

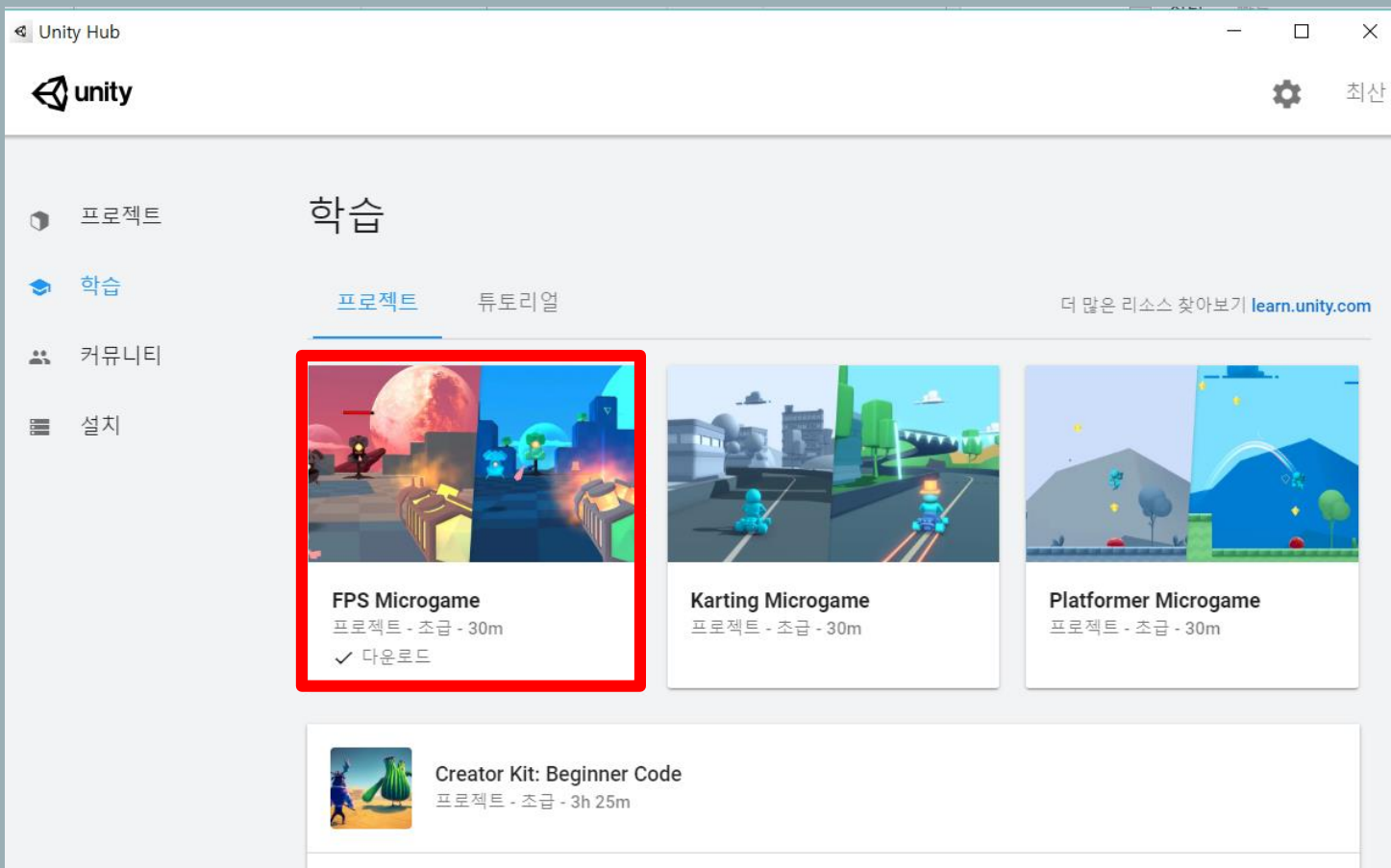
게임엔진 중간과제

디지털콘텐츠공학과

20183345

최산하

INTRODUCTION



<원래 버전>
유니티 허브 → 학습
→ FPS Microgame

INTRODUCTION



FPS Microgame은 맵을 돌아다니면서 적을 제거하는 게임이다.

