

# 메타버스 스크립트

## 기말 과제 발표

〈주제 : 협력과 배신〉

# 목차

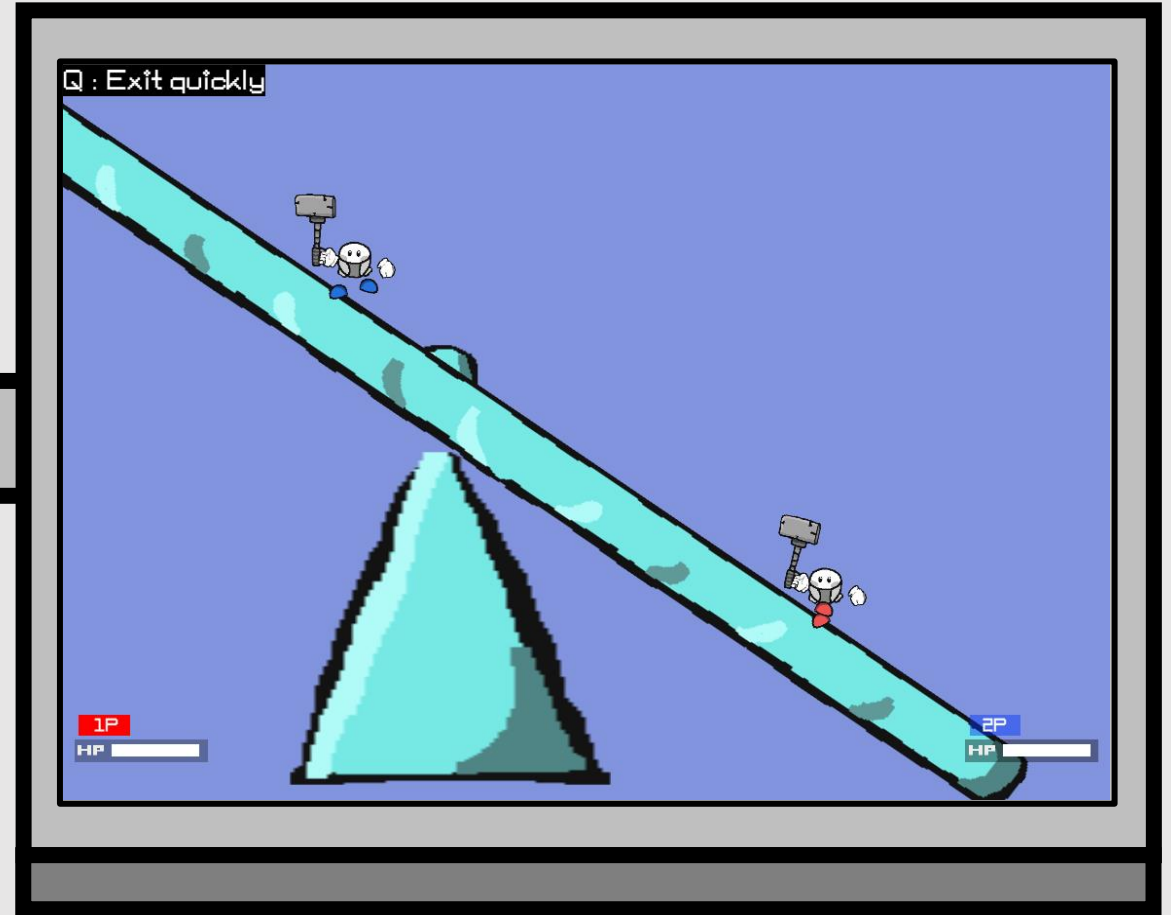
## 5 Part

- I. 게임 소개 및 구현 내용
- II. 담당 부분
- III. 개발 과정
- IV. 게임 플레이 영상
- V. 게임 제작 후기

# I. 게임 소개 및 구현 내용

## 게임 소개

- 게임 제목 : Crash Guys
- 장르 : 아케이드, 액션
- 제작 도구 : Unity (2D)
- 주제 : 협력과 배신 (2가지)



# I. 게임 소개 및 구현 내용

## 〈게임 요약〉

게임 내 여러 게임이 존재하고  
각 게임마다 협동 미션이 주어진다.  
그러나 게임에서 승리하기 위해선  
상대 플레이어를 쓰러뜨려야 한다.

