

# 유니티 스테디

2018 - 04 - 23



# CONTENTS

---

01  
Intro

02  
Member

03  
Unity

04  
Report



# CONTENTS

---

01

Intro

스터디 소개

02

Member

스터디원 소개

03

Unity

04

Report

미니 게임 모방

01

Intro

# 01. Intro

---

소개

20130516 김건우

컴퓨터소프트웨어정보학과

다솜 전공 동아리

GCC 취미 동아리

대학 연합동아리 Bridge

# 01. Intro

소개

## 유니티 제작 게임

### Phonlaroid - 개발

2018. 1. 29. 0:56

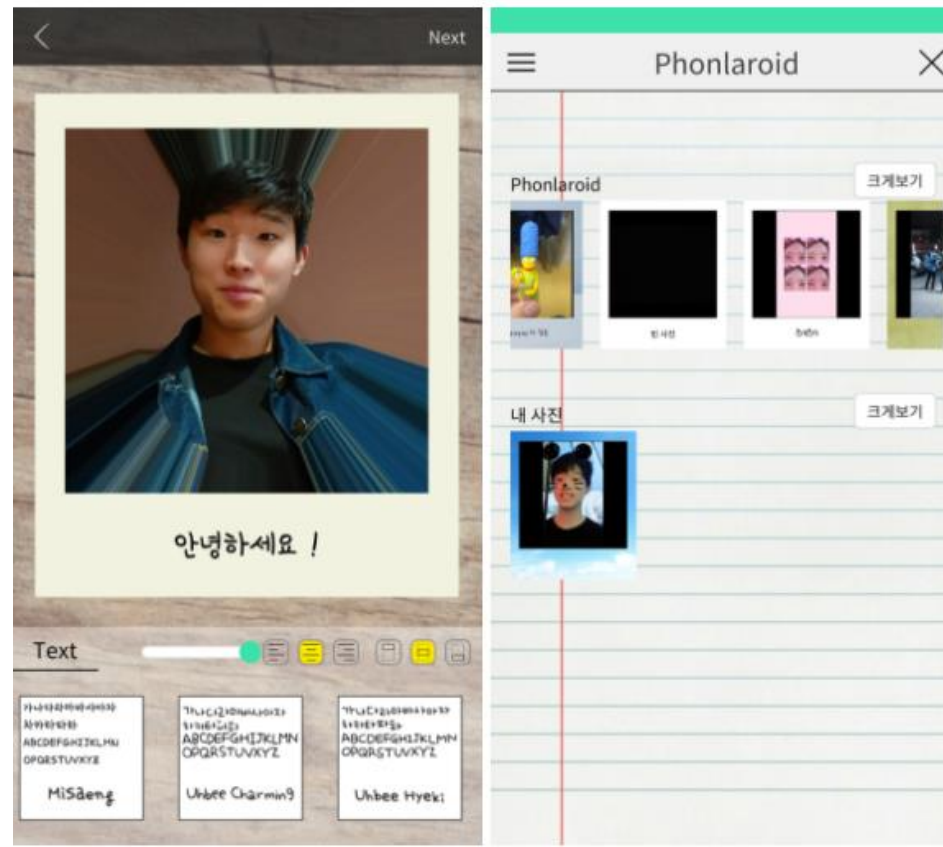
URL 복사

📄 통계

⋮

2017.06 ~ 2017.09

- 기능 : 자신의 사진을 갤러리에서 불러와 폴라로이드 형식의 이미지로 꾸밈니다. 폰트를 설정 가능하며, 뒷 배경이미지 선택, 사진의 뒷면에 자신의 이야기를 적을 수 있습니다.



