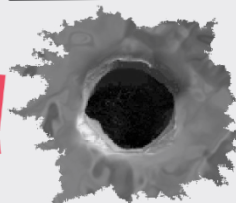


---

마 카 오 게 임 즈

애니 탕!



오 클 러 스 리 프 트 가 상 현 실 프 로 제 트

---

| 201704017 김수홍 |  
| 201704103 정재승 |  
| 201704060 안장훈 |

## INDEX



팀원 소개



게임 주제



시연 영상



각자 맡은 역할



구현 기능





## 마카오 게임즈

- 소프트웨어응용학부 학부생으로 구성

201704017 김수홍

201704103 정재승

201704060 안장훈

## 애니 탕!(Animal Shoot!) – 마카오 게임즈

Oculus Rift를 활용한 가상현실 게임



웨이포인트를 따라 플레이어가 이동하며 총기를 이용해 동물을 사냥하는 게임

권총과 저격총 사용 가능

## Game Point!

- 직접 장전하며 사격하는 현실감
- 최소한의 UI사용 및 실사 구현에 집중



[ 표시영역 크기 : 1536 x 864 ]







시연 영상을 보여드리고 기능 설명을 해드리겠습니다!

## 김수홍 (Back-End 담당)

- VR 연동
- 플레이어컨트롤러 (컨트롤러 통한 각종 입력)
- FLASHLIGHT 컨트롤
- 총기 시스템
  - 장전 시스템
  - 권총, 저격총
  - 스나이퍼 줌
  - 발사 효과음 등
- 낮/밤 변경 시스템
- 동물 리스폰



## 안장훈 (Back-End & Front-End)

- Back-End

동물 구현

데미지 함수 구현

- Front-End

식생 바이옴 제작 & 맵 디자인

Post-Processing 렌더링 적용

## 정재승 (Back-End & Front-End)

- Front-End

레벨 디자인

- Back-End

웨이포인트 시스템 구현

웨이포인트 + 스폰 시스템 연동

김수홍 (Back-End 담당)

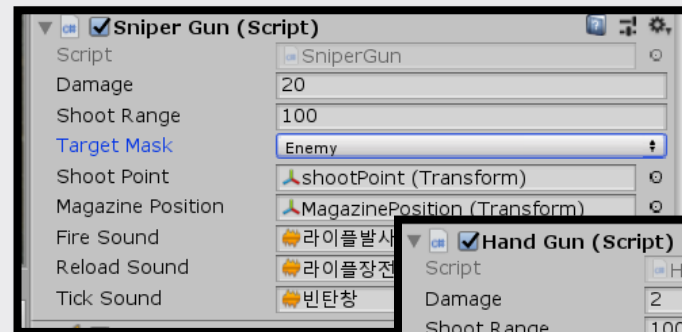
## 총기시스템



◆ Gun을 슈퍼클래스로 두는 HandGun, SniperGun 클래스 작성 → 계층 구조로 클래스 설계  
총기 발사 부분에서 Enemy Layer만 인식하는 Ray 발사  
발포 버튼을 눌렀을 때 동물이 감지된 상태라면 Animal 클래스의 데미지 함수를 호출하는 방식으로 총기를 구현

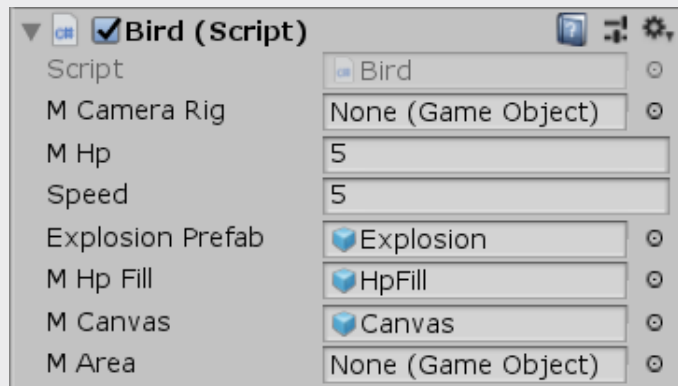
◆ 왼손에서 탄창을 생성하여 총기에 직접 장전함으로  
장전 시스템을 구현하였다.

