

제출날짜: 2020. 12. 12(토)

창의실무프로젝트

---

교수님: 이용환

---

디지털콘텐츠공학과

20192852 김호민

# Free Run

# 목차

---

01 소개

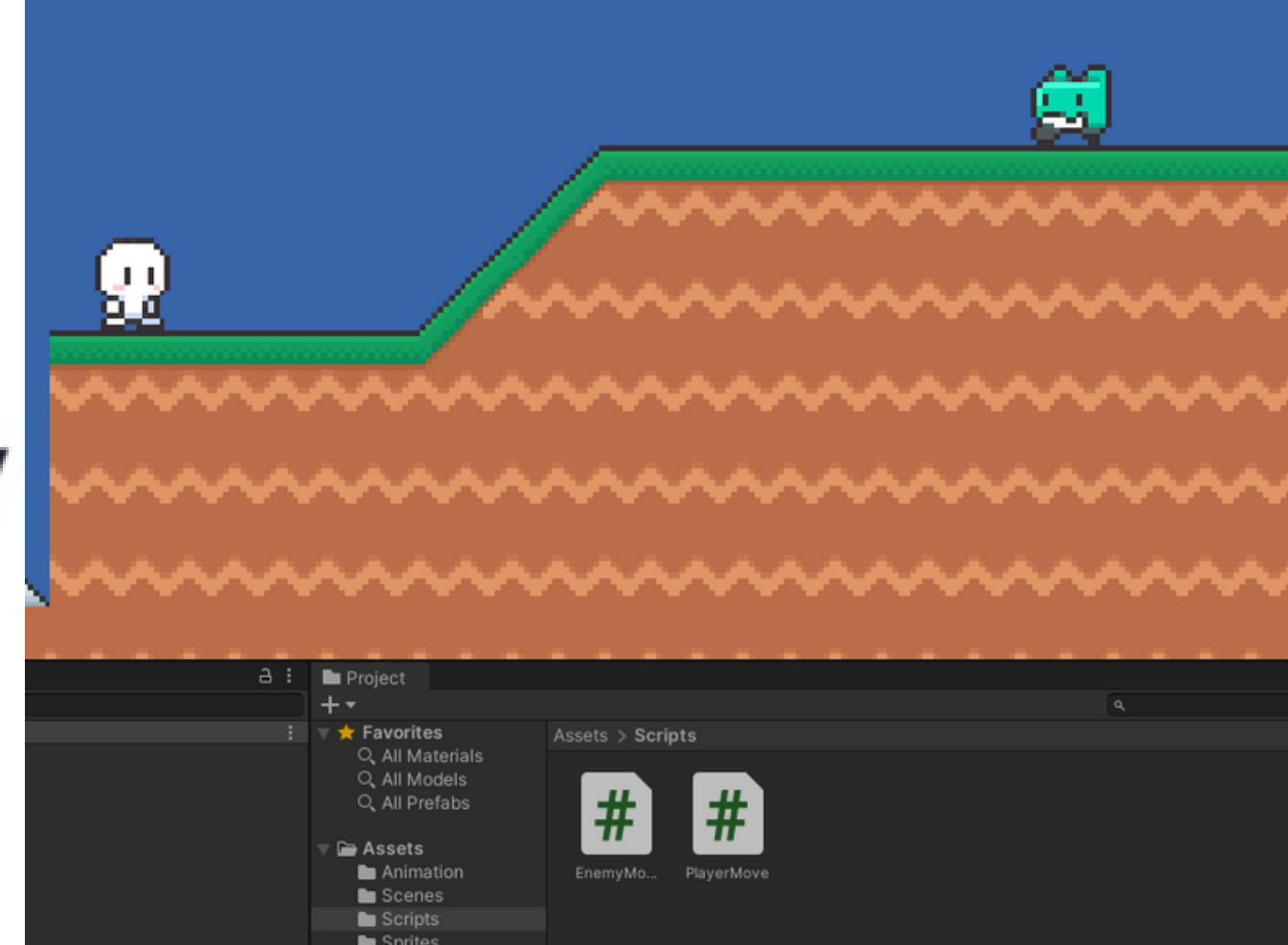
