

생존 슈팅 게임 개발

팀 안얼리버드

중간발표

| | |
|-----|------------|
| 이경수 | 2018010866 |
| 이세형 | 2019010900 |
| 이현주 | 2023080082 |
| 홍랑 | 2020013259 |

목차

1. 프로젝트 내용 요약 및 목표
2. 요구사항 분석 내용 요약
3. 구현 환경 및 현황
4. 테스트 진행 상황 (혹은 계획)
5. 프로젝트 계획 대비 구현 상황
6. Q&A

프로젝트 내용 요약 및 목표

프로젝트 내용 및 목표

유니티 엔진을 활용하여 생존 FPS (First Person Shooter) 게임을 개발하는 것이 목표입니다.

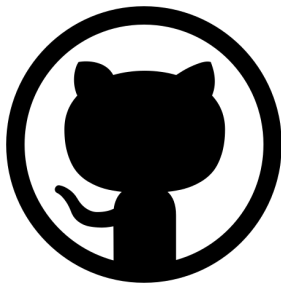
1. 게임 플레이의 목표를 달성하기 위해 필요한 오브젝트 개발 및 배치
2. 몬스터와의 싸움을 통해 연구소 탈출을 목표로 하는 맵 개발
3. 플레이어와 다양한 몬스터의 디자인 및 애니메이션 선정 및 구현
4. 스토리의 몰입감 및 반전을 위한 유니티 시네머신과 포스트 프로세싱을 활용한 컷신 제작
5. 사용자 몰입과 플레이어 편의를 고려한 레벨 디자인

요구사항 분석 내용 요약

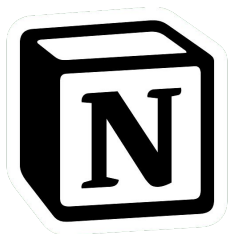
| 개발 분야 | 기능 |
|------------|--|
| 플레이어 | 플레이어의 움직임 및 카메라 구현, 사격, 체력 시스템 |
| 몬스터 | 적의 AI, 체력, 적에 따른 개별적인 특징 |
| 오브젝트 | 탈출 조건 혹은 기믹을 위한 오브젝트 |
| | 스토리와 떡밥을 암시하는 문서 오브젝트 |
| | 게임 플레이에 도움이 될 체력 회복 및 탄환 같은 오브젝트 |
| | 기타 상호작용 오브젝트 |
| 세이브/로드/나가기 | 세이브/로드/나가기 기능 (수동) |
| 맵 | 플레이할 연구실 컨셉의 맵 구현 (탈출수단, 탈출로, 탈출 지점 등을 고려) |
| | 컷신을 위한 별도의 맵 구현 |
| 컷신 | 게임 인트로 |
| | 게임 엔딩과 크레딧 |
| | 플레이 중간의 컷신 (보스 등장 등) |

구현 환경 및 현황

개발 환경



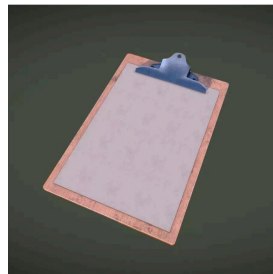
회의 진행



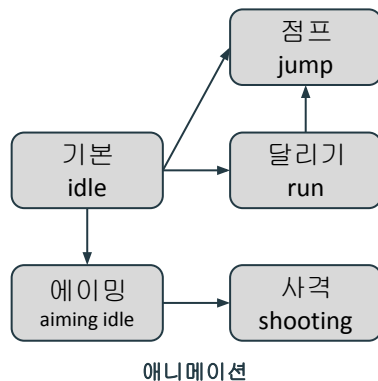
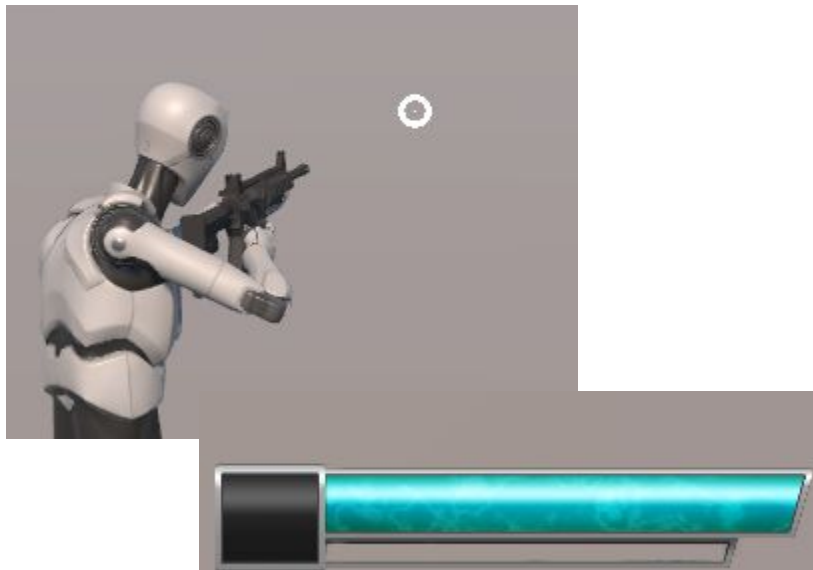
테스트 진행 상황 및 계획

