

캡스톤 17 조 제안서

저희는 초안에 3D, 멀티플레이어, 공포 기능이 합쳐진 게임을 구상했습니다.

기본적으로 **유니티 3D 엔진**을 이용하여 개발을 하게 될 것입니다. 멀티플레이어 또한 유니티 오픈소스를 사용할 예정입니다.

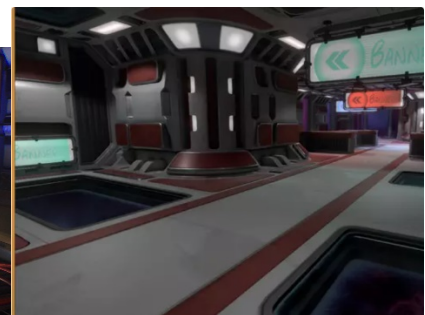
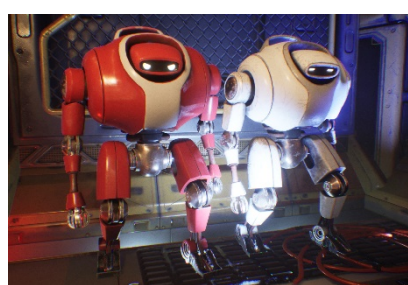
초안으로는 3-4 명의 **플레이어**가 **적(AI)**에 맞서 협동하고 수단을 찾아 탈출하는 게임을 구상하고 있는데



Dead by Daylight 와 같은 게임 방향성을 뒀 것 같습니다.

차별화되는 요소라면 적이 AI 라는 점, 탈출 수단을 찾는 과정에서 어몽어스와 같은 미니게임을 하는 것 등이 있습니다.

그리고 유니티 에셋을 찾고 의견을 수렴해본 결과



사이버펑크 세계관에 우주선에서 작은 로봇(플레이어)들이 큰 로봇(적, AI)에게서 도망치는 식의 스토리가 될 것 같습니다.

아직 게임의 세부적인 룰을 정한 상태는 아니지만 회의를 통해 결정할 예정입니다.

저희 조원은 총 5 명이고

역할을

UI, 플레이어, 맵, 적(AI), 멀티 총 5 개로 나누고 분담해서 진행하고 있습니다.

세부적인 일정은 정해지지 않았지만 적어도 2 월중에는 모든 기획이 끝날 것으로 예상하고 있습니다.

5 명다 이전에 유니티 개발 경험이 있긴 하지만 각자 맡아서 해야 할 일이 많아 보이는 것이 사실입니다. 애니메이션 리깅 작업과 같은 저희가 경험해 보지 못한 기술도 필요할 것으로 보이고요.

그래도 조원 모두가 최선을 다하고 체계적으로 목표를 수행해 나가면 충분히 실현 가능할 것으로 보입니다.

유니티 멀티플레이어 오픈소스 :

<https://mirror-networking.com/>

맵 에셋 :

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/sci-fi/modular-sci-fi-residential-sector-a-108628>

UI 에셋:

<https://assetstore.unity.com/packages/tools/gui/shift-complete-sci-fi-ui-157943>

플레이어 에셋:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/chibi-characters-87715>

적 에셋:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/robots/brute-robot-173508>