

실험실습 계획서

학부(과) 전공	컴퓨터공학과	지도교수	최상민
성명	이경수 이세형 이현주 홍랑	학번	2018010866 2019010900 2023080082 2020013259
휴대전화번호	010-8683-5577 010-2579-9695 010-5097-2978 010-5676-1014	e-mail 주소	areyou22@naver.com dltpgud522@naver.com lee101509@naver.com mr.cool0309@gmail.com
실험실습제목	생존 슈팅 게임 개발		
실험실습주제	유니티 엔진을 이용한 생존 슈팅 게임 개발		
설정이유	<p>게임 개발 프로젝트를 통해 저희 팀의 기술적 역량과 다양한 분야의 경험을 쌓을 수 있기에 “유니티 엔진을 이용한 생존 슈팅 게임”을 선택하였습니다.</p> <p>생존 FPS 게임 개발이 단순히 흥미로운 프로젝트를 넘어서, 저희 팀의 역량을 심화시키고, 게임 개발에 대한 깊은 이해를 구축할 수 있습니다.</p>		

<p>향후계획</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 탈출조건을 위한 오브젝트 수집: 목표로 하는 오브젝트를 수집하여 게임이 끝날 수 있게 합니다. 2. 정해진 오브젝트를 모두 수집 시 게임 종료: 게임의 난이도와 오브젝트의 위치 등이 플레이 타임에 영향을 주기에 신경 써서 배치할 계획입니다. 3. 스토리: 사이보그인 플레이어가 연구실을 탈출 하기 위해 몬스터(인간)과 싸우는 이야기가 진행됩니다. 4. 컷신: 유니티 시네머신 등을 이용한 컷신을 만듦으로서, 플레이어에게 보다 몰입감과 반전있는 스토리를 제공합니다. 5. 맵 설계: 플레이어가 몰입하고 불편함을 덜 느낄 수 있도록 하는 레벨디자인을 고려하면서 맵을 설계할 것입니다. 6. 오브젝트 배치: 게임의 스토리를 예측할 수 있도록 하는 오브젝트를 맵 곳곳에 배치합니다.
-------------	---