



학창 시절의 개발 입문기

승실대학교 SCCC 정주영

목차

마우스피하기(초6)

TRAPCARD(초6)

총알피하기(초6)

CLEANER(중1)

리듬버스터즈(중3)

WhiteDot(고1)

Reverie(고2)

TapAvoid(고2)

마우스 피하기





Score: 0



TRAP

CARD

TRAPCARD



시작하기

총알피하기

🕒 Score: 195



CLEANER

CLEANER

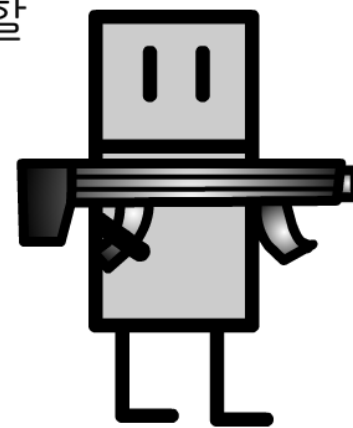
청소부

-쓰레기의 역습-

게임시작

CLEANER

서기 **2050**년 지구는 사람들의 노력으로 깨끗해지고 있었다. 그러나 더러웠던 지구에서 이익을 얻던 사람들이 지구가 깨끗해지자 다시 더럽힐 궁리를 했고 그들은 연구소를 만들다. 세계가 이들의 행동을 눈치챘고 이 연구소에 잠입할 스파이를 구하는데.....



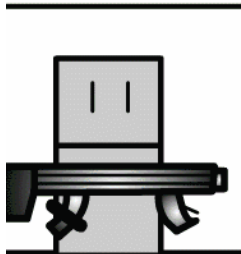
START

CLEANER

나

니가 바로 이 연구소의 연구원인가?

클릭하면 넘어갑니다.



103.5 / 100



CLEANER

정주영 :

플래시로 게임을 만드는데 너무 잡버그가 많이 생겨서 힘들었다. 이런 간단한 게임도 만들기 힘든데 이것보다 더 스케일이 큰 게임 제작자들은 정말 힘들겠다고 생각 되었다.

