

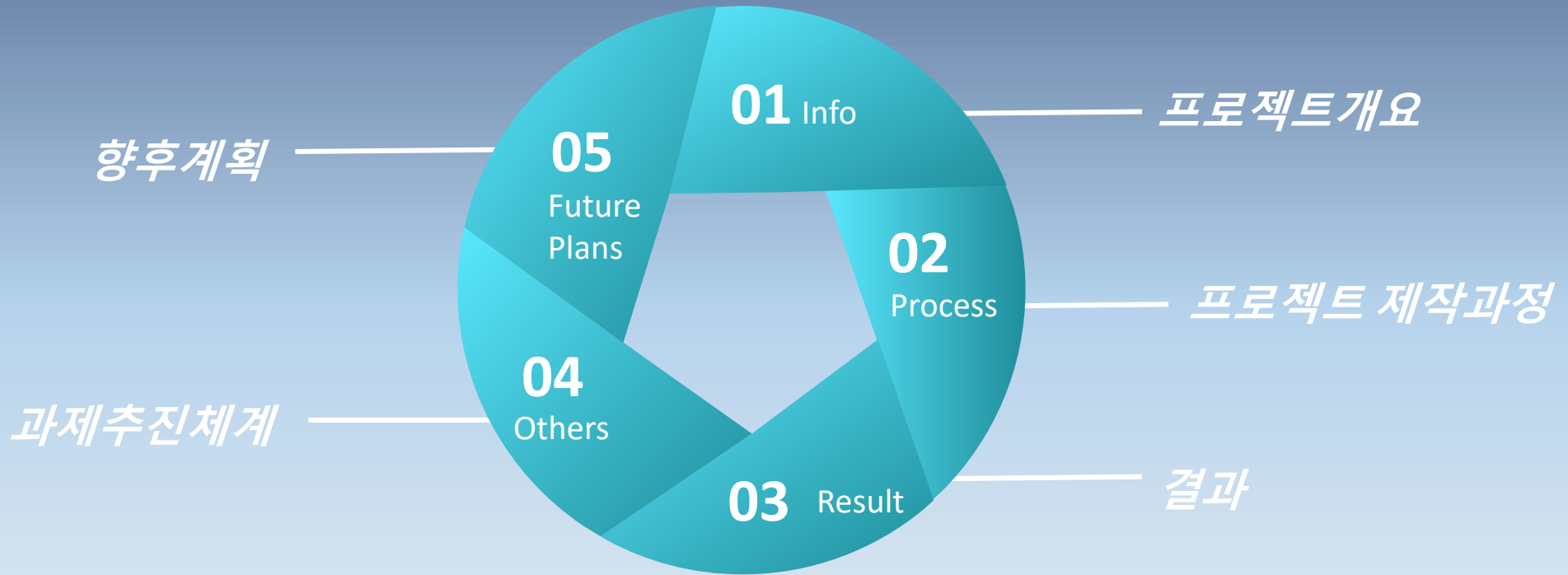
라일라리리 23



START



Contents





Information

프로젝트 개요

- 수업시간에 배운 내용의 응용
+ 새로운것을 공부해보자

-> 2D 플래시 게임 제작을 해보자!
- 2D 플래시게임 제작의 이유
-사용자의 추억을 불러일으킨다





