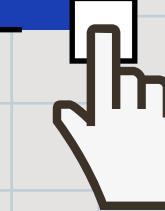




Term Project Presentation



Group6



팀 소개

프로젝트 개요

프로젝트 배경 및 목표

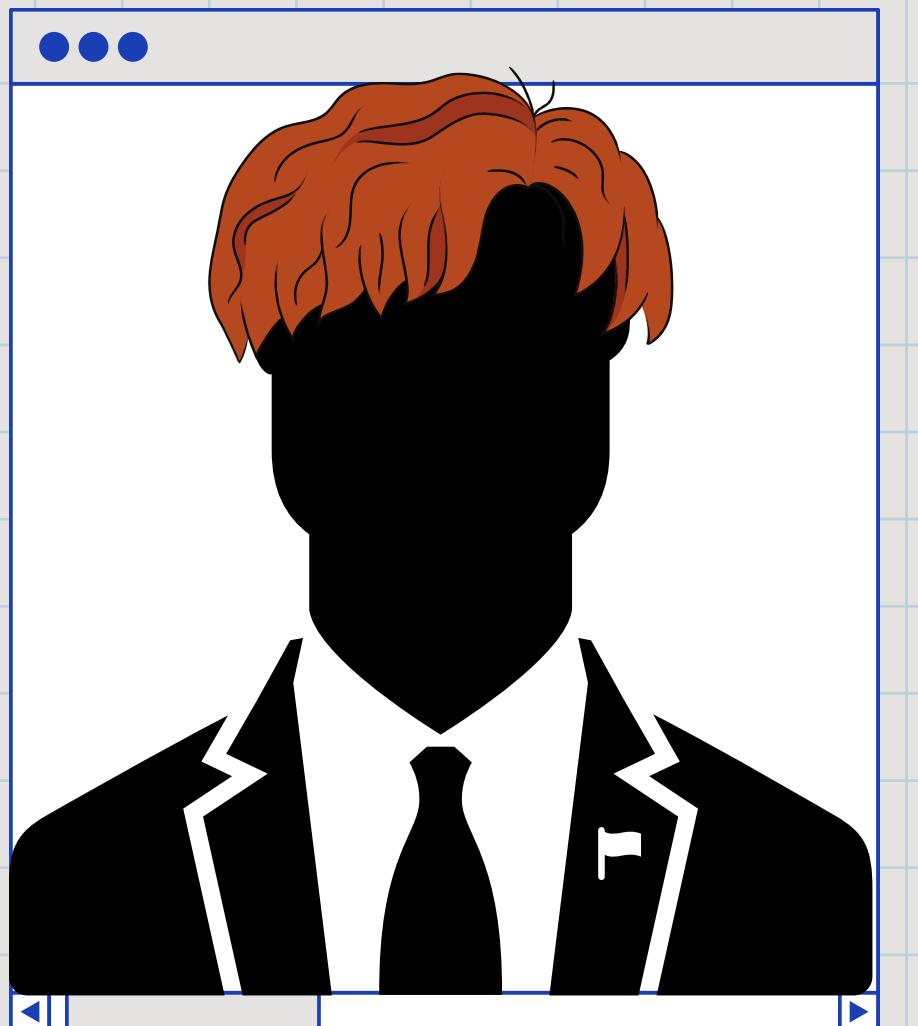
디자인 및 플레이 방식

기술적 구현

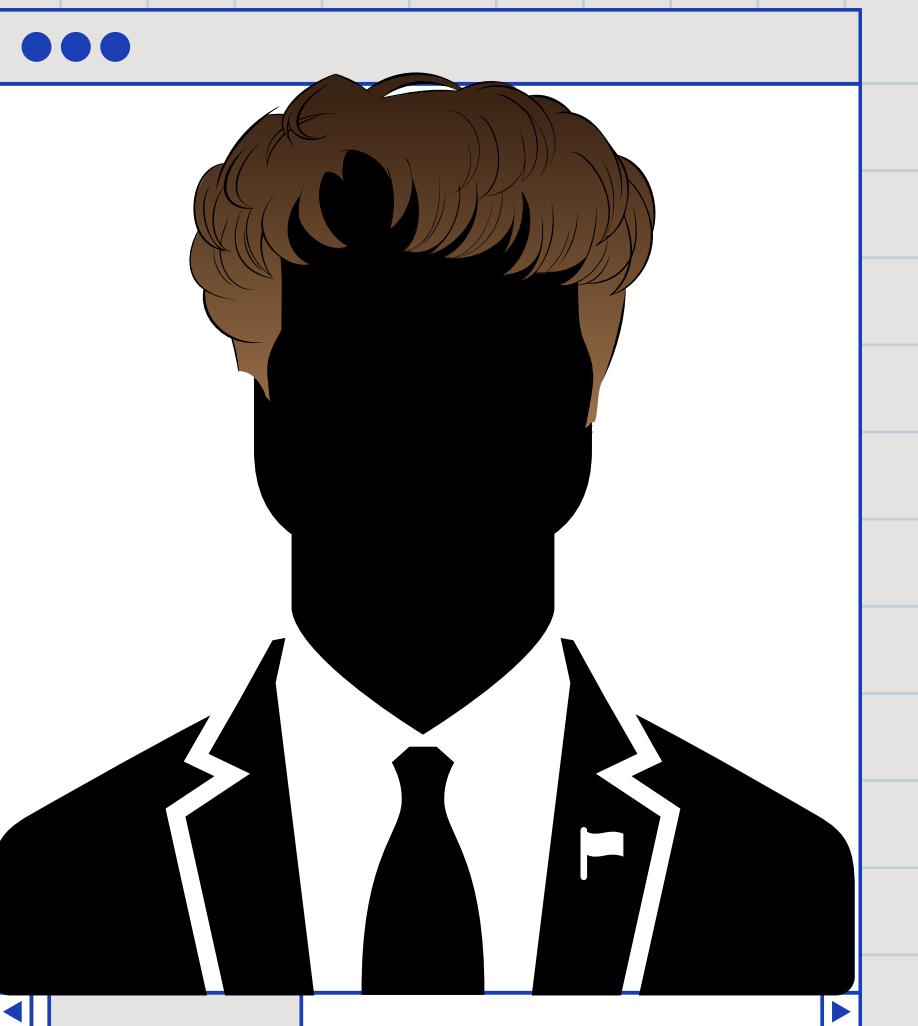
프로젝트 관리 및 결과

Group 6

팀 소개



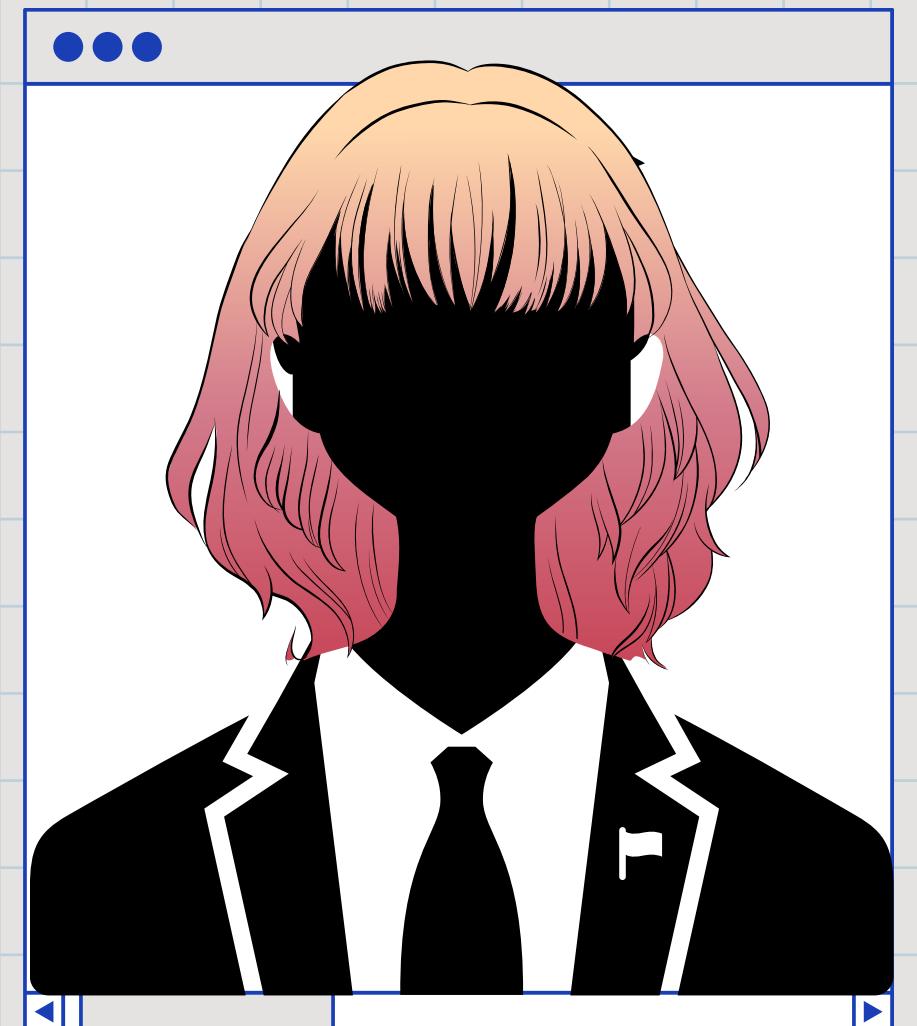
김준원



유위창



이세민



이온

팀 소개

프로젝트 개요

프로젝트 배경 및 목표

플레이 방식

