

UNITY 활용 게임 제작 -메탈슬러그 모작

2021563047 이근석

[https://github.com/LGeunSik/GamePr
ogramming](https://github.com/LGeunSik/GameProgramming)



기본 게임 소개

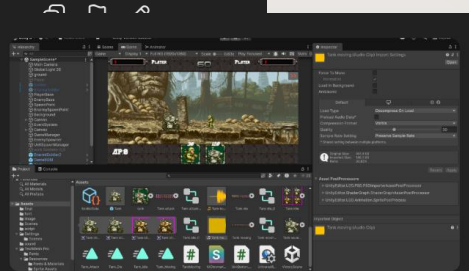
- 사각형 도형이 왼쪽부터 오른쪽까지 직진할뿐인 게임



프롬포트

좋아 이제 또 soldier를 복사해서 유닛을 하나더 만들꺼야 이번엔 멀리서 공격하는놈으로 공격방식을 원거리에서 총알 4발을 발사하여 적을 맞추는 식으로 공격 범위도 보통의 한 3배정도

좋아, 이번엔 원거리 공격 유닛(총 4발)방식은 Soldier를 베이스로 하되 공격 다.



지금 화면에 보이는 사운드를 탱크 이동 소리로 넣었는데 너무 시끄러

탱크 이동 사운드가 너무 시끄러워서 있어서 그래.

탱크 이동음(volume)을 줄이는 방법 가장 확실한 방법부터 알려줄게.

결론부터 말하면 폴더 정리 아무 문제 없음!

Unity는 폴더 구조가 바뀌어도 실행에 영향 없음

(단, 참조(Reference)가 끊어지지만 않으면 완벽하게 정상 동작함)

지금처럼 뒤죽박죽인 상태에서

좋아 고마워 이제 마지막인데 지금 사진처럼 파일들이 뒤죽박죽인데 폴더를 생성해서 Unit-Soldier 이런식으로 정리해도 실행이 잘될까>?

점수 평가 및 개선점

버튼으로 마르코 소환

메뉴 버튼 만들기

UDP 포트 문제 해결

애니메이션 상태 설정

모두 보기



이게 체력이 왼쪽은 고정되어있고 오른쪽에서 왼쪽으로 깎여가야하는데 양쪽이 같이 줄어들어 왜그럴까

좋아.

이 문제는 Slider의 Fill 방향(Anchor)이 잘못되어 있어서 생기는 전형적인 증상이다.

