

Chapter. 07

Unity Action RPG 제작하기

| 게임 플레이 시스템 구현하기

FAST CAMPUS
ONLINE

유니티 Action RPG 구현

강사. 김영민

플레이어 속성 구현하기

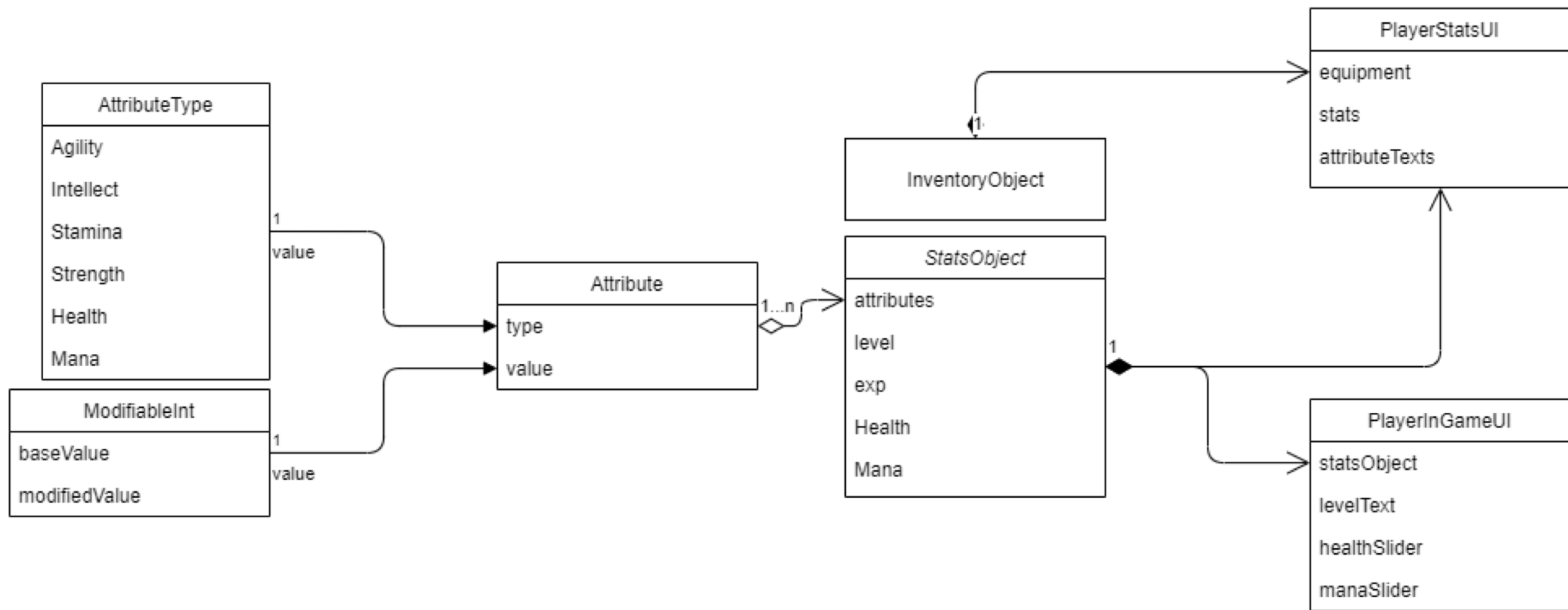
플레이어 UI 구현하기

다이얼로그 시스템 구현하기