기술적 구현 및 전략

프로젝트 관리 및 결과

프로젝트 개요

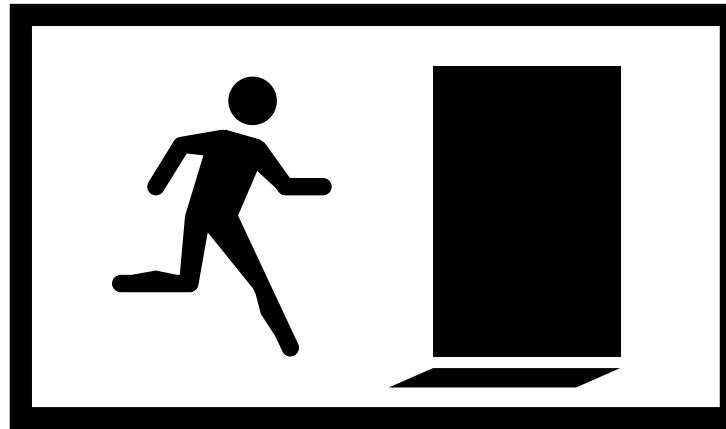
프로젝트명 : 야자 째기
장르: 액션·전략 샌드박스



[한 줄 콘셉트]

"연필은 창이 되고, 지우개는 폭탄이 된다.

교실 속 미니어처 전투"



콘셉트 비교 및 선택 근거

• 후보 요약

게임 종류	게임 내용	리스크
생존 게임	수분·산소 등 생존 관리 + 협동/경쟁	범위, 시스템 복잡도 ↑
시그널 게임	과거-현재 2인 통신 퍼즐	네트워킹·레벨디자인 난이도 높음
퍼즐 컴퍼니	공장형 퍼즐	레벨 제작량↑, 퍼즐 콘텐츠 소요 큼
물고기 레벨업	3D 먹이사슬 성장	광활한 바다 연출·AI 필요

