



스쿨 체이서

START

EXIT

팀명 : 지수덕호

참여학생 : 정희지 정현수 서정덕 최선호



• 목차

1. 과제 개요

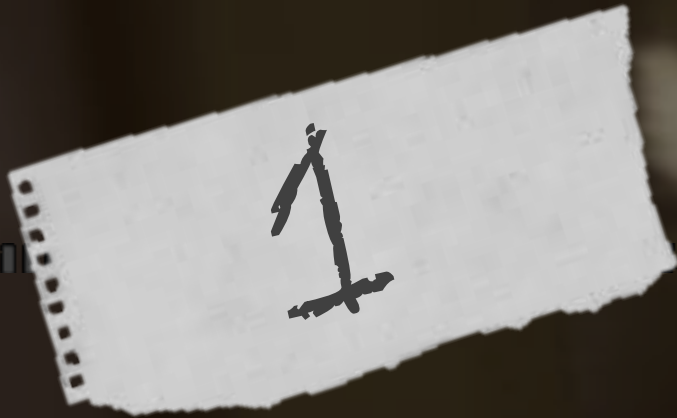
2. 과제 결과물

3. 추진 체계

4. 과제 특성

5. 향후 계획 및 참고문헌

과제 개요



• 과제명

School + Chaser

; 학교

; 추격자

• 과제명

공포 게임

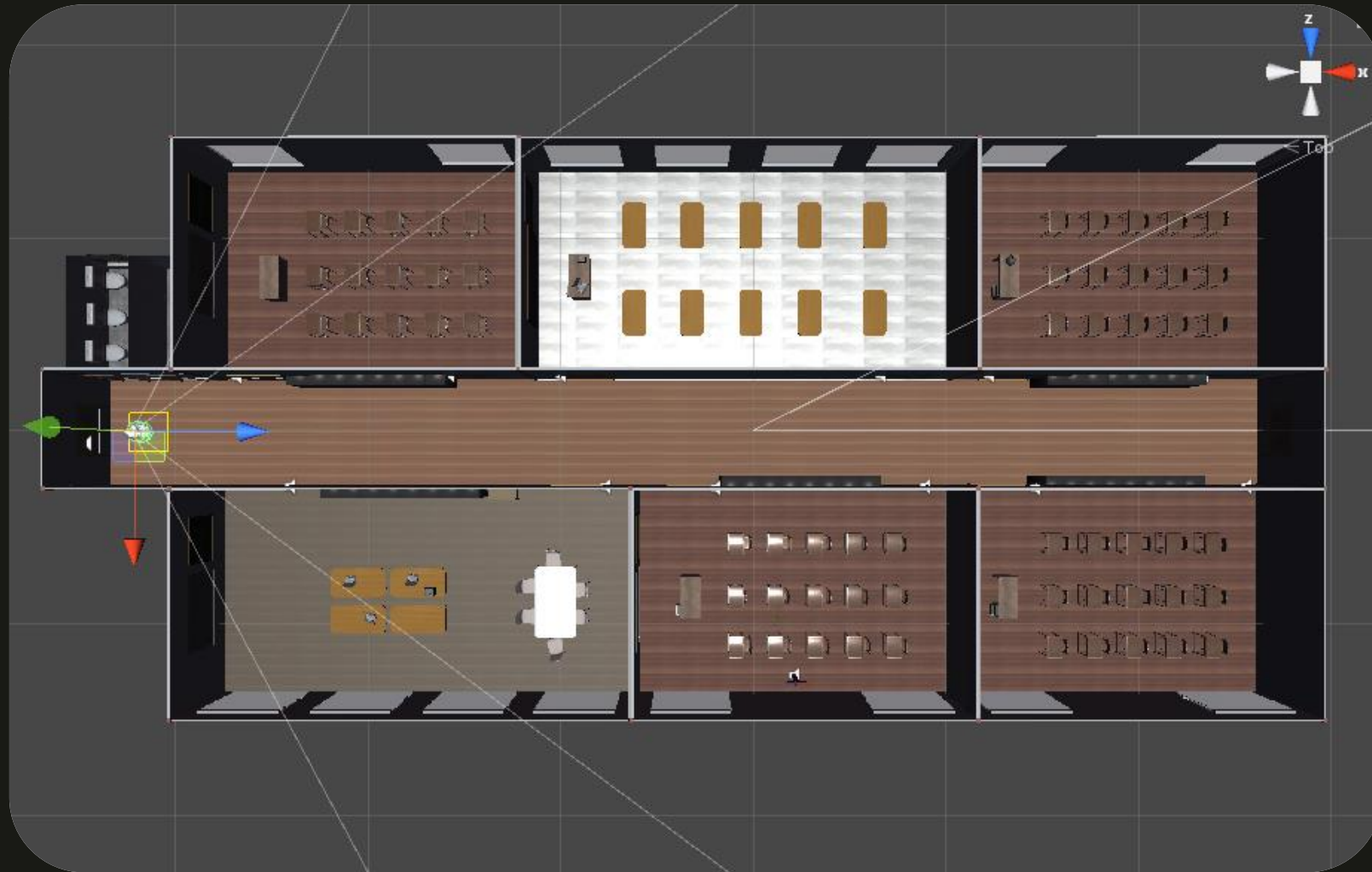