밖으로 떨어지면 사망하고 피가 전부 닳게 되도 사망한다.

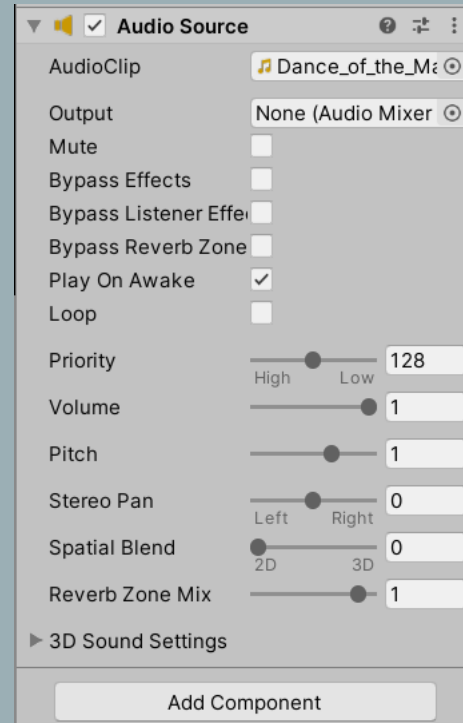
중간중간 회복 아이템이 있고 총알은 시간이 지나면 자동으로 충전된다.

CORRECTIONS



<수정 사항>

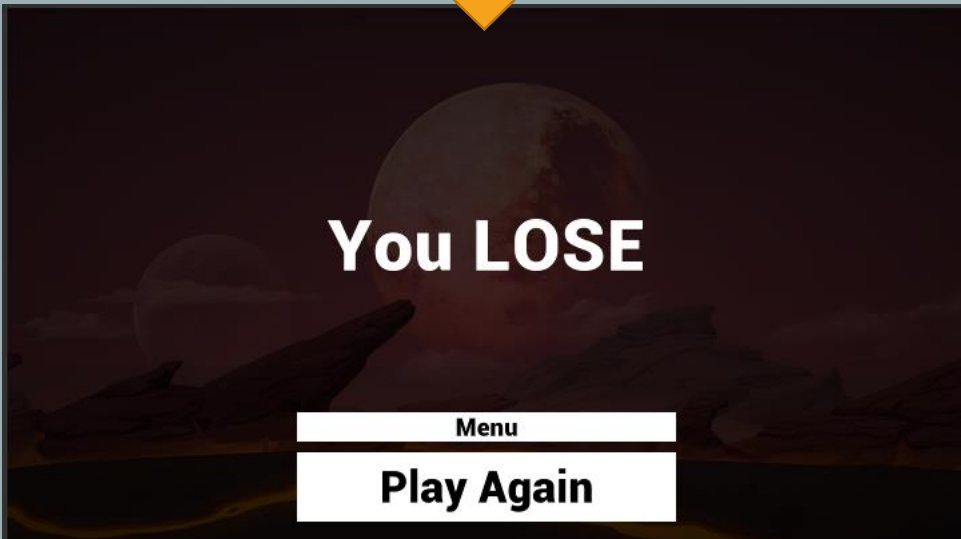
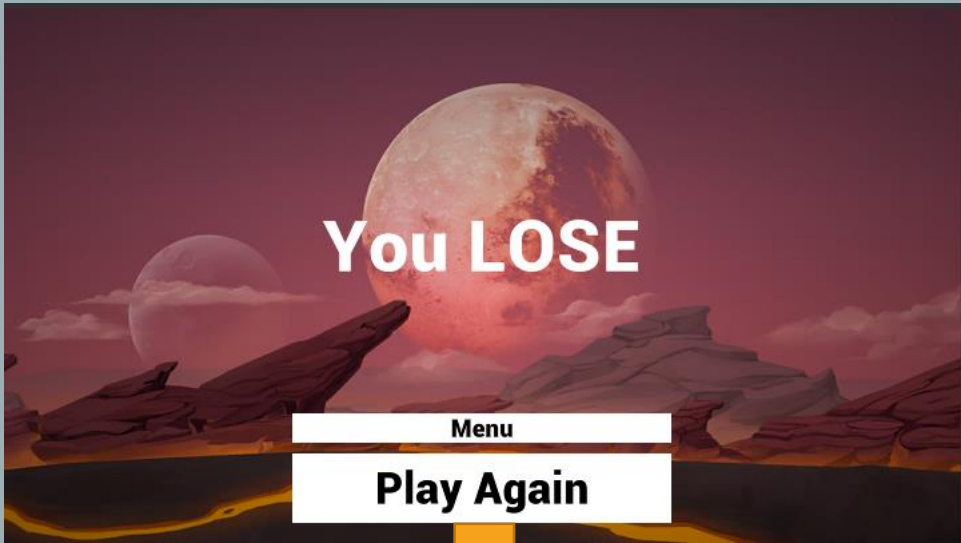
- 게임 이름 생성
- 배경음악 추가
- 이지 / 하드 모드 추가



