

[Resistance]

유니티를 이용한 VR FPS 제작

김민우





1

기획 내용

2

컨텐츠 소개

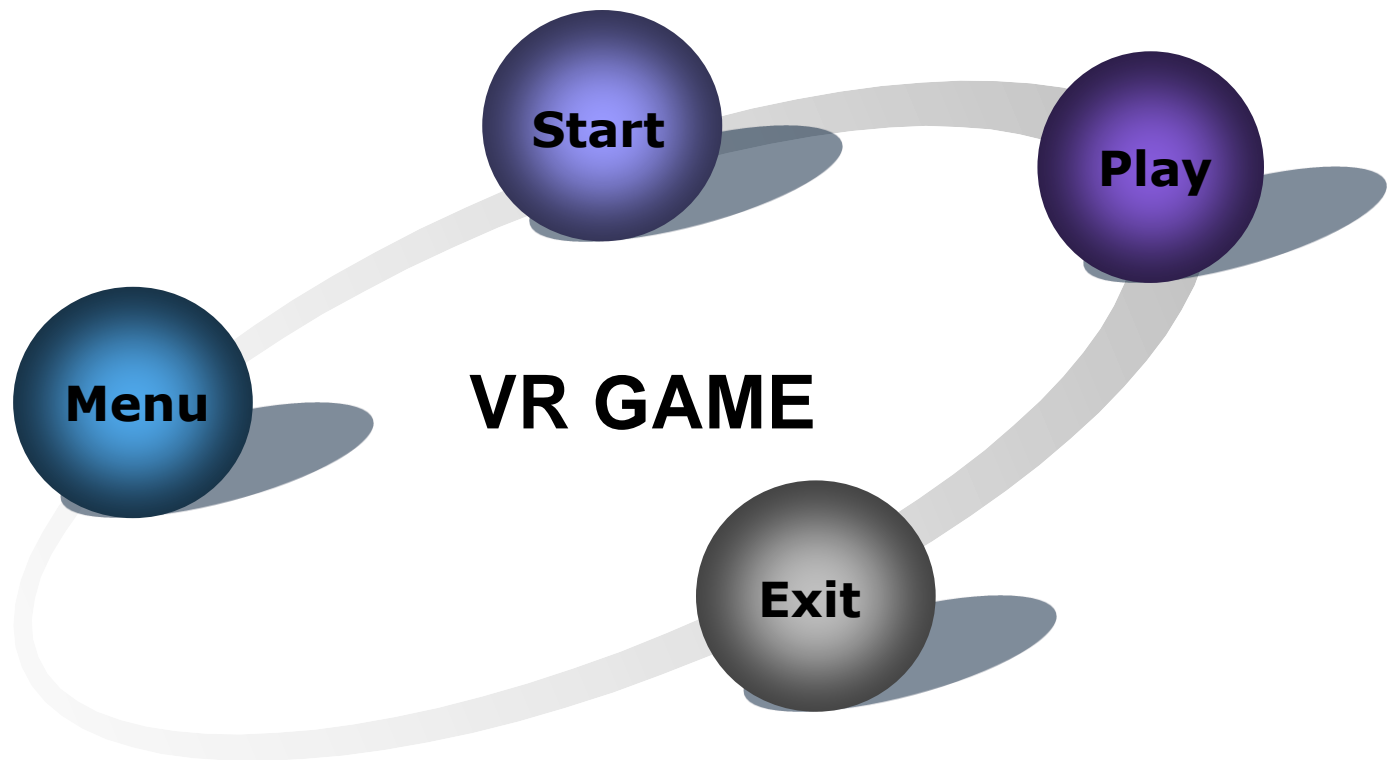
3

플레이 화면

4

피드백 및 Q&A

1. 기획 내용



www.BANDICAM.com



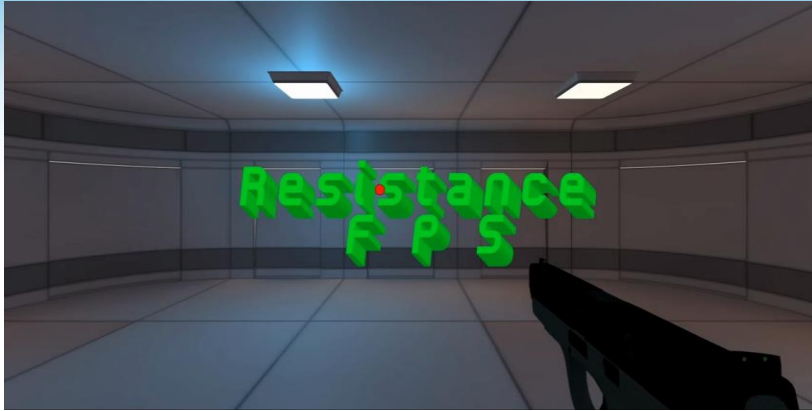
This Game requires a Bluetooth controller.

Now connect your phone to your device

이 게임은 블루투스 컨트롤러를 필요로 합니다.

자 이제 당신의 핸드폰을 VR기기에 연결하세요.

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

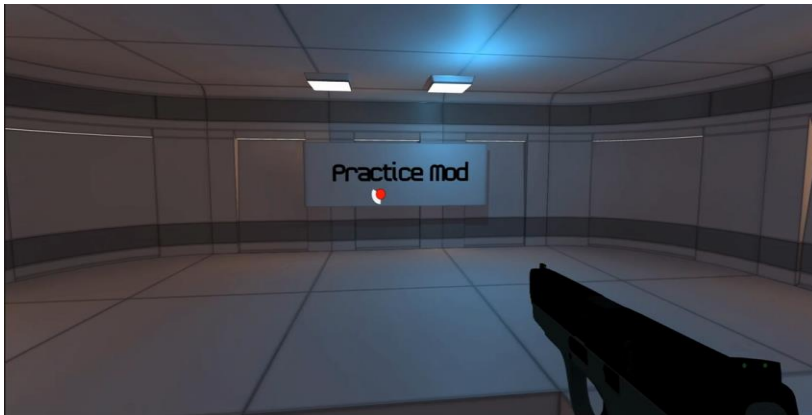


❖ 게임 시작화면

Practice Mod (연습모드)

Start (게임 시작하기)

원하는 메뉴를 쳐다볼 경우
일정시간이 지나면
그 메뉴로 이동합니다.





- ❖ 스테이지마다 각 방의 이름이 뜨도록 만들었습니다.
- ❖ 스테이지를 넘어갈때마다 음악 등장
- ❖ 각 방마다 다시 총을 선택하여 교체할 수 있도록 바닥에 무기를 깔아 놓고 선택할 수 있도록 한다.
- ❖ 적캐릭터가 방마다 출현하고 다음 방으로 넘어갈수록 더욱 강한 캐릭터들이 등장합니다.



게임을 마지막 보스 까지
깎을 경우 다음화면이 뜨며

잠시후 메뉴 화면으로