미니어처 전장



제한된 스테이지로 현실적인 개발 범위 마련
학용품 무기화 등 구체적이고 명확한 콘셉트

팀 소개

프로젝트 개요

프로젝트 배경 및 목표

플레이 방식

기술적 구현 및 전략

프로젝트 관리 및 결과

목표

**제약사항: 짧은 기간 내 플레이 가능한 데모 제작 및
무료 에셋 중심으로 빠른 구현 필요**

- **목표:**

- 5분 내 핵심 루프 전달 가능한 MVP
- 외부 테스터 3인 이상 피드백 확보
- 버그 없이 3 라운드 연속 플레이 가능

타깃

캐주얼 액션과 피지컬 상호작용을 선호하는 라이트 게이머

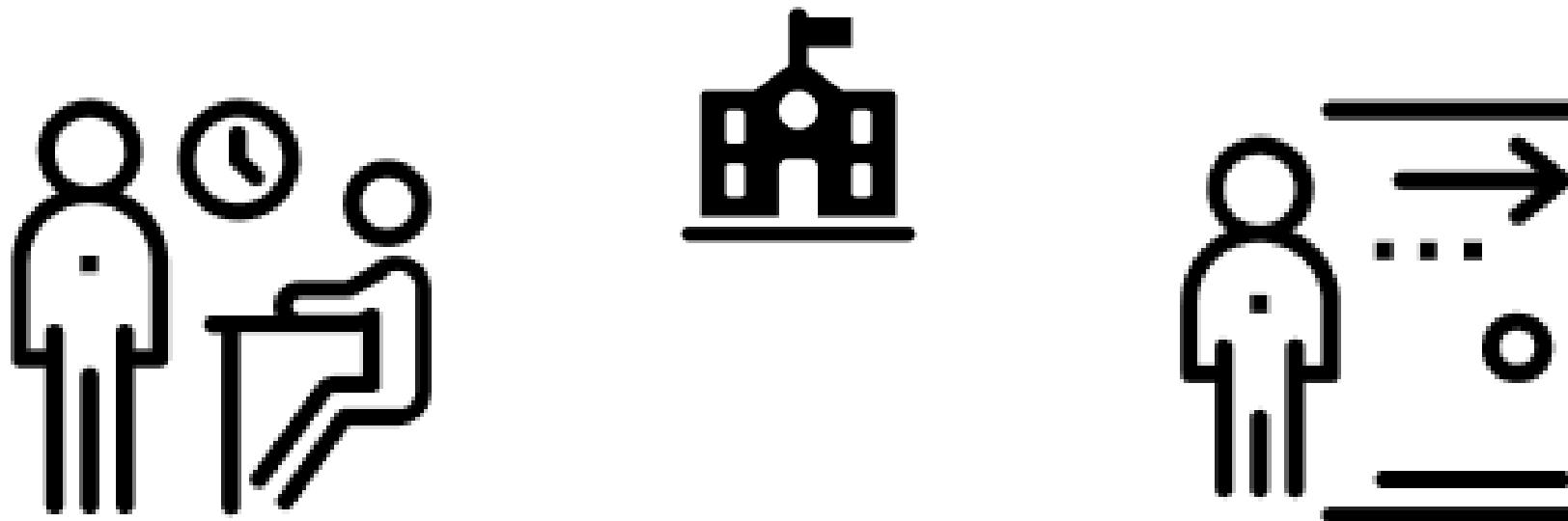
[핵심 니즈]

