

Unity VR FPS

김주리

https://github.com/zixlwml/UnityVR_FPS_sample

CONTENTS

1

어플 개요

2

말은 부분

-프로그래밍

3

어려웠던 점 / 해결방 법

-최악의 공격 구현

게임 개요

- 광운대학교 2019년 1학기 HCI와UX 실험 프로젝트
- Unity VR FPS 게임 (제작중)
- <제작자>
 - 기획 : 김주리, 김규리, 김경배, 김우찬
 - 프로그래밍 : 김주리, 김경배
- <기술스택>
 - 운영체제 : 윈도우 10
 - 프로그래밍 언어 : C#
 - 게임엔진 : 유니티
 - VR 기기 : HTC VIVE
- 게임 메인 시스템 구현완료
- 튜토리얼/디자인 추가 및 수정할 예정

프로그래밍



- 고정위치에서 고개 회전과 컨트롤러 조작만 인식하는 VR모드로 구현
- 플레이어 Shot, Reload 구현 (알고리즘, 애니메이션, 소리 등)
- 적 Shot 구현
- HP바 UI 구현(고정 위치)
- 탄약 수 UI 구현(AR형식)

어려웠던 점 / 해결방법

- 적 공격 구현에서 문제 발생
- 오른손 컨트롤러 오브젝트에 총기 오브젝트를 붙였는데
알 수 없는 이유로 좌표값 오류 발생
- 좌표값 오류로 인해 총기 콜라이더 위치 선정에 어려움
- 총기 디자인에 콜라이더를 씌우고
스크립트를 수정하여 문제 해결
- 애매하게 해결해 놓은 상태라 추후에 수정 예정
- 튜토리얼/디자인/실험용 프로그램 제작 완료 후
전체적으로 스크립트 리팩토링 예정

**Thank
You**