02 원작과 비교

03 오류 및 수정

04 다음 계획

05 참고문헌





01

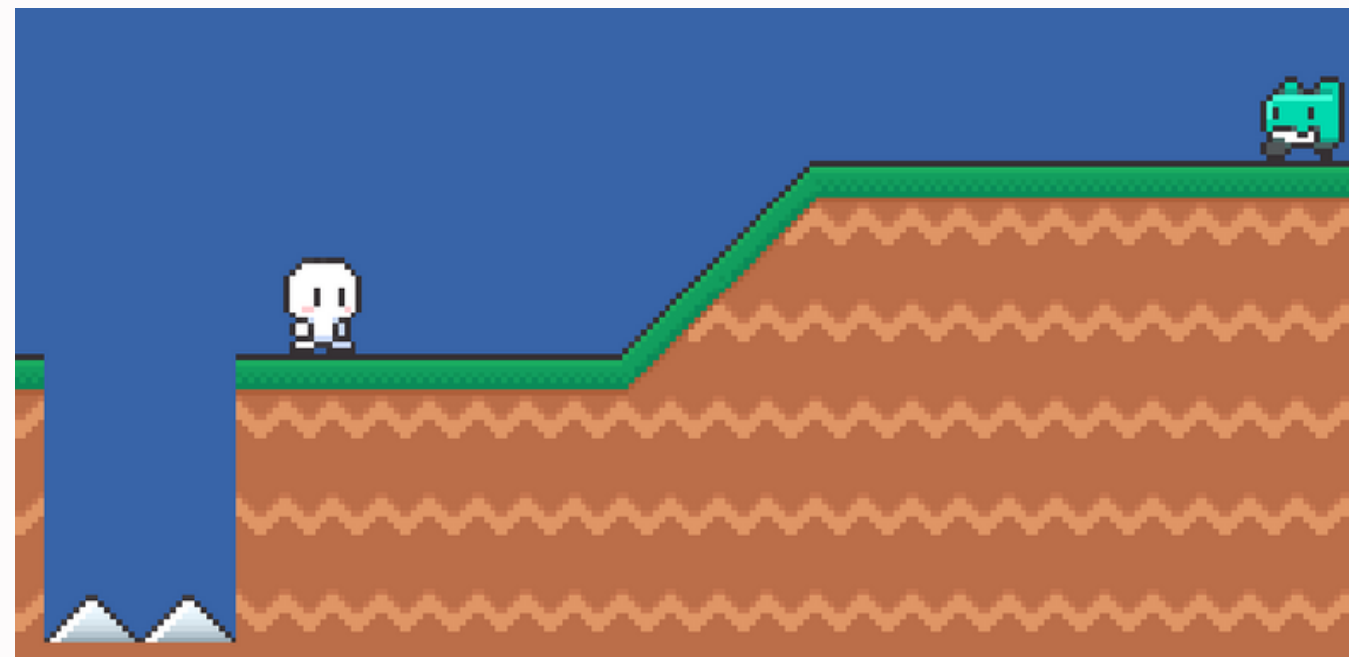
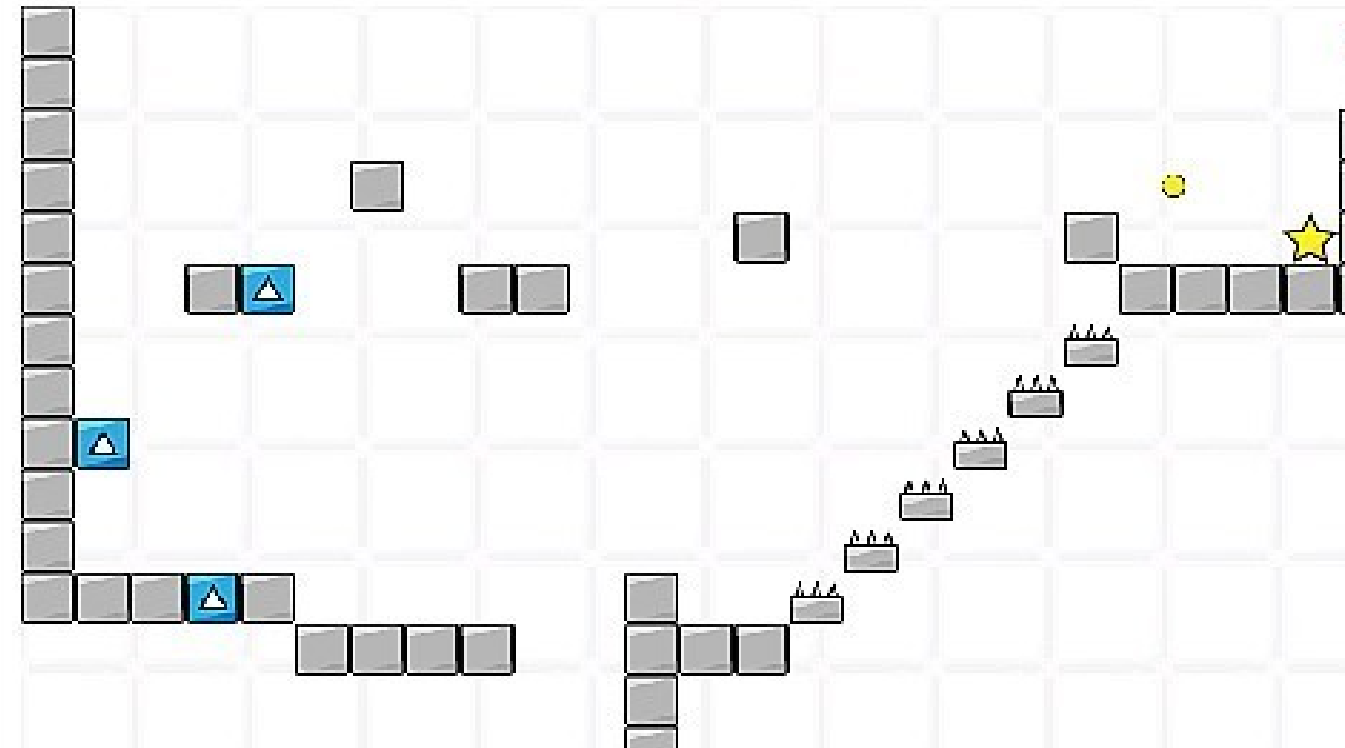
---