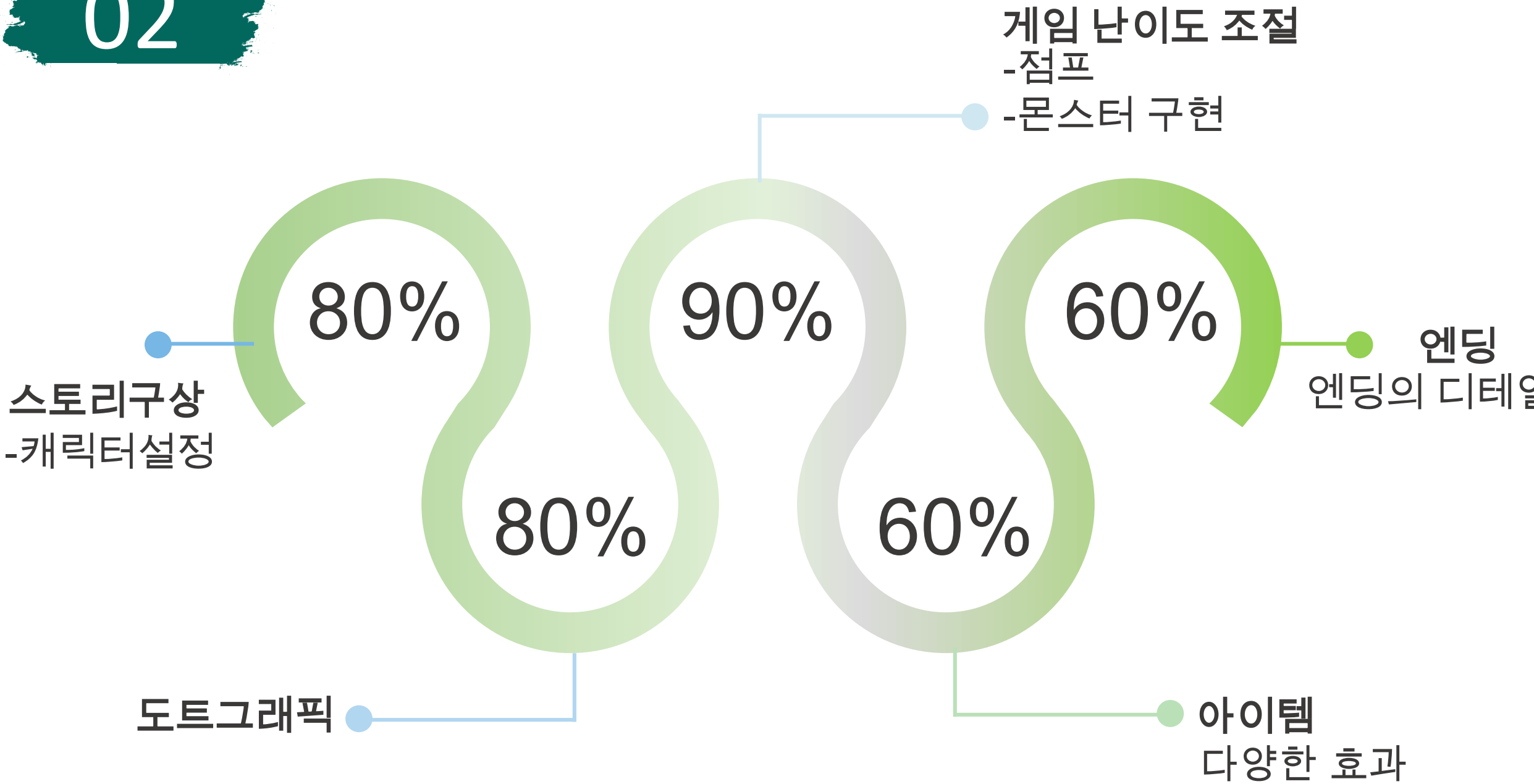
Yes, We are

Riley's legend project

- Unity Engine 2D 게임 개발 서비스를 사용한 플래시 게임 개발
- <스토리 구성>
<자체적인 그래픽>
- 게임 난이도 조정
-아이템과 몬스터, 주변 구조물을 적절히 배치



