



# The Last Escape

팀 프로젝트 계획서

---

# CONTENTS



## 게임 설명

프로젝트의 게임의 간략한  
설명을 다루는 목차

## 역할

팀원들의 담당 역할 설명

## 시스템 설계

프로젝트에서 구현하고자 하는  
시스템 설계 소개 및 설명

## 시연 or QnA

개발한 게임 플레이 영상 감상 및  
QnA

# 게임 설명

## The Last Escape

프로젝트의 게임의 간략한 설명을 다루는 목차

# 게임 설명

## 전반적인 게임 스토리

어느 날 평소와 다름없는 하루 서울게임아카데미 학생들은 문제의 오늘도 수업을 듣기 위해 강의실에 모이게 된다. 한참 수업이 진행 중인 그때 어디선가 “쿵” 하는 소리와 함께 모두가 놀라 학생들은 강의실 밖의 상황을 보러 나가게 되는데 그때 어디부터 시작한 지 모르는 좀비 때를 만나게 되며, 학생들은 좀비가 1층에서부터 올라왔을 것이라며 생각을 해 옥상을 탈출구로 목표 설정을 한 후 좀비를 죽이며 옥상으로 향하게 되는데...

## 부가적인 설정

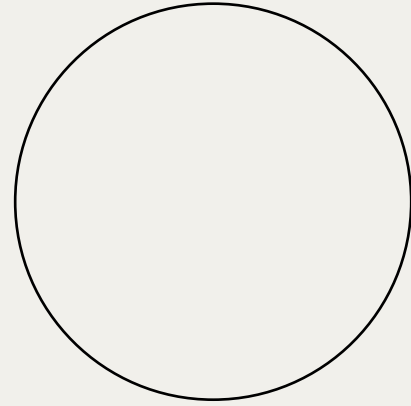
주인공이 강의실 밖을 보고 강의실로 돌아왔을 땐 강사님을 포함한 어떠한 학생도 강의실에 남아있지 않았고, 주인공은 강사님과 학생들을 찾아 탈출하기 위해 학원 건물에 숨겨져 있는 총기를 수집해 옥상을 탈출하려 한다.