- 즉시 이해 가능한 게임
- 사회적 재미
- 짧은 세션
- 친숙한 배경
- 적당한 긴장감



스토리·세계관

- 배경: 50년 전통 삼엄한 명문고의 야간 자율학습 시간
- 목표: 순찰하는 선생님의 감시를 피해 미션을 수행하며,
학교 탈출하기 ('야자 째기')



팀 소개

프로젝트 개요

프로젝트 배경 및 목표

플레이 방식

기술적 구현 및 전략

프로젝트 관리 및 결과

플레이 방식

- 맵의 물리적 크기를 넓히는 대신, 플레이어의 크기를 축소
- 상대적 공간 크기 확대(하나의 교실 맵) → 3D 구현

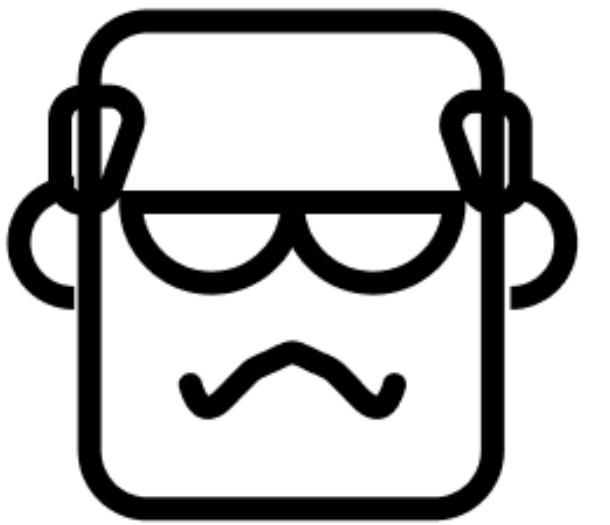


맵(교실)/엄폐물(책상 등)/선생님: 크기 축소 x
아이템/무기/플레이어/드론 및 rc 카 :크기 축소 o

제한된 개발 범위 내에서 플레이 공간을 극대화하고,
게임의 핵심 콘셉트인 '미니어처 전투'를 강화하는
핵심적인 레벨 디자인 구축

플레이 방식

- 총 3 라운드 진행(라운드별 적 스탯 상승)



선생님 : 최종 보스

최종 라운드에서만 공격 가능



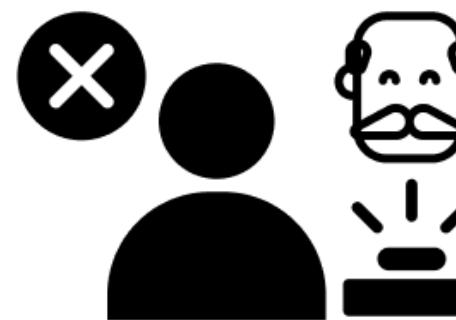
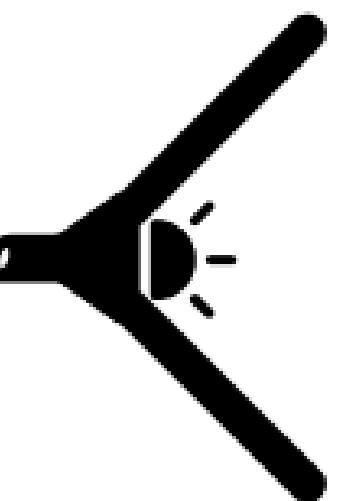
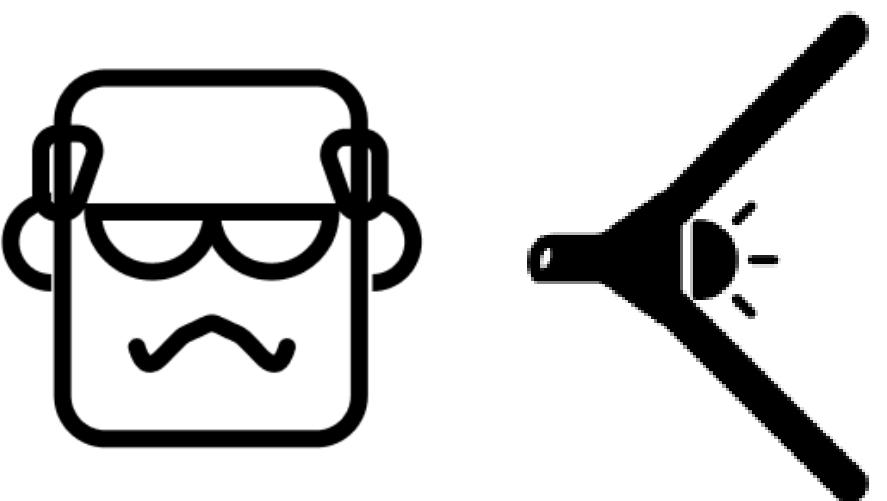
드론 및 rc 카: 기본 몸

