

최종 발표

162386

MALIFE

# unity3D

- Unity3D는 3차원 비디오 게임, 건축 가상화, 실시간 3차원 애니메이션과 같은 장르의 인터랙티브 콘텐츠를 쉽게 만들 수 있는 유니티테크놀로지 개발 도구로 개발된 통합형 게임 개발 도구로 전면 통합된 전문 게임 엔진이다.

# 주제: Unity이용하여 3인칭 사격 게임 개발

- 지금 게임 시장에 있는 사격 게임은 거의 다 현실적인 스타일이다.
- 어린애에게는 어울리지 않는다.
- 어린애들을 위한 사격 게임 개발

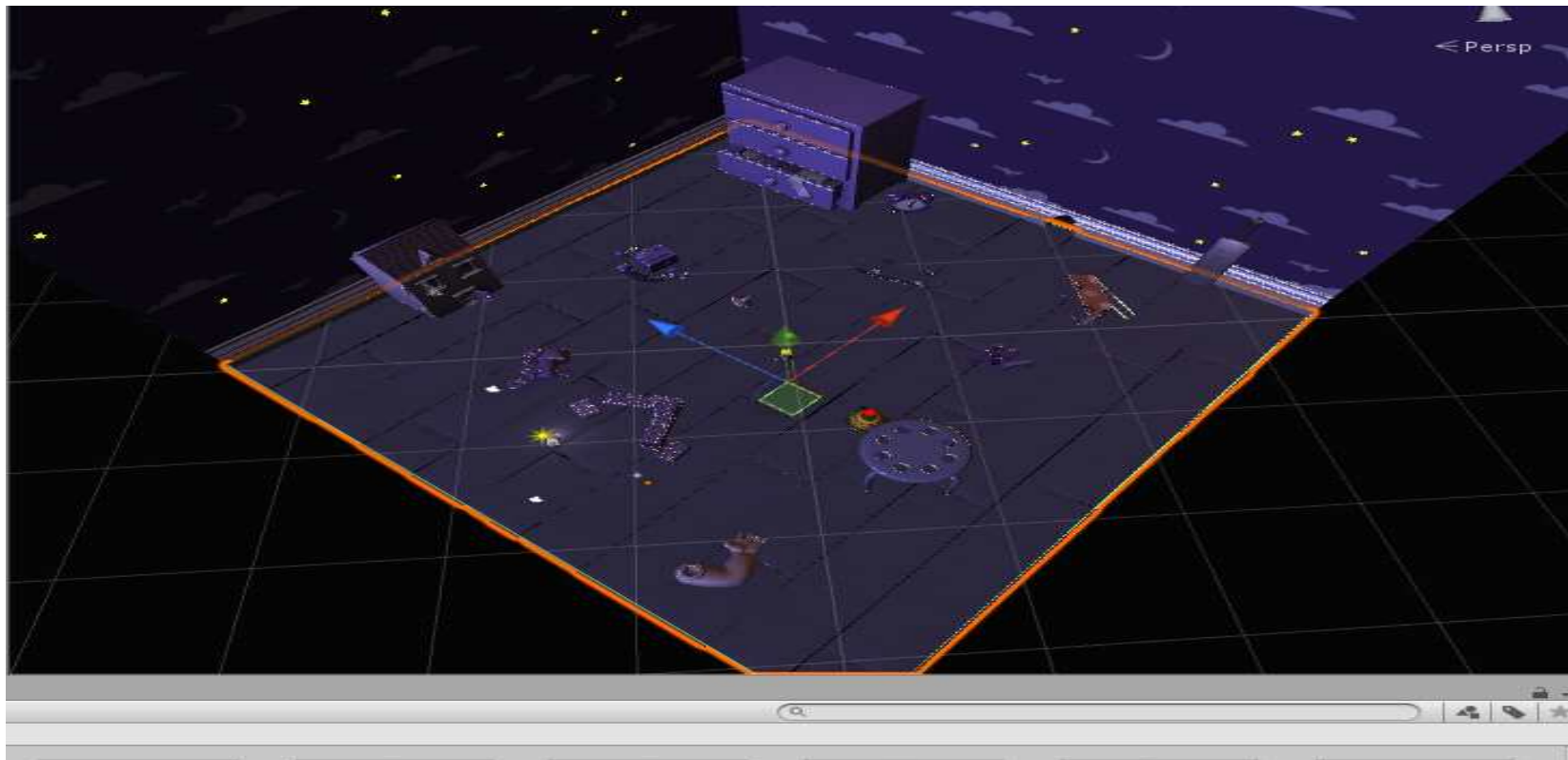
# 게임 모형


- 게임에 사용되는 게임 모델은



# 게임 장면

- 게임 장면도 이런 비현실 스타일 맞춰서 만들었다





```
//攻击冷却计时器
private float normalAttackColdTimer;
private float specialAttackColdTimer;

//唤醒
0 个引用
void Awake()...

//当该脚本组件可用时
0 个引用
void OnEnable()...

// Use this for initialization
0 个引用
void Start()...

// Update is called once per frame
0 个引用
void Update()...

//物理帧更新
0 个引用
void FixedUpdate()...

//当该脚本组件不可用时
0 个引用
void OnDisable()...

//方法, 玩家移动
1 个引用
private void PlayerMove()...

//方法, 玩家旋转
1 个引用
private void PlayerRotate()...

//方法, 玩家普通攻击
1 个引用
private void PlayerNormalAttack()...

//方法, 停止普通攻击
2 个引用
private void StopNormalAttack()...

//方法, 玩家特殊攻击
1 个引用
private void PlayerSpecialAttack()...

//方法, 停止特殊攻击
2 个引用
private void StopSpecialAttack()...

//方法, 受到伤害
1 个引用
public void TakeDamage(int damageValue)...
```

- PlayerMove() 이동
- PlayerRotate() 회전
- PlayerNormalAttack() 보통공격
- PlayerSpecialAttack() 특수 공격
- TakeDamage(int damageValue) 피해 받음

# 특징

- 보통 사격 효과는 총구에서 총알을 실례화하는 방식으로 만든다.
- 저는 맞혀서 총구에서 방사선 생성하고 스크립트로 방사선의 위치,색깔등을 제어하는 방식으로 만들었다
- 메모리 절약

시연 영상