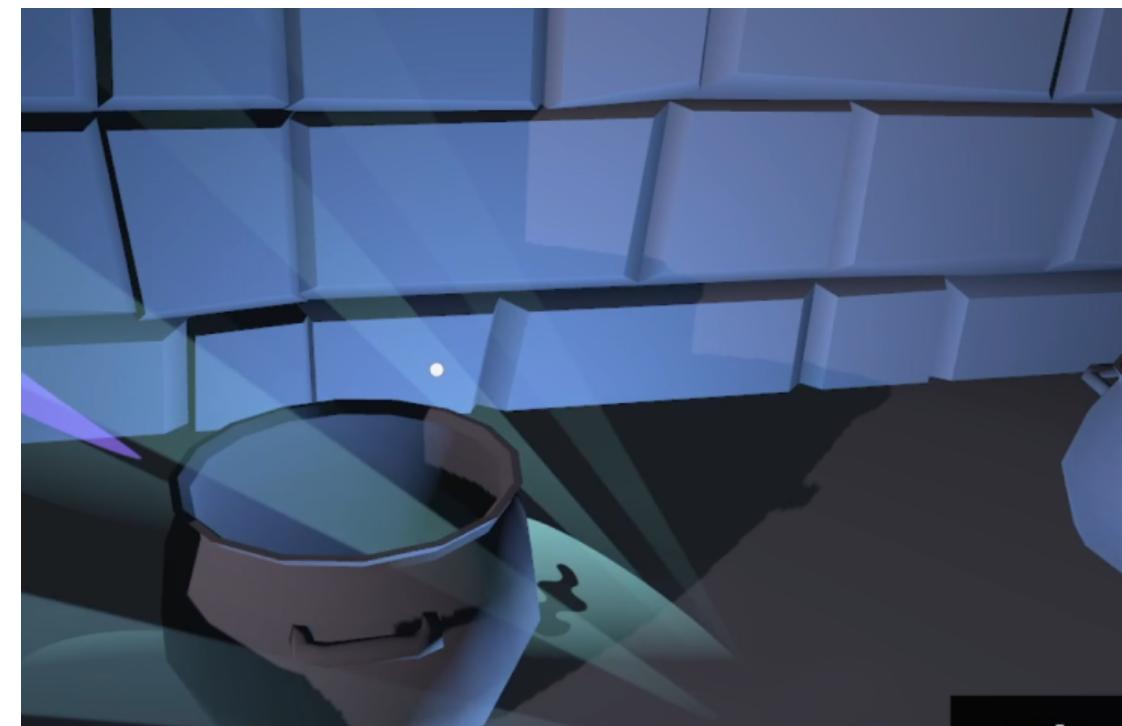
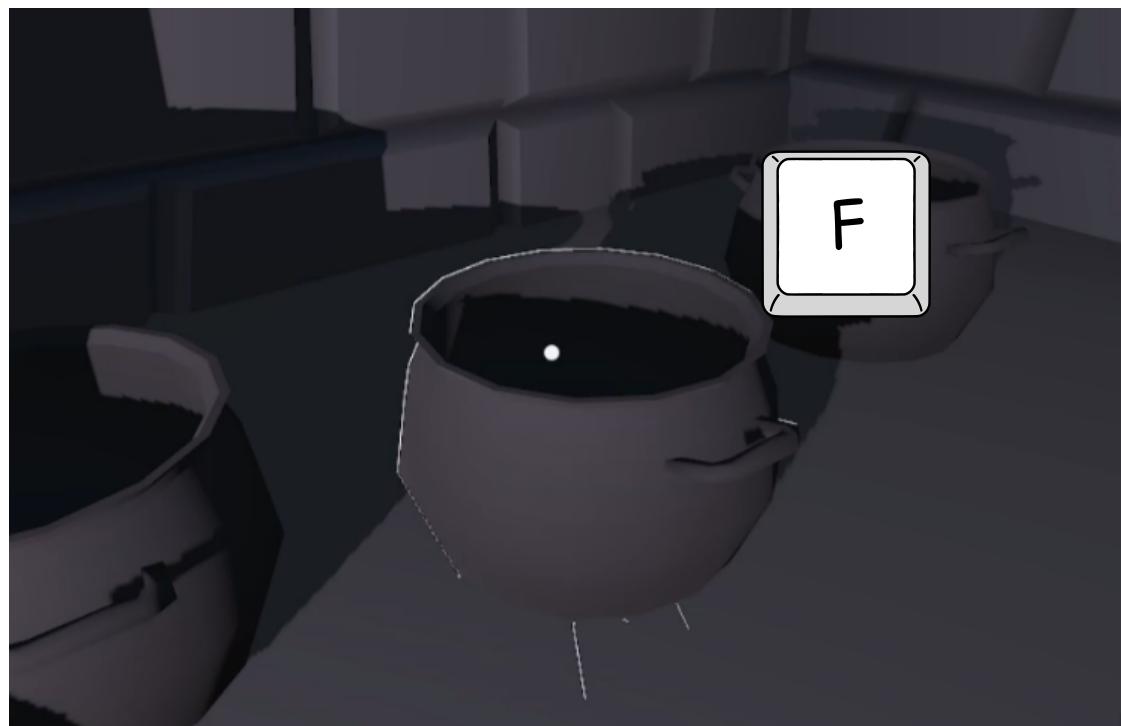
# 게임 목표

