



<Make Unity Game >

# 토마스와 공대 친구들

---

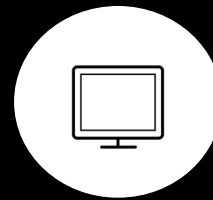
이준호 김채린 신재현



1. 과제 구성



2. 유사 콘텐츠 차이  
점



3. 결과 및 효  
과



4. 향후 계  
획

# [ 호러 트레인 ]



토마스를 피해 숨겨진 열쇠를 찾아  
방을 탈출하라 !!



# 과제 개요

## [ 맵 ]

도면을 그려  
맵 기본 틀 제작 후  
텍스처 삽입

## [ 오브젝트 ]

Asset Store 에서  
다운로드 후  
맵에 배치

## [ 캐릭터 ]

1인칭 시점으로 인해  
몸체는 캐릭터 컨트롤  
러로 구성되어있어 실  
체는 없고 카메라를 1  
인칭으로 조

## [ 코딩 ]

트리거 이용해 많은 스크립트  
제작(DoorController, Text상  
자) 캐릭터(Playermove: 움직  
임, PlayerLook: 카메라 시점),  
토마스(Ai)  
발판으로 이동(Teleport)

## [ 결과물의 달성 비율 ]

88%

(초기 1층 VR 방 탈출을 목표로 구성하였으나  
VR 구현하지 못해 대체로 3D 2층 맵 으로 변경)

# 과제 결과

*Play Game*

*Quit Game*



열쇠가 필요할 꺼 같다 ...



E 키를 눌러보자



열리지 않는 문 같다.. 엇지 말자



왜이리 어두운 거지??(1번키를 눌러보자)

왜이리 어두운 거지??(1번키를 눌러보자)





업식을 획득했다."어디를 열면 될까?"

일단 여기는 그냥 빈방인거 같다.

아까 봤던 그것은 무엇일까? 오로겠다.

이제 1층에는 아무것도 없는듯 하니

막혀있는 다음층으로 올라가봐야 할꺼 같다.....

# 과제 추진 체 계

신재현

[역할]

맵 제작(오브젝트)

참여율 : 100%

[수행 내용]

에셋 스토어에서 다양한 오브젝트를 다운받아 맵에 적절히 배치하여 맵 구성을 완성

이준호

[역할]

기획,스크립트 제작

참여율 : 100%

[수행 내용]

여러 게임 요소 디자인 (UI/UX 맵,사운드,오브젝트,레벨 디자인)을 기획 분담, 게임 내부 스크립트 제작

김채린

[역할]

맵 도면 제작, UI제작, PPT 제작

참여율 : 100%

[수행 내용]

도면으로 Unity 맵 제작, 시작 화면 UI제작 및 사운드 삽입, PPT 제작

# 결과물 특성

[ 유사 제품 ]  
아오오니 2D



게임 중 괴물이 튀어나와 쫓아오는  
공포 2D 탈출 게임

[ 차별성 ]

- 3D 콘텐츠 제작
- 친근한 캐릭터 사용
- 1인칭 시점

## 과제 수행 결과 및 효과

- 팀 과제 수행에서 얻은 결과, 효과 등을 개조식으로 기술
- 작업 과정에서 느낀 점을 개인별로 작성

**결과**    Unity 엔진과 c# 언어를 이용해 게임을 제작 할 수 있으며,  
git 을 통해 협업하는 방식을 알게 됐다.

- 효과**
1. Unity의 기능을 더욱 알게 된 계기.
  2. ( 내용 )

## 느낀 점

### [ 신재현 ]

평소 쉽게 시도할 수 없었던 프로젝트를 팀원들과 역할을 분할하여 진행해보니 혼자 하는 것 보다 훨씬 더 재미있고 완성도도 높아져서 뿌듯했다.

### [ 이준호 ]

현재 게임 기획하고 개발을 하고 있는 단계에서 과제를 통해 미리 만들어 보는 것은 확실히 도움이 됐다. 역시 협업해서 만드는 것은 확실히 좋다고 느꼈다. 하지만 이 기회로 깨달은 것이 있는데, 협업 개발을 하기 위해서는 git 같은 협업 플랫폼을 이용하면 더 빠르고 실시간으로 작업을 할 수 있을 것이고, 이 방식을 학교에서 학생들에게 가르치면 매우 좋겠다 라고 느꼈다.

### [ 김채린 ]

팀 과제를 통해 서로 의견을 내고 존중하며 협업하는 것과, 정해진 시간 내에 각자 맡은 역할에 최선을 다하는 모습이 매우 좋았다. 만족된 결과물을 얻은 것 같다. 그리고 Unity를 사용하며 새로운 기능들을 알게 됐다는 것과 더욱 다양한 콘텐츠를 만들 수 있게 됐다. 그로 인해 게임개발을 하는 다른 조들 모두 차차 발전한 것 같다.