# 01. Intro

소개

## 유니티 제작 게임

탈출해 떨어져

### Drop Escape (떨어져 탈출해)

2018. 1. 29. 0:31

URL 복사

📊 통계

⋮

2017.12 ~ 2018.01

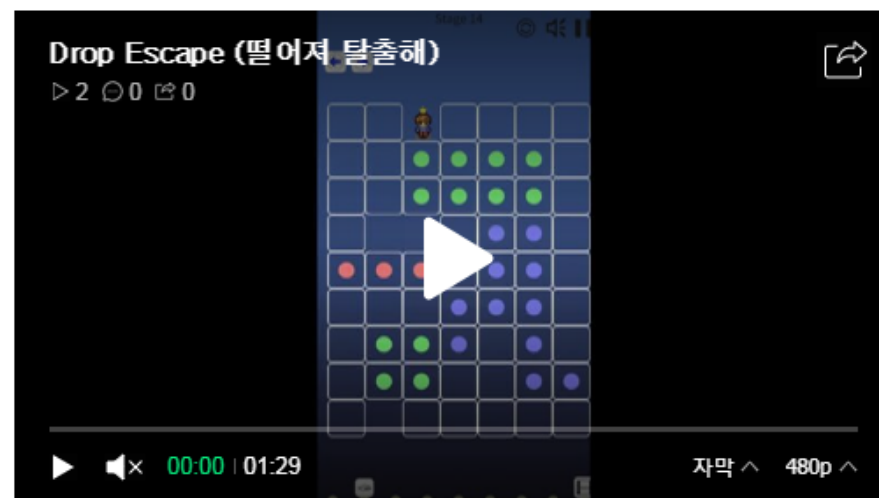
- 1. 플레이 방식 : 드래그를 이용하여 블록을 제거합니다.

같은 색상의 블록을 제거 가능하며 , 주인공을 바닥까지 안전하게 이동시켜주어야합니다.

- 2. 플레이 방식 : 당구 형식의 게임입니다.

주어진 미션을 달성하는 것이 목표이며, 제한되어있는 횟수가 정해져있습니다.

-3. 기능 : 페이스북 연동, 물리, 80스테이지



# 01. Intro

소개

## 유니티 제작 게임



### Flowers Bloom

등네꼬기 시뮬레이션

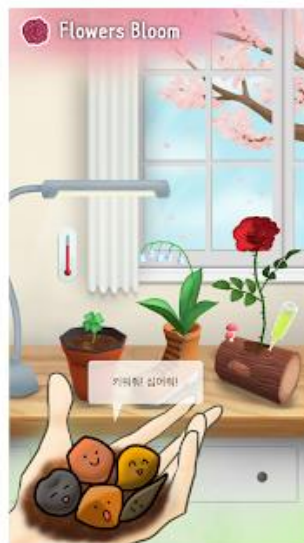
③

광고 포함

① 사용 중인 모든 기기와 호환되는 앱입니다.

📌 위시리스트에 추가

설치



#### ※게임소개

실제와 가까운 모습의 식물을 성장시키며 힐링할 수 있는 게임입니다.

#### ※플레이방법

물, 온도, 빛을 조절하여 식물이 잘 자랄수 있는 환경을 만들어야합니다.

하단에 있는 버튼으로 온도와 수분을 관리할 수 있습니다. 또한 커튼을 이용해 빛을 관리하고 창문을

자세히 알아보기



## 01. Intro

소개

# 유니티 제작 게임



### 뽀로로프렌즈

ESA Corp. 교육 교육

★★★★★ 192

③

인앱 구매 제공

사용 중인 모든 기기와 호환되는 앱입니다.

설치됨



02

Member

## 02. Member

---

소개

한 강

이성호

김주연

유종욱

황재웅

최윤희

## 02. Member

### 소개

## 한 강

막상 적으려 하니 거의 생각이 안 나네요...  
다크소울, 엘더스크롤 시리즈 등의 AAA급 게임이나 오픈월드 형식의 게임같이  
동아리의 활동과 크게 관련이 없을 것 같은 게임들은 생략하겠습니다. ㅎㅎ

**유니티로 제작한 게임**은 굵은 글씨로 표기하도록 하겠습니다.

\*기억에 남는 게임, 혹은 재미있게 했던 게임

#### 1. 풍선타워 디펜스 4, 5

장르: 타워 디펜스

구동환경: 웹상에서의 플래시 플레이어

-원숭이(타워)들이 몰려오는 풍선을 막는다는 간단한 설정의 게임

#### 2. 카툰워즈 1, 2

장르: 디펜스, 2D 액션게임

구동환경: 모바일(ios, android)

-스틱맨 형태로 된 간단한 작화가 특징입니다.

#### 3. 디아블로 2, 3

장르: hack&slash, RPG

구동환경: PC(windows, mac)

-블리자드사에서 개발한 완성도 높은 전형적인 rpg입니다.

#### 4. 던 그리드

장르: 로그라이트 액션 RPG, 어드벤처

구동환경: PC(windows, mac)

개발환경: 유니티

-16px 정도의 도트를 이용한 그래픽과 로그라이트 형식의 시스템을 채용하여 고  
전적인 느낌을 주는 게임입니다.

#### 5. 마녀의 샘 시리즈

장르: 육성 시뮬레이션, RPG

구동환경: 모바일(ios, android)

개발환경: 유니티

-과금 요소 자체를 게임 내에서 삭제하고 기존 소셜 게임들과는 상당히 다른 컨  
텐츠를 넣어 차별화된 게임성을 가지게 된 것으로 보입니다.