METALSLUG-ATTACK

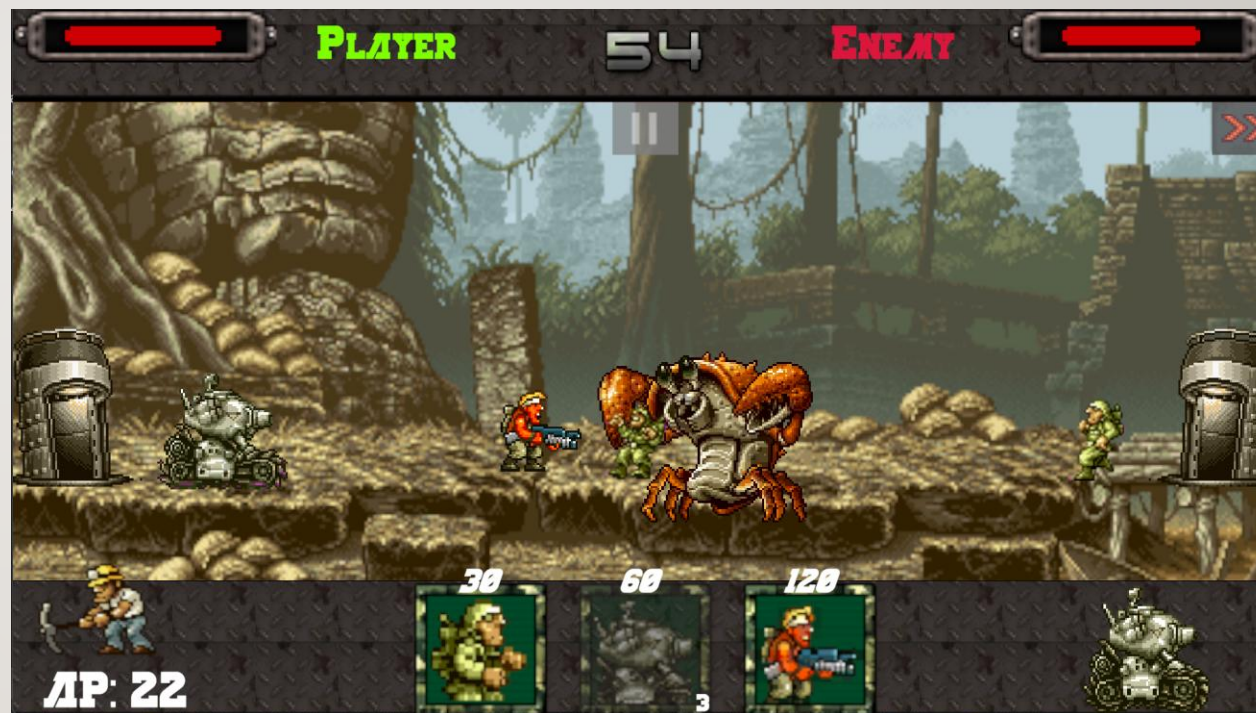
전략

라인-디펜스

유닛소환

실시간 전투

적 AI



추가 사항

- **UI**

- 메인 전투 화면 구성
- 일시정지 메뉴
- 배속 조절
- AP 게이지
- 유닛 소환 버튼 UI
- 기지 체력바
- 타이머 UI
- BGM/SFX 사운드 조절

- **게임**

- 라인 디펜스 구조
- **AP** 기반 유닛 소환
- 아군 유닛 이동 공격
- 원거리 투사체 시스템
- 적 자동 소환
- 데미지 사망 처리
- 기지 파괴 승패 조건
- 일시정지 배속 로직 연동

- **시청각**

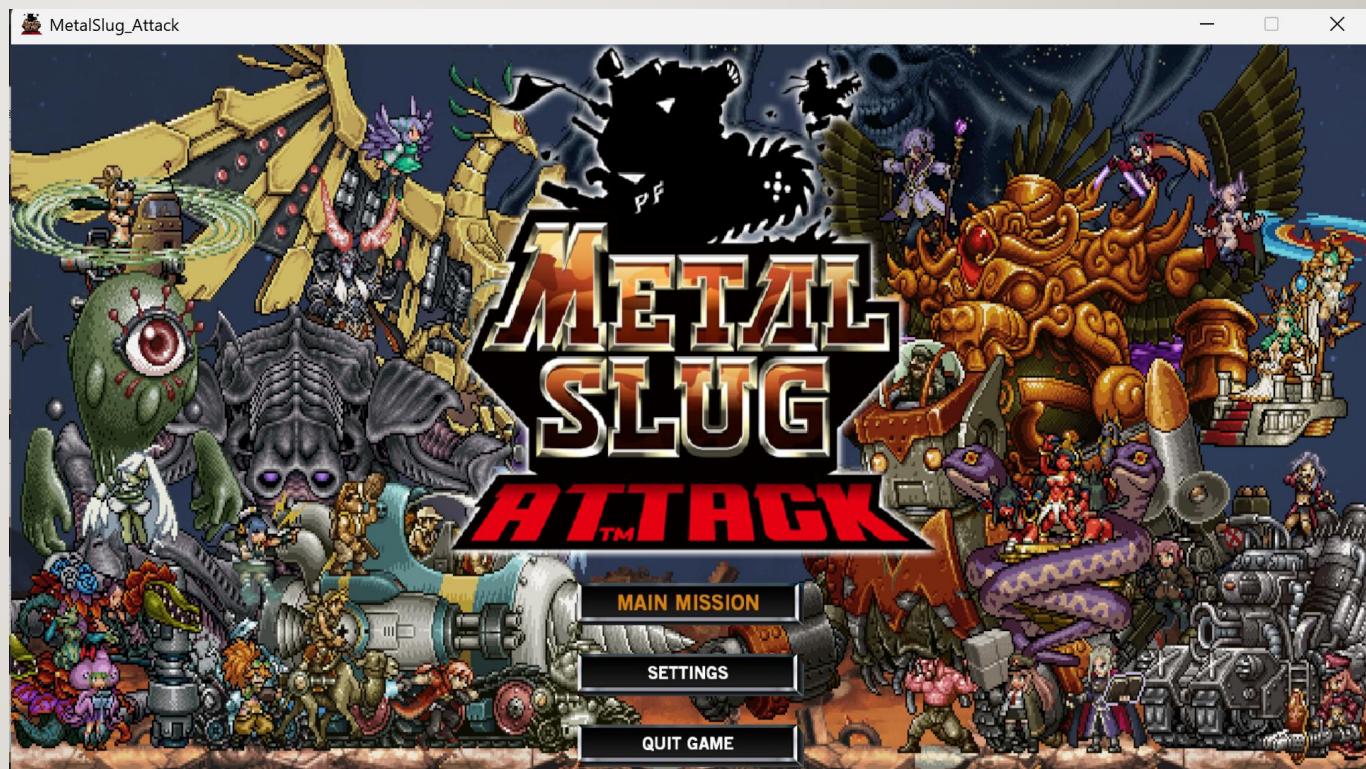
- 전투 BGM
- 공격/피격 SFX
- 게임 종료 연출
- 유닛 애니메이션
- 스프라이트 배경 제거 적용
- 패키지를 통한 exe빌드