라운드 상관 없이 공격 가능

처치 후 부품 획득

플레이 방식

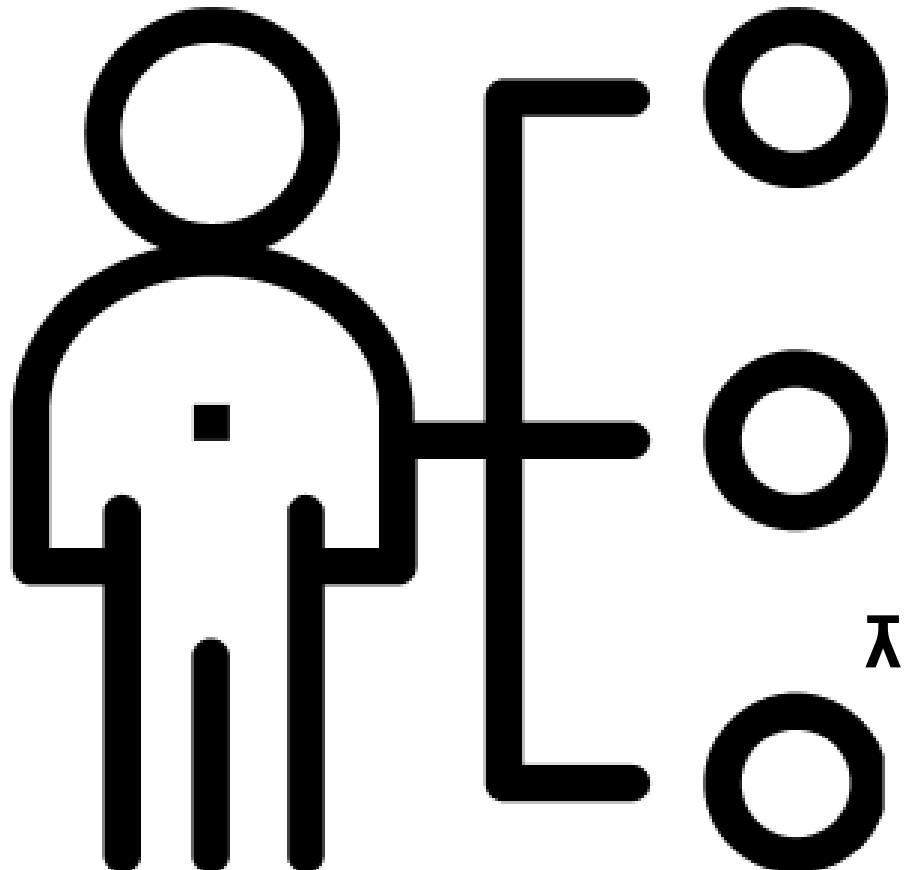
- 핵심 위협 (스텔스 요소): 선생님의 손전등 시야각에 발각 시
소음계 및 속도 상승, 달으면 게임오버



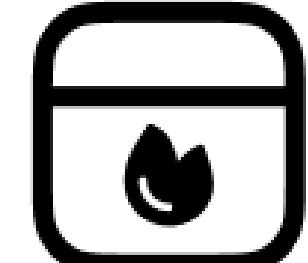
책상, 사물함 등 은신 가능

플레이 방식

공격용 아이템



연필장-근거리

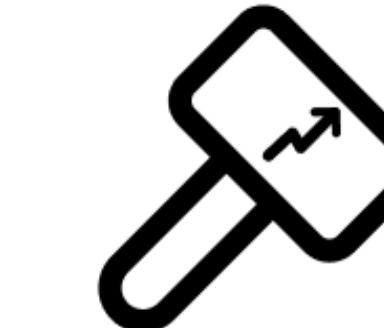
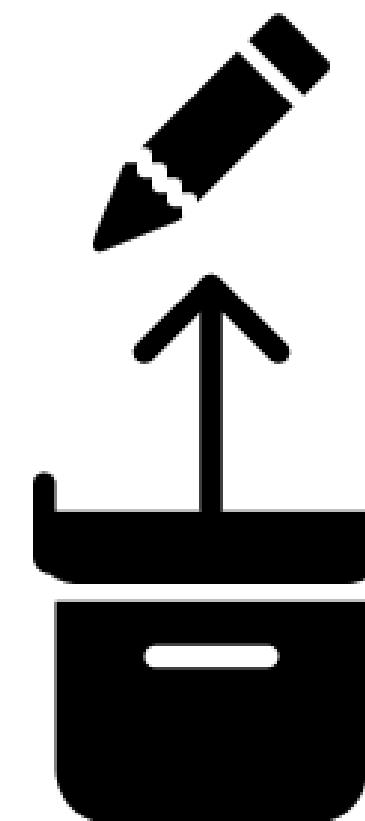


