



Unity Portfolio

SimpleRPG

Made By. 김해준



INDEX

01.개요

- 구상
- 목적
- 방향성

02.스케줄

- 1주차
- 2주차
- 3주차
- 4주차

03.제작 후

- 기능구현

1

개요

SGA In BUSAN

1-1

제작 구상

게임을 구상하게 된 계기

1

처음 제작하는 3D게임

2

모바일에서 처음 제작

3

현재 플레이 중인 게임의
영향

4

기본적인 게임 장르

결론

- 모바일 환경에서의 3D게임을
유니티엔진을 사용하여 쿼터
뷰RPG게임을 제작



1-2

제작 목적



제작 목적

SGA In BUSAN

대시보드

앱 설정을 시작하세요. [더보기](#)



SimpleRPG

com.MyFortpolio.GameEMong • [Google Play에서 보기](#)

업데이트 상태

검토 중 • [게시 개요로 이동](#)

◆ 게임 구현

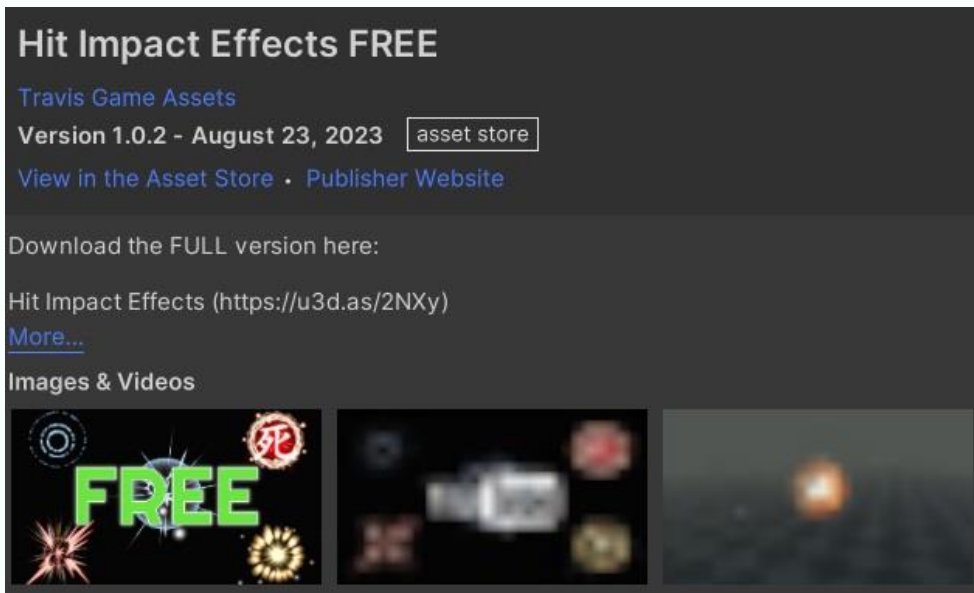
- RPG에서 사용하는 기본적인 기능 구현을 목표 포함

◆ 제작의 마지막

- 모든 작업의 마무리 후 플레이 스토어에 등록까지를 목표로 잡음

1-3

제작 방향성



◆ 제작

- 유니티 스토어에 존재하는 무료에셋들만을 사용하여 하나의 게임을 제작
- 30FPS 방어를 목표로함
- 작업이 끝난 후 플레이 스토어에 등록하여 마무리
- 예상되는 지출액은 플레이스토어 개발자 등록에 필요한 금액