게임 타이틀 및 COPYRIGHT NOTICE

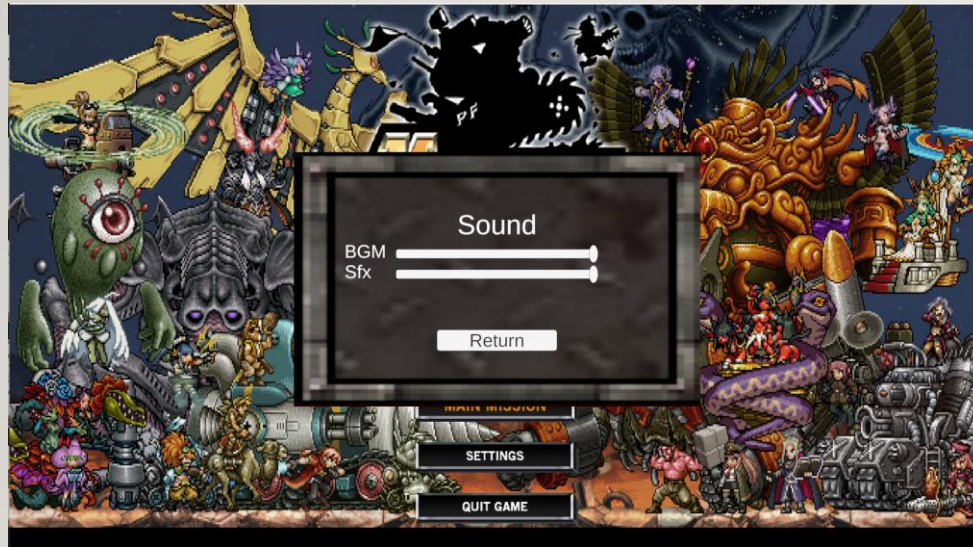
This project includes copyrighted materials owned by SNK CORPORATION. All rights belong to their respective owners. The use of these resources is for non-commercial and educational purposes.

THANKS FOR TEST!