지우개폭탄-근/원거리



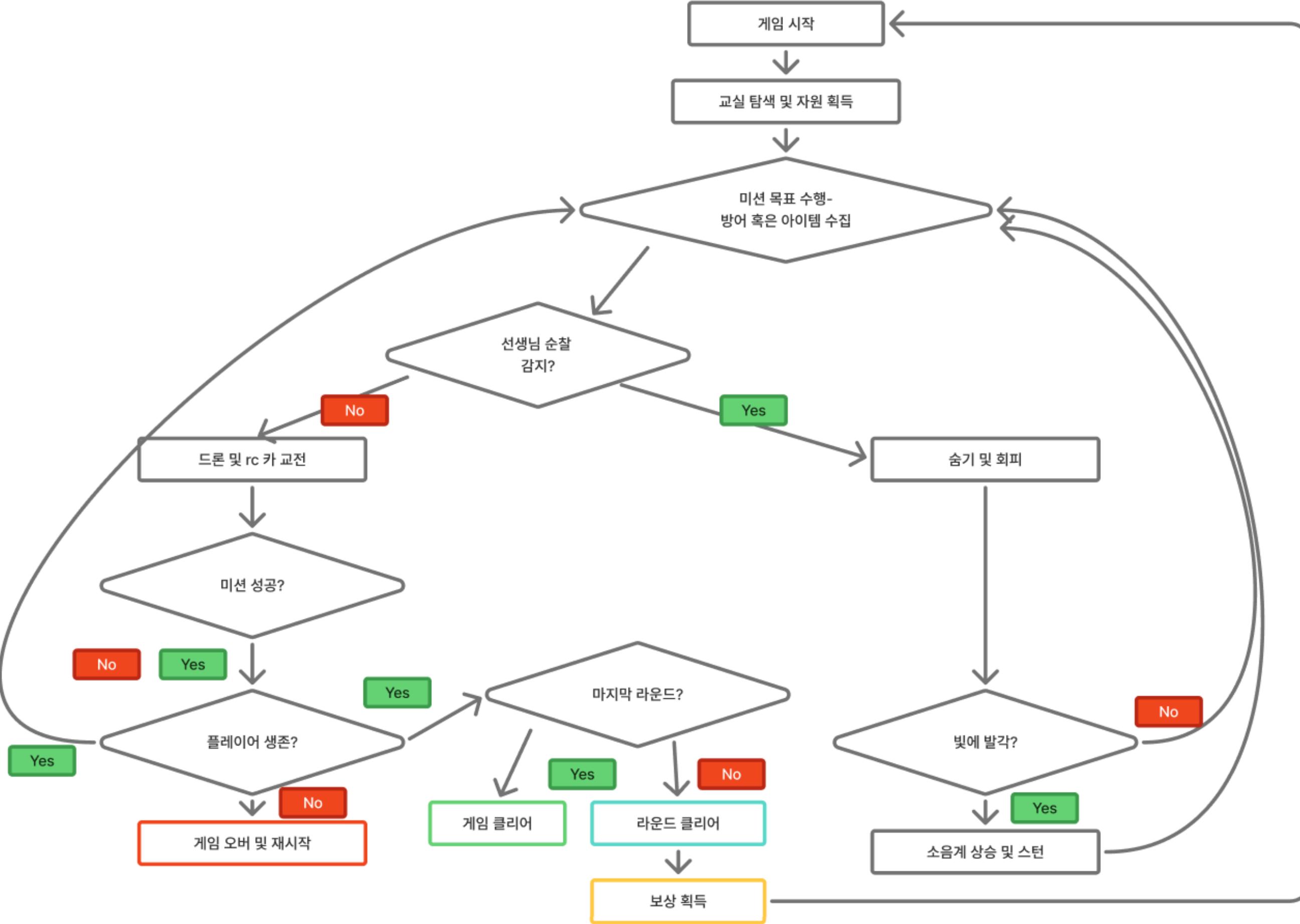
고무줄 슬링- 원거리

무기 강화 시스템



교실 탐색 → 획득

코어 게임 루프



게임 구성 요소



팀 소개

프로젝트 개요

프로젝트 배경 및 목표

플레이 방식

기술적 구현 및 전략

프로젝트 관리 및 결과

기술 스택·구조

구분	기술명	버전/사양	주요 역할 및 선정 이유
게임 엔진	Unity Engine	2022.3.x LTS	안정성, 방대한 레퍼런스, Asset Store를 통한 빠른 프로토타이핑
프로그래밍 언어	C#	.NET Standard 2.1	Unity의 공식 언어, 객체 지향 프로그래밍
3D 모델링	Blender	3.x 이상	무료 DCC 툴, 로우폴리 모델링 및 리깅에 적합
버전 관리	Git & GitHub	-	협업을 위한 필수 시스템, 브랜치 전략(Git-flow) 도입
입력 시스템	New Input System	Unity Package	키보드, 게임패드 등 다양한 입력장치 지원, 입력과 로직 분리