◆ 스나이퍼 건에서 Render Texture을 활용한  
스나이퍼 줌 구현



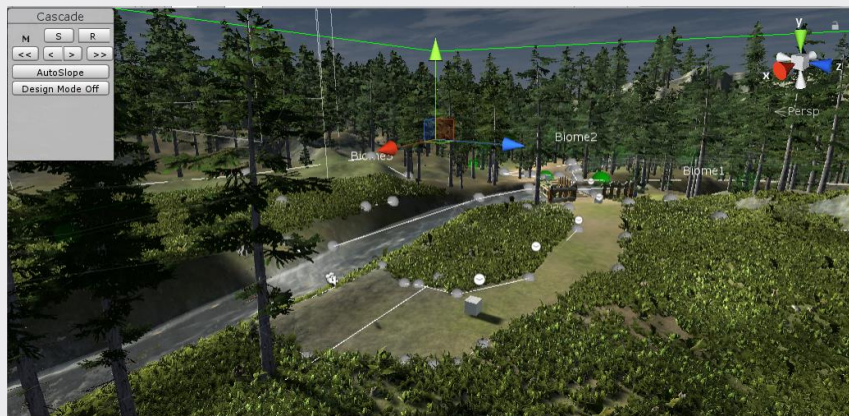
총을 쏘면 컨트롤러에 진동이 옴 → 현실감

## 안장훈 (Back-End & Front-End)



### 동물 구현

Animal이란 슈퍼클래스를 작성하고 각 동물에 맞는 자식 클래스를 작성하여 동물에 따라 움직이는 애니메이션, 죽는 애니메이션의 파라미터와 움직임을 조절하도록 하고, 동물의 현재 체력을 Canvas로 HP바 형태로 표시되도록 함. 동물의 이동에는 Nav Mesh Agent를 이용해 플레이어를 쫓아오도록 함.

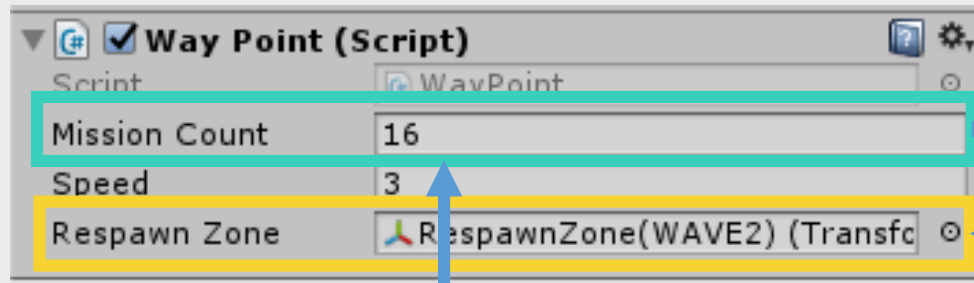


### 맵 디자인

각 레벨에 출몰하는 동물과 그에 따른 맵의 오브젝트들을 디자인함. 각 레벨의 컨셉에 맞추어 Nomal Forest, Deep Forest, Dead Forest 총 3가지의 바이옴을 제작하여 바이옴마다 다른 식생구조를 가지게 하고, 분위기에 맞추어 다양한 렌더링 효과를 조절함.

## 정재승 (Back-End & Front-End)

### 웨이포인트 시스템



```
public void die()  
{  
    alive = false;  
    StartCoroutine(Dying());  
    GameManager.score++;  
    //Debug.Log(GameManager.score);  
}
```

Animal 스크립트

### WayPoint System 스크립트

```
if (targetWayPoint.missionCount <= GameManager.score)  
{  
    player.position = Vector3.MoveTowards(player.position, targetWayPoint.transform.position, targetWayPoint.speed * Time.deltaTime);  
    float distance = Vector3.Distance(player.position, targetWayPoint.transform.position);  
    if (distance <= 0.3)  
    {  
        targetWayPoint.spawnStart();  
        targetWayPoint = wayPoints[currentWayPoint % wayPoints.Length];  
    }  
}
```

### WayPoint 스크립트

```
public void spawnStart()  
{  
    if (respawnZone != null)  
    {  
        for (int i = 0; i < count; i++)  
        {  
            spawnZones[i].spawnStart();  
        }  
    }  
}
```

2

3

4

---

감 사 합 니 다 !

발 표 **들**어 주 셔 서 감 사 합 니 다

마 카 오 게 임즈

---