

# 게임엔진의 이해와 실습

20183319 디지털콘텐츠공학과 박보영

강의명 : 게임엔진 이해와 실습

# 게임 소개

## <아.슬.아.슬 레이싱>

장애물을 헤쳐서 완주하는 레이싱 게임

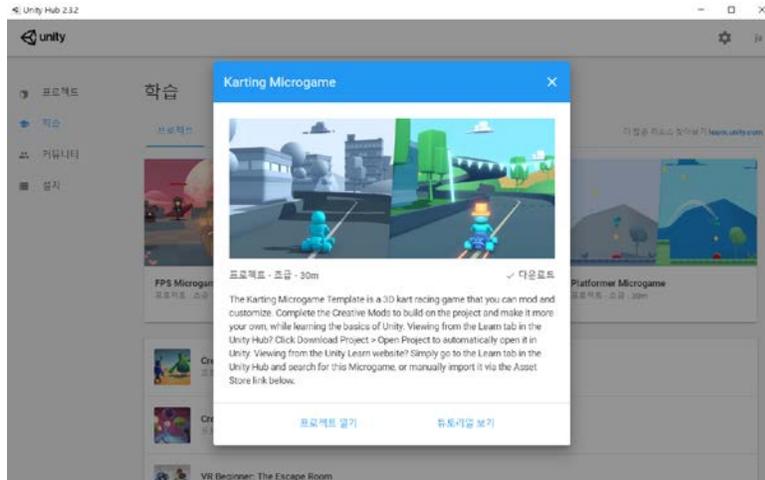
3종류의 장애물과 마주하며 1분 안에 완주해야 한다.



# Difference between original and final

## 다운로드 받은 곳

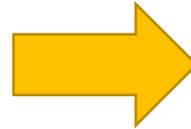
- 유니티 학습
- 제목 : Karting Microgame



## 개선 & 수정사항

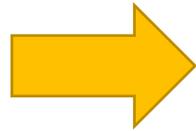
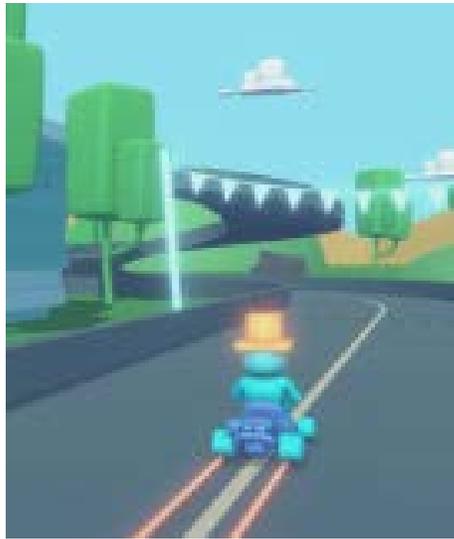
1. 초기화면 수정
2. 레일, 캐릭터, 레이싱카 색 변경
3. 배경음악 변경
4. 장애물 적용
5. 장애물 사운드 추가

# 게임 수정 및 보완점



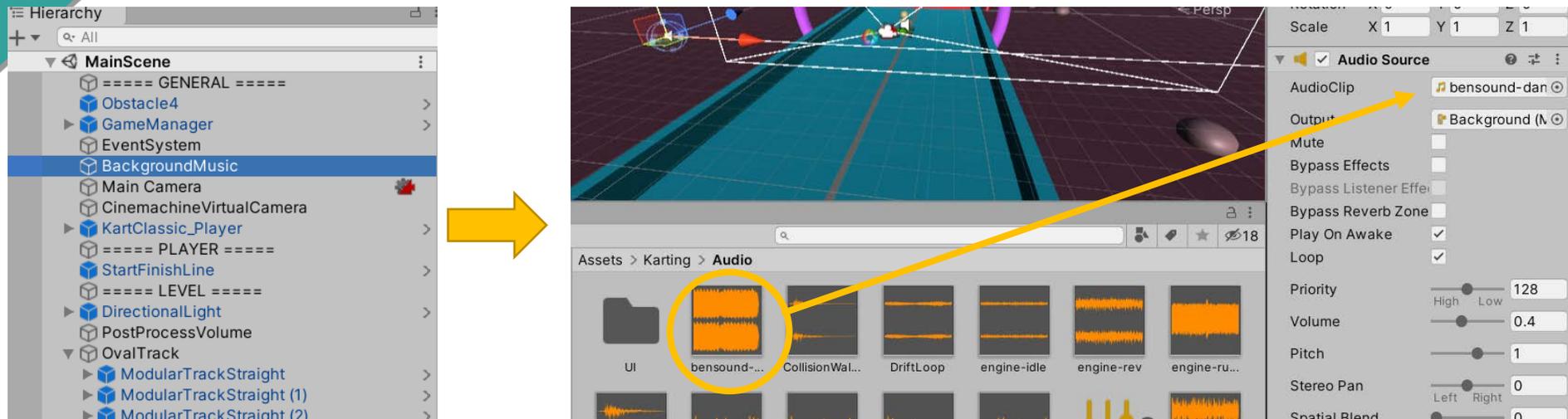
Intro Scene의 **background image**와 **제목**을 수정