2

스케줄

SGA In BUSAN



제작 스케줄 표

SGA In BUSAN



1주차

기초 틀잡기 및 사용할 에셋 정리, 개발 환경 구성



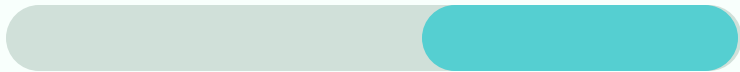
2주차

각각의 씬 기초 제작, 추가로 필요로하는 에셋 탐색



3주차

각 씬에서 필요로 하는 기능 구현, 사운드작업 기초

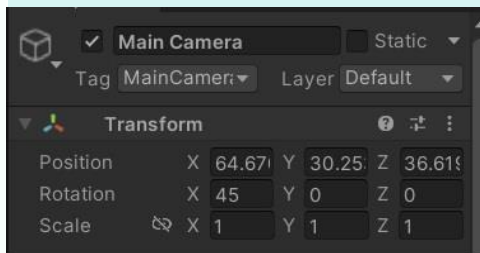


4주차

사운드작업 마무리, 모바일 빌드 및 플레이스토어 등록

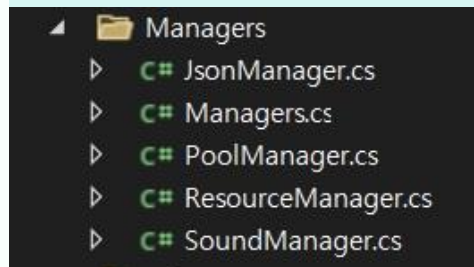
2-1

1주차



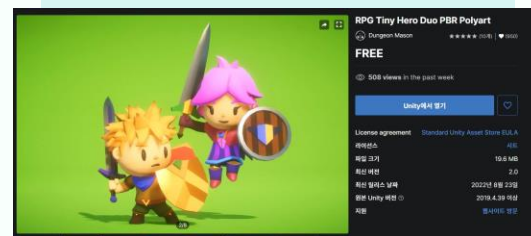
카메라 각도 설정

쿼터뷰 방식의 RPG게임으로
틀을 잡았기 때문에
모든 오브젝트들 중 카메라의
각도부터 설정함



매니저 스크립트

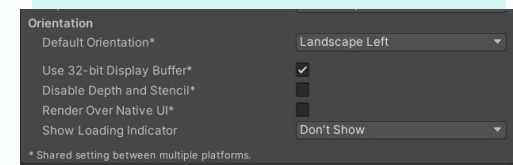
기존에 사용하던
프레임워크에서서
매니저 스크립트들만
가져와 기초를 잡음
모바일환경에서 처음 작업하기에
필수로 필요해보이는 매니저만
가져옴



무료에셋 설정

유니티 스토어에서
사용할 에셋선별

우선적으로 캐릭터에셋과
몬스터에셋, 필드에셋을 가져옴

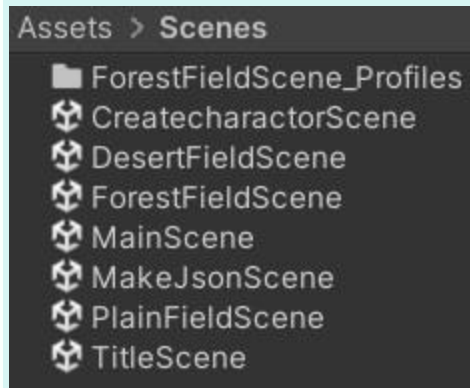


제작환경 구성

플레이어 세팅에서
모바일에서 필요로 하는
가로모드드, 퀄리티 설정등을
지정하고
목표로 하는 FPS값 설정

2-2

2주차



사용할 씬 구상

총 6개의 씬으로 구상
해당 씬에서 필요로 하는 기초
제작



타이틀씬 제작

메인씬은 기초적인 작업을
먼저 해두고
제일 처음으로 제작한 타이틀씬
제작 중 해상도는 S22Ultra
기반으로 함



에셋 추가

제작 중 필요로 하는
에셋 추가함
주로 몬스터쪽에서
애니메이션 문제로 바꿈



작업 시작

구상 및 필요로 하는 에셋 정리가
 끝나고
 씬구상도 끝났으며 추가로 필요
로하는 에셋까지 모아둔 상태에
서
메인씬부터 차례로 제작을 시작

2-3

3주차



기능 구현

일반적인 RPG에서
사용하는 기능들의
일부분을 구현함



파티클 작업

제작이 끝난 후
추가 효과들을 배치
발걸음 파티클 이나 비, 먼지 등

```
else
{
    // 바로 재생(1회)
    AudioSource audioSource = _audioSource[(int)Define.Sound.Effect];
    // 피치값을 랜덤하게 주어 중복된 이펙트 재생시 공명현상 미리 차단
    audioSource.pitch = Random.Range(pitch*0.9f, pitch);
    audioSource.PlayOneShot(audioClip);
}
```

사운드 매니저 수정

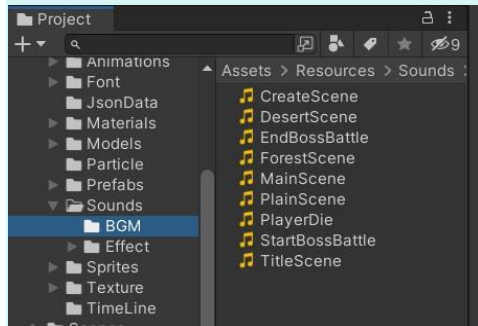
처음 가져왔던 사운드 매니저를
수정하여 여러 이펙트사운드가
겹치더라도 증폭이되지않게
수정