프로젝트 폴더

```
Assets/
  └── _Project/
      ├── _Scenes/          # 게임 씬 (MainMenu, InGame, etc.)
      ├── _Scripts/
          ├── Core/          # 게임 매니저 등 핵심 시스템
          ├── Gameplay/       # 플레이어, 적, 무기 등 게임 로직
          ├── UI/             # UI 제어 스크립트
          └── Data/            # ScriptableObject 정의 등
      └── _Prefabs/
          ├── Player/
          ├── Enemies/
          ├── Weapons/
          └── Environment/
              └── ScriptableObjects/ # 게임 데이터 에셋
                  ├── WeaponData/
                  └── EnemyData/
          └── Art/             # 아트 리소스 (모델, 텍스처)
          └── Audio/           # 사운드 리소스 (BGM, SFX)
          └── Animations/     # 애니메이션 컨트롤러 및 클립
      └── ThirdParty/       # 외부 에셋 및 라이브러리
```



아트·오디오 방향

- **스타일:** 로우폴리, 따뜻한 야간 조명,
명암 대비로 가시성 확보
- **UI:** 미니멀, 큰 아이콘, 컬러 피드백 3단계
- **오디오:** 피드백 중심 SFX 5종, BGM 1트랙,
경보 SFX 1종

에셋 전략(무료 우선)

- 소스
- Unity Asset Store 무료 카테고리
- Kenney.nl, Quaternius, Poly Pizza, Mixamo
- 필요 목록
- 캐릭터 리깅, 책상/의자/칠판, 문구류 프롭, UI 아이콘, SFX·BGM
- 라이선스 주의: 상업 사용 가능 여부·크레딧 요구 확인, 제3자 리디스트리뷰션 금지

팀 소개

프로젝트 개요

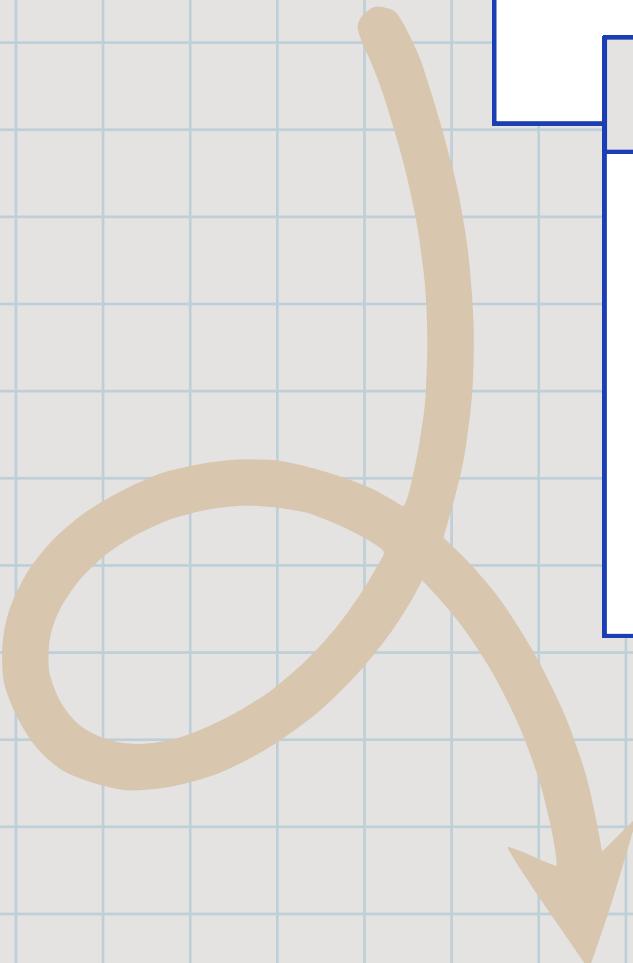
프로젝트 배경 및 목표

플레이 방식

기술적 구현 및 전략

프로젝트 관리 및 결과

제작 일정



- 1
이동·카메라·상호작용, 1루 그레이박스
- 2
무기 3종 완성, 적 2종, UI·튜토리얼, 에셋 치환 1차
- 3
밸런싱, 성능·버그 픽스, 발표 빌드, 리허설 2회

기능 우선순위

1주차

우선순위

작업

노트

1

플레이어 이동 시스템

기본 이동, 점프, 대시

2

카메라 시스템

3인칭 추적 카메라

3

기본 상호작용

E키 상호작용, 아이템 픽업

4

1룸 레벨 구성

그레이박스 교실 환경

기능 우선순위

2주차

우선순위	작업	노트
1	무기 시스템	연필 창 → 고무줄 슬링 → 지우개 폭 탄 순서
2	선생님 생성	패트롤 이동, 원뿔광 시스템
3	기본 적 생성	RC카, 드론 중 1종 우선
4	UI 시스템	체력, 무기 상태 표시

