

슬기짜기 최종발표

SNS(슬기로운 뉴비생활)

박석환, 임건호, 유은서

contents

1

게임 개발 방향과 구현

2

피드백 반영

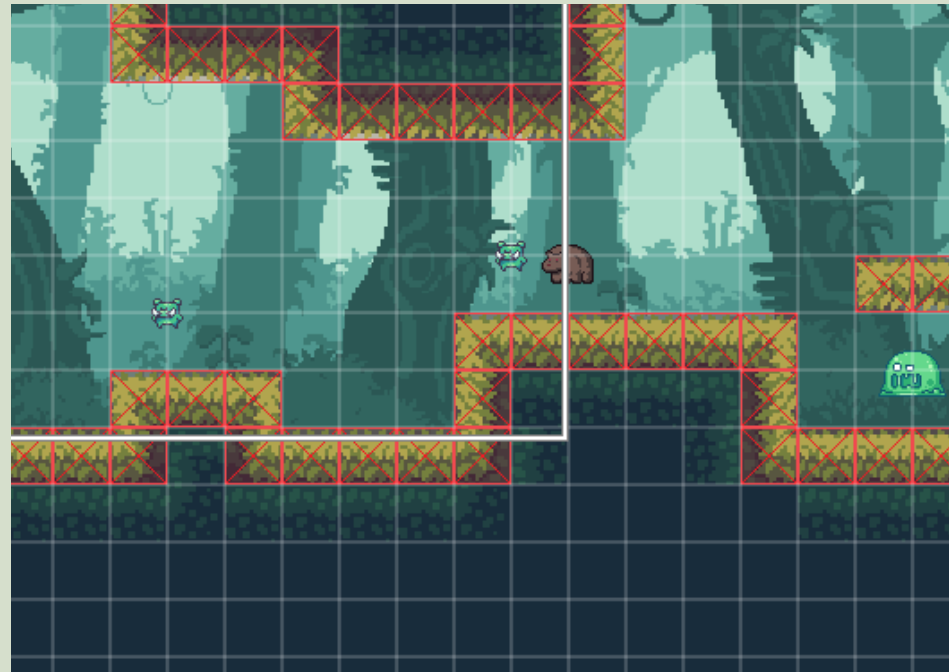
3

최종 게임 시연

4

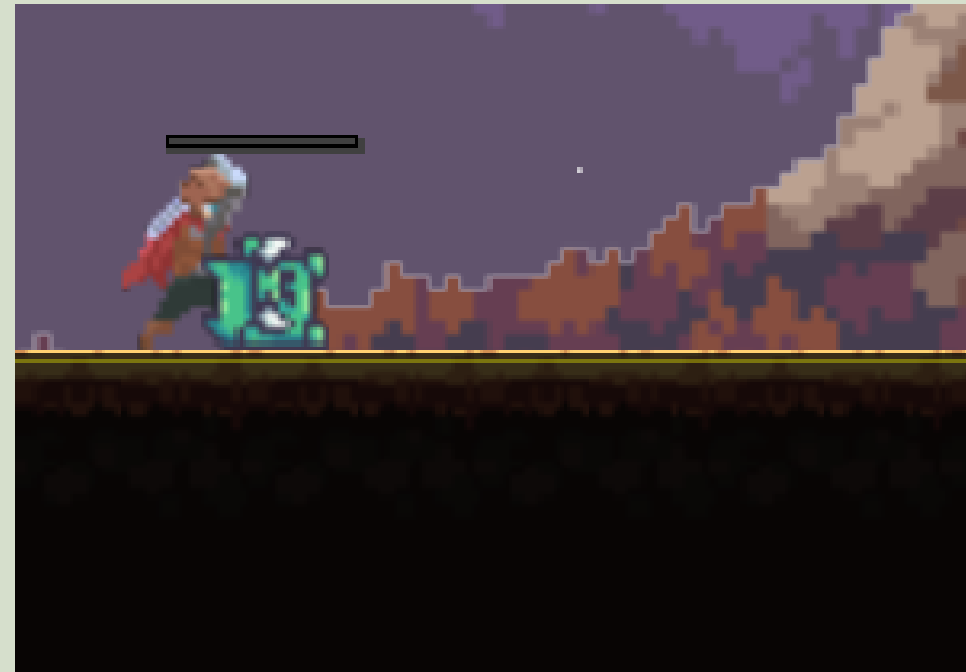
프로젝트 소감

게임 개발 방향과 구현



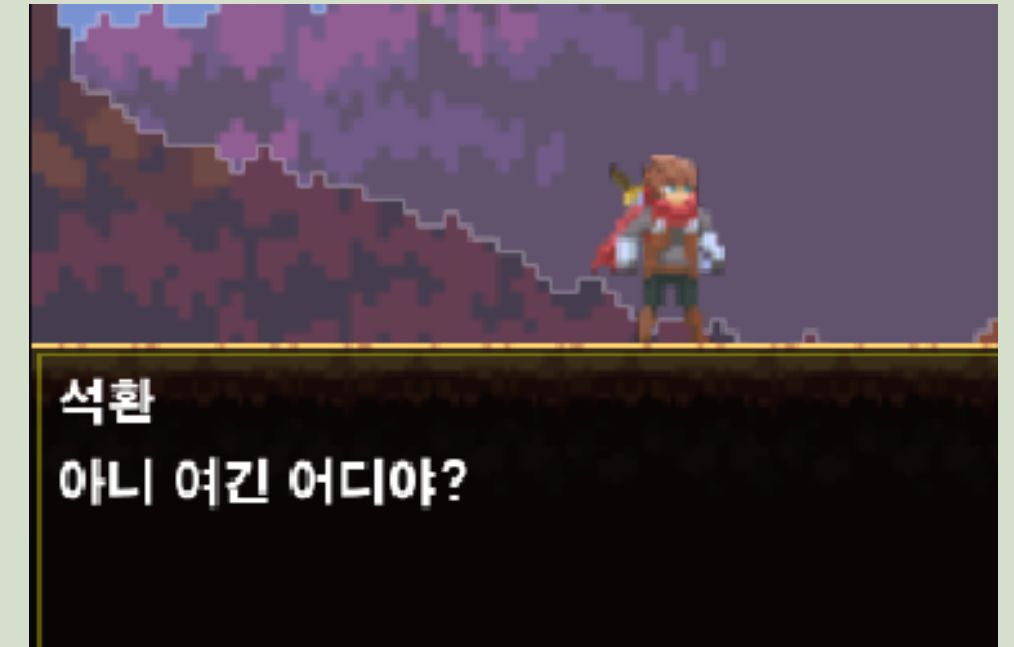
1. 모험

판타지 스토리와
여러 종류의 맵



2. 사냥

레벨, 아이템, 스킬 시스템 등
RPG의 기본 요소 포함



3. 게임의 주된 기능 구현

대화, npc, 퀘스트, 인벤토리 등
게임에서 볼 수 있는 기능 구현

피드백 반영

01

몬스터들이 인터페이스 앞으로 나오는 오류 수정

02

프롤로그 스토리 개선 및 확장

03

프롤로그의 마무리를 위한
보스몬스터 추가

