



# Rooftop Sniper

개인 2차 프로젝트 개발 계획서

멋쟁이 사자처럼 UNITY 게임 개발 2기 김기환



# Contents

프레젠테이션 목차 안내

## 프로젝트 개요

게임의 제목 및 장르  
예상 타겟층

## 기획 의도

게임플레이 / 게임의 목표  
기획 의도 및 차별성

## 게임 플레이

게임 플레이 핵심 메커니즘

## 기술적 요구 사항

필요한 기능 및 기술

## 향후 발전 가능성

게임의 발전 방향  
시장성 분석

## 레퍼런스

참고 자료  
사용 예정인 애셋



# 프로젝트 개요

게임 제목, 장르, 예상 타겟층

**Rooftop  
Sniper**



게임 장르

액션, 슈팅, 스텔스, FPS

예상 타겟층

액션 및 스텔스 게임 팬

- 기존의 스나이퍼 게임이나 스텔스 게임을 좋아하는 유저



# 기획 의도

게임 플레이, 게임 목표

## 게임 플레이

- 플레이어는 의뢰받은 타겟들(목표물들)을 제거하는 스나이퍼입니다.
- 정해진 시간동안 발각되지 않도록하며 최대한 많은 타겟들을 제거하면서 점수(보수, 돈)를 얻습니다.





# 기획 의도

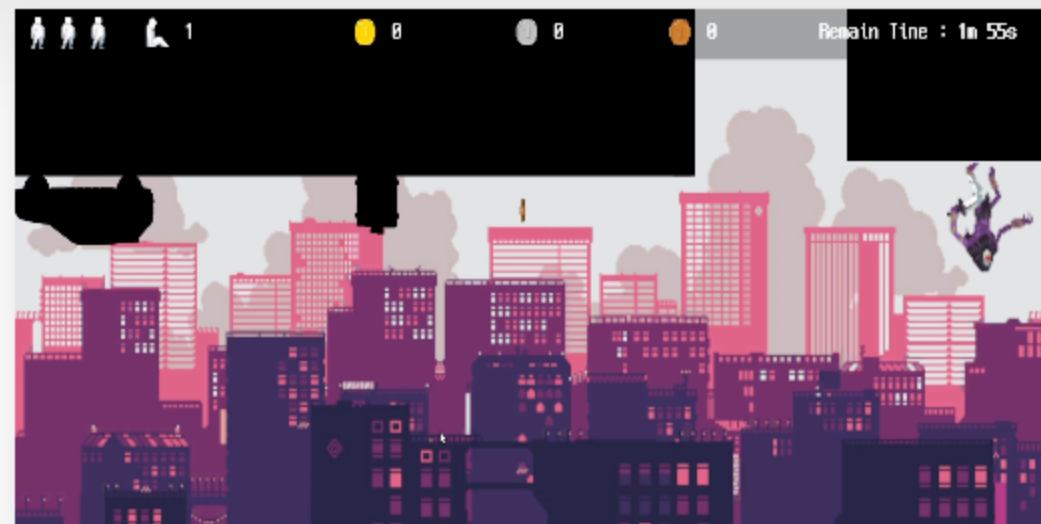
## 기획 의도 및 차별성

### 기획 의도

- 개인 1차 프로젝트는 2D 게임으로 진행하였기에 이번에는 3D로 제작해보고 싶었습니다. (Sprint Runner)
- 또한, 긴장감이라는 요소를 통해 플레이어의 몰입도를 높일 수 있는 게임을 제작해보고 싶었습니다.

### 차별성

- 개인 1차 프로젝트와 동일하게 제거한 타겟의 수, 발각 여부, 남은 시간 등을 점수로 환산하여 다른 플레이어들과 경쟁할 수 있도록 구현해볼 예정입니다.
- 가능하다면, 플레이하며 얻은 점수(보수, 돈)를 바탕으로 게임 플레이에 재미를 더할 수 있는 요소 구매할 수 있는 상점 기능을 구현하여 추가해보고자 합니다.







# 게임 플레이

## 게임 플레이 핵심 메커니즘

- 플레이어는 **옥상(Rooftop)**에서 게임을 시작합니다. 옥상에서 연회장 등 사람들이 많이 모인 공간을 내려다보며 게임이 진행됩니다.
- 제한된 시간동안 특정 공간에 모여있는 많은 사람들 중, **타겟을 제거하며 점수를 쌓아나갑니다.**
  - 지정된 타겟을 하나 제거할 때마다 점수(보수)가 제공되며, 타겟을 제거하면 새로운 의뢰가 들어와 새로운 타겟이 지정됩니다.
  - **타겟을 한 번에 제거하지 못하거나, 잘못된 사람을 타겟으로 오인해 제거하게 되면 발각됩니다. 발각 횟수는 추후 점수 환산에 패널티가 됩니다.**
  - **또한, 발각될 시, 일정 확률로 플레이어의 위치가 완전히 노출되어 위장 경찰로부터 공격을 받을 수 있게 됩니다. 공격을 세 번 받으면 이전까지 얻은 점수와 무관하게 게임이 종료되므로 이 때에는 타겟보다는 위장 경찰을 먼저 제거해야 합니다.**
- 제한된 시간이 종료되면 발각 횟수, 제거한 타겟, 난이도 등을 고려해 점수로 환산되고 점수(보수)는 추후 상점에서 새로운 무기를 구매하는 등 여러 방향으로 사용할 수 있습니다.



# 기술적 요구 사항

## 필요한 기능 및 기술들

- 플레이어 - 기능
  - 앞뒤좌우 이동
  - 스나이퍼를 이용한 공격
  - 카메라 (시네머신)
- 타겟 등 플레이어와 상호작용하는 캐릭터들 - 기능
  - 애니메이션
  - 머터리얼, 메시

- 기능 구현을 위한 유니티 기술
  - Capsule Collider
  - Rigidbody
  - Input System
  - Animation



# 향후 발전 가능성

## 게임의 발전 방향 및 시장성

- 멀티플레이 지원
    - 다수의 플레이어가 같은 환경에서 다수의 타겟을 함께 제거
  - 장비
    - 점수(보수)를 통해 구매한 아이템들을 바탕으로 플레이어가 취하게 될 환경의 다양성 제공
      - 명중률을 도입, 무기에 따른 명중률을 다르게 적용하여 더욱 쉽게 타겟을 제거할 수 있도록
      - 방어구에 따른 발각 확률 감소
  - 고정된 타겟이 아닌 동적으로 이동하는 타겟을 도입하여 난이도 조절
- 
- 유니티를 통한 단순한 게임 제작 프로젝트를 진행하는 것이지만 완성도 높은 게임이 제작된다면 슈팅, 액션, 스텔스 장르 게임을 좋아하는 사용자들에게 재미를 줄 수 있는 게임이 될 수 있을 것이라고 생각





# 레퍼런스

참고 자료 및 사용 예정 애셋

- 모바일 게임 Sniper 3D Assassin
  - <https://blog.naver.com/boxriot1/221165971442>

- 유니티 애셋 스토어 - Real New York City Vol. 1
  - <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/urban/real-new-york-city-vol-1-208247>
- 유니티 애셋 스토어 - City People FREE Samples
  - <https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/city-people-free-samples-260446>

이외에도 필요에따라 다양한 애셋을 추가적으로 활용할 예정입니다.



# Rooftop Sniper

감사합니다.

멋쟁이 사자처럼 UNITY 게임 개발 2기 김기환