기능 우선순위

3주차

우선순위

작업

노트

1

게임 매니저

라운드 시스템, 승리/패배 조건

2

아트 및 사운드 시스템

SFX, BGM 통합

3

튜토리얼

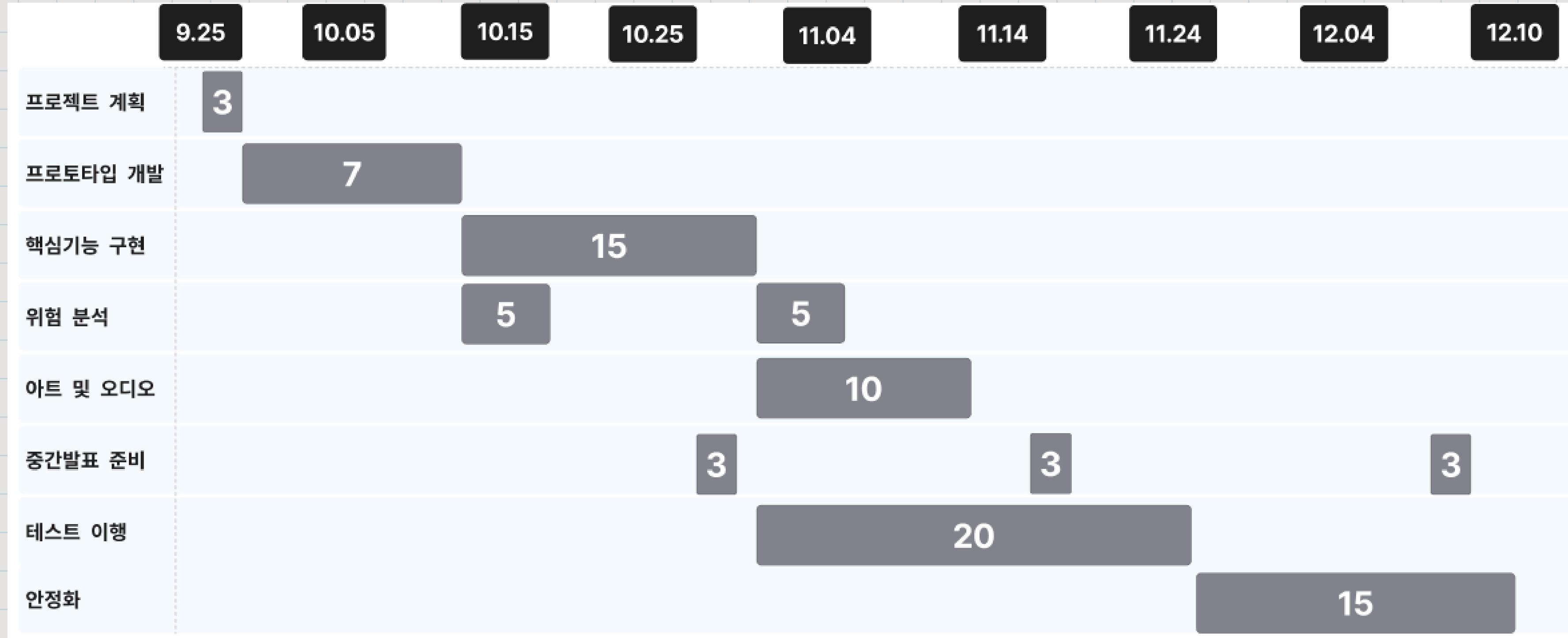
기본 조작법 가이드

4

밸런싱

난이도 조정, 버그 수정

간트 차트



향후 확장

- 스테이지 추가: 과학실, 도서관
- 무기·적 확장, 온라인 멀티, 코스메틱 수집

시스템



성과 지표(KPIs)

- 튜토리얼 2분 내 완료율 80%+
- 평균 FPS 60 유지, 프레임 드랍 구간 2회 이하
- 사망 원인 이해도(자기보고) 80%+

위험요소·완화책

- 멀티 자연: 싱글 데모 고정, 로컬 코옵 옵션 검토
- 에셋 미도착: 프록시 컬러 블록 유지, 플레이 우선
- 난이도 튜닝: 웨이브 수와 스크린 빈도 슬라이더로 즉시 조정

팀 구성·역할

- **프로그래밍, 레벨디자인, 아트, 사운드, PM**
각 1명 기준
- 의사결정: 데일리 10분 스탠드업,
주간 빌드 컷오프 목요일 18시

에셋 스토어

홈 > 3D > 주변환경 > SimplePoly School Interiors - Low Poly Assets

SimplePoly School Interiors - Low Poly Assets

VenCreations (평가가 충분하지 않습니다) | ❤️ (145)

\$14.99

세금/부가세는 결제 시 반영됩니다.

라이선스: Single Entity

Refund policy

장바구니에 담기

Secure checkout: VISA, MasterCard, American Express, PayPal, Korea Card, Diners Club

License agreement Standard Unity Asset Store EULA

라이선스 싱글 엔티티

파일 크기 20.6 MB

최신 버전 1.0

1/15

감사합니다! 

