






Portfolio Technical Data

항 목	세 부 내 용
Project_Name	SANE_WORLD [미확정명]
Engine_Version	Unity / 2022.3.7f1
Game_Type	Non_Target_3D_Action_RPG
Import_Asset	1. Rainbow Folders 2 / Rainbow Hierarchy 2 - Unity_Editor Hierarchy 및 Assets Folders View Custum 지원 2. AZURE Nature / StylizedWater2 - Terrain Tool 및 Environment Object Assets 3. Epic Toon FX / Sword slash VFX - 각종 Effect / ParticleSystem 지원 4. Mega Animations Pack - Character Animation Motion 지원
Develop period	23.11.21 ~ ..
Git_Hub URL	https://github.com/Arixxxxxx/3D_ProjectA
게 임 설 명	Stylish하고 Rhythmical한 Action감과 3인칭 시점과 Quarter View 시점의 적절한 조합으로 이루어진 3D Non_Target Action RPG.
개 발 목 표	1. <Player>와 <Enemy>간의 Interaction - 상호간의 인식반경 / 상호간 인식에 대한 반응 등. 2. World의 Field 및 Town의 다채로운 각각의 시점으로 새로운 경험 제공 - 거부감없는 3인칭 시점 / 쿼터뷰 시점 동시 적용 3. 살아있는 World Enviornment 구현 - 시간에 따른 환경움직임, 낮/밤 및 기상효과 4. Non_Targeting Battle System - Lock on Mode 제공 5. 다양한 행동 및 공격 Pattern을 가진 Enemys - 대기상태 / 공격상태 등 6. 7.

In_Game_Image_1	
<p>Image_Name</p> <p>환경 및 캐릭터</p>	
Image_Explain	다채로운 환경과 캐릭터의 상호의 상호작용
In_Game_Image_2 [예시]	
<p>Image_Name</p> <p>리드미컬한 전투</p>	<p>N / A</p>
Image_Explain	Text

Developer technology applied in-game	
<div>[Name]</div> <div>Enemy AI System</div>	<div><div><div>Wait / Patrol [Target Scan]</div><div>↓  Target found</div><div>Follow Target</div><div>↓  Attack Ready</div><div>Think Attack Pattern & Before Attack Pattern Check</div></div><div><div>1. Attack Pattern 1</div><div>↑  Select Comeplet</div><div><div>1. Attack Pattern 1</div><div>2. Attack Pattern 2</div><div>3. Attack Pattern 3</div></div></div><div></div></div>
<div>개발 중 발생 Issue</div>	-
<div>해결 방법 및 방안</div>	-