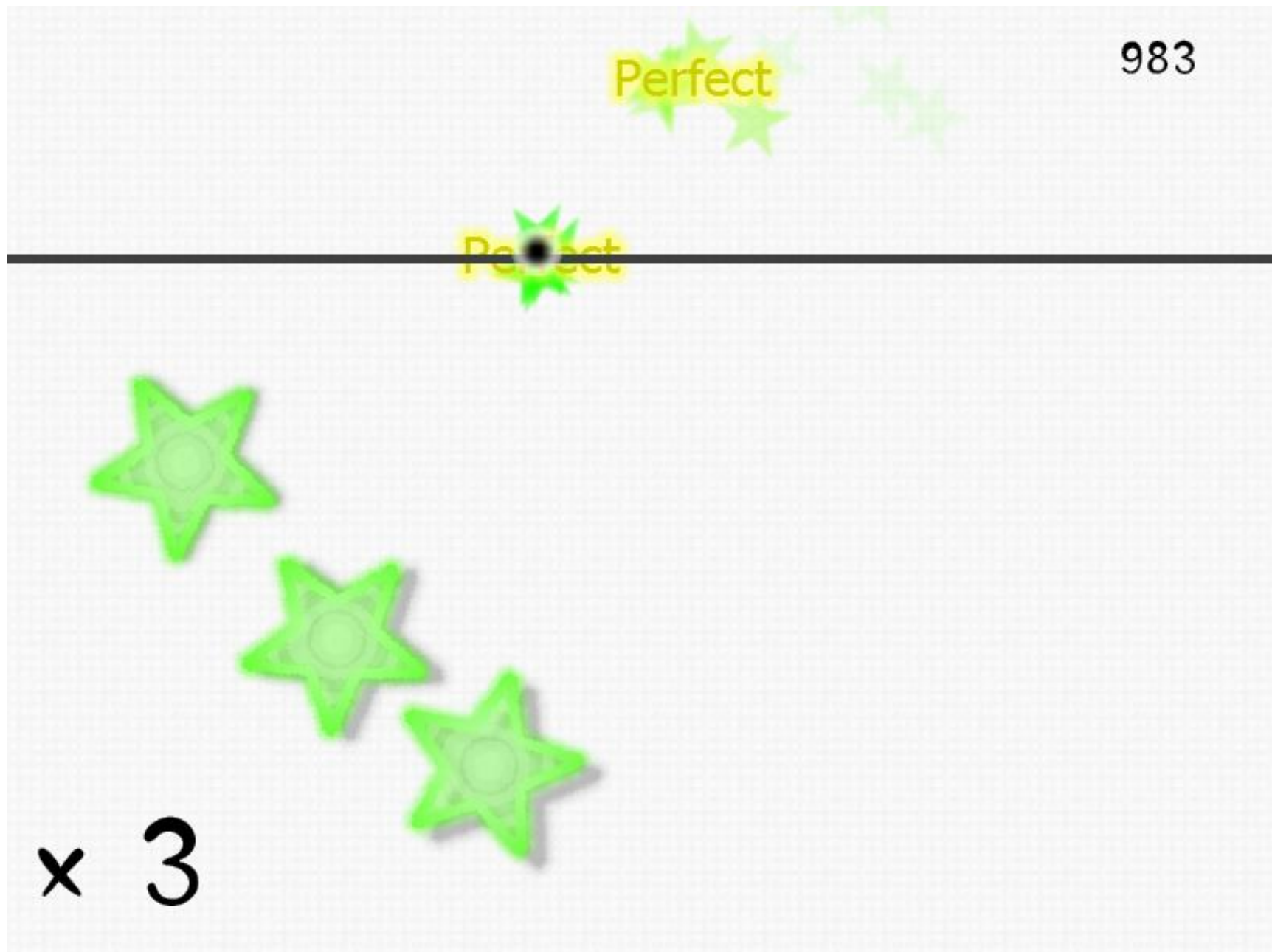
리듬
버스터즈

★ 리듬버스터즈 제작자 - 정주영 (GreimuL)



- 아무 곳이나 클릭하세요 -

리듬
버스터즈



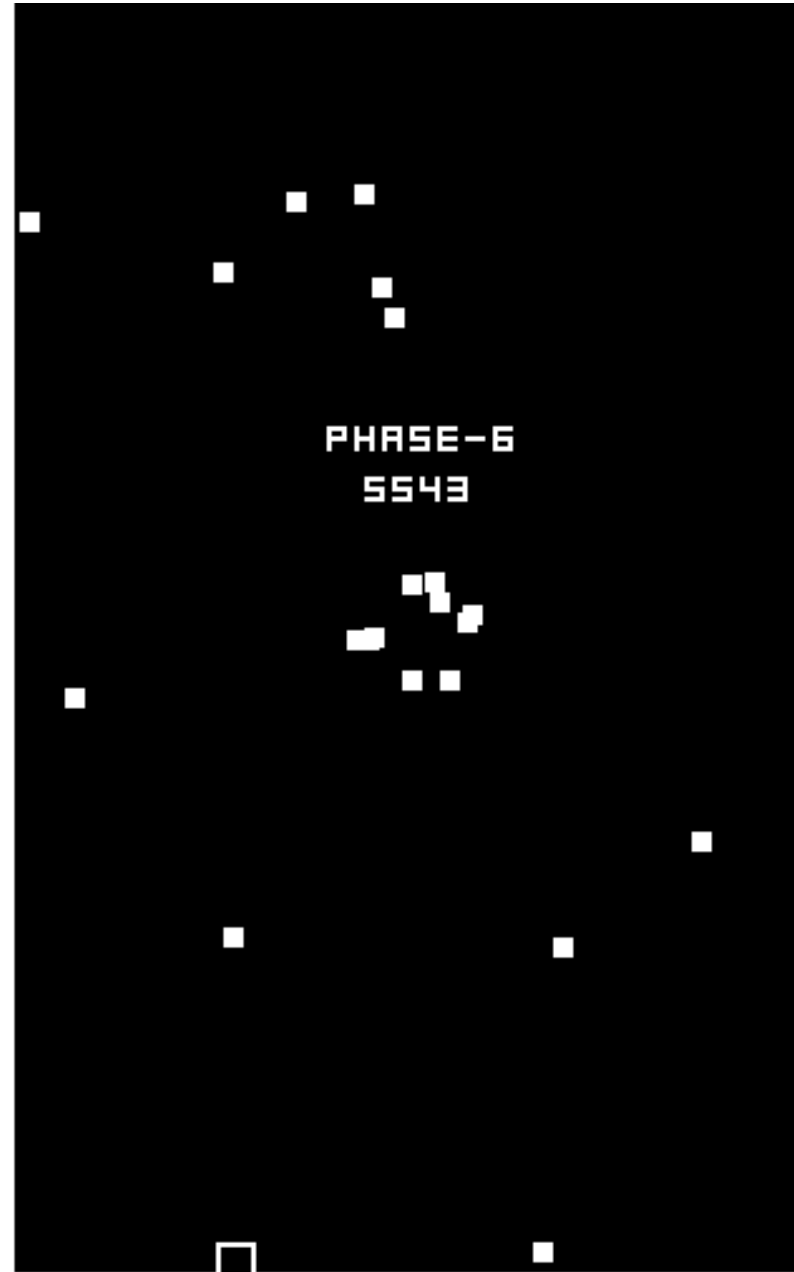
The logo consists of a dark gray circle with a thin white border, centered on a dark blue vertical bar.

WhiteDot

The text 'WhiteDot' is displayed in a bold, white, monospace-style font against a solid black rectangular background.

WhiteDot

WhiteDot





WhiteDot



Reverie





TapAvoid



TapAvoid

TapAvoid





여러분들의 이야기를 들려주세요!

- 개발에 입문하게 된 계기, 에피소드
- 입문시절 있었던 재미난 이야기
- 입문시절의 실수
- 등등...