

게임 제목	<b>With the Snow</b>
팀	NTB – 지승은(프로그래머) 외 프로그래머 1인, 기획자 2인
개발 도구	Unity Engine Blender – 캐릭터의 리깅, 애니메이션 제작 Github – 코드협업을 위한 프로그램
개발 언어	C#
제작 기간	2021.09 ~ 2022.06 (9개월)
게임 컨셉	눈의 정령들이 눈덩이로 길을 만들어가며 인간계를 탐험하는 게임
게임 수상	입상
참조 영상	게임소개 – <a href="https://youtu.be/ZyKw4DLB_dI">https://youtu.be/ZyKw4DLB_dI</a>
참조 링크	GitHub 링크 – <a href="https://github.com/Janilot/With-the-Snow">https://github.com/Janilot/With-the-Snow</a>

참조 사진



### 기여 Big 3

#### Game System

- 게임의 메뉴와 그 기능(사운드조절, 해상도, 언어등)들을 구현함
- 배경음, 효과음을 간편하게 추가/삭제 하기 위한 사운드매니저를 구현함
- 게임이 진행됨에 따라 다음 스테이지가 해금되는 로직과 그 스테이지의 점수에 따라 UI에 별이 표시되는 기능을 구현함
- File I/O를 통해 플레이어의 스테이지 해금상황, 점수등을 저장, 불러오는 것이 원활한 세이브 시스템을 구현함.

#### Obstacle Logic

- 스테이지에 등장하는 모든 오브젝트 함정과 퍼즐의 로직을 구현함
- 스테이지 내에 등장하는 세이브 포인트의 로직을 구현함
- 구매한 오브젝트 에셋들을 인게임내에 맞도록 적용

#### Character Model

- 블랜더를 이용해 주어진 3D모델의 리깅(Rigging)을 함
- 블랜더를 이용해 리깅한 3D모델로 필요한 모든 애니메이션을 구현함
- 유니티가 제공하는 애니메이터를 이용해 애니메이션을 구현함