## “ 소개 ” Run Game

- 장애물 피하기 게임이며 방향키와 스페이스바를 사용하여 AI 몬스터와 장애물들을 피하며 목적지까지 골인하면 클리어하는 게임.
- 유니티를 활용
- 기다리는 시간과 같은 애매한 시간일 때 부담없이 즐길 수 있다는 것이 핵심.
- 앱스토어에 등록하는 목적이 아닌 자신의 유니티에 대한 이해도를 확인하고 실력을 기르기 위한 활동으로만 진행.

# “ 비교 ”

모티브한 작품 "Bounce Ball"



## 개선 사항

- 플레이어 애니메이션 추가
- AI 장애물 추가

# 개선 방법

---

## 03

---

- 플레이어에게 4개의 모션캡처화면을 애니메이션으로 만들었음.
- AI 장애물은 이동할 때 애니메이션은 플레이어와 같은 방법으로 만들었음.
- 수정하기 전에는 AI 장애물은 땅 끝에 가면 떨어졌었는데 지능을 높이기 위해서 코드를 추가함.

## “ 오류 ”

- 학교 실습실에서 프로젝트를 진행했을 때는 코드 실행문제가 발생하지 않았는데 기숙사 폐관되어서 집으로 돌아와 실행해보니 오류가 나옴. 그래서 어쩔 수 없이 진행한 부분(al장애물 만들기)까지 완성하였음.

### 다음 계획

- AI 장애물 점프해서 피격하면 없어지게 바꿈.
- 아이템을 추가하여 점수를 얻을 수 있게 함.
  - Bronze Coin 10 점
  - Silver Coin 20 점
  - Gold Coin 30 점
- 여러 개의 스테이지를 만들게 함.
- 사운드 추가
- 안드로이드, 아이폰 플랫폼에 지원 가능하도록 함.

# 참고 자료

골드메탈 - YouTube

[https://www.youtube.com/channel/UCw\\_N-Q\\_eYJo-IJFbNkhiYDA](https://www.youtube.com/channel/UCw_N-Q_eYJo-IJFbNkhiYDA)