

Resistance

Unity 를 이용한 VR FPS 제작

김민우

qkfa0413@naver.com

목차

01

개요

- 1-1. 게임 소개
- 1-2. 플로우 차트

02

시스템 구성

- 2-1. 기본구성 및 메뉴화면
- 2-2. 종료 화면

03

플레이 화면

- 3-1. 연습모드
- 3-2. 플레이 화면

04

피드백 및 Q&A

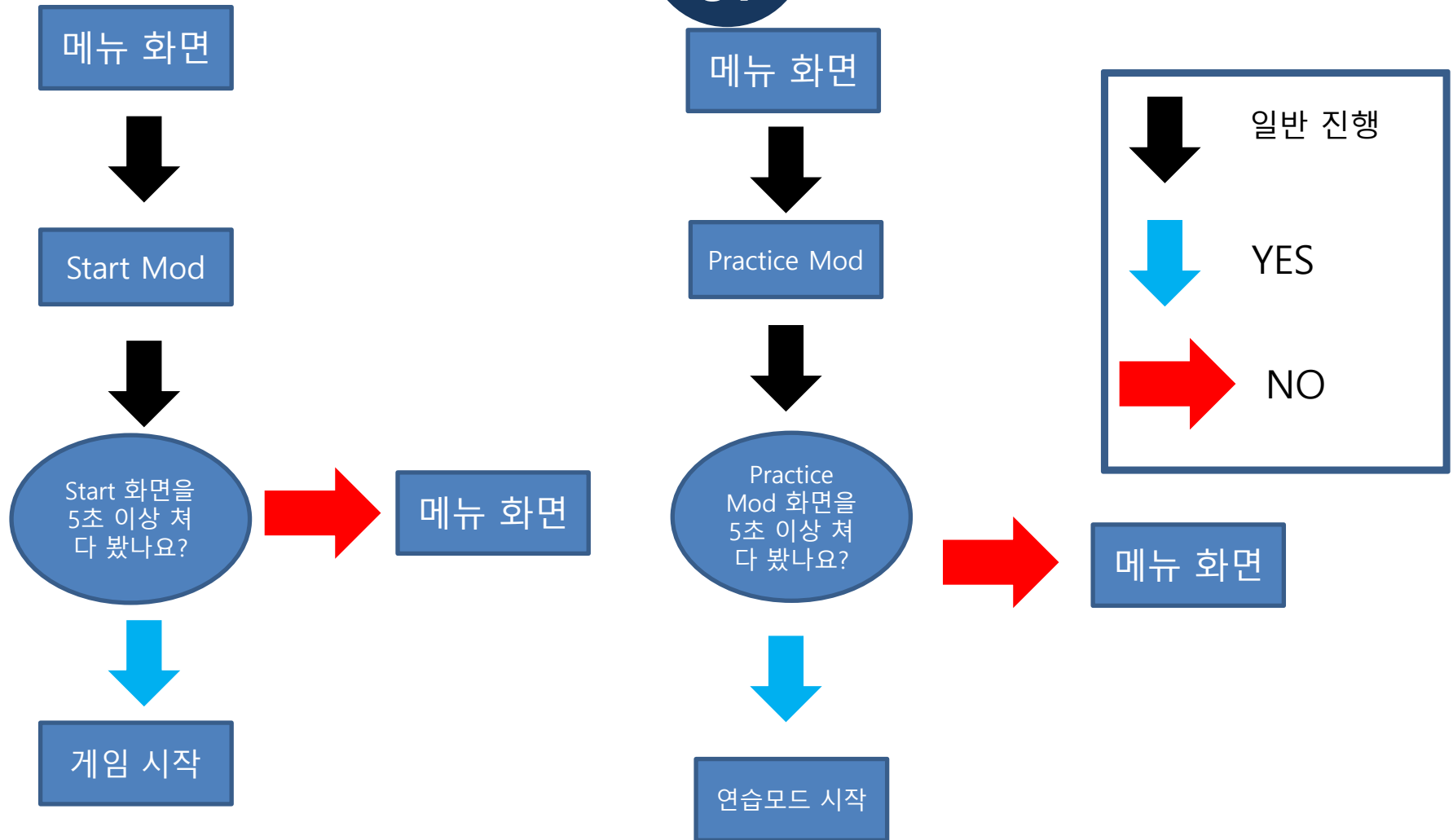
01. 개요

1-1. 게임 소개

1-2. 플로우 차트

Cardboard 용 VR 게임으로 핸드폰 어플을 이용하여
어플을 켜 이후 카드보드 VR 기기를 핸드폰과 연결하고,
카드보드 VR 기기를 이용하여 간단하게 즐길 수 있는
VR FPS 게임 입니다.