공포형
탈출 게임

학교배경

Press Enter

유니티 엔진

• 전체 맵



• 각 방의 맵



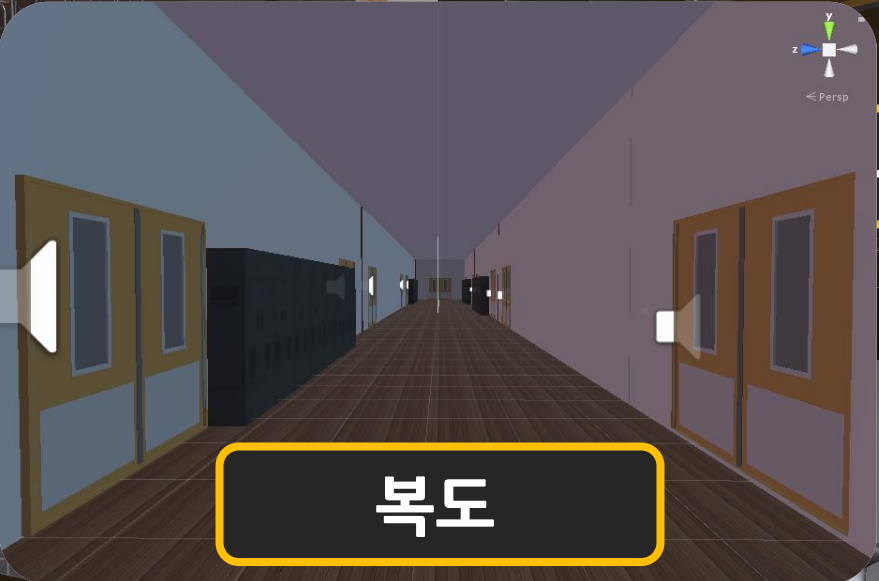
교실(1)



무실



컴퓨터실



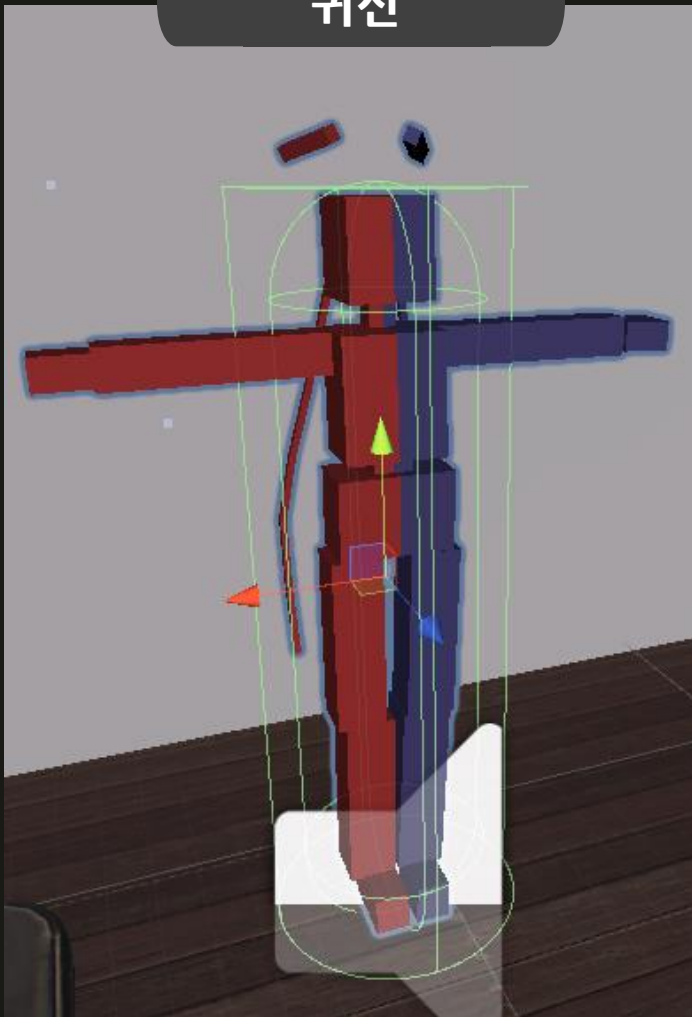
복도



화장실

• 캐릭터

귀신



플레이어



• 사용 스크립트

플레이어 이동 컨트롤

애니메이션 & 콜라이더
(WITH KEY)