## 플레이 과정

미션 수행 (협력)



미션 중 공격해 승리 (배신)

# I. 게임 소개 및 구현 내용

## 구현 내용 – 플레이어 (1P + 2P)

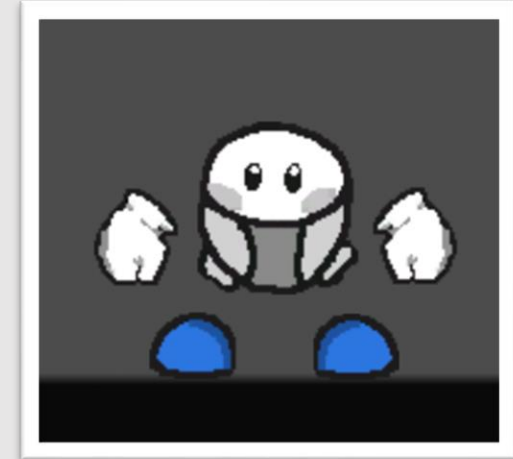
- 한 컴퓨터에서 같은 키보드를 사용해 2인 플레이가 가능하도록 구현하였다.

### 〈플레이어 기능〉

- 이동 및 감정 표현
- 무기 사용 (2가지)



1P



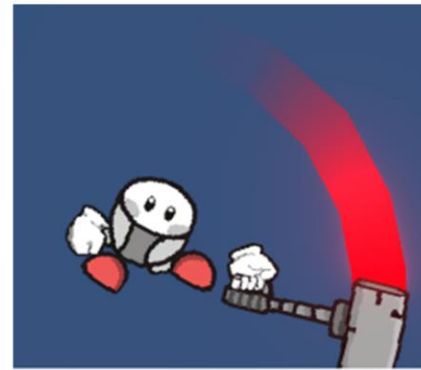
2P

# I. 게임 소개 및 구현 내용

## 구현 내용 – 무기 (망치, 부메랑)

- 망치  
: 다른 사물과 상호 작용 및 공격 용도
- 부메랑  
: 원거리 적 공격 용도. 상호 작용은 없음.
- 무기 시스템  
: 한번 사용 시 일정 시간이 지난 뒤 다시 사용 가능.

망치



부메랑



# I. 게임 소개 및 구현 내용

## 구현 내용 – 오브젝트 (스위치, 적 등)

- 스위치  
: 망치를 통한 충격으로 작동 한다.
- 적 (청새치, 상어)  
: 적마다 다른 공격 범위를 가진다.
- 점프용 구체  
: 플레이어가 접촉 시 높이 점프한다.

