



# 졸업작품 PPT

1588024 여권익

# 목차

1 게임 소개

2 게임 컨셉 및  
내용

3 개발 동기 및  
대표 이미지

4 구성 및  
스크립트

5 게임 특징

6 향후 계획



게임 소개

1

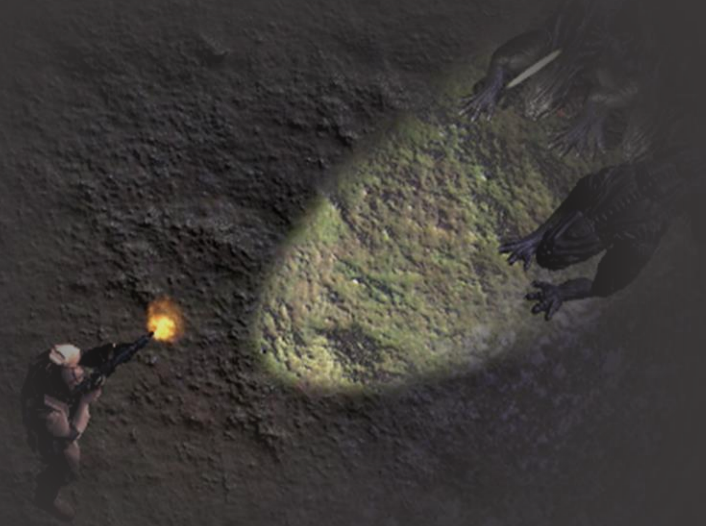
## 게임 제목 : Covert Operation

환경 : Window(PC Game)

디스플레이 : Full Screen Window(16 : 9)

도구 : Unity 20.1.10f1

장르 : 슈팅, 어드벤처



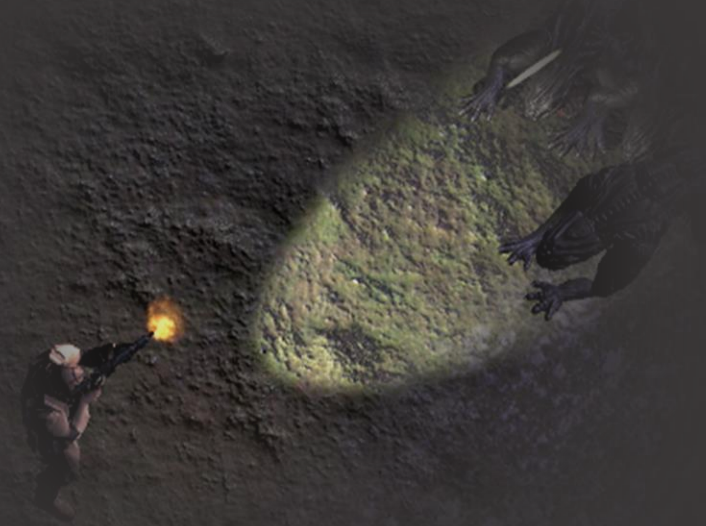
## 게임 조작법

이동 키 : Key Code (W, A, S, D)

총알 발사 : 왼쪽 마우스 클릭

\*총알을 발사하지 않을 시 자동으로 총알이 참.

스킬 : Key Code G



# 1 게임 소개

## 게임 흐름도



게임 컨셉  
및  
내용

2

## 메인 컨셉 : 헌터

개떼처럼 몰려오는 적들을 순발력과 대처능력을 활용해 처치

## 중요 서브 컨셉

간략함 (간단한 UI, 조작법)

속도감 (빠른 전투)

도전 정신 ('노말모드'와 '하드모드')

## 게임 방식

\*쿼터 뷰 ('로스트아크', '블리자드' 등 다양한 게임에서 채택한 방식)



\*쿼터뷰

탑뷰의 공간감과 사이드뷰의 시야를 보완한 방식



## 게임 스토리

주인공은 상부의 명령을 받고 연락이 두절된 연구팀을 찾으러 간다. 하지만 작전에 투입된 연구팀은 이미 미확인 생명체에 의해 살해 당했고 미확인 생명체는 건잡을 수 없는 빠른 번식력으로 번식하며 주인공을 위협한다. 주인공은 현 상황과 미확인 생명체의 위험성을 상부에 알렸지만 전투병기로서 가치가 있다고 판단한 상부에서는 미확인 생물체의 근원지를 보존 및 통제하라는 명령을 내렸다.