카메라 움직임(with 마우스)

KEY 랜덤 배치(with 15초)

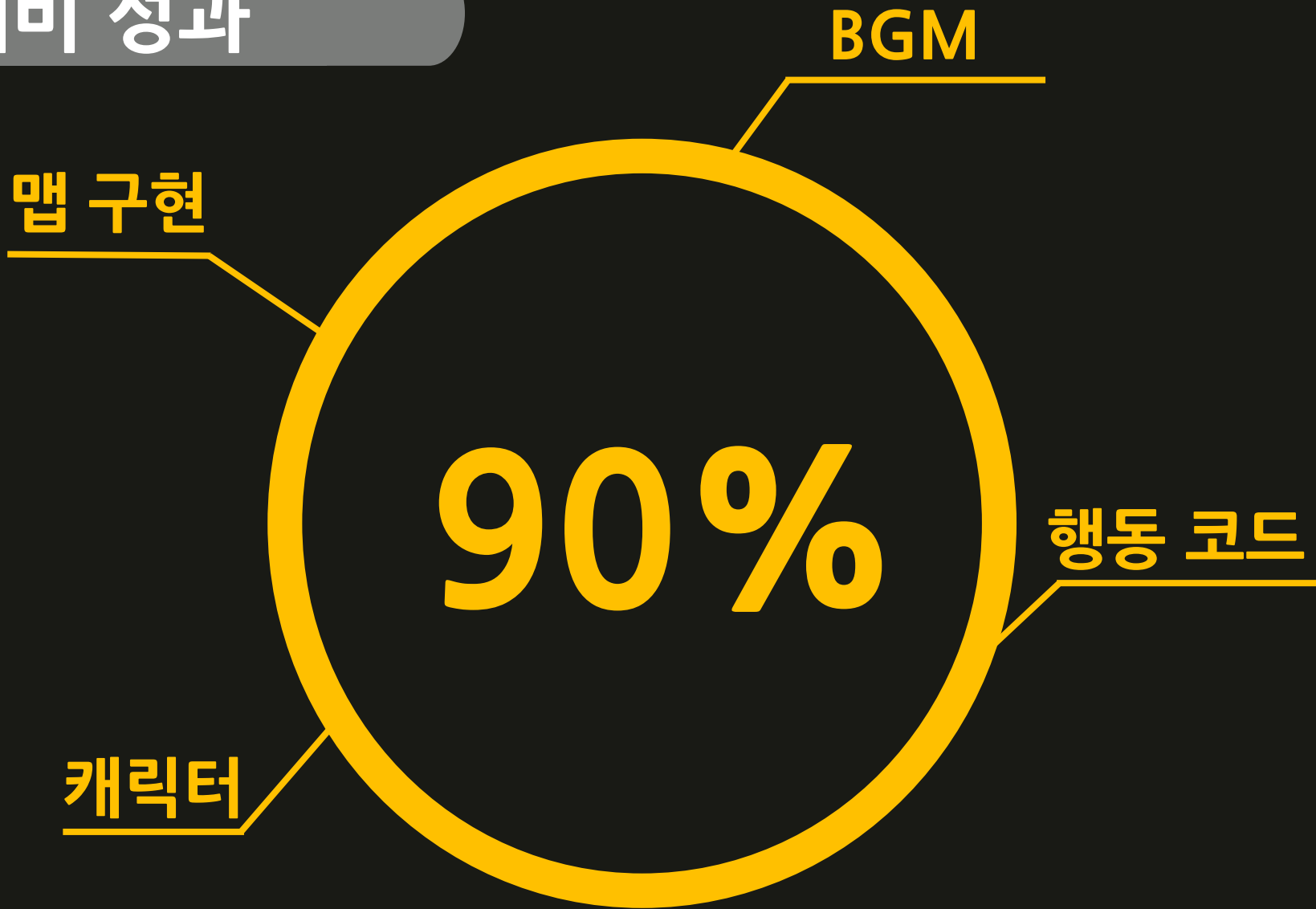
적(귀신) 네비게이터

KEY 지점 귀신 랜덤 순찰

적(귀신) 행동 추가

적(귀신) 속도 증가

• 계획대비 성과



과제 결과물

2

- 과제 결과물

공 포 게 임

Press Enter

추진 체계

3

성명	역할분담	참여율	수행 내용
서정덕	코딩	100	코딩 - 적(귀신) 움직임, 행동추가, 속도증가 /KEY 랜덤 배치
최진호	조장 + 코딩 및 애니메이션 연결	100	코딩 - 플레이어 이동 / 카메라 움직임 / 적 네비게이션
정희지	맵 구현 + PPT	100	맵 구현- 수업 반 4개 / 컴퓨터실 / 교무실/ 화장실/복도
정현수	캐릭터	100	플레이어 / 귀신

• 느낀점

서정덕 : 이번에 유니티를 사용하면서 그동안 알지 못했던 여러 기능들을 배울 수 있었습니다. 또 아직 유니티 활용에 상당히 미숙하다고 느꼈습니다.

최진호 : 이번에 처음으로 유니티 엔진을 사용하게 되었는데 3D 모델링을 처음부터 만드는 게 아니라서 생각보다 어렵지 않았고 C#도 어려운 문법을 사용하지 않아서 게임을 만드는 데 더욱 흥미를 가지게 된 것 같습니다. 지금 하는 작업이 나중에 게임을 만들 때 도움이 될 거라 생각하고 열심히 만들어서 굉장히 보람있는 프로젝트였습니다.

• 느낀점

정희지 : 이번 유니티 엔진을 사용해 처음으로 3D 게임 맵을 제작 하게되었습니다. 여러자료들을 찾아보고 적용해 구상한 맵을 만들고 코딩과 관련된 많은 자료들을 찾아 볼 수 있는 좋은 기회였습니다.

이번 게임 엔진 프로젝트에서 더 보충하고 확장하고 싶으며, 다음에 게임을 만들게 되면 이번 프로젝트를 참고 할 수 있을 것 같습니다. 좋은 경험이었습니다.

정현수 : 그동안 코딩으로만 게임을 만들어야 해서 어려움이 많았는데 이번 게임엔진 수업을 통해 유니티라는 게임엔진을 사용해 게임을 만들어보니 더 흥미로웠고 유익했습니다. 혼자서는 해결하기 어려운 부분은 서로 도와 해결해 나갈 수 있어 많은 공부가 되었습니다.