적

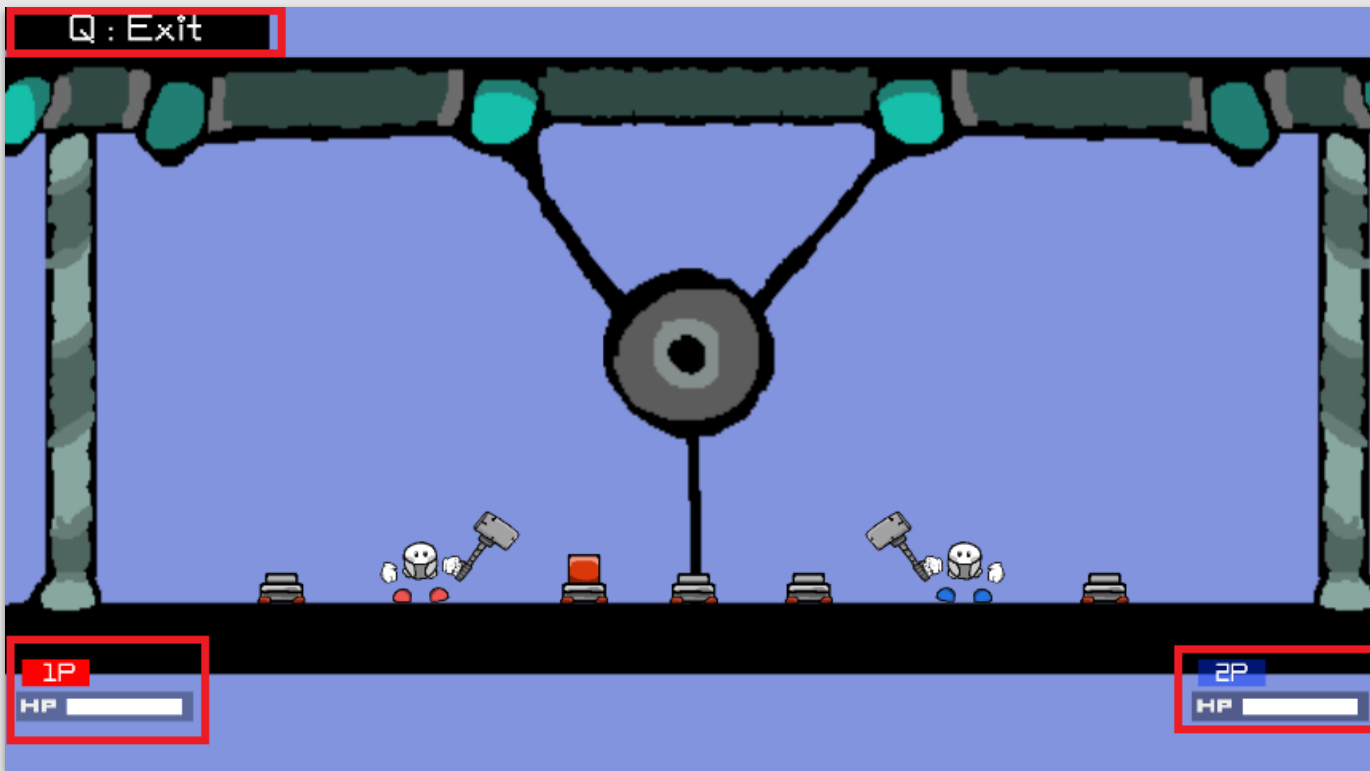


점프용 구체



# I. 게임 소개 및 구현 내용

## 구현 내용 - UI



- 인 게임의 경우
  - 1P와 2P의 체력의 양옆에 표시.
  - 나가기 기능의 버튼 키 표시.