# 게임 수정 및 보완점



레일, 레이싱 카, 타고 있는 캐릭터 색상을 변경

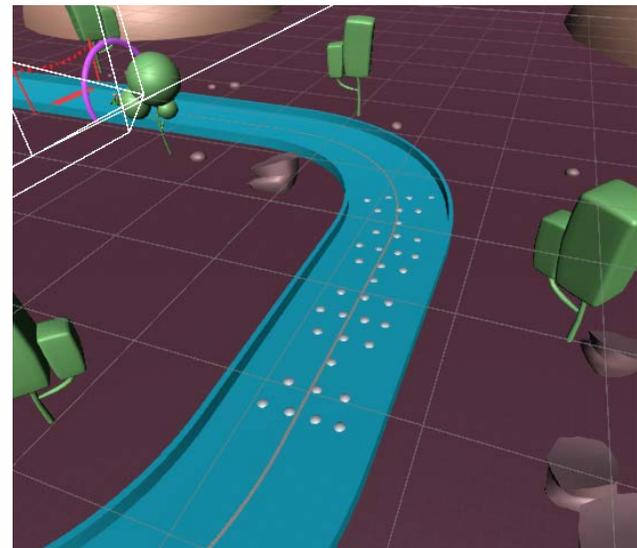
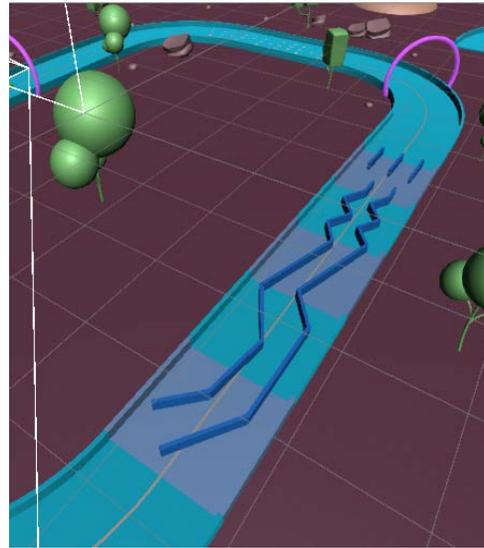
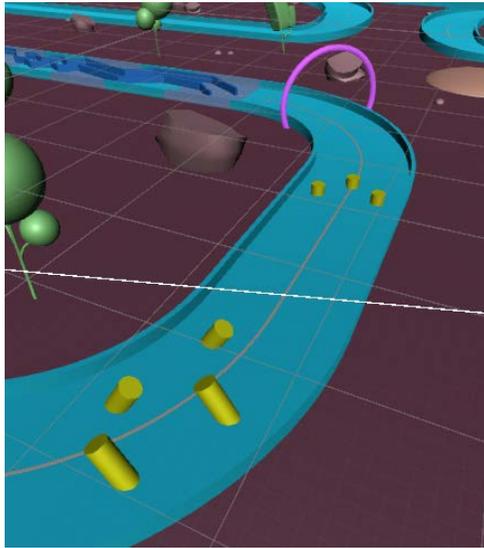
# 게임 수정 및 보완점



Hierarchy->BackgroundMusic에서

변경할 사운드를 Inspector->AudioClip에 드래그해서 **배경 사운드** 변경

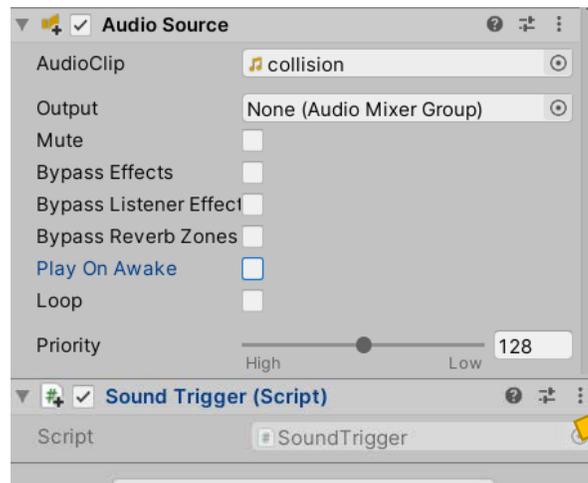
# 게임 수정 및 보완점



## - 장애물 추가

3종류의 장애물을 레일에 추가

# 게임 수정 및 보완점



```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

[Unity 스크립트 | 참조 0개]
public class SoundTrigger : MonoBehaviour
{
    AudioSource sound;

    [Unity 메시지 | 참조 0개]
    void Start()
    {
        sound = GetComponent<AudioSource>();
    }

    [Unity 메시지 | 참조 0개]
    private void OnCollisionEnter(UnityEngine.Collision collision)
    {
        sound.Play();
    }
}
```

## - 장애물 충돌 사운드 추가

(1) 레이싱카에 Audio Source 추가

(2) 충돌 했을 시 사운드 발생을 위한 스크립트를 추가

# How to and Will do

- Future works

- 캐릭터 선택 옵션
- 부스터 아이템 추가
- 움직이는 장애물 추가
- 앱스토어에 등록

감사합니다 😊