프로젝트 명: 3.3 차원 핀볼

개발자:2016026035\_최승민

* ***제작 동기:***

때는 바야흐로 작년 가을, 유니티 과제 중 pinball을 간단하게 만들어오기가 있었습니다

게임을 만들던 도중 중력을 잘못 받은 공이 하늘높이 솟아 오르는 것을 보고

‘왜 핀볼은 하늘로 솟구치면 안되는가?’라는 생각이 이어진 것이 3.3D 핀볼의 제작 동기입니다.

***근간이 되는 게임:***

윈도우용 SPACE pinball (핀볼의 기본 토대) && 

Locoloco (화면 전환이라는 발상의 토대)

***개발 엔진*:** Unity + Unity 기본,무료 에셋

***게임 하는 법***:

1. ProtypeOfPinball.exe를 실행한다.

2. 원하는 해상도와 그래픽을 정하고 Play!

3. 처음 시작 할 때, A와 D로 공을 조준하여 날린다.

4. 그 후, 왼쪽, 오른쪽 방향키를 이용하여 화면을 돌리면서 공을 쫓아 왼쪽 ctrl 과 ALT로 페달을 움직여 플레이하는 게임이다.

***게임 빌드하는 법***

1. 유니티 최신버전을 다운받는다. (<https://store.unity.com/kr/download?ref=personal>) <-주소

2. 다운 할 때의 설정은 다 디폴트로 해주면 된다. (아무것도 손 안대도 됩니다)

3. 유니티 설치가 완료된 뒤, 제가 보낸 New Unity Project 클릭 -> Asset클릭 -> prototype( Unity Scene file)을 클릭하시면 어떻게 구성되어 있는지 알 수 있습니다.

4. 빌드를 하고 싶으시면, prototype을 연 상태에서, 왼쪽 위의 file->build setting->platform에서 PC, MAC&LINUX Standalone 클릭 후 build or build &Run을 클릭-> 원하는 장소를 고르고 저장. 그 후로 플레이 하는 법은 위의 게임하는 법 참고.

(PS> 동아리에서 유니티를 배워 처음 만들어본 게임입니다. 만들던 도중 디자인 쪽을 공부하던 친구 쪽에서 상업적이윤을 낼 수 있는 게임을 만들자 하여 이 게임을 잠시 중단하게 되어서 아직 메뉴나 잔 버그가 있습니다만, 제 실력을 나타내기엔 이 게임이 가장 잘 맞는 것 같습니다. 투박한 코드와 오브젝트 배치… 아직 많이 부족함을 느낍니다.)