오브젝트 개발 내용

1. 서포팅 오브젝트 (회복 키트)
2. 스토리 오브젝트 (연구일지)
3. 탈출 조건 오브젝트 (레버, 충전지)
4. 기타 오브젝트 (문)



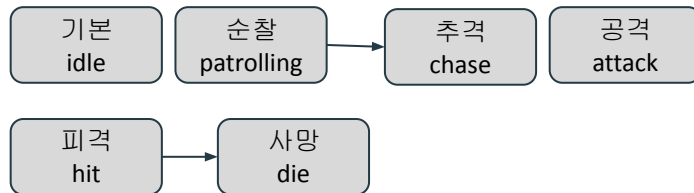
플레이어 개발 내용



- 총 장전 애니메이션에 맞게 총 소리 구현
- 체력바 UI를 구현하여 피격 시, 체력 감소를 표현

적대 몬스터 개발 내용

1



애니메이션

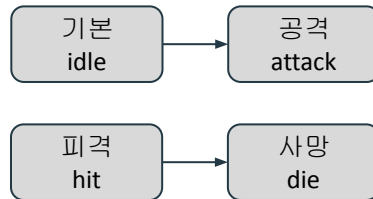
- [idle]과 [patrolling] 상태 유지
- 플레이어가 일정 거리 내에 도달하면 [chase]와 [attack] 상태
- 플레이어에게 공격을 당하면 [hit],
- 체력이 0인 상태에서 [die] 상태로 변경

적대 몬스터 개발 내용

2



(chase and walk)