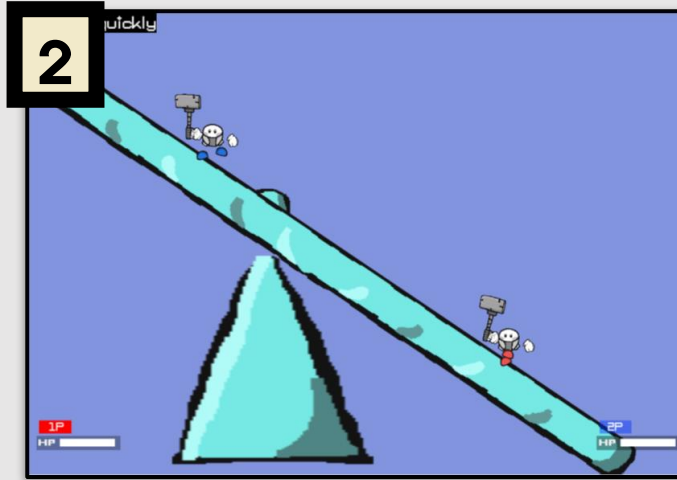


# I. 게임 소개 및 구현 내용

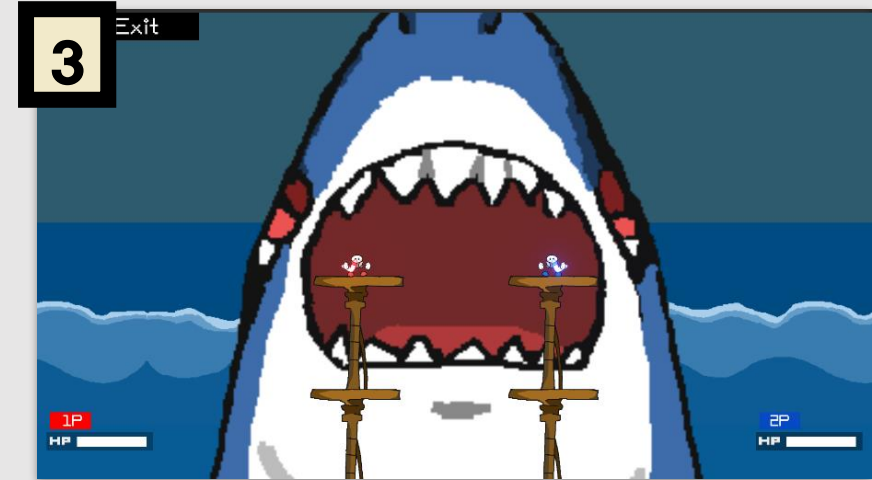
## 구현 내용 - 3가지 종류 게임



- 중앙의 코어가 폭주하지 않도록 모든 스위치를 망치로 누르며 싸워라!



- 거대한 시소에서 떨어지지 않게 협동하여 중심을 맞추자!



- 거대한 상어와 청새치의 공격을 견제하며 상대와 대결!

## II. 담당 부분

### 모든 부분 (설계, 구현, 검증, 발표)

- 설계 부분

: 주제에 맞는 게임 규칙 설계 (3가지 정도)  
게임 맵 마다 존재하는 요소 기획 (무기, 상호작용)

- 구현

: 프로그래밍 지식 활용 및 외부 문서 조사.  
그래픽 리소스 제작.

- 검증

: 직접 플레이 및 다른 이와 함께 플레이하여  
게임의 의도 파악이 쉬운지 확인

- 발표

: 발표용 문서 작성 및 영상 제작

### III. 개발 과정

게임 설계 (12 / 3 ~ 12/ 5)

게임의 주제는 협력과 배신이다.

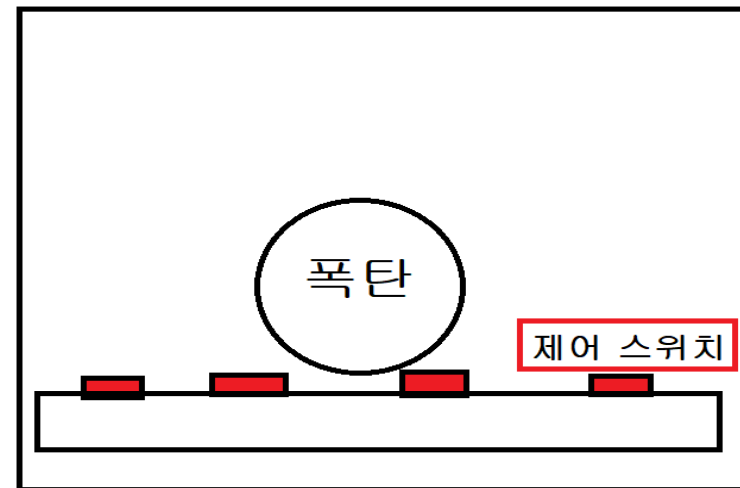
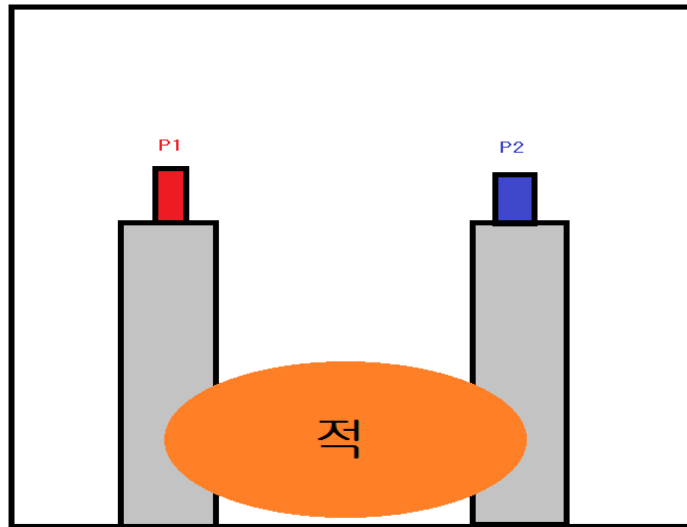
그렇다면 협력해야만 플레이할 수 있고,