# 역할

## The Last Escape

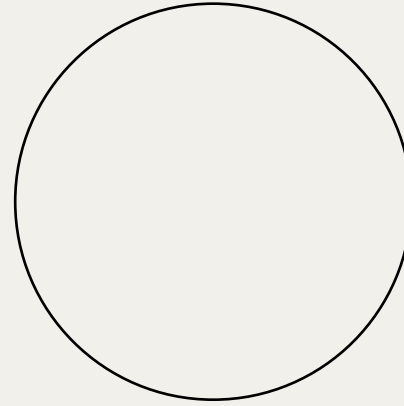
팀원들의 담당 역할 설명

# 역할



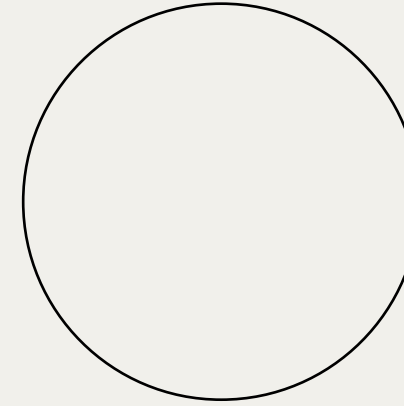
**김유준**

- 1. 레벨 및 UI 구현
- 2. 전반적인 게임 설정 설계



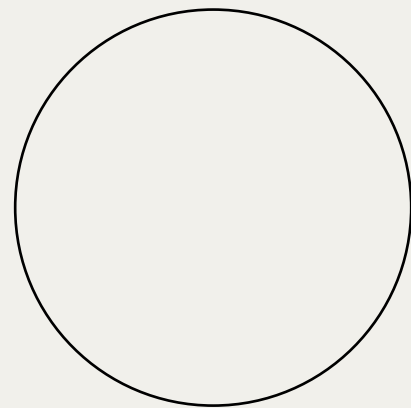
**오명한**

- 1. 플레이어 캐릭터 구현



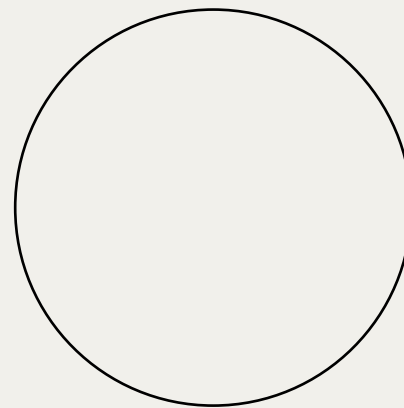
**이원석**

- 1. 좀비 NPC 구현



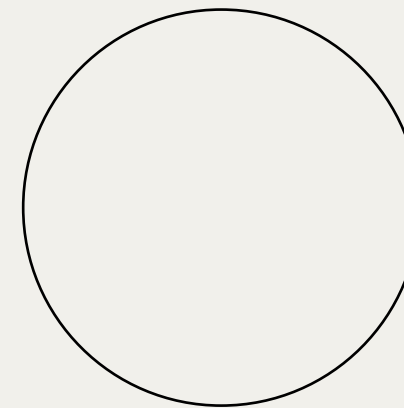
**최성빈**

- 1. 총기 및 총알 구현
- 2. 총 쏘는 모션 구현



**신지호**

- 1. 레벨 보조



**임지영**

- 1. 레벨 및 UI 구현

# 시스템 설계

## The Last Escape

프로젝트에서 구현하고자 하는 시스템 설계 소개 및 설명

# 시스템 설계

- [ 레벨 ] 총으로 부술 수 있는 벽
- [ 레벨 ] 특정 위치에서 작동하는 텔레포트
- [ 캐릭터 ] 걷기, 달리기, 앉기, 총 / 총알 잡기 4가지 모션
- [ 캐릭터 ] 달리기 스테미나
- [ 캐릭터 ] 체력에 따른 걷기 속도 저하 및 달리기 불가능
- [ 캐릭터 ] 체력에 따른 죽는 모션

- [ NPC ] 일반, 헤비, 라이트 3가지 좀비
- [ NPC ] 일반 : 플레이어가 눈에 보이면 달려든다
- [ NPC ] 헤비 : 총을 쏘는 소리를 듣고 달려든다
- [ NPC ] 라이트 : 걷기, 달리기 소리를 듣고 달려든다
- [ NPC ] 체력에 따른 3가지 좀비 죽는 모션
- [ UI ] 메인, 설정, 인게임 UI, 클리어, 죽음 화면 구현



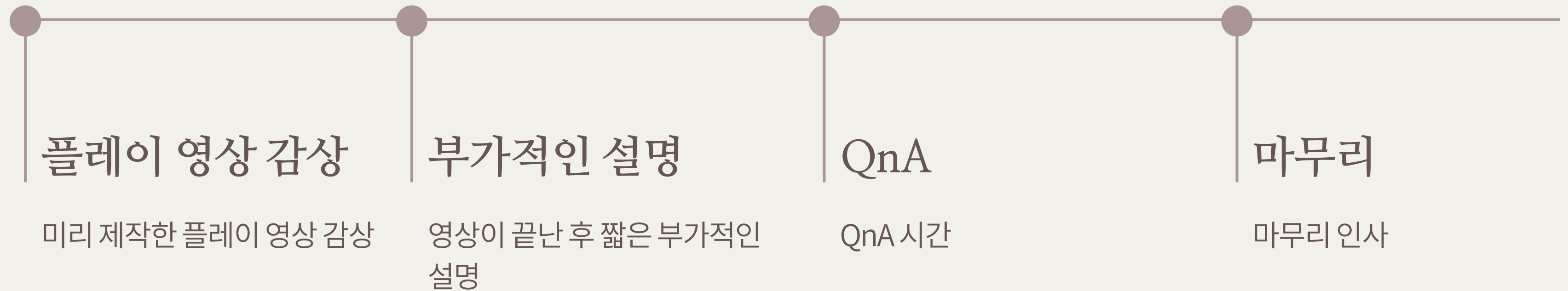
# 시연 or QnA

## The Last Escape

---

개발한 게임 플레이 영상 감상 및 QnA

# 시연 or QnA



# THANK YOU

감사합니다