FPS 시점: 틀린 사물 찾기



# 게임 목표

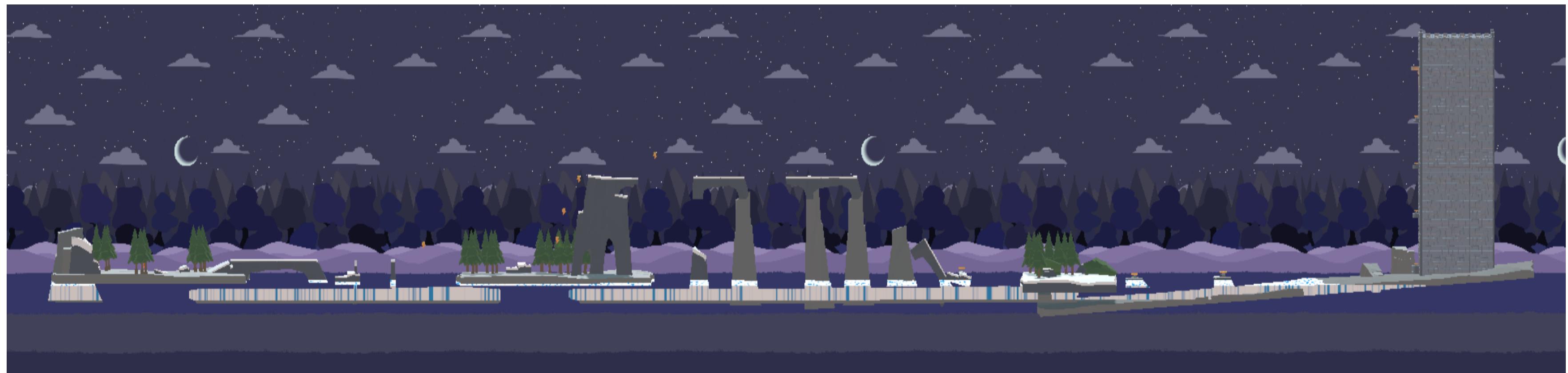
FPS 시점: 틀린 사물 찾기



# 게임 목표



사이드뷰 시점: 목표지까지 완주



# 게임 목표

사이드뷰 시점: 목표지까지 완주



# 게임 목표

사이드뷰 시점: 목표지까지 완주



# 게임 목표

사이드뷰 시점: 목표지까지 완주



# 게임 목표

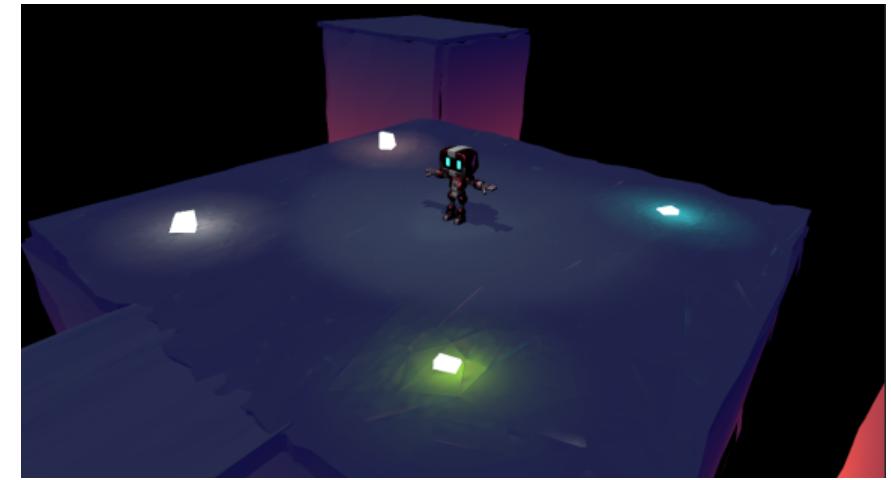
쿼터뷰 시점: 적과 전투 및 생존



# 게임 목표

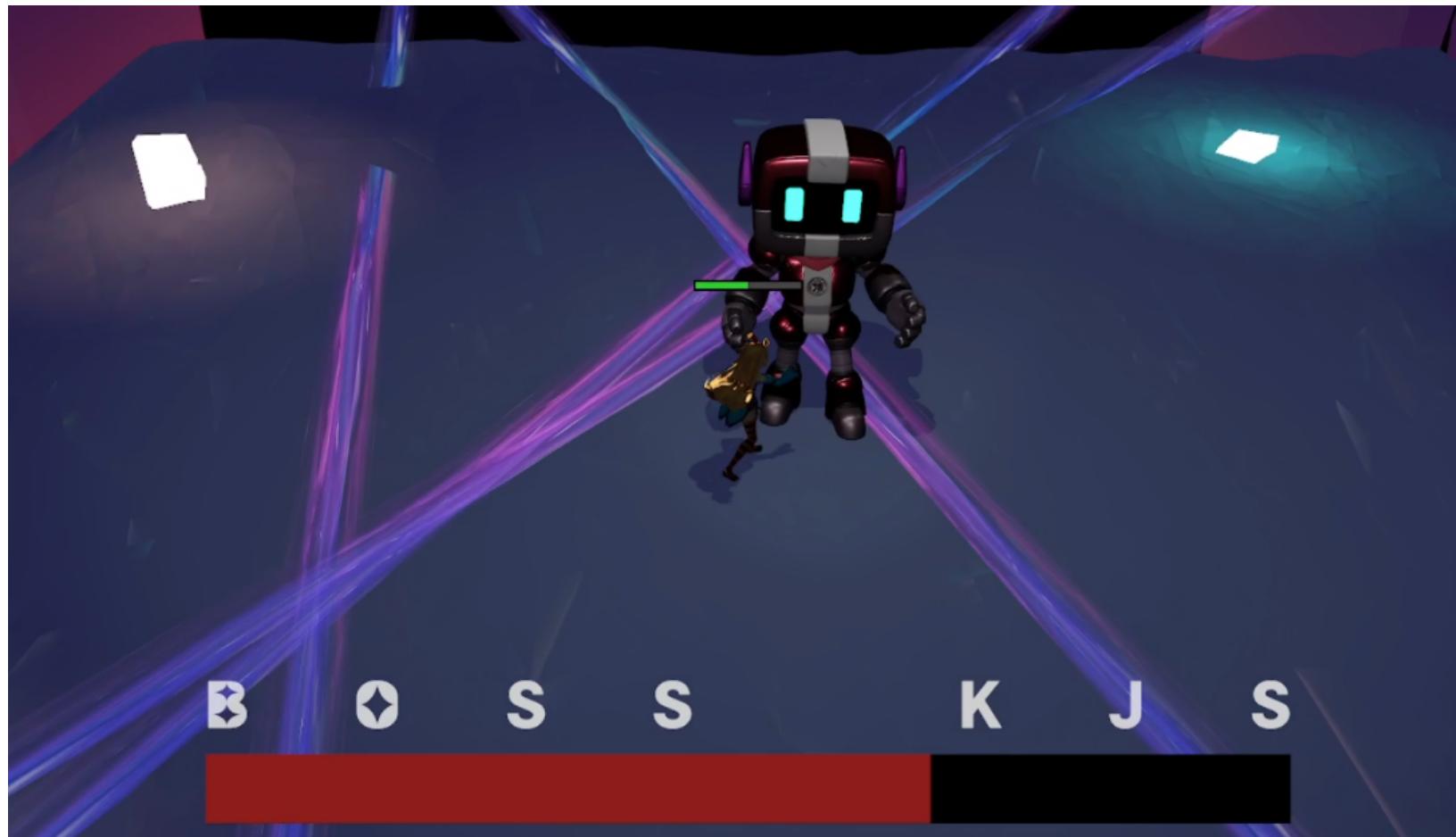
종합 시점

보스 처치 및 클리어



# 게임 목표

종합 시점  
보스 처치 및 클리어



# 역할

## 이유찬(조장)

보스 패턴 구현  
보스 맵 구성  
게임 시작, 종료 구현

## 김태성

쿼터뷰 맵 구성  
쿼터뷰맵 게임 구현  
적 로직 구현

## 김세진

FPS(틀린그림찾기) 구성  
맵 내 인터랙션 구현  
FPS 카메라 구현

## 신하용(문서)

사이드뷰 맵 구성  
점프부스트 아이템 구현  
Scene 로딩 구현

## 이수형(GIT)

캐릭터 구현  
전투 시스템 구현  
인터페이스 구성

# 맺음말



유니티도 유니티 였지만 객체지향이나 코드를 서로 참조하고 연결하는 부분이 특히나 더 어려웠던 것 같습니다.



제가 아직 스크립트에 많이 약하다는걸 느꼈습니다 구현 해보고 싶은 기능은 많았는데 역량이 부족해서 구현하지 못했고 자꾸 에셋만 건드리게 되던게 아쉬웠습니다 그럼에도 다른 팀원들과 함께 게임을 개발해본다는 경험이 너무 좋았습니다



애니메이션과 실제 움직임과의 연동이 이렇게 어려울 줄 몰랐습니다.. 그래도 덕분에 애니메이터가 어떤건지 간략하게는 배웠습니다



구현하고 싶은 기능은 많고 할 수 있는건 적어서 많이 답답했었던 첫 프로젝트..... 팀원분들의 도움으로 어찌저찌 온 거 같습니다. 다음에는 1인분 이상 하고 싶네요.

# QNA