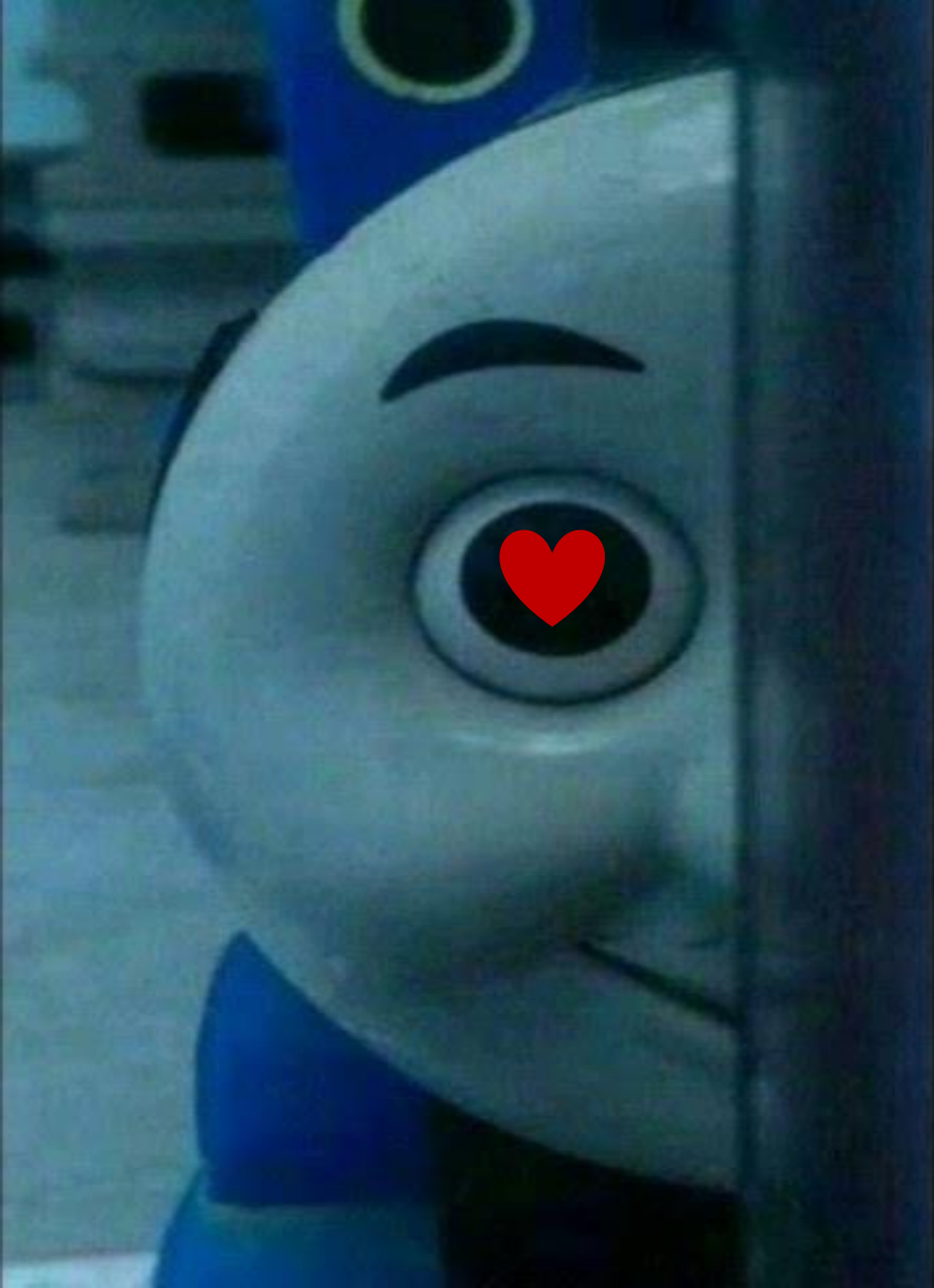


## 향후 계획

- 다양한 맵 추가
- 오브젝트 추가
- VR 구현
- NPC 추가
- 스토리 구체화

## 참고 문헌

- Unity Assets
  - Github
- Stackoverflow
  - Youtube
  - Devkorea
  - Reddit
- Unity Community Forums



감..사..합..니..다..

# 기타

## • 평가항목

- 과제수행개요 (개발한 내용을 명확하게 기술하고 잘 설명하였는가?)
- 창의성 (수행 내용은 창의적이며, 새로운 내용을 포함하고 있는가?)
- 적절성 (수업시간에 나온 내용을 충분히 활용하여 작성하였는가?)
- 수행내용 적합성 (참여인원이 모두 함께 수행하였는가? 역할분담은 적절한가?)
- 완성도 (개발범위 내에서 기능구현이 충실하게 되어있는가?)
- 흥미성 (사용자 호감을 가질 수 있는 요소를 부여하였는가?)
- 즐거움 (게임화 요소가 포함되었는가?)
- 보고서/발표 (보고서 내용을 충실하며 발표자세는 바른가?)

## • 제출

- 결과보고서(부록 포함), 발표자료, 개발 프로그램 소스코드
- 평가표