- SNK의 리소스를 사용했으니 저작권은 SNK에 있음
- 상업적인 목적이 아닌 교육·연습용으로 사용



타이틀 화면



- **Settings** 버튼
- 슬라이드로 볼륨 조절
- **Return**으로 돌아가기
- **Quit Game** 누를 시 게임 종료

게임 화면



일시정지 및 배속



승리, 패배 씬



AP 시스템을 통한 유닛 소환 시스템



버튼 방식의 유닛 소환

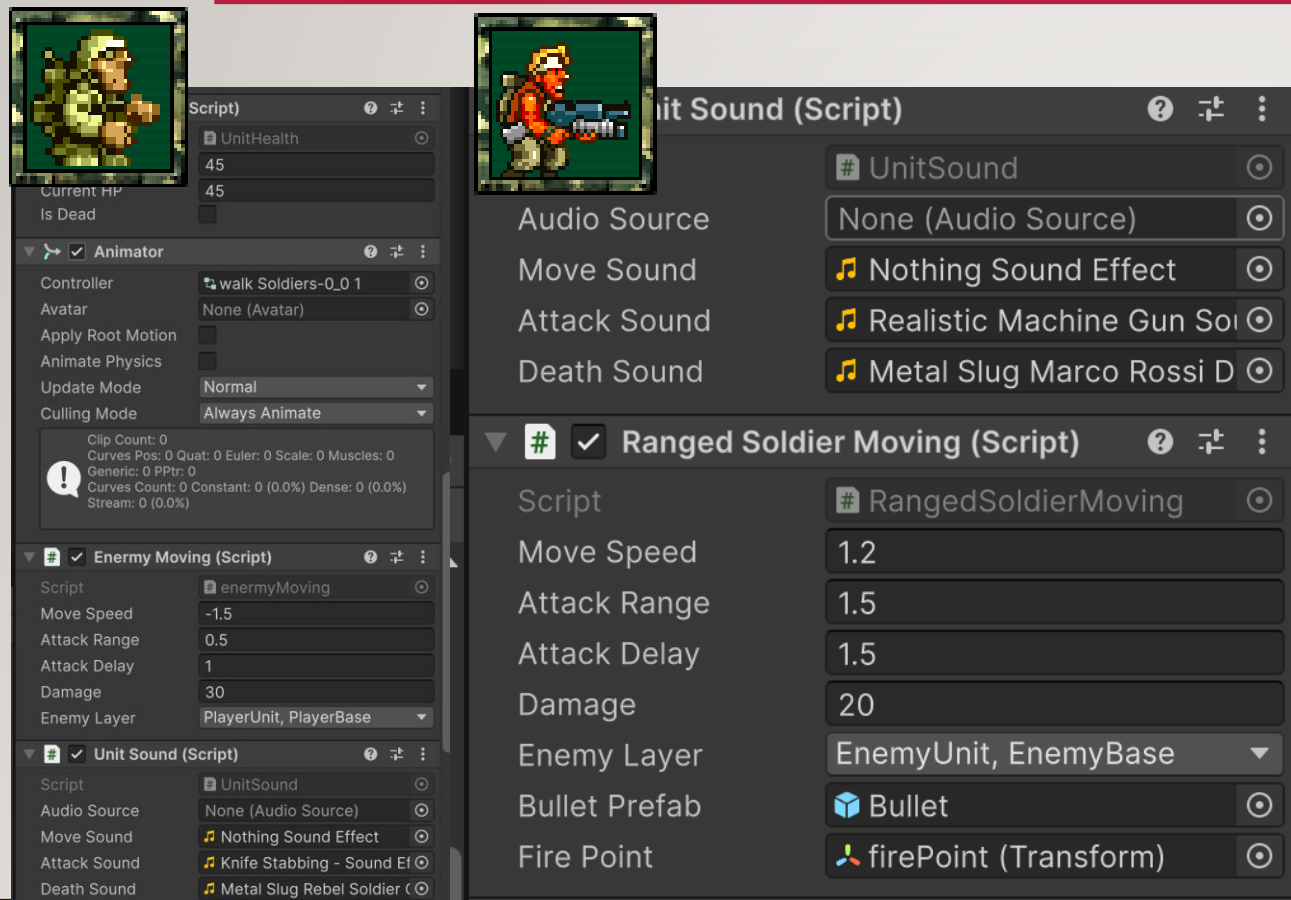
클릭시 유닛 소환 후 각 코스트에 해당
하는 AP 감소

유닛은 기지앞 spawnPoint에 맞춰 소환

왼쪽->오른쪽 이동 적 유닛 탐지 시 공격
유닛 소환후 쿨타임 적용



유닛 체력 및 공격 시스템



각 유닛 별 체력 및 이동 속도 공격 범위
딜레이 데미지 인식 적 레이어 제어

Ranged Soldier 유닛- 원거리

범위 3배 공격시 총알 발사

**총 부분에 firePoint 부착후 Bullet
prefab 소환 -> 공격**

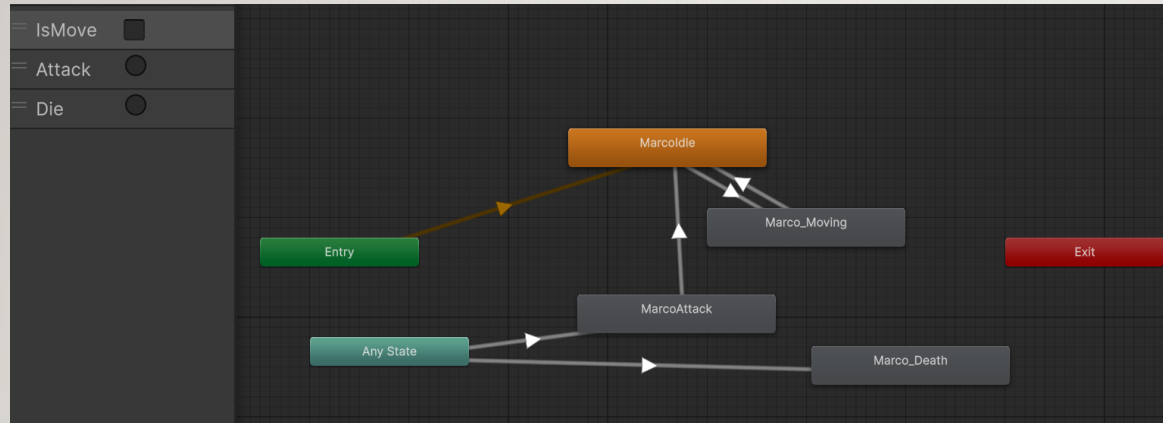
유닛 움직임 및 효과음



스프레드시트 활용 이미지 구현

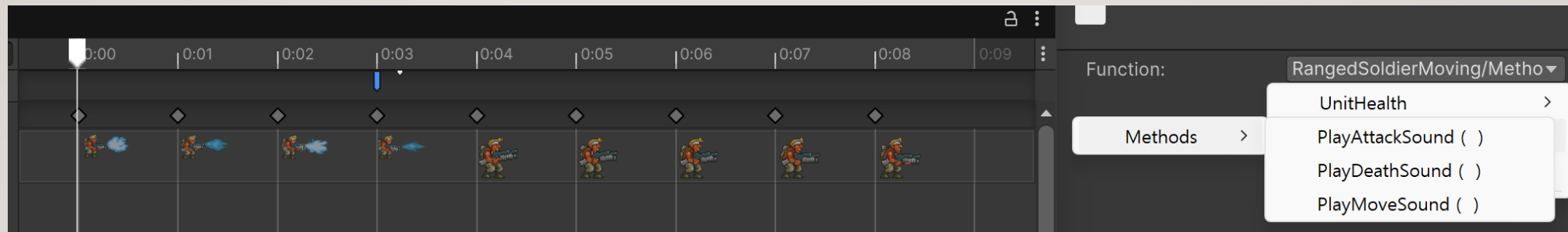
