



GET 6 CHALICES

컴퓨터그래픽스 – 소프트웨어융합학과 2020120159 김소연

GET 6 CHALICES

1

배경 및
기획
아이디
어

2

2D
Sprite
Asset

3

게임
플레이
영상

4

보안점,
한계점,
앞으로

1. 배경 및 기획 아이디어

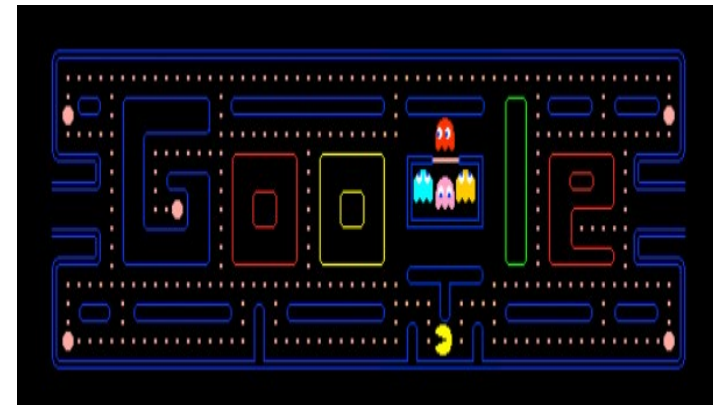
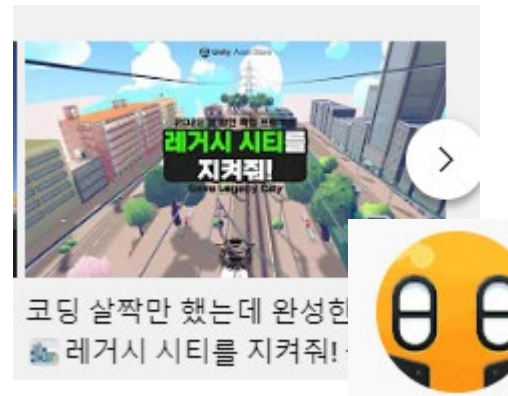
포켓몬스터 골드, 스타듀벨리 같은 2d 게임에 대한 선호

→ 2d 프꾸르 게임 제작을 결정

→ 유튜버 '골드메탈'님과 '케이디'님 강좌로 코드와 충돌처리 및 유니티 기능에 대해 참고를 많이 함.

→ Tiled 보단 유니티 내장 기능인 타일맵 사용에 집중

→ 맵 구성은 '팩맨' 게임을 따서 만들었고, 플레이어가 Enemy들을 피해 성배 6개를 찾아 나오는 구성



2. 2D sprite Asset 구하기

2D는 3D에 비해 Asset을 구하는 게 어려움

특히, 스타듀벨리같은 4way asset의 경우 부족

기본 구성을 따서 포토샵으로 직접 도트를 찍음.

-> 에셋 제작 기간에서 큰 소요.