이동합니다.

2. 컨텐츠 소개

Contents

AIM 과 AIM 게이지

- 커서 이미지(CursorGageImage)와 카메라 중앙지점을 저장하는 Vector3 변수(ScreenCenter) 커서게이지를 증가시키기 위한 변수(GageTimer) 를 선언한 후 카메라 중앙지점을 저장하는 Vector3 변수에 카메라 높이 픽셀과 넓이픽셀의 1/2을 저장하고 (카메라중앙)
- 그 카메라 중앙좌표에 Raycast를 생성하고, 레이캐스트의 충돌좌표를 받아 충돌상태를 확인한후 그 충돌 대상의 태그가 "BOX" 일 경우 커서게이지 이미지의 Fillamount 값은 GageTimer 값과 같게 하고 GageTimer 를 5초동안 GageTimer 를 1로 증가시킵니다. GageTimer 가 1이 될경우 씬이 넘어가고 충돌 대상의 태그가 "BOX" 가 아닐경우 GageTimer 을 0으로 하는 식으로 구현했습니다.

바닥에 떨어진 무기 교체

- 총들을 메인카메라 자식으로 두고 위치를 잡아둔다음 Void Start 부분에 권총을 제외한 총 오브젝트를 비활성화 시킨후
- OnTriggerEnter 함수를 이용하여 Collider가 Player태그를 가지고있는 오브젝트와 충돌이 있을경우 Myweapon 오브젝트에 올려놓은 총을 제외한 다른 총들을 비활성화 시키는 방식으로 총 교체를 구현하였습니다. 다른 총들에도 같은 스크립트를 씌워 오브젝트만 다르게 하기위해 Public 으로 변수선언을 하였습니다.