2-4

4주차

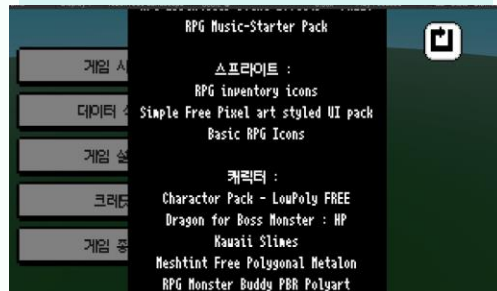
2-4 제작 4주차

SGA In BUSAN



사운드 작업 마무리

Bgm과 Effect 두가지로
구분하여
씬에서 제대로 재생되는지 확인



사용한 에셋 정리

제작에 사용된 에셋들을
정리하여 크레딧으로 만들어둠

| 이름 | 수정된 날짜 | 유형 |
|--|--------------------|--------|
| 어제 | | |
| SimpleRPG.aab | 2023-11-15 오후 3:26 | AAB 파일 |
| SimpleRPGTest | 2023-11-15 오후 2:23 | APK 파일 |
| SimpleRPG_BackUpThisFolder_ButDontS... | 2023-11-15 오후 3:26 | 파일 폴더 |
| SimpleRPG_BurstDebugInformation_Do... | 2023-11-15 오후 3:25 | 파일 폴더 |
| SimpleRPGTest_BackUpThisFolder_ButD... | 2023-11-15 오후 2:23 | 파일 폴더 |
| SimpleRPGTest_BurstDebugInformation... | 2023-11-15 오후 2:22 | 파일 폴더 |

모바일 빌드

테스트용인 APK파일과
구글 플레이스토어 등록용
AAB파일 두가지로 빌드함



플레이스토어 등록

구글 플레이 스토어에
제작한 게임을 등록

2023-11-16 기준 심사중

3

제작 이후

SGA In BUSAN



제작 이후...

SGA In BUSAN

제작한 기능들

화면 터치는 인터페이스클래스인 `IPointerUpHandler`와 `IPointerDownHandler`를 사용하여 구현했습니다.
해당 기능은 타이틀썸, 캐릭터 생성썸, 인벤토리 등에 사용되었고
그외 유니티 기본 UI인 버튼, 스크롤, 슬라이더더, 토글 기능을 사용했습니다.

데이터 부분은 JSON을 사용했으며
단순 읽기 전용인 아이템 데이터나 몬스터 데이터등은 일반 `Resources`폴더에서,
읽기뿐 아니라 쓰기 기능을 위해 Path를 `Application.persistentDataPath`로 설정하였습니다.

입력방식으로 조이스틱을 선택하였고 무료에셋을 받아와 사용했습니다

제작한 기능으로는 NPC대화, 상점, 무기강화, 인벤토리, 아이템 드랍, 스킬, 체력회복 포션, 업적시스템,
레벨업 및 스테이터스 추가 등이 있습니다



제작 이후...

SGA In BUSAN

제작한 에셋들

셰이더 : 릴 툰 셰이더

폰트 : 달무리

사운드 :

Animals!

The Yeti-Sasquach-Skunkape Audio Pack

Free UI Click Sound Pack

Game Voices - Young Man

Medieval Music Pack vol.2

Pirate Music Pack

RPG Essentials Sound Effects - FREE!

RPG Music-Starter Pack

스프라이트 :

RPG inventory icons

Simple Free Pixel art styled UI pack

Basic RPG Icons

캐릭터 :

Charactor Pack - LowPoly FREE

Dragon for Boss Monster : HP

Kawaii Slimes

Meshtint Free Polygonal Metalon

RPG Monster Buddy PBR Polyart

RPG Monster Duo PBR Polyart

RPG Tiny Hero Duo PBR Polyart

파티클/이펙트 :

Free Stylized Smoke Effectsd Pack

Hit Impact Effects FREE

Magic Effects FREE

Procedural fire

UI/기능:

Joystick Pack

환경/오브젝트:

LowPoly Environment Pack

RPG Poly Pack - Lite

Scene Teleportation

3

제작 이후...

SGA In BUSAN

플레이 스크린샷



3 제작 이후...

SGA In BUSAN

플레이 스크린샷



3

제작 이후...

SGA In BUSAN

플레이 스크린샷



Thank you

End Of Document