02

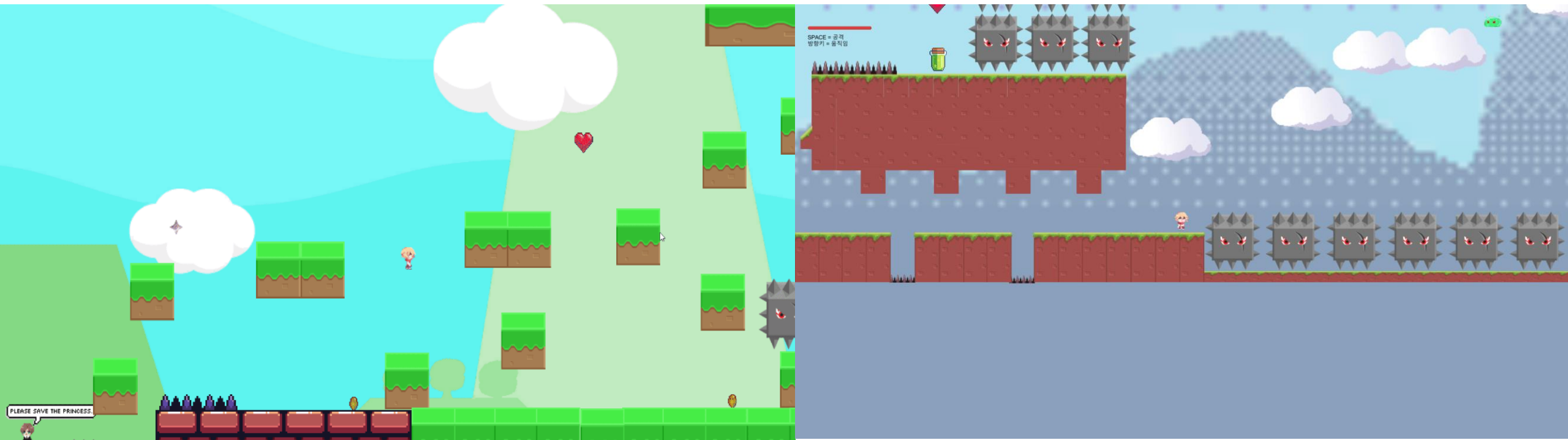


03



- 자체적인 스토리와 그에 연관된 그래픽

03



- 체력시스템으로 여러 번의 게임 기회를 주어 지루함을 줄임
- 아이템, 주변 구조물과의 상호작용으로 사용자 컨트롤을 요구해 재미성 부여



오수빈

디지털콘텐츠공학과 3학년

참여율 25%

역할 / game스태이지 2 제작
ppt 제작 및 발표

컴퓨터공학과

참여율 25%

역할 / game스태이지 1 제작
구체적인 방향잡기, 하드코딩



이진욱



송정현

디지털콘텐츠공학과 3학년

참여율 25%

역할 / 도트그래픽

디지털콘텐츠공학과 3학년

참여율 25%

역할 / game스태이지 3 제작
스타트, 엔딩 크래딧 제작



이동근



오수빈

- 3D와는 다른 2D 게임 제작에 대해 많은 것을 배웠다. (2D 좌표설정 방법과 애니메이션 등)
- 이렇게 2D 게임을 제작해본 경험이 처음이라 재미있고 의미깊은 시간이였다. 자기개발에 많은 도움이 된 것 같다.

- 애니메이션부분부터 좌표와 이동까지 3D와 많이 달라서 어려웠지만 스스로 찾아보고 느끼며 성장했음.
- 이번 프로젝트가 다른 작업을 할 때에도 도움이 될것이라고 생각



이진욱



송정현

- 게임에 필요한 2D그래픽의 종류에 대해 배우고 게임에 필요한 모션에 대해 이해가 가능했다.
- 2D 게임 구현시 필요한 스크립트와 구조 이해

- 2D 게임 제작이 3D 제작 환경과 많은 부분이 다르다고 느낌
- 캐릭터의 순간이동이나 날아오는 표창을 구현 하는 부분은 미래에도 많은 지식의 자원이 될 것 같다.



이동근

- 엔딩 보스몬스터 구현
- 스토리 전개를 좀더 탄탄히 보완
- 자체제작 도트그래픽 사용량 UP