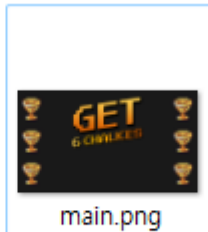
close.png



exit.png



explain.png



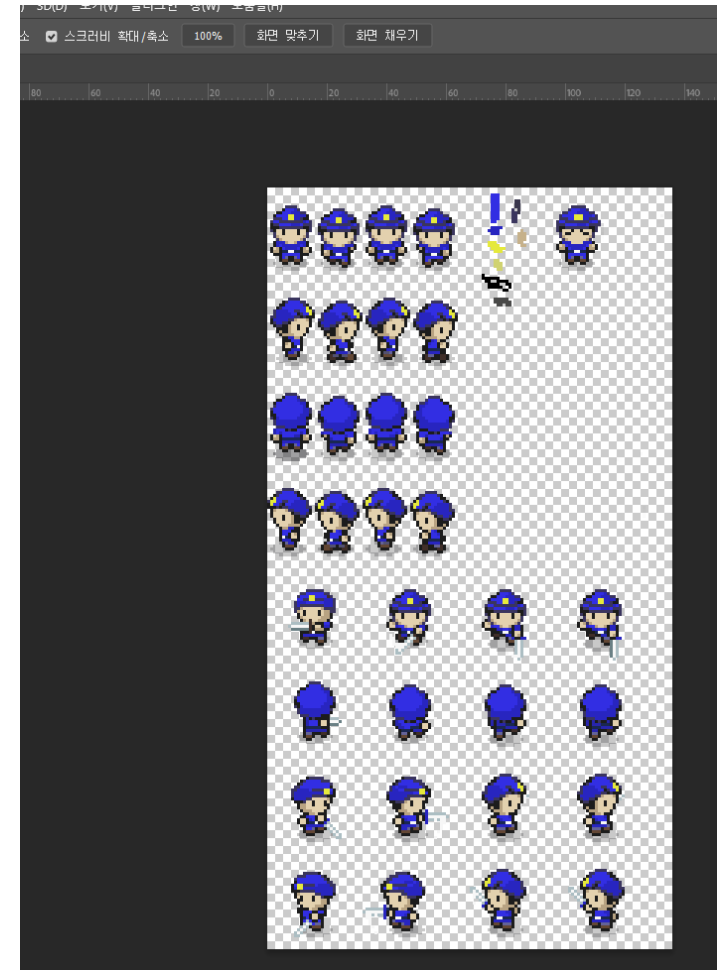
main.png



orig.psd



start.png

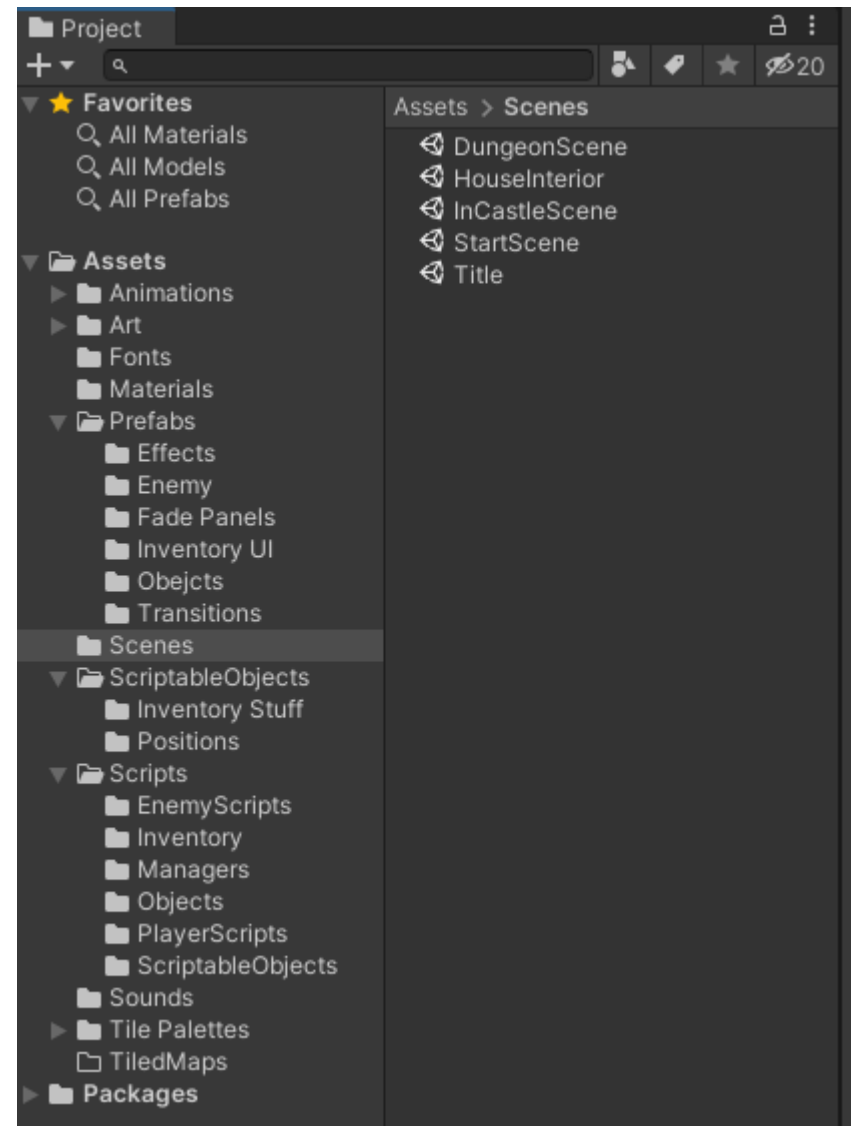


3. 게임 플레이 영상

게임 플레이 영상

4. 보완점, 한계점, 앞으로

- 확장성을 염두에 두고 만든 게임입니다.
- 집을 들어가는 경우는 게임에서 필요한 부분이 아닌 부분들이 있지만, 지속적인 작업을 해 나갈 경우 게임을 풍성하게 만들 수 있는 요소들입니다.
- 현재 게임 규모도 비교적 큰 편이고, 코드가 최적화 되지 않은 부분들이 많습니다.
- 알파버전을 넘어 베타로 갈 수 있도록 스토리 추가 등 방학을 이용해 계속 개인 프로젝트로 진행할 예정입니다.



2020120159 김소연

GET 6 CHALICES

2020120159 김소연

감사합니다.