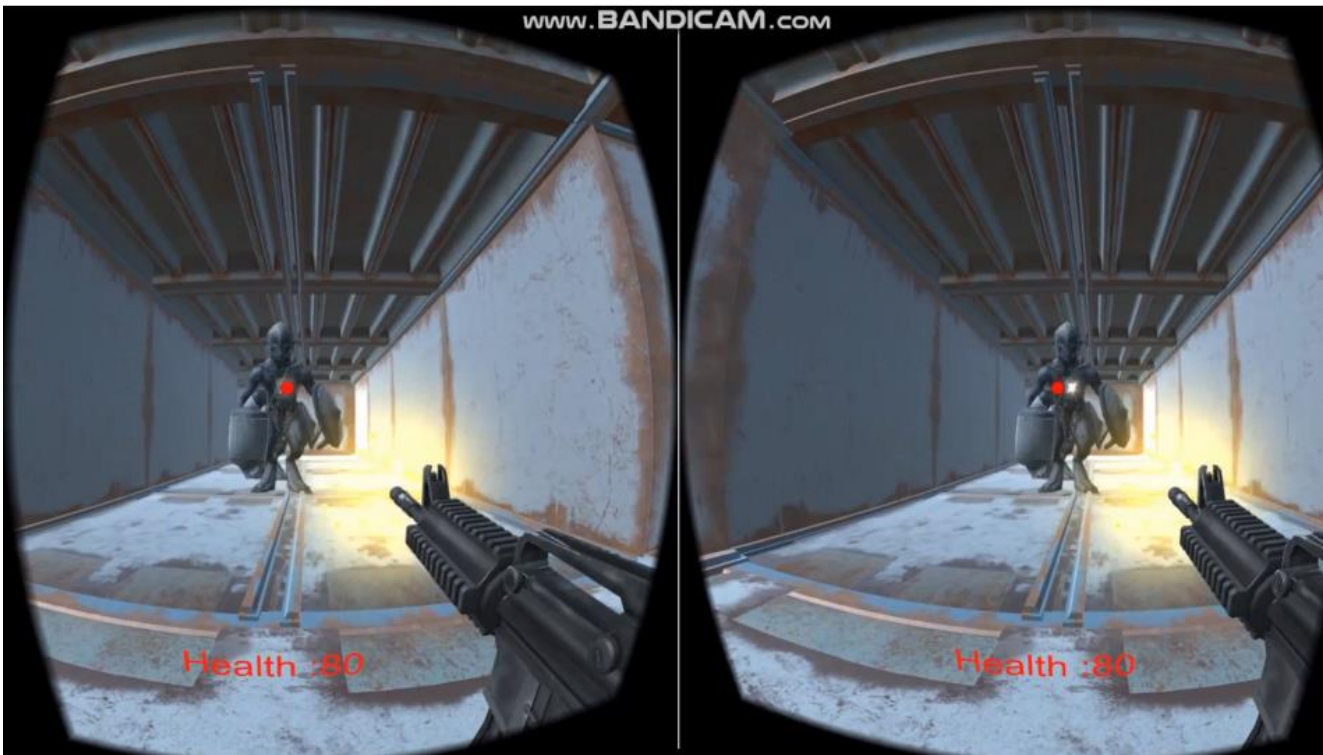
3. 플레이 화면

유튜브 링크 (전체화면용)

유튜브 링크 (VR 용)

소리 키우고 확인

4. 피드백 및 Q&A



- ❖ 몬스터가 일렬로 오는 것
(리스폰 지역이 한곳)
- ❖ 체력바를 만드는것이 좋겠다 라는 피드백을 받아서 수정

4. 피드백 및 Q&A

※ AFTER



❖ 리스폰 포인트를
다양하게 두어 일렬
로 오는것 방지

A composite image featuring a window frame in the foreground. Through the window, a bright blue sky with wispy clouds and a single white paper airplane flying towards the upper left is visible. Below the horizon line, a vibrant green field stretches across the frame, with a single tree on the right side. The overall scene is bright and optimistic.

Thank You !