## 02. Member

---

소개

이성호

## 02. Member

소개

김주연

어릴 때 했던 메이플스토리부터 마비노기, 와우, 에이지오브코난, 문명5, GTA 4,5, 심즈, 롤러코스터타이쿤 2, 3, 유로트럭시뮬레이터 등등 그리고 플래시게임까지.. 단순히 재미있게 했던 걸 꼽으라면 정말 많아요! 저는 RPG장르 또는 주로 싱글플레이 게임을 선호하는 것 같네요.

제가 해본 것 中 유니티로 제작된 게임 3가지를 찾아봤어요

Shelter 2 (2015) : PC 플랫폼. 장르는 인디, 어드벤처

Inside (2016) : XBOX, PS4, NS, iOS, PC 플랫폼. 장르는 퍼즐, 어드벤처

Slime Rancher (2017) : XBOX, PC 플랫폼. 장르는 인디, 액션, 어드벤처

## 02. Member

### 소개

- 1.저는 펭귄브라더스 라는 게임이 기억에 남고 재밌게 했습니다. 어릴적 조작도 쉽고 잔인하지도 않아서 즐겨하던 기억이 있습니다
  2. 길건너 친구들! 출시년도는 2014년 11월 20일(제작년도를 모르겠어서 출시년도로 대체하였습니다..죄송해요)플랫폼은 ios, 안드로이드,윈도우이며 장르는 아케이드입니다. 스토리는 닭,양과 같은 동물들이 길을 건너 면서 차에 치이지 않게 조심하는 게임입니다
- 검색을 하며 유니티 기반 게임이 꽤나 많다는 사실을 알게 되었는데 그 중 가장 추억이 많던 작품을 선택하였습니다

첨부파일 2개



유종욱



## 02. Member

소개

1. 언더테일, 마인크래프트..... 정도. 나머지는 다 LOL같은 온라인게임입니다.
2. 기억나는게 없습니다. 맛폰으로는 많이 했던것같은데 기억나는게 없네요.
3. 데스크탑엔 설치되어있습니다. 노트북엔 차후설치하겠습니다.
4. 깃허브 주소좀 알려주세요.

황재웅



## 02. Member

### 소개

안녕하세요 1학년 최윤혁입니다.

제가 했던 게임 중 스토리적으로 가장 인상깊었던 것은 언더테일이고

그래픽상으로는 라이즈: 선 오브 로마였고

게임성으로는 고군분투였습니다.

제가 아는 게임 중 유니티로 만들어진 것들은 던그리드(rpg), 더 룽 다크(생존 어드벤처), 비시즈(아케이드) 등이 있고 모바일은 AxE, 레이븐, 마녀의 샘(rpg), 거지키우기(아케이드) 등이 있습니다.

제가 전공을 컴퓨터 쪽으로 바꾼 지 얼마 안 되어서 아는게 별로 없지만 성실하게 배워서 실력을 키우고자 합니다. 앞으로 잘 부탁드립니다.