04

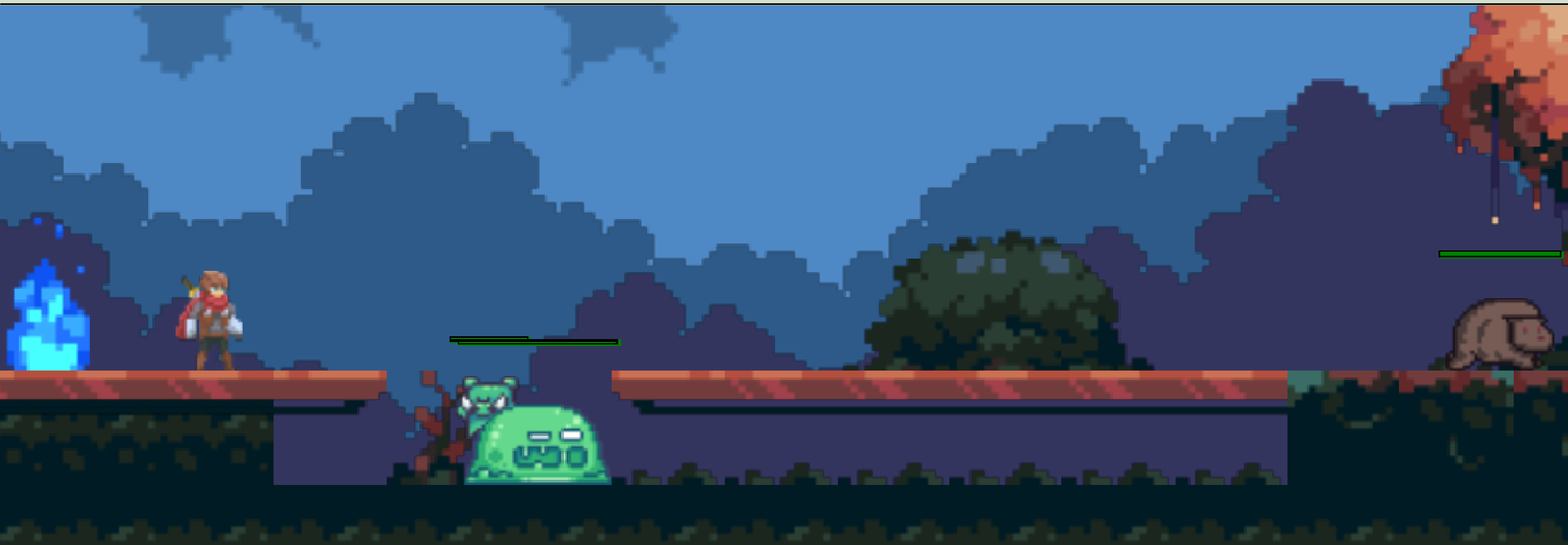
구현했던 기능 개선
- 효과음, npc

05

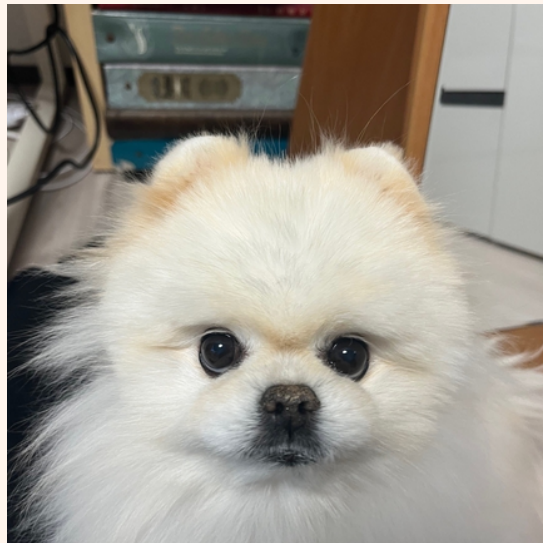
새로운 형식의 몬스터 추가

- 기존: 캐릭터와 충돌 시 데미지 입힘
- 신규: 랜덤으로 플레이어를 공격

게임 최종 시연



개인별 프로젝트 소감



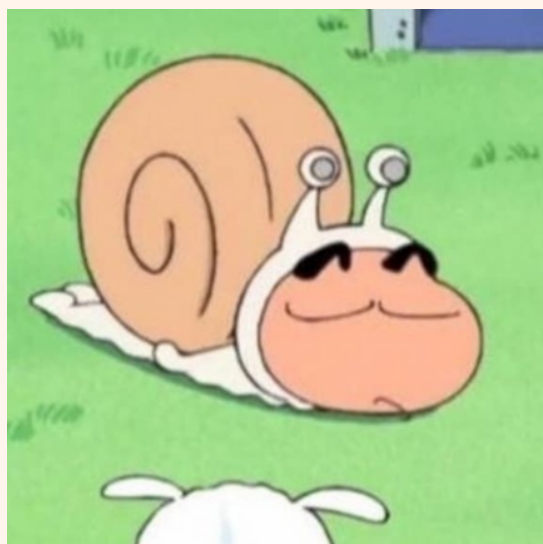
박석환

전부터 게임 개발자가 꿈이었습니다. 하지만 게임 개발은 혼자서만 하는 것이 아니기에 여러 사람과 게임을 개발해 보고 싶었습니다. 그래서 이번 방학 프로젝트 덕분에 팀원들과 게임을 처음부터 기획하고, 스토리, 디자인, 시스템 등 게임의 모든 요소를 직접 만들어보고 게임 개발자라는 꿈에 더욱 확신이 들었습니다. 특히 팀원 분들이 너무나도 잘 해주셨고, 짧은 시간이었지만 서로의 부족한 부분은 채워가며 공부해서 뜻깊은 시간이었습니다.



임건호

작년 여름방학 때 게임 개발에 대해 관심을 가지게 되었습니다. 그렇지만 혼자 유니티를 공부를 하는 것은 생각보다 어려움을 느끼고 혼자하다보니 쉽게 포기를 했었습니다. 하지만 이번에 슬기짜기에 들어와서 게임 메이커 스튜디오를 통해 게임을 같이 개발할 수 있어서 좋았습니다. 특히 저는 게임 개발에 대해 전혀 몰랐었는데 함께한 팀원들 덕분에 많이 배워가고 즐겁게 개발할 수 있었습니다!



유은서

게임을 하는 것은 늘 즐거웠지만, 게임을 만들어보겠다는 생각을 해보지는 않았던 것 같습니다. 슬기짜기에 들어와 게임 프로젝트 팀에 합류하게 되면서, 이번 프로젝트를 계기로 게임 개발에도 관심을 가지게 되었습니다. 팀원들과 함께 디자인을 찾고, 스토리를 구성하며 게임이 만들어지는 과정을 경험할 수 있어서 좋았습니다. 함께한 팀원들 덕분에 더 즐겁게 개발할 수 있었던 것 같습니다!