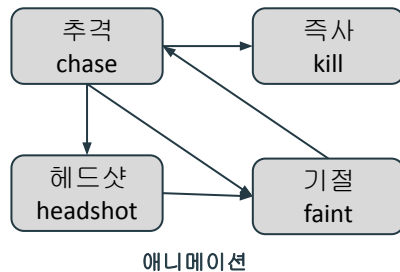


애니메이션

- Idle = chase and walk
- 스폰 기능을 이용해 원하는 장소 및 시간 간격으로 스폰 가능

적대 몬스터 개발 내용

3



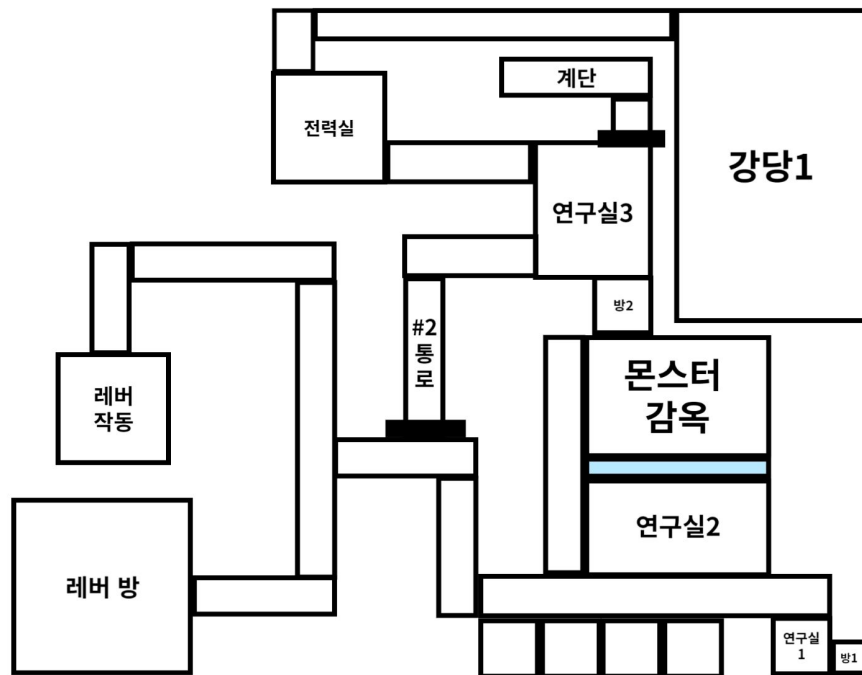
- 플레이어를 상시 추격
- 플레이어와 접촉 시, 플레이어 즉사
- 상시 범위 데미지를 입힘 (피아 구분 x)
- 플레이어가 해당 몬스터에게 헤드샷을 가할 시 일시적 무력화
- HP가 0이 될 시, 일정 시간 후 부활

맵

- 시나리오 상 총 4개(#1,#2,#3,#4)의 부분으로 분할
- 부분별로 맵의 역할(목표)을 나누어 도안 제작
- 상호작용 오브젝트나 부분 별 목표에 집중해 설계
- 맵 이동 간 매개체로 컷신 사용 예정

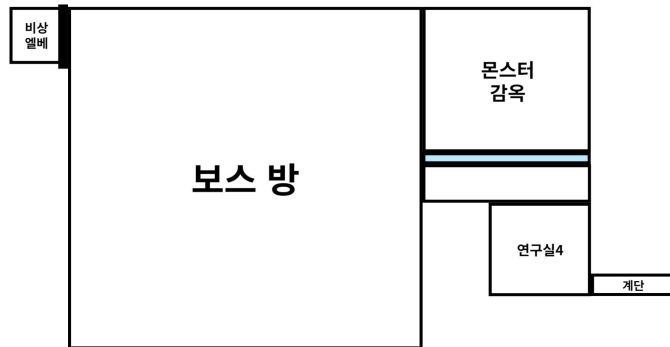
맵

#1, #2



맵

#3



#4



[illegible]

프로젝트 계획 대비 구현 상황

| 개발 분야 | 기능 | 프로젝트 계획 대비 구현 상황 |
|--------|----------------------------|------------------|
| 플레이어 | 플레이어의 움직임 및 카메라 구현 | 100% |
| | 플레이어 사격 시스템 구현 | 50% |
| | 플레이어 체력 시스템 구현 | 90% |
| | 플레이어 소리 및 총 소리 구현 | 60% |
| 몬스터 | 적의 기본적인 AI 구현 | 66% |
| | 적의 체력 시스템 구현 | 66% |
| | 적의 종류에 따라 AI, 데미지 등 밸런스 조절 | 50% |
| | 적의 부위별 데미지 구현 | 66% |
| | 적 보스의 구현(AI, 체력, 데미지 등) | 80% |
| | 몬스터의 소리 및 효과 구현 | 30% |
| 배경음악 | 배경 음악 | 0% |
| 세이브/로드 | 세이브 및 로드, 나가기 기능 | 0% |

| | | |
|------|---|------|
| 오브젝트 | 탈출 조건인 오브젝트 기능 구현 레버들을 모두 당기면 바로 엔딩? 혹은 탈출로 활성화 등 | 10% |
| | 문 오브젝트 기능 구현 | 100% |
| | 체력 회복 오브젝트 기능 구현 | 100% |
| | 스토리과 떡밥을 암시하는 문서 오브젝트 | 0% |
| 맵 | 플레이할 연구실 컨셉의 맵 구현 (탈출수단, 탈출로, 탈출 지정 등을 고려) | 10% |
| | 컷신을 위한 별도의 맵 구현 | 0% |
| 컷신 | 게임 인트로 | 0% |
| | 게임 엔딩과 크레딧 | 0% |
| | 플레이 중간의 컷신 (보스 등장 등) | 0% |



Q&A