

Chapter. 07

Unity Action RPG 제작하기

I게임플레이시스템구현하기

FAST CAMPUS ONLINE 유니티 Action RPG 구현

강사. 김영민

플레이어 속성 구현하기

플레이어 ui 구현하기

다이얼로그 시스템 구현하기

퀘스트 시스템 구현하기

환경 장치 (함정/문) 구현하기





PlayerStatsUI

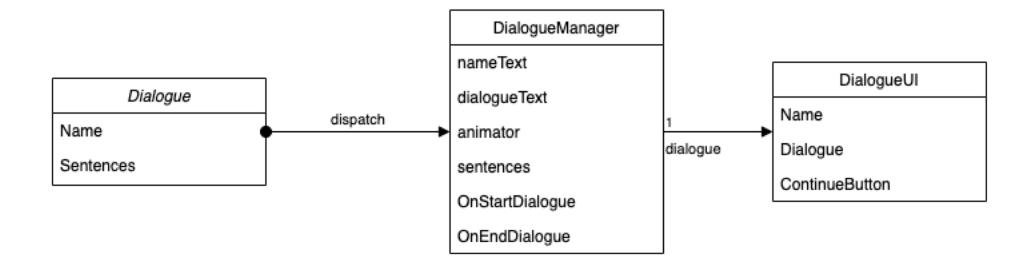
I 플레이어 속성과 UI 구현하기

Chapter. 07 게임 플레이 시스템 구현하기

equipment AttributeType stats Agility attributeTexts InventoryObject Intellect Stamina value StatsObject Strength Attribute attributes Health ▶ type level Mana value exp ModifiableInt PlayerInGameUI Health baseValue statsObject Mana value modifiedValue levelText healthSlider manaSlider

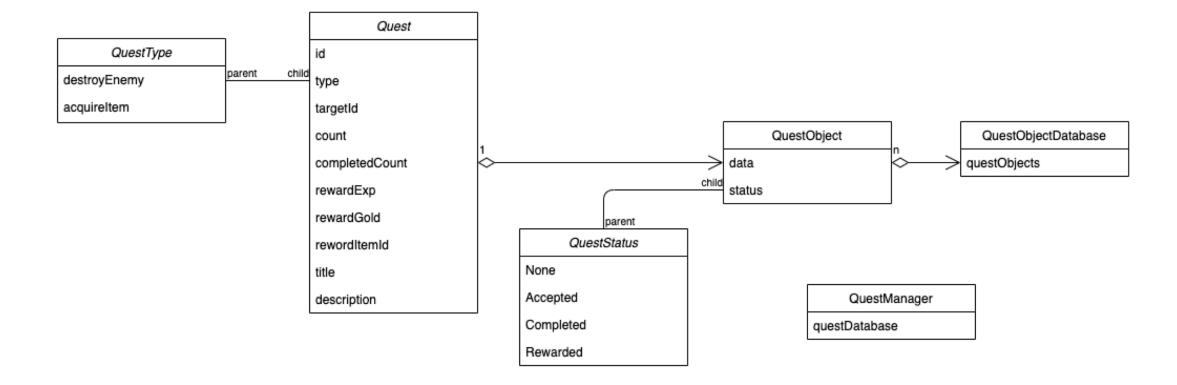


I 다이얼로그 시스템 구현하기



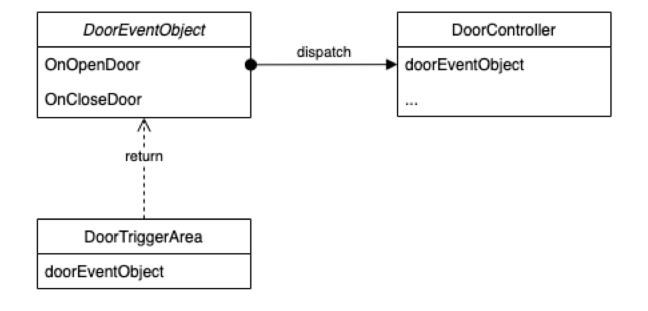


I 퀘스트 시스템 구현하기





I 환경 장치 구현하기



TrapController ...