최윤혁

03

Unity

## 03. Unity

Unity 엔진

Unity 공부법

게임 제작에 관하여

## 03. Unity

엔진

### 유니티 3D (Unity 3D) 란?

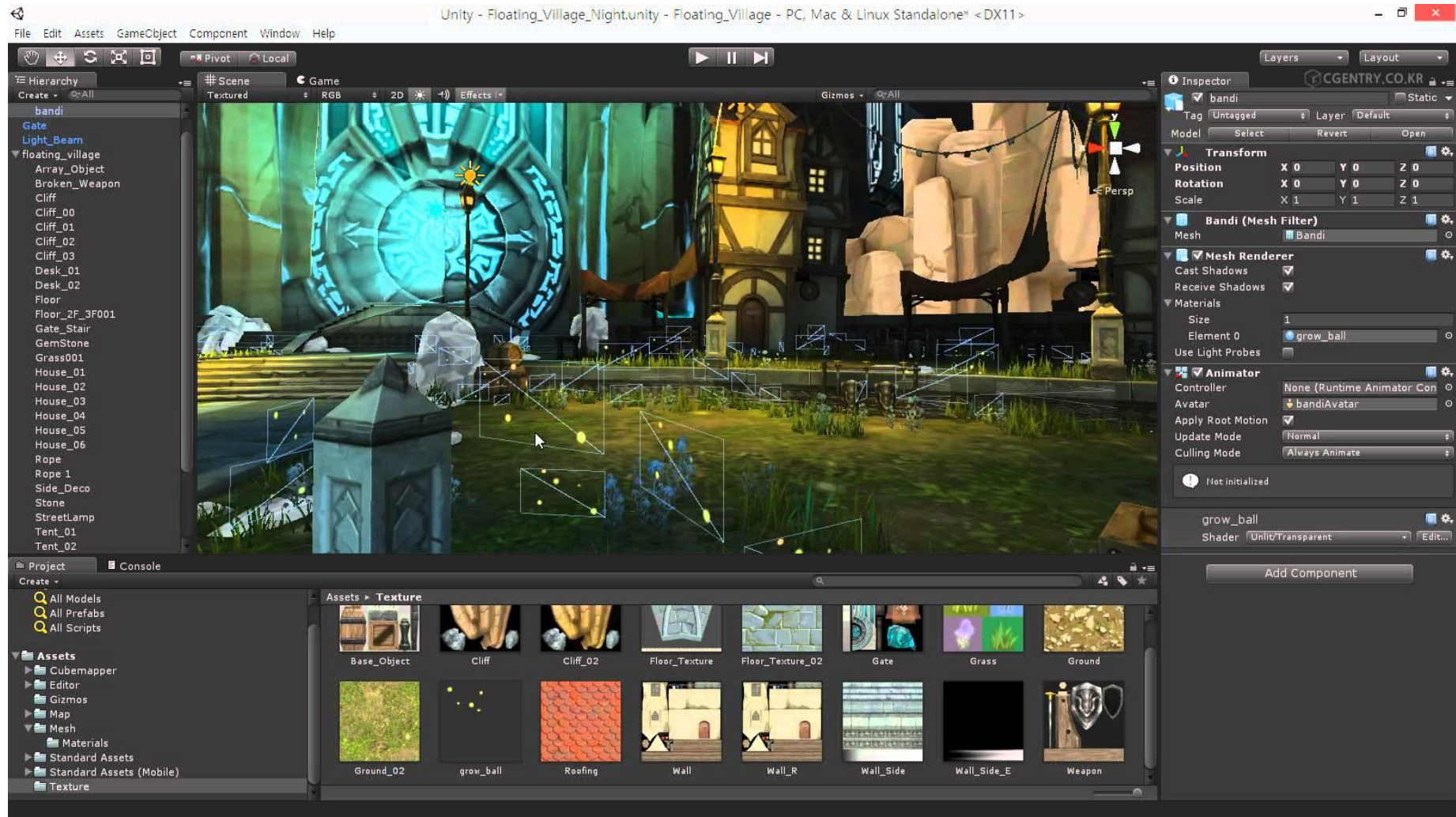
유니티란 2D와 더불어 3D 비디오 게임, 건축 시각화, 애니메이션과 같은 인터랙티브한 콘텐츠를 만드는데에 사용되는 툴 (도구, 게임엔진) 입니다. (쉽게 말해 그냥 게임 만드는 프로그램입니다.)

유니티 에디터는 윈도우, 맥 OS X 에서 실행되며, 멀티플랫폼, 통합 애셋 시스템을 지원하고 있습니다.

유니티를 이용해 스크립트를 구성하는데 사용하는 프로그래밍 언어로는 C#, 자바스크립트, Boo를 사용합니다.

# 03. Unity

엔진



## 03. Unity

엔진





## 03. Unity

공부법



### Interactive Tutorials (4)

Get Started with Unity.



### Roll-a-ball tutorial (9)

Build your first simple game and Learn to code in C#



### 2D Game Kit (38)

Explore the ancient and mysterious alien planet where our Principal Engineer, Ellen has crash landed.



### Space Shooter tutorial (19)

Blast some Asteroids!



### Survival Shooter tutorial (12)

They mostly come at night..



### Tanks tutorial (8)

2-players, 1 keyboard, Tank vs Tank.



### Adventure Game Tutorial (7)

Learn to create the systems used to develop an adventure game in this intermediate level project.



### 2D Roguelike tutorial (14)

Procedural level Survive-em-up!



