6조 최종발표 시작하겠습니다.

우선 목차 입니다. 프로젝트 개요, 개발 기간, 주요 기능 및 적용 방법, 팀원 소개 및 역할, 그리고 테스트 및 피드백 순으로 발표하겠습니다.

프로젝트 개요 입니다. 개발 동기를 말해보자면 저희는 플레이어들에게 재미와 도전을 제공하는 게임을 개발하고 싶었습니다. 게임 개발의 주요 목적은 플레이어에게 다양한 선택지를 줘서 자신이 키운 캐릭터가 계속해서 성장하는 시스템을 원했습니다. 거기서 저희가 찾은 답은 뱀파이어 서바이벌이라는 뱀서라이크 장르의 가장 대표적인 게임과 로그라이크를 접목시켜 그래픽 롤 플레잉 게임을 만들게 되었습니다.

저희 프로젝트의 요약입니다. 시간이 지날수록 적이 다가오고 점차 적이 더욱 많이 출현하고 강해지게 만들며, 결과적으론 난이도를 올려 지루하지 않게 만들었습니다. 또한, 자동공격이란 시스템으로 난이도가 비교적 낮고 중독성을 올리는 방향성입니다. 개발 툴로는 c#을 활용한 유니티로 제작하였습니다.

개발기간 입니다. 1주차에서 2주차에는 게임 기획을 진행했고, 3주차 때부터 본격적인 개발을 진행하여 14주차까지 진행하였습니다. 테스트와 최종점검도 14주차, 15주차에 진행했습니다.

주요 기능 및 적용 방법 입니다. 무한적인 맵을 구현하기 위해 타일을 깔았고 플레이어와 거리가 멀어지면 타일을 앞으로 재배치하여 구현했습니다.

플레이어 캐릭터 구현입니다. 캐릭터의 x값 위치를 판단해 스프라이트의 좌우를 반전시켜 방향을 바라보게 하였고, 애니메이터를 사용해 셀 애니메이션을 제작하였습니다.

몬스터 구현입니다. 몬스터 오브젝트를 생성하였고 이 몬스터들이 캐릭터를 공격하기 위해 따라오게 만들어야 하기에 플레이어 추적을 구현했습니다. 캐릭터가 방향과 위치를 바꿀 때마다 몬스터에게도 똑같은 값을 주며 따라오게 만들었습니다.

몬스터 검색 구현입니다. 화면을 보시다시피 근접 무기의 경우에는 영향이 없지만 원거리 무기일 경우에는 우선 타켓이 되는 대상이 있어야 하기에 가장 가까운 적을 우선시 공격대상으로 지정하였습니다.

레벨 업과 무기 시스템입니다. 적을 처치할 때마다 경험치가 쌓여 레벨 업을 합니다. 그 경우에 화면과 같이 레벨 업 창이 뜨며 업그레이드 할 수 있는 무기나 능력을 고를 수 있도록 선택지를 만들었습니다.

UI 구현입니다. 경험치 게이지, 레벨 및 킬 수, 타이머, 그리고 체력 게이지를 구현하며 플레이어에게 유틸성을 제공했습니다.

캐릭터 선택입니다. 게임을 처음 시작할 때 플레이어가 원하는 캐릭터를 선택할 수 있도록 제작하였습니다.

게임 결과 구현 입니다. 게임에서 패배했을 때는 플레이어 캐릭터의 묘비 애니메이션을 재생하고 끝까지 생존했을 경우에 주변 몬스터들은 전부 사망처리 애니메이션을 재생했습니다,

이제 팀원 소개 및 역할입니다. 이준희 씨는 유니티 c# 개발, ppt제작과 유니티 공부를 병행하였고 저는 유니티 c# 개발, 발표, 그리고 유니티 공부를 병행했습니다.

마지막으로 최종결과의 피드백입니다. 우선 저희는 제작하는 과정에서 어려움을 겪었습니다. 같은 팀원이던 한 분이 휴학으로 인해 역항 분담과 제작과정이 힘들었고, 유니티 제작 경험이 적어, 배우며 프로젝트를 제작하기에 시간이 걸려 힘들었습니다. 하지만 유튜브 강의 영상과 팀원과의 협업으로 극복해냈습니다.

마무리 전 수정사항으로는 타일 재배치, 몬스터 재배치, 그리고 UI를 수정하였습니다.

이상으로 발표 마치겠습니다. 감사합니다.