

The Zeus

학과 게임공학과

지도교수 서미라

팀명 Action RPG Maker

과제유형 자유과제

데모기능여부 0

참여학생 장현수,곽현근,박창수,
조재현,전준성

❄ 과제 목적 및 배경

유니티 엔진으로 다양한 내용들을 보여줄 수 있는 Action RPG 장르를 제작하며, RPG라는 장르에서 중요한 요소 중 하나인 최적화를 위해 유니티 내에 내장 되어 있는 기능들을 이용과 코드 리팩터링을 통해 최대한 쾌적한 환경에서 할 수 있는 게임을 만드는 것이다.

❄ 과제 내용 / 작품 설명

유니티에서는 그래픽 파이프라인을 업데이트 하며, Universal Render Pipeline (URP)와 High Definition Render Pipeline (HDRP)를 도입하여, 그래픽 퍼포먼스와 그에 따른 최적화에 많은 노력을 기울였으며 이에 우리는 데스크탑과 모바일에서 모두 즐길 수 있는 게임을 만들기 위해 유니티와 URP를 채택하여 개발을 진행하였다. 또한 코드 내부적으로 콘텐츠를 추가/삭제 하는 것보다 유니티 엔진 인스펙터에서 할 수 있도록 설계를 하여 코딩을 하였다.

🎮 작품 사진



🔧 활용 방안 및 기대효과

카툰 셰이더는 빛의 영향을 많이 받기 때문에 다양한 라이팅 배치를 통해 적합한 환경이 되었다. 비개발자의 유지 보수를 위해 싱글톤 스크립터를 오브젝트와 C# Dictionary 직렬화를 통해 쉽게 콘텐츠를 추가/삭제 하도록 하였다.

액션게임의 타격감을 위해 다양한 게임을 찾아 진열 후 각자의 게임의 장점들을 추출해서 사용하였다.