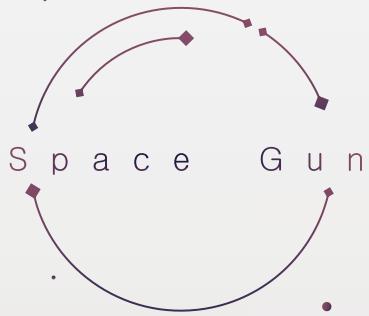


졸업작품

Space Gun

배재대학교 게임공학과

1688029 임광희



목차

게임 개요 & 컨셉

스토리

대표 이미지

게임 소개

세부 계획 & 변경사항

향후 계획

게임 개요&컨셉

1)제목: Space Gun

2)장르: TPS[3인칭 슈팅 게임]

3)개발도구: unity 2019.2.21f1버전

4)개발언어: C#

5)플랫폼: PC

게임 개요 & 컨셉

먼저 메인 컨셉은 우주[Space]를 기반으로
5가지의 서브 컨셉을 고려하면서 게임을 제작하였습니다.

- 1) 서브 컨셉: Future → 미래지향적이고 세계관 콘셉트는 디스토피아느낌
- 2) 서브 컨셉: Simple → 인터페이스, 입력키의 단순하게 만들어 접근성 높힘
- 3) 서브 컨셉: Enemy → 적군들과의 상호작용, AI
- 4) 서브 컨셉: Action → FPS보다 TPS의 넓은 시점을 이용하여 다양하게 보여줌
- 5) 서브 컨셉: Sound → 메인 사운드의 분위기와 음향효과를 적절히 사용하여 몰입감 증가

Space gun의 스토리

전체적인 스토리는

인류가 우주까지 진출하면서 많은 행성들을 식민지화하지만

자원에 비해 인류는 점점 더 많이 증가하게 되고 자원전쟁이 발발하게 된다.

어떻게든 살고자 약탈과 전쟁이 불가피해지고 오랜시간동안 이뤄진다.

약탈자들은 점점 세력을 확장하면서 규모가 큰 우주해적으로 성장하게 된다.

제국에선 우주해적이 제국까지 피해를 줄 정도로 급속도로 성장하자

우주 보안관을 임명하여 우주해적들과의 전쟁을 선포한다.

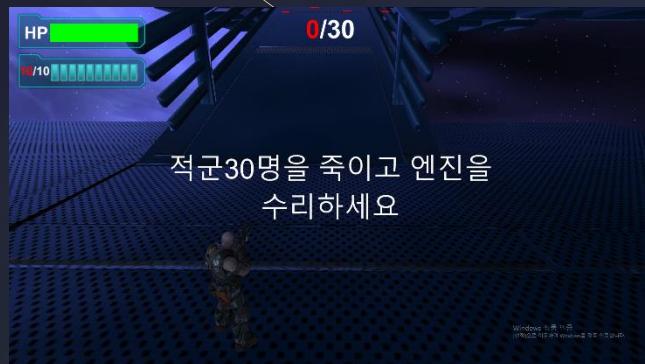
우주를 향해하던 도중 우주선 엔진이 과부하에 걸려

우주해적 기지 쪽으로 불시착하게 된다.

과연 주인공은 기지 안의 엔진을 탈취하고 우주해적들을 무찌르면서

이 위기를 어떻게 혼쳐 나갈 것인가?

대표 이미지



게임 소개

Space Gun은 TPS 장르의 게임이며 게임의 목적은 플레이어가 우주선을 고치기 위해서 엔진을 탈취한다는 것입니다.

목적을 이루기 위해서는 적군들을 30마리를 제거해야 되는데 플레이어는 각 따라오는 적군들을 하나하나 무찌르면서 엔진 쪽에 해당하는 유리문을 열어야 합니다. 그다음 엔진 쪽으로 간 다음 메시지창이 뜨고 나서 우주선으로 도망쳐 탈출하는 게임입니다.

S

p

a

c

e

G

u

n.

세부 계획 & 변경사항

1~2주차: 깃허브 블로그(컨셉, 순서도, 개발로직)작성, 간단한 게임내부 기초틀 구상

3~4주차: 총구에서 총알 발사 & 벽에 박혀있다 시간 지나면 사라짐, 적군생성, AI, 애니메이션 개발

5~6주차: 적군의 AI(순찰루트, 적군이 플레이어를 바라봤을때 인식하고 공격, 순찰을 돌면서 플레이어 감지)

7~8주차: 맵 제작, 오브젝트 충돌, 카메라 시점보완(FPS → TPS), 메인UI제작

9~10주차: 카메라 시점 오류나는것 수정, 메인UI 완료

11~12주차: 다시 우주선으로 돌아왔을 때 게임종료, 플레이어 생성되는 위치 수정, 코드 수정

13주차: 여러나거나 플레이를 했을 때 진행이 안되는점 수정

변경사항

유니티 네트워크를 이용한 협동 퍼즐게임을 개발하려고 했으나 팀에서 1인 개발로 바뀌어서 게임 장르를 수정

플레이어의 시점을 바꿈 FPS → TPS

순서도 수정

맵은 우주 내부 함선에서 우주해적의 기지로 변경 → 카메라시점 때문에 수정하게 됨

S

p

a

c

e

G

u

n.

향후 계획

- 새로운 스테이지 추가
- 다양한 총기류
- 여러가지의 엔딩을 추가
- 플레이어의 스킨추가
- 도전과제 추가
- 매인UI에서 스테이지, 로그맵, 난이도 조절, 설정창 등 여러가지 기능을 추가

감사합니다

Any product that needs a manual
to work is broken.