## 복수 결말

명령을 받은 주인공은 상부의 지시를 따라 위험한 괴생물체를 제거하지 않을 것인지 아니면 상부의 지시를 따르지 않고 괴생물체를 전멸시킬 것인지 플레이어의 선택으로 엔딩은 두 가지로 나뉘게 된다.



개발 동기  
및  
대표 이미지

3

## 개발 동기



FPS 게임과 다른 매력이 있는 TPS 게임을 만들어 보고 싶어서 TPS 게임을 만드는 것을 목표로 하였습니다. 하지만 막상 어떤 TPS 게임을 만들지 고민하던 중 당시 즐기고 있던 '로스트아크' 라는 게임에 영감 받아 액션 장르의 TPS 게임을 계획하였습니다.

게임 구성

4

# 4 게임 구성

## 사용자 관련

### 플레이어 스크립트

HeathMng  
Data  
PlayerBehaviour  
PlayerCamera  
SkillBehaviour

### UI 스크립트

GameMenu  
LoadingMng  
MenuBehaviour  
SelectBehaviour  
UIMng  
PressKey  
TextUp

### 플레이어 관련 프리펙

Skill  
Grenade  
Gway  
Player  
User  
Fire  
Fire Light  
Explosion  
Damage Text  
Back Sound

## 적, 엔딩 관련

### 적, 엔딩 관련 프리펙

Water Splash Sharp  
Nuke  
EnemyEft  
EnemyCounter  
Enemy\_1  
Enemy\_2  
Eggs  
BossSmoke  
BossA  
Boss

### 적 스크립트

EnemyBehaviour  
Enemy2Behaviour  
Boss\_Behaviour  
EnemyEgg

### 스폰, 웨이더 스크립트

SpawnMng  
AtkRim

게임 특징

5

## 작품의 특징

- ▷ 시야가 트인 쿼터뷰 시점으로 플레이어는 멀리 있는 적을 쉽게 발견할 수 있다.
- ▷ 불필요한 요소를 제거한 깔끔한 UI로 플레이할 때 시야의 방해가 적다.
- ▷ 플레이어는 난이도를 선택할 수 있다.
- ▷ 총알을 충전하는 방식으로 구현함으로써 불필요한 요소 하나하나 신경쓰지 않고 오직 전투에 집중할 수 있다.
- ▷ 적이 피격 받을 시 플레이어는 '림라이트'나 데미지 표시로 적의 피격 여부를 알 수 있다.
- ▷ 조작법이 간단하여 연령 상관없이 간단하게 즐길 수 있다.
- ▷ 선택지에 따라 다른 엔딩을 볼 수 있다.

향후 계획

6



## 작품 'Covert Operation'의 향후 계획

- ▷ \*넉백 효과를 구현
- ▷ 피격 시 피가 튀기거나 살점이 떨어지는 효과 구현
- ▷ AI 수정 - (적이 너무 멍청함)
- ▷ 플레이어 모션 추가 (앞 구르기) - 앞 구르기를 할 땐 데미지 안 들어오도록
- ▷ 엔딩 장면 다시 제작
- ▷ 적 원거리의 공격을 히트 스캔 방식에서 투사체 방식으로 변경
- ▷ 맵 구조 변경 (넓어서 \*TTK가 길어짐)
- ▷ 도전 과제 구현

\*넉백 (Knock-Back) : 적을 공격 할 때 뒤로 밀어내는 효과를 의미한다.

\*TTK (Time-to-kill) : 적을 사살하는데 걸리는 시간

Q n A

**Thank  
you**