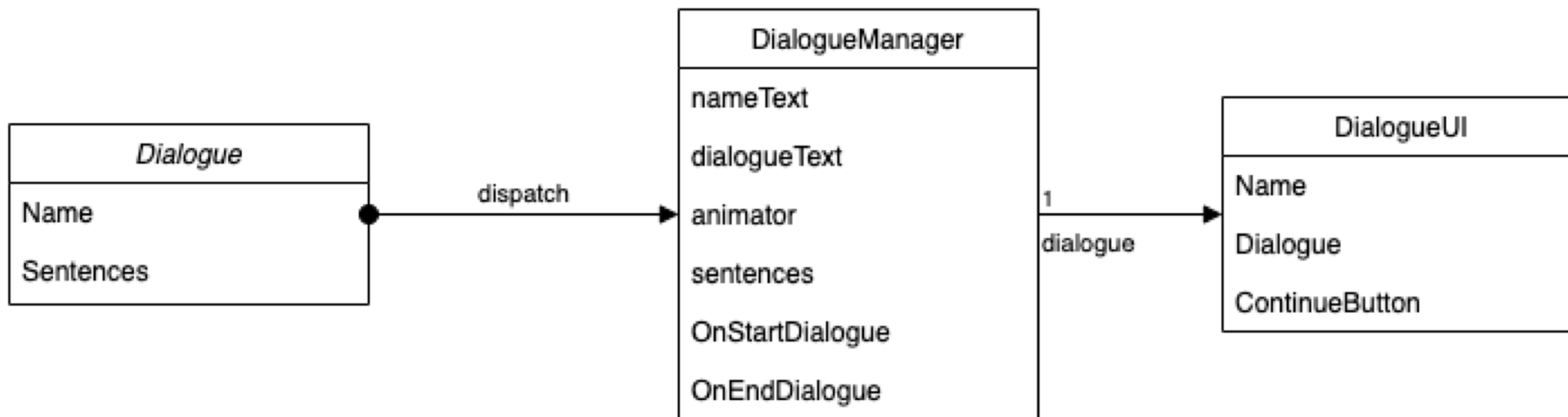
퀘스트 시스템 구현하기

환경 장치 (함정/문) 구현하기

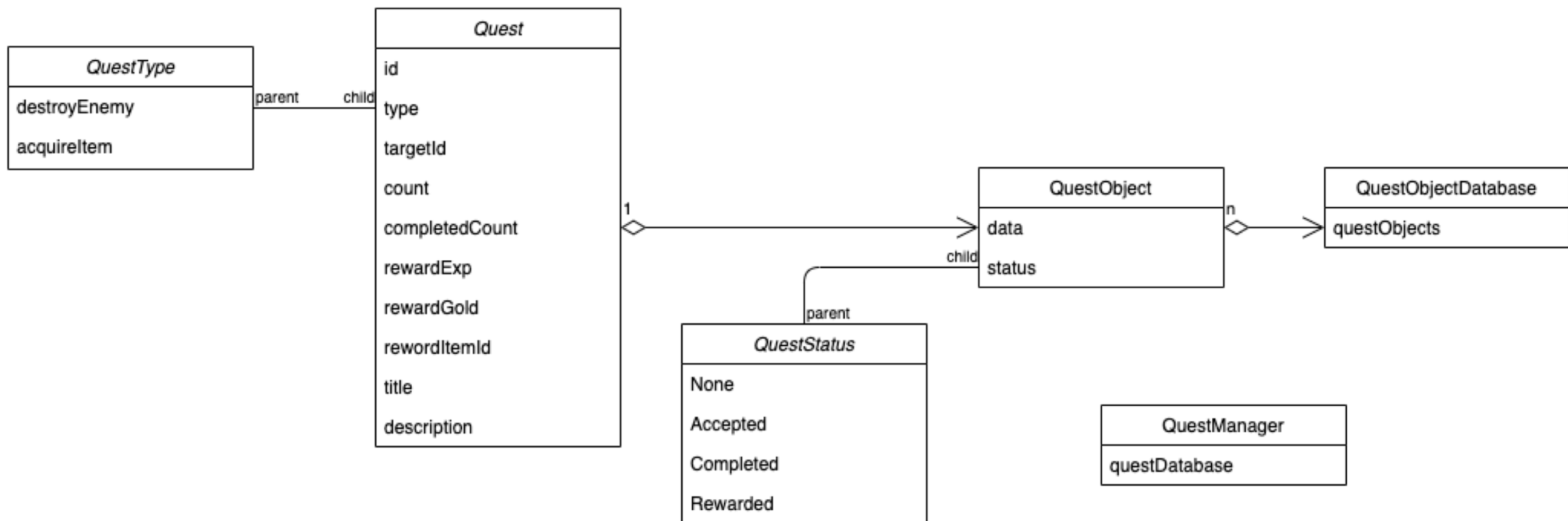
I 플레이어 속성과 UI 구현하기



I 다이얼로그 시스템 구현하기



I 퀘스트 시스템 구현하기



I 환경 장치 구현하기