자르기 힘든 배경은 셰이더 활용

유닛 움직임 및 효과음

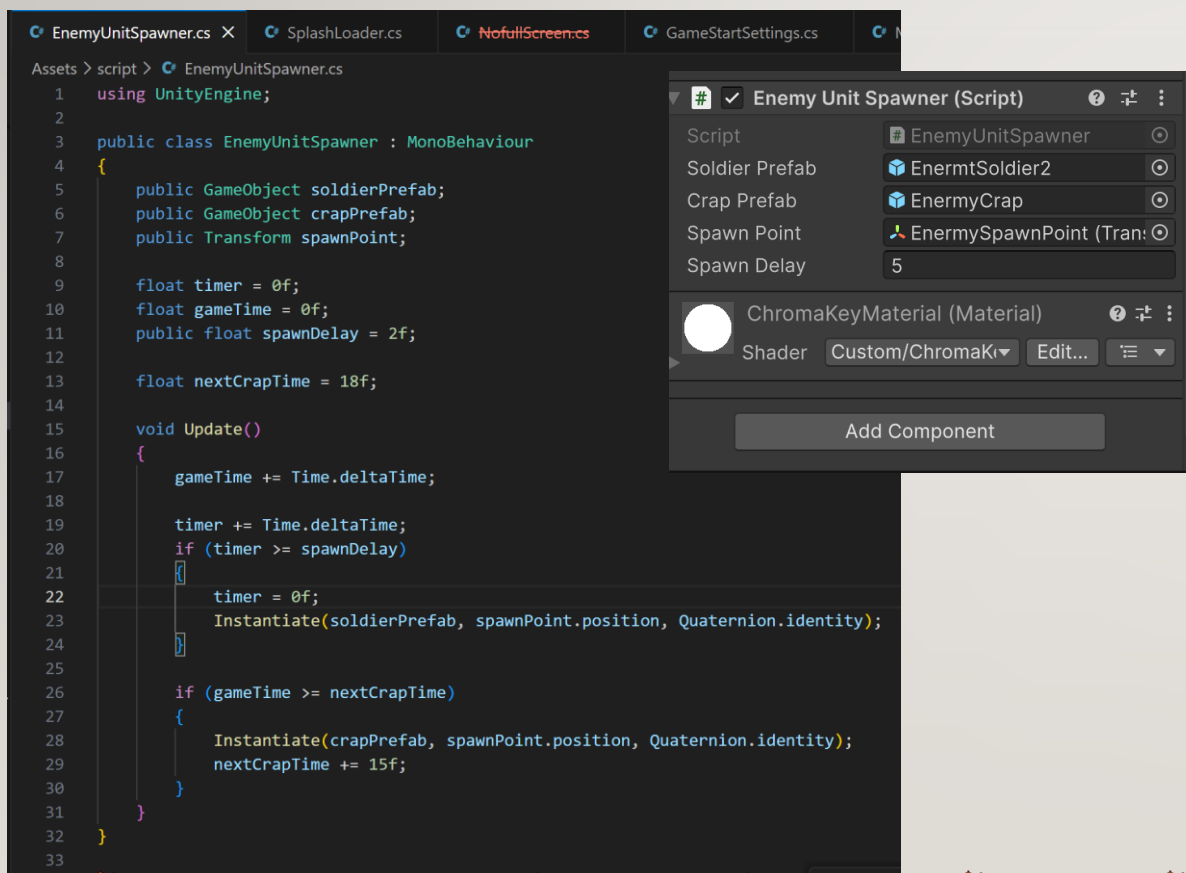


Animator 및 animation 활용

각 트리거에 맞는 행동 및 효과음 재생



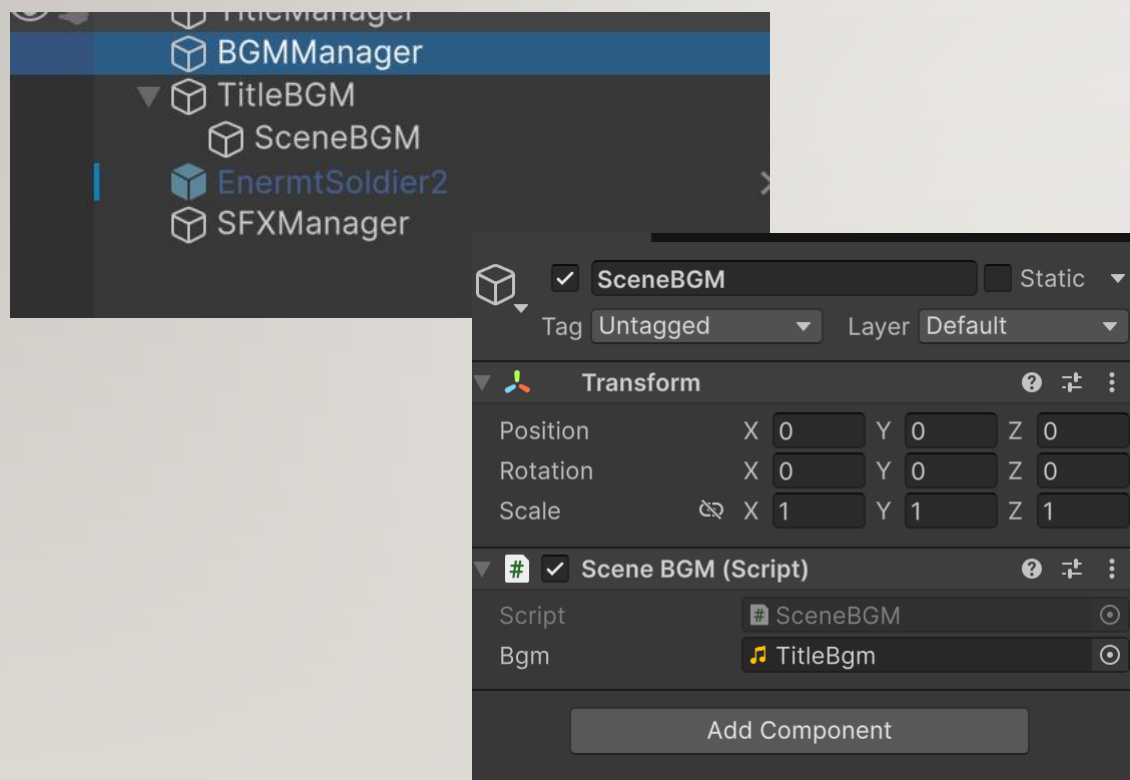
적 유닛 소환 시스템



- 적 기지 기준 스폰 포인트
- 일정 시간마다 적 유닛 소환



BGM과 SFX



- 각 씬별 다른 **BGM** 사용
- **BGMManager**를 사용하여 조절
- 다음 씬으로 넘어갈시 **BGM** 종료 후
씬에 맞는 **BGM** 재생

기타 UI



- 타이머 60 3초 지날시 I 감소
- ➔ 실제 타이머 180초
- ➔ 기지 체력 바
- ➔ 페이드 아웃 시스템

레퍼런스

- Metal Slug Attack 에셋: <https://www.sprisers-resource.com/mobile/metalslugattack/>
- https://www.sprisers-resource.com/neo_geo_ngcd/ms2/
- UI참고 https://www.snk-corp.co.jp/kr/games/metalslug_attack_re/img/main/mid_slider_05.jpg