### Tower Defense Template (10)



### 2D UFO Tutorial (9)



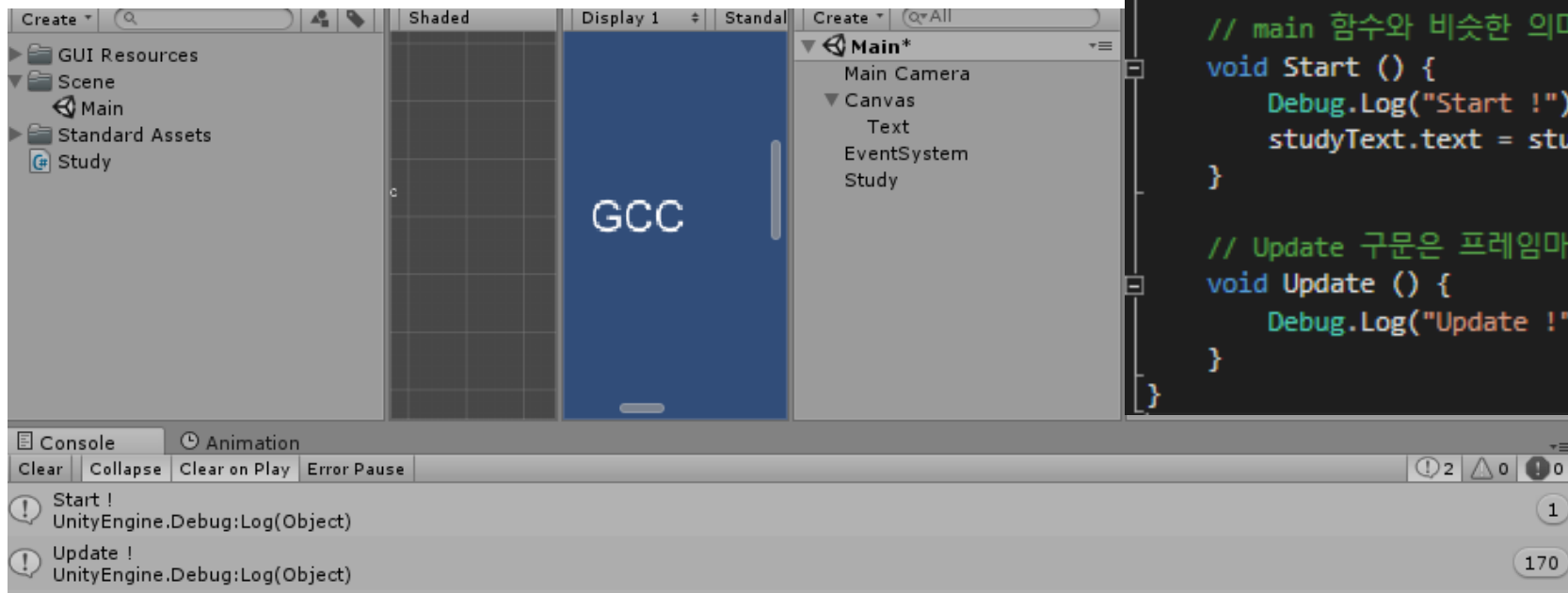
### Procedural Cave Generation



### Creating Believable

# 03. Unity

## 공부법



```
public class Study : MonoBehaviour {  
  
    [SerializeField]  
    // 게임 내에서 화면에 나타낼 텍스트 상자입니다.  
    private Text studyText;  
  
    // 전역 변수에 string 값을 받아들이습니다.  
    private string studySub = "GCC";  
  
    // main 함수와 비슷한 의미인 Start 함수  
    void Start () {  
        Debug.Log("Start !");  
        studyText.text = studySub;  
    }  
  
    // Update 구문은 프레임마다 계속 호출됩니다.  
    void Update () {  
        Debug.Log("Update !");  
    }  
}
```



## 03. Unity

게임 제작에 관하여

프로그래머로서 Unity는 배워두면 유용한 툴이기에 가볍게 배우는 것도 좋습니다.  
스터디를 들으면서 공부를 잘 하신다면 코딩 능력은 확실히 성장 할 겁니다.

학교에서 하는 공부로는 게임업계로 진출하기 어렵습니다.  
학교는 모든 분야를 전문적으로 가르치는 곳이기에 그렇습니다.

제 동기인 친구는 학원을 1년 가까이 다니고 나서야 게임업계에 취업을 했습니다.  
제 생각으로 전문적으로 게임에 대해 배운다면 보안 다음으로 어렵다고 생각합니다.

단점을 이야기하고 싶어서가 아닌,  
학교 공부를 게을리하고 게임 쪽을 전문적으로 배워라가 아닌

정말 이 길을 가려고 하신다면 스스로 공부하셔야합니다.