배신해야 게임에서 승리 가능한 규칙은 어떨까?

=> 메인 미션 + 플레이어끼리 싸움

### III. 개발 과정

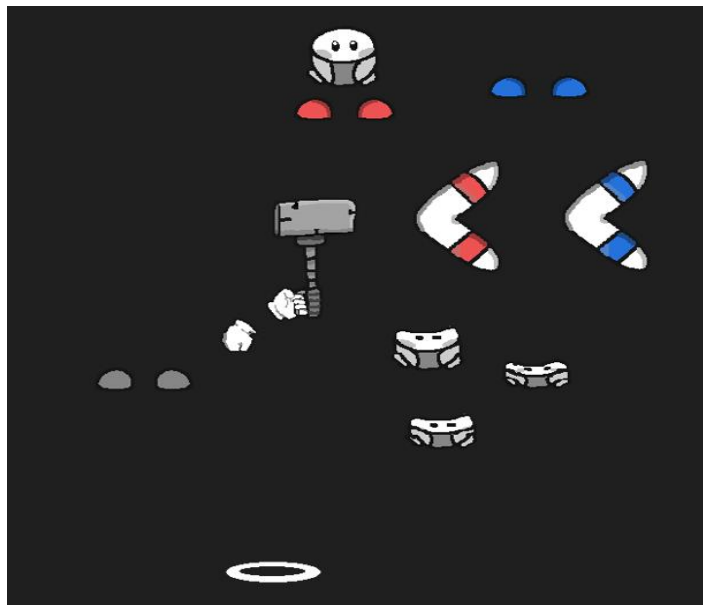
#### 게임 설계 (12 / 3 ~ 12/ 5)



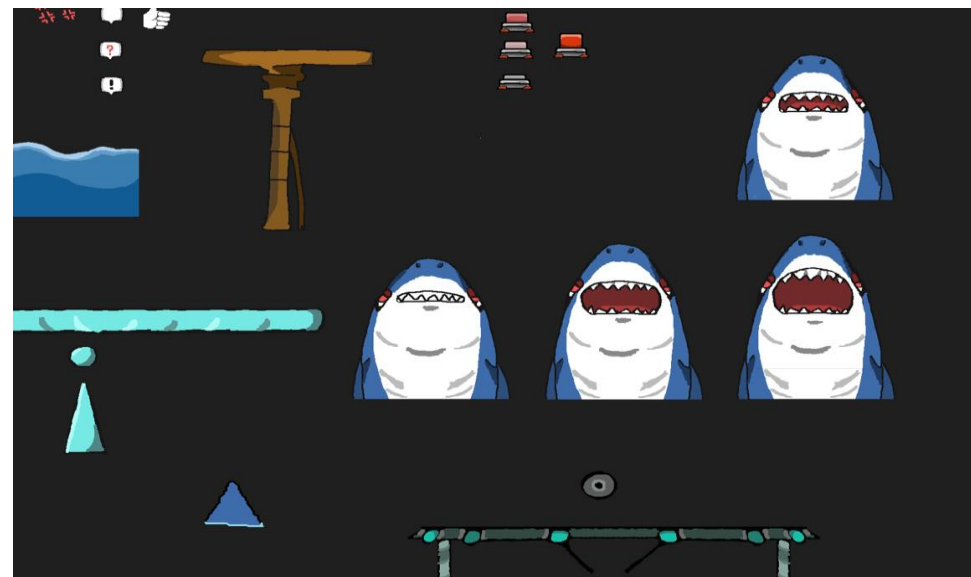
초기구상이기 때문에  
추가 요소가 생기거나 게임 플레이를 통해 다른 종류의 게임도 생겼다.