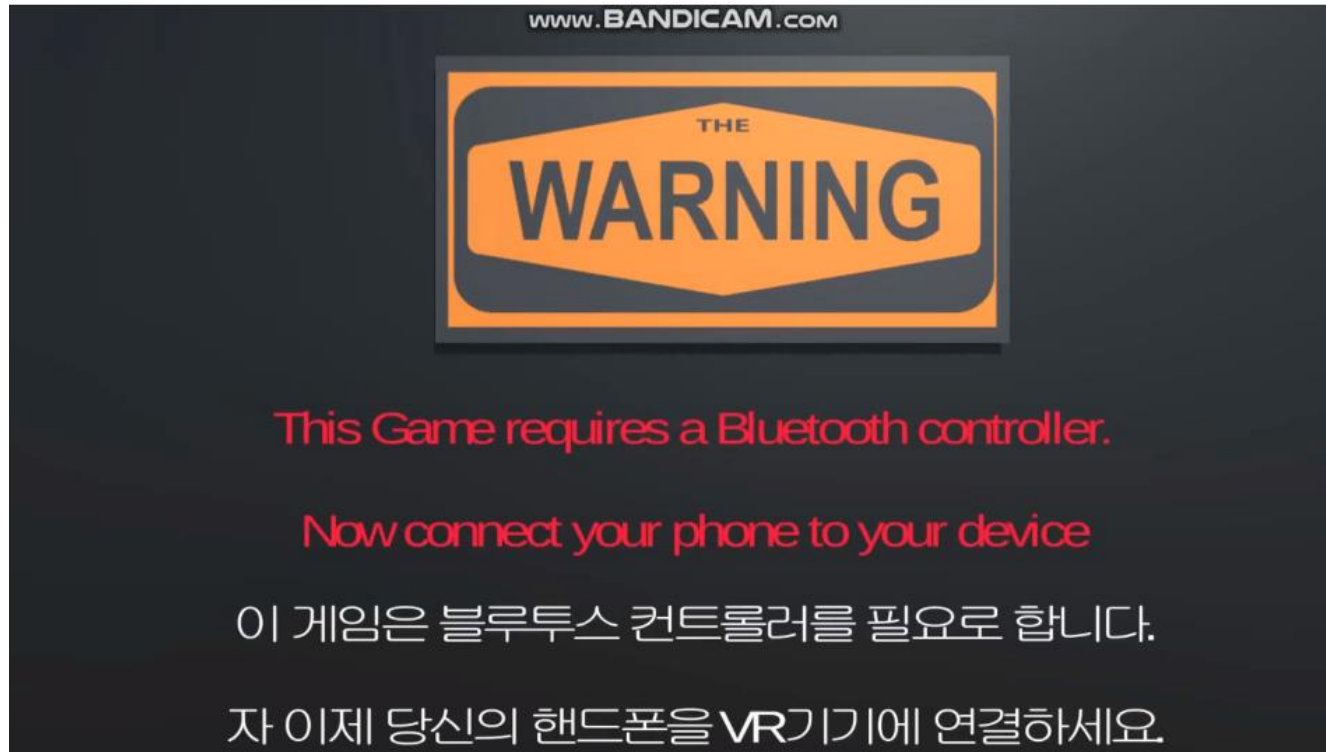
01



02. 시스템 구성

01. 기본 구성 및 메뉴 화면

02. 종료 화면



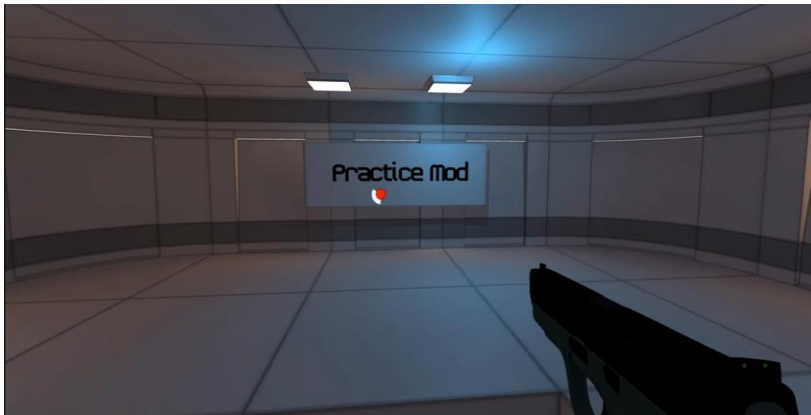
게임 플레이 하기 위해 필요한 VR 기기를
연결할 수 있도록 안내하도록 어플을 클릭 이후 바로
보이도록 만들었습니다.



(게임 이름을 나타내는 공간)



(게임 시작 화면)



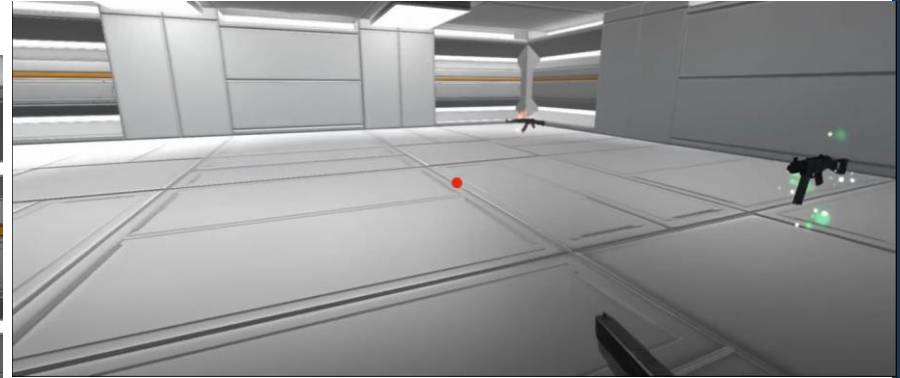
(연습 모드)

빨간색 에임 점이 화면 중앙에 오도록 하고
그 에임이 각각 Practice Mod 와 Start 화면
박스 안에 들어 올 때 에임 주변으로
흰색 게이지가 차며 그 게이지가 다 차면 다음
씬 으로 이동한다.



(게임 스테이지를 나타내는 화면)

스테이지 별로 다음과 같은 화면으로
화면 중앙에 스테이지 이름이 뜨고 몇초 뒤 사라지게 한다.
그리고 그 스테이지 별로 그 스테이지에 맞는
사운드가 나오게 한다.



(게임 무기 교체 화면)

시작은 권총을 들고 시작하고 뒤에 총을 깔아 두고