04

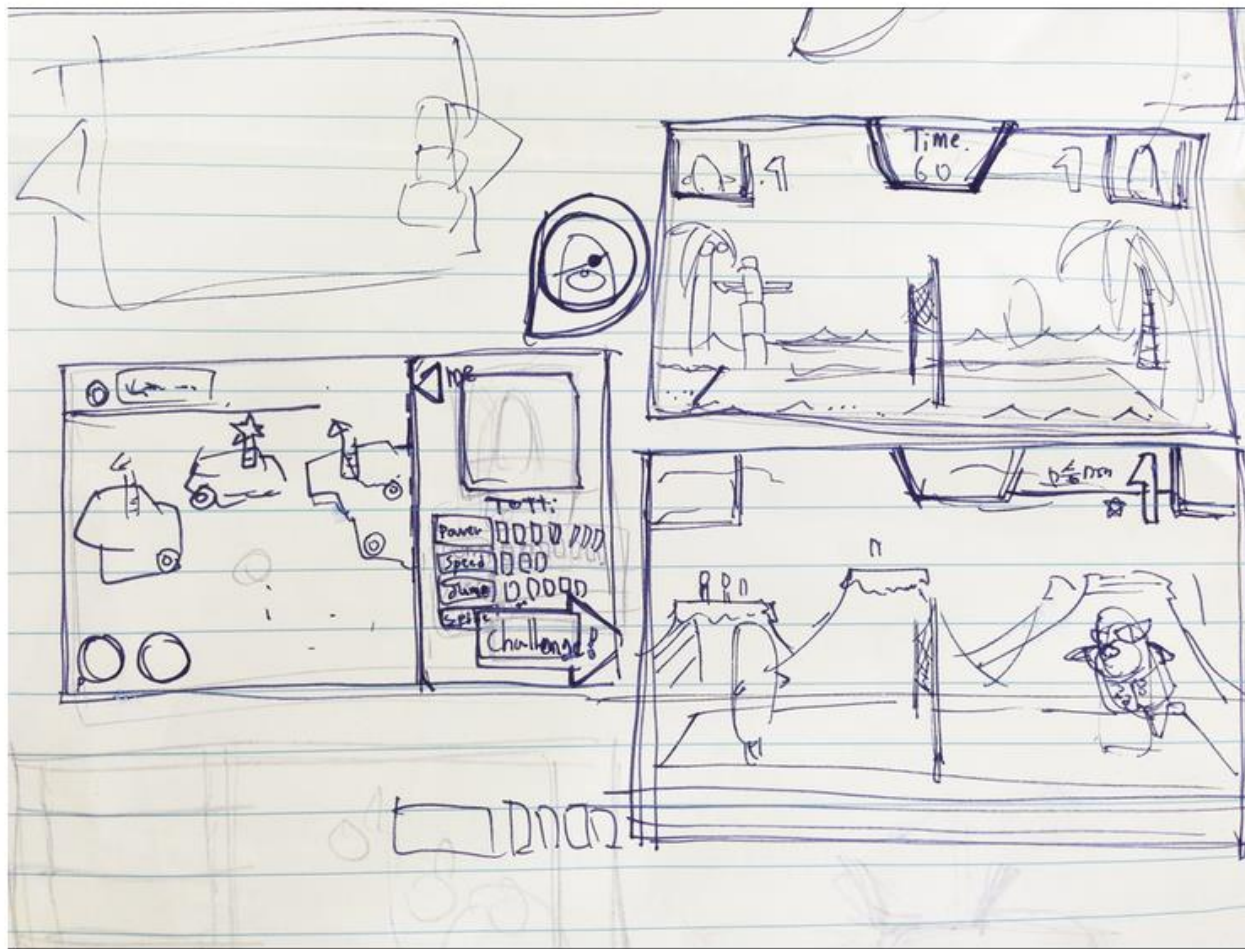
Report

## 04. Report

### 미니 게임 모방

지국

#3. 초간단 플로우 차트부터 구성!