A dark, atmospheric hallway with a red light source in the distance. A white rectangular box with rounded corners is centered in the middle of the frame, containing the Korean text '과제 특성'.

과제 특성

A white, torn-edge piece of paper with the number '4' written in black ink. It is positioned on the left side of the frame, partially overlapping the white box.

4

• 유사제품

1. 화이트데이



액션 어드벤처 호러게임

학교 배경

따라오는 SI

• 차별성(차이)

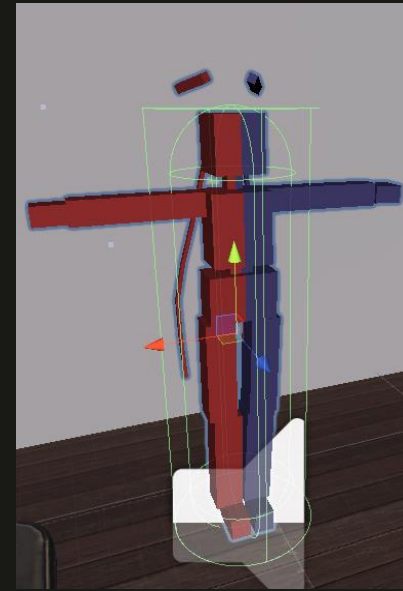
I. 화이트데이

다종류의 귀신



I. 개발게임

소규모의 귀신



A dark, atmospheric photograph of a hallway with a film strip overlay. A white box with a black border contains the text '향후 계획 및 참고문헌'. To the left, a white torn paper with the number '5' is visible.

향후 계획 및 참고문헌

5

- 향후 계획

- I. 맵 확장 및 VR 고려

- 참고문헌

- I. '유니티짱으로 배우는 유니티 5 3D 게임 제작 입문'

마쓰다스 , BATA, Maruchu, 유니타지야무오, 모리 사토린, 쿠리사카코나베, alwei 지음 | 김범준 옮김 | 길벗 | 2015년 11월 30일 출간

- II. 2D/3D 멀티 플랫폼 게임을 위한 유니티 2018

박승제 지음 | 제이펍 | | 2018년 10월 15일 출간

감사합니다.

REGAME?