근처에 가면 총 교체 소리가 나며 총이 교체가 됩니다.
각 총 별로 연사속도와 소리가 다르며
연습모드에서 미리 쏘볼 수 있다.



(게임 마지막 보스 클리어 후 나오는 화면)

게임을 마지막 보스 까지 깰 경우 다음화면이 뜨며 일정 시간이 지난 후 메뉴 화면으로 이동합니다.

03. 시스템 구성

01. 연습모드

02. 플레이 화면

3-1. 연습모드

03



연습모드에 들어가면 다음과 같이 총 오브젝트가 보이고
총 왼쪽에 총에 관련된 내용설명이 있고
총에 가까이 붙으면 총을 먹을 수 있게 되며 실제로 쏠 수 있다.



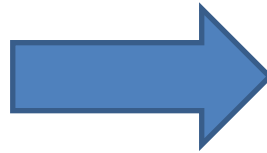
적이 총을 맞으면 맞은 곳을 기점으로 이펙트가 나오며
적이 일정 데미지 이상을 입은 경우 모션을 통해 바닥에 눕고 사라진다.



04.

피드백

04

**Before****After**

몬스터가 일렬로 오는 것 (리스폰이 한 곳) 이라 리스폰 구역을 여러 곳으로 두어 랜덤하게 생성되도록 변경

**THANK
YOU**

김민우
qkfa0413@naver.com