### III. 개발 과정

#### 그래픽 작업 (12/ 5, 12 / 12)



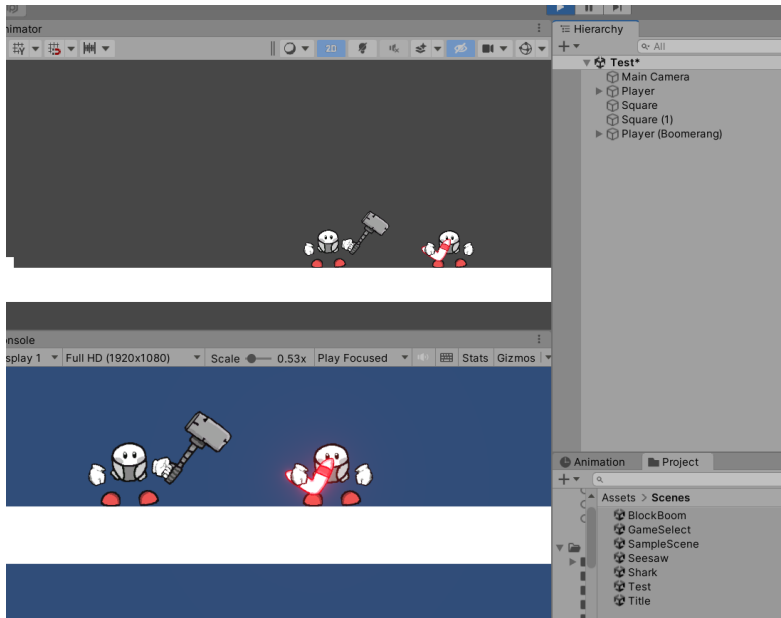
캐릭터 그래픽 작업



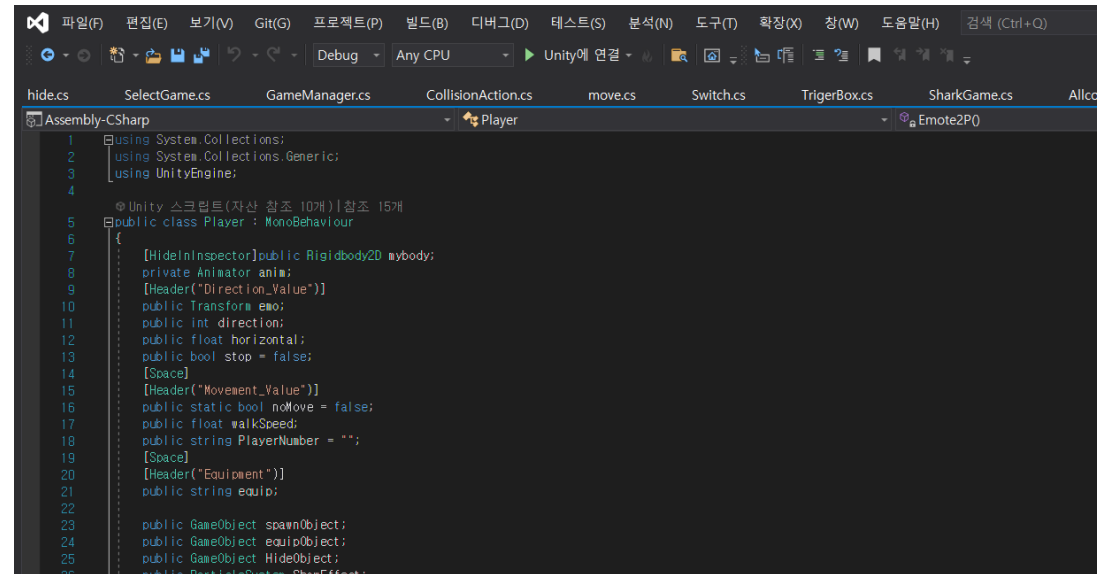
배경 및 오브젝트 그래픽 작업

# III. 개발 과정

게임 구현 (12/11 ~ 12/14)



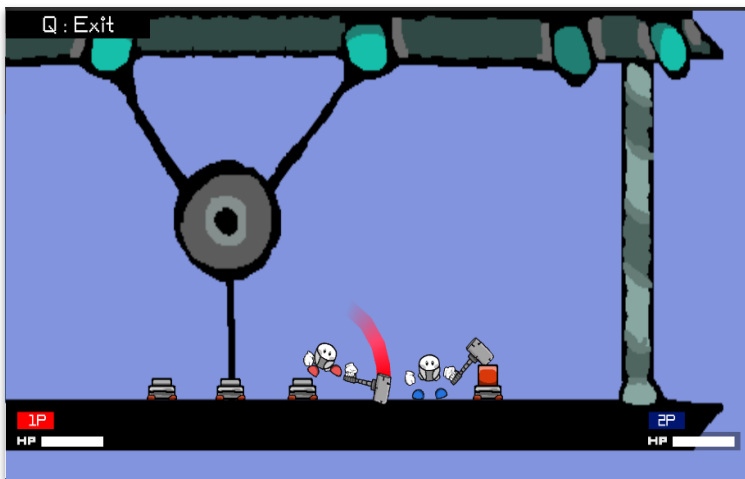
유니티 엔진 내 작업



코딩 작업 ( visual studio ^사용, c#)

### III. 개발 과정

## 게임 검증 및 사운드 탐색 (12/11 ~ 12/14)



플레이를 통한 검증

▶ Rock Smash	0:08	Download
NeoSpica		
▶ War Horn Blast	0:11	Download
jocmusic		
▶ Low impact.wav	0:05	Download
AudioPapkin		
▶ Karate Chop	0:00	Download
ccolbert70Eagles23		
▶ hit something	0:01	Download
TROLlox 78		

무료 음악 및 효과음 공유 사이트 탐색

## IV. 게임 플레이 영상

링크 : [https://youtu.be/\\_PNx1KzDbq4](https://youtu.be/_PNx1KzDbq4)



## V. 게임 제작 후기

### 처음 기획 => 구현 게임 여부

- 처음 기획과 구현된 게임은 일치하지 않았다.

이유 : 게임을 플레이하면서 더 추가하고 싶은 부분이나 미처 생각 못한 부분이 생긴다.

- 이 과정을 통해 나는 기획 내용이 게임 개발 도중 변경이 잦을 수밖에 없다는 걸 깨닫게 되었다.
- (그래서 재활용 가능한 패턴의 프로그래밍이 중요)

## V. 게임 제작 후기

### 어려웠던 점

#### 〈시간〉

- 기한은 충분했으나 다른 기말 프로젝트 작업을 마치고 작업을 시작할 수밖에 없었던 개인적 상황때문에 시간에 쫓기듯 개발했다.

#### 〈1인 개발〉

- 프로젝트 제작 및 검증과 발표 자료 준비 등의 모든 과정을 혼자 해 예상보단 부담됐다.

**END**