<방법>

- UI에서 TEXT 추가
- Audio Source 추가
- UI에서 버튼 생성 후 Secondary Scene에 연결

CORRECTIONS



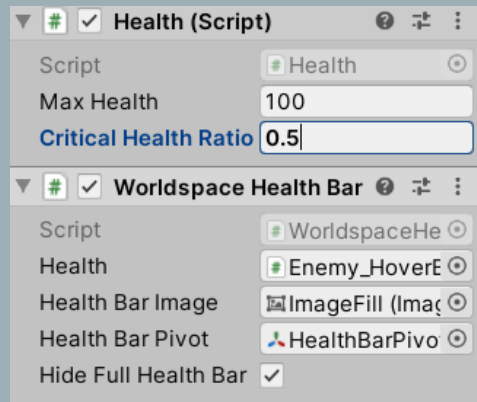
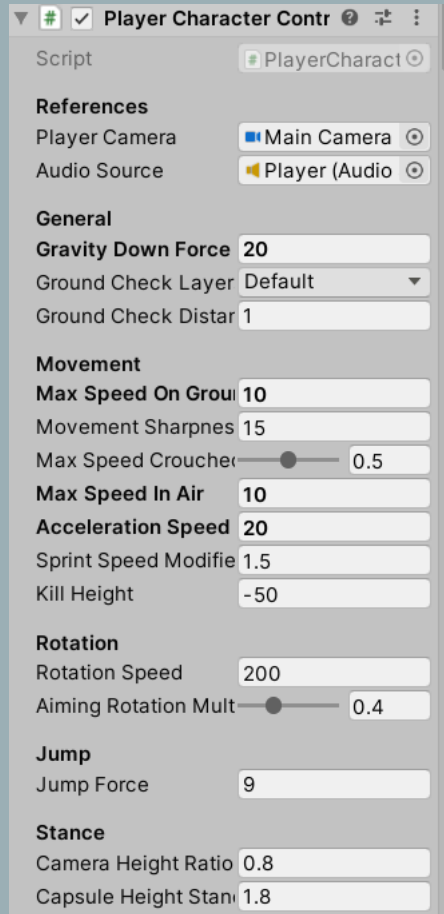
<수정 사항>

- 졌을 때 화면 어둡게 하기

<방법>

- Image에서 색상을 선택

CORRECTIONS



<수정 사항>

- 캐릭터 속도 늦추기
- 적이 때리는 데미지 올리기
- 적 추가하기

<방법>

- Player Character Control에서 스피드를 바꿔줌
- Health에서 비율을 올려줌

GAME PLAY



GOAL

- 직접 맵 제작하기
- 배경화면 바꾸기
- 스테이지로 만들기



FPS 게임을 만들어 보고 싶었는데, 제가 원하는 스타일의 게임들은 전부 유료거나 오픈소스를 제공하지 않아서 가장 비슷한 이 게임을 골랐습니다.

그런데 튜토리얼이라서 그런지 코드수정을 보다는 숫자로 입력해서 수정하는 부분이 많아서 아쉬웠습니다.

다음엔 코드로 수정이 가능한 게임을 찾아서 수정해보고 싶습니다.

감사합니다