- BGM 사운드 <https://downloads.khinsider.com/game-soundtracks/album/metal-slug-3-original-soundtrack/27.%2520Gravestone%2520%2528Game%2520Over%2529.mp3>
- 배경및 효과음 관리 <https://gamemakerslab.tistory.com/55>
- 빌드 작업 https://ggbt.tistory.com/59#google_vignette
- 사운드 효과 <https://www.101soundboards.com/search/metal%20slug%20sound%20effects>
- 폰트: <https://fontmeme.com/fonts/metal-slug-latino-font/>
- 타이틀화면 버튼: https://store.steampowered.com/app/250180/METAL_SLUG_3/?l=koreana&curator_clanid=9304628
- 사운드: <https://www.youtube.com/watch?v=XflPVQ4obZ8>
- https://www.youtube.com/watch?v=C-tg7KWSOd8&list=PL07dAali6YOoCQWH9nGIY_I LfWj4dMNFP&index=2
- https://www.youtube.com/watch?v=bjTKocFvX7U&list=PL07dAali6YOoCQWH9nGIY_I LfWj4dMNFP&index=1

레퍼런스

- https://www.youtube.com/shorts/mWSDQW_c8aE 마르코 사망 사운드
- <https://pixabay.com/sound-effects/search/monster%20die/> 게 사망 사운드
- <https://www.youtube.com/watch?v=OZQpzyDQ4JY> 게 공격 사운드
- <https://www.sprisers-resource.com/mobile/metalslugattack/asset/282603/> 유닛 아이콘
- 참고
- 유니티제작 metalslug fan game: <https://chsdev.itch.io/metal-slug-demo-prototype>
- 클로드: <https://claude.ai/chat>
- 챗지피티: <https://chatgpt.com/>

점수:10점

- 유니티를 사용하여 시스템(유닛 ·공격 ·AP ·배속 ·타이머), UI, 사운드, 애니메이션까지 게임에 필요한 핵심 요소 구현 완료
- 기한에 맞춰 제작
- 씬 전환을 통한 타이틀 게임화면 승리 패비 씬 구현 완

감사합니다