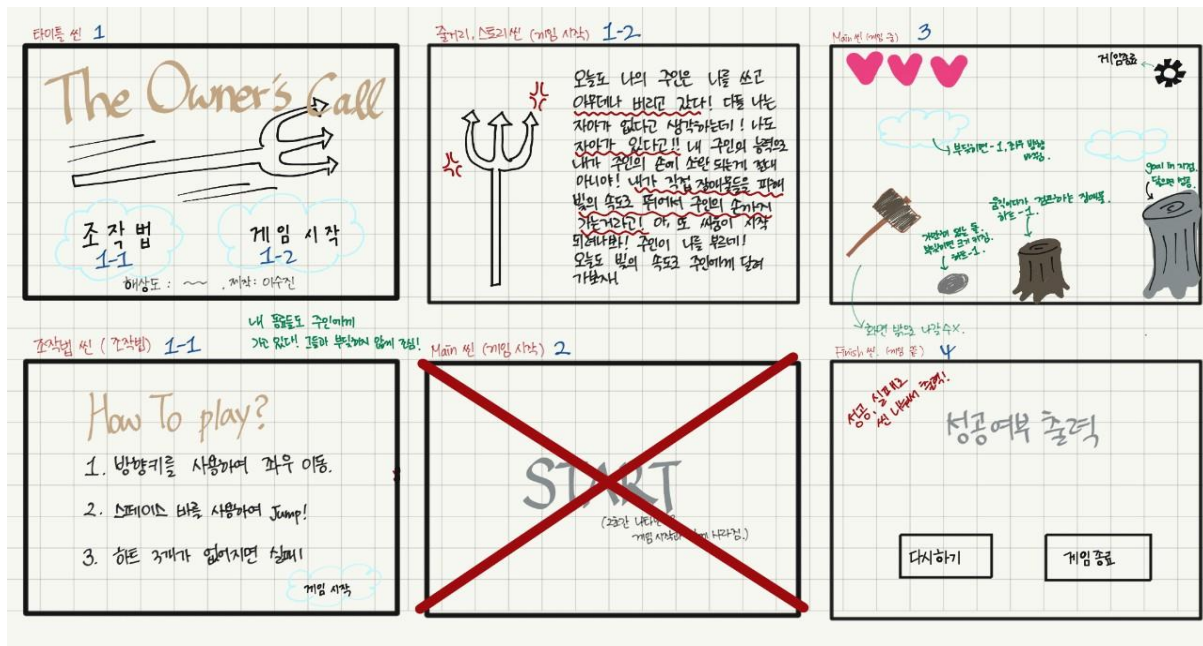
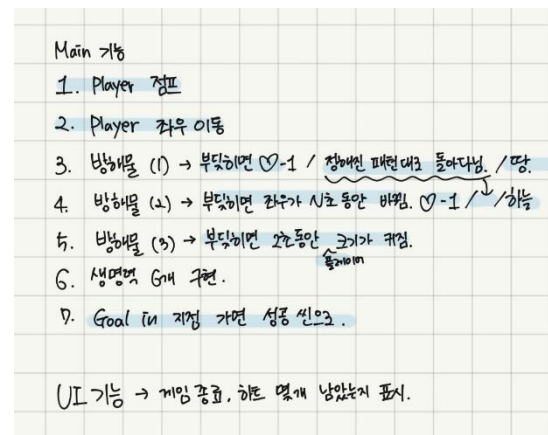


*제작 과정



<초기 기획안>



<게임 메인 기능>

"천둥의 신 토르가 망치를 부르는 것을 망치의 입장에서 생각해 보면 어떨까?"라는 아이디어에서 시작한 게임입니다. 망치는 생명이 없고 토르의 능력으로 부르는 것이 아니라 사실은 망치도 생명이 있고, 토르와의 교감을 통해 자신이 직접 발로 뛰어 토르에게 간다는 컨셉으로 만들어보았습니다. 가장 먼저 메인 씬의 메인 기능을 만들었습니다. 다른 타이틀 씬이나 조작법 씬, 성공여부 출력 씬은 그 후에 만들었고, 밸런스 패치는 가장 마지막에 했습니다. 저는 밸런스 패치와 에셋 적용이 가장 어려웠습니다. 가장 시간이 많이 들고 신경이 많이 가는 작업인 것 같습니다.