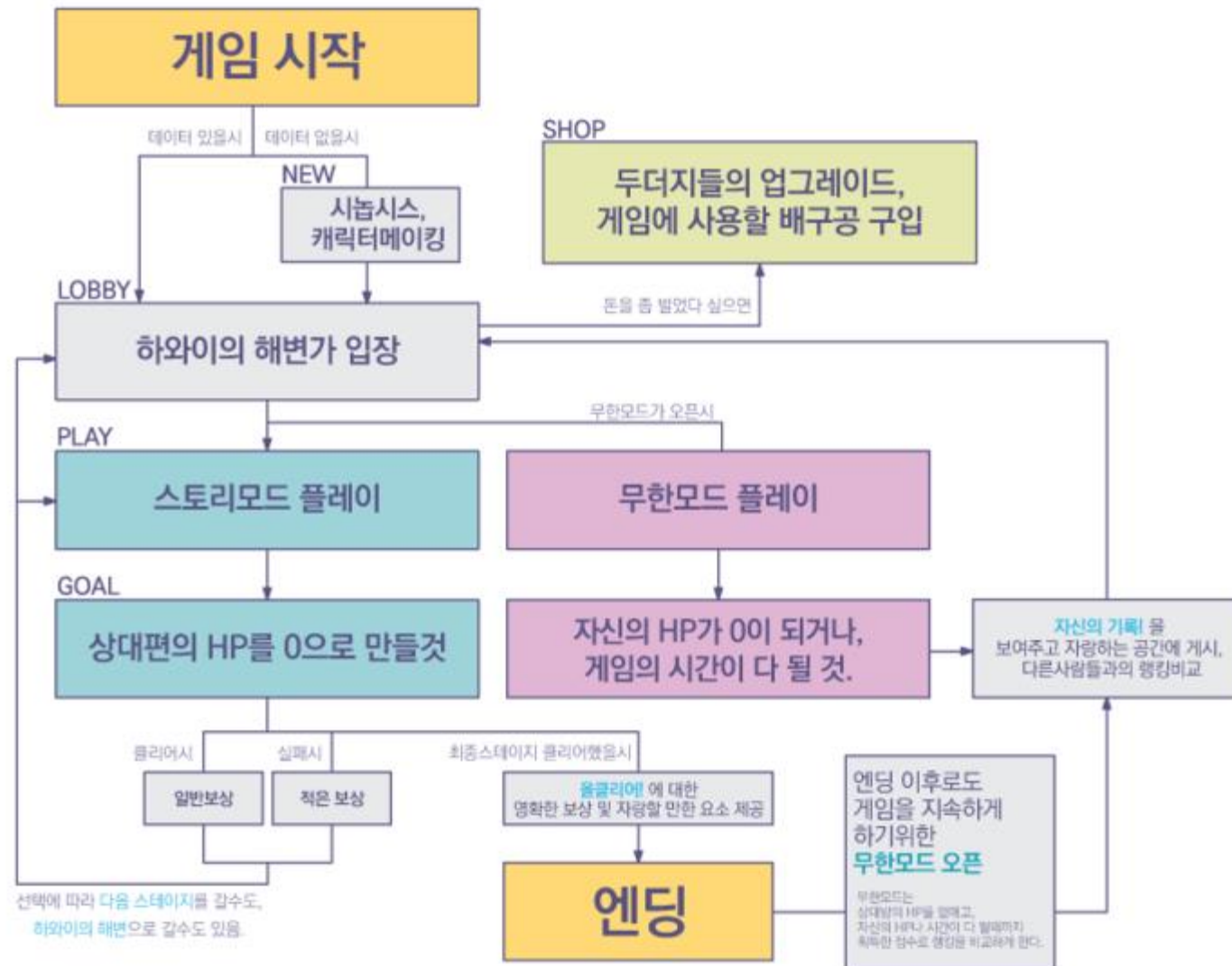


연습장에 출퇴근길에 그냥 깨작깨작 그렸던 게임 화면 스케치

## 04. Report

미니 게임 모방

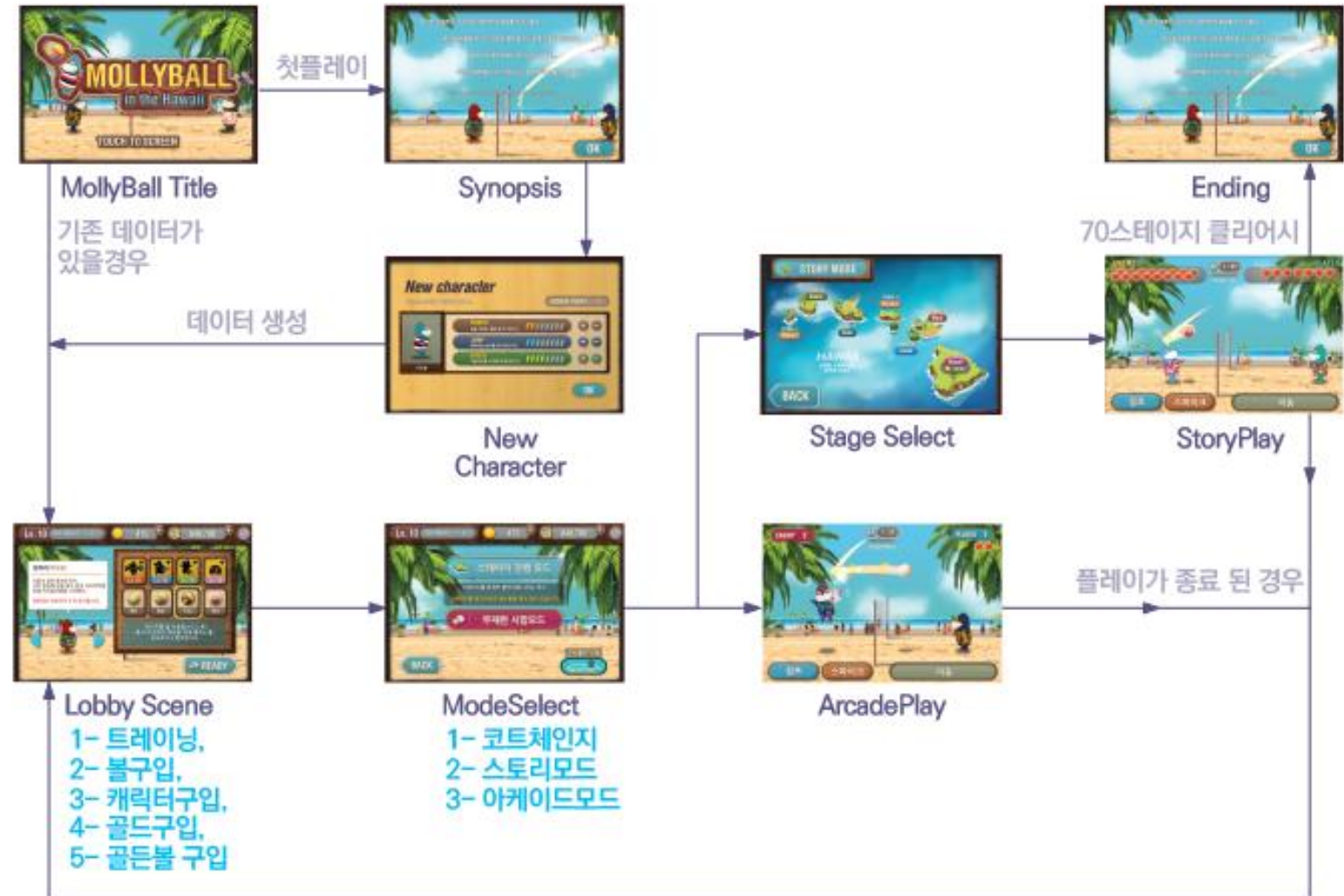
