

1. 이것을 졸업작품으로 하고싶은 이유

2학년때 졸업작품 전시회에서 봤던 "Freeze! Bomb!" 라는 게임을 재미있게 플레이했던 경험이 있어서, 나중에 졸업작품으로 이런 게임을 만들고 싶다는 생각을 했습니다. 그래서 그와 비슷한 술래잡기 형식의 게임을 팀원들과 함께 기획하게 되었습니다.

2. 이 게임으로 무엇을 보여줄 수 있는가

게임의 주된 콘텐츠인 "술래잡기"를 통해 실시간으로 서로 경쟁하는 재미를 느낄 수 있습니다. 주어진 시간 내에 서로 술래가 되지 않기 위해 도망다니며, 그 안에서 각종 아이템을 통한 재미 또한 느낄 수 있습니다.

재미 느낄 수 있는 키워드 정하기 - 경쟁, 술래잡기, 타임어택 등

3. 리소스 찾아오기

(1) 플레이어 리소스 - 로우 폴리곤의 귀여운 동물 캐릭터. Ex) 고양이, 강아지, 곰돌이

Funny Bear

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/humanoids/fantasy/funny-bear-84649>



Yippy Kawaii – 고양이, 토끼, 곰

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/humanoids/yippy-kawaii-88488>



Yippy Kawaii 2 – 강아지, 개구리, 원숭이

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/humanoids/fantasy/yippy-kawaii-2-136853>



(2) 맵, 오브젝트

Low-Poly Simple Nature Pack – 나무, 돌, 풀 등 맵에 배치할 수 있는 오브젝트들

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/low-poly-simple-nature-pack-162153>



RPG Poly Pack – Lite

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/rpg-poly-pack-lite-148410>