### 물리볼의 플로우 차트



## 04. Report

미니 게임 모방

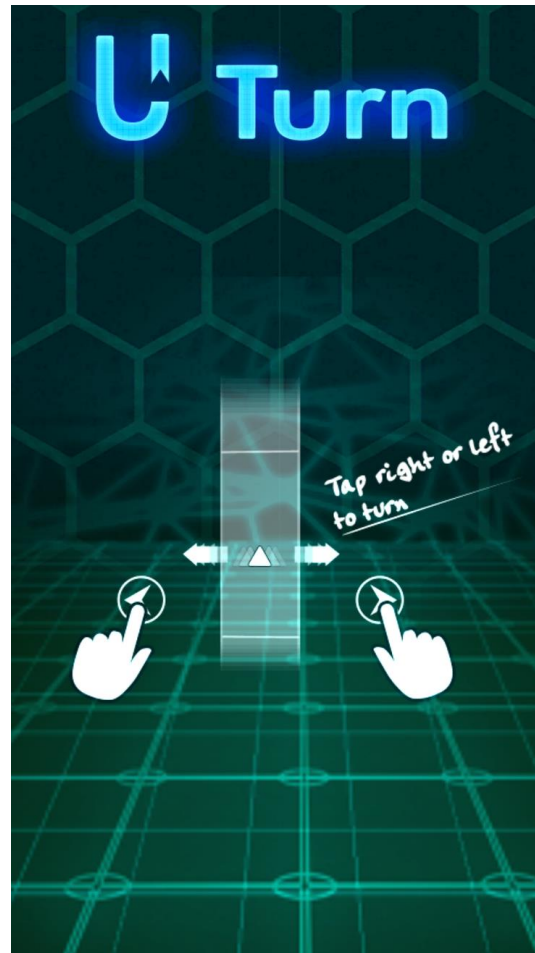
### 전체 씬 구성





## 04. Report

미니 게임 모방





## 04. Report

미니 게임 모방



# Thank you

질문