

(네이버 MyBox)

포트폴리오 클라우드 링크 : <http://naver.me/GrN7un6o>

제작일

- 2024.01(제작 기간 1주)

장르

- 2D 퍼즐 모바일 게임

핵심

- 타일맵 방식을 활용한 2차원 배열로 스테이지 생성
- Json라이브러리를 사용하여 데이터 관리
- Sprite Atlas를 사용하여 드로우콜 관리
- 짧은 개발 기간
- 구글 플레이 스토어 업로드

(https://play.google.com/store/apps/details?id=com.MyPortfolio.NEONSLIDER)

보완점

- 컨텐츠 부족
- 짧은 개발 기간

포트폴리오 (창작)

'Neon Slider'

(빌드파일 O)



제작일

- 2024.01(제작 기간 2주)

장르

- 2D 클리커 모바일 게임

핵심

- Json 라이브러리를 사용하여 데이터 관리
- 구글 플레이 스토어 업로드

(https://play.google.com/store/apps/details?id=com.MyPortFolio.RaisingSwordsman)

보완점

- 짧은 플레이 타임
- 컨텐츠 부족

포트폴리오 (창작)

'SimpleRPG'

(빌드파일 O)



제작일

- 2023.11(제작 기간 4주)

장르

- 3D 쿼터뷰 모바일RPG 게임

핵심

- RPG의 기본 시스템 구현
- 드로우콜 관리 및 프레임 안정화

- Json 라이브러리를 사용하여 데이터 관리
- 구글 플레이 스토어 업로드
(<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.MyFortpolio.GameEMong>)

보완점

- 멋진 그래픽

제작일

- 2023.10(제작기간 3주)

장르

- 2.5D 로그라이크 게임

핵심

- 5인 팀 프로젝트
- 비쥬얼 코딩(쉐이더, 포스트 프로세싱 등)
- 스파인(Spine) 활용

보완점

- 미흡한 게임 컨텐츠

담당파트

- 타이틀 및 로딩 씬 제작, 스테이지 선택 UI 제작, 메인씬 필드 제작

제작일

- 2023.06(제작 기간 1주)

장르

- 2D 플랫포머 게임

핵심

- 타일맵을 활용한 맵 제작
- 자연스러운 카메라 움직임

보완점

- 미흡한 게임 컨텐츠
- 짧은 플레이 타임



제작일

- 2023.04 (제작 기간 2주)

장르

- 2D 로그라이크 게임

핵심

- 5인 팀 프로젝트
- 안정적이고 제대로 된 게임 루틴

포트폴리오 (팀/모작)
'아이작의 번제'
(빌드파일 O)



- 레이캐스트 사용, 레이어와 태그의 활용

보완점

- 보스전의 어색함

담당파트

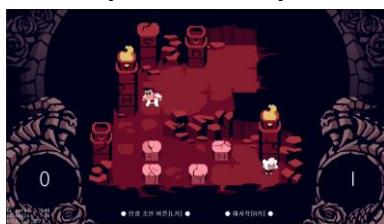
- 맵 내 존재하는 아이템 과 문, 돌같은 필드오브젝트 제작

제작일

포트폴리오 (모작)

'헬 테이커'

(빌드파일 X)



- 2022.11 (제작 기간 3주)

장르

- 2D 어드벤처 퍼즐 게임

핵심

- Cocos2d-x/C++를 이용한 하드 코딩

보완점

- 사운드의 부재
- 아쉬운 완성도
- 파티클이 없어 멋밋함

제작일

- 2022.10 (제작 기간 2주)

장르

- 2D 플랫포머 액션 게임

핵심

- 5인 팀 프로젝트
- Cocos2d-x/C++를 이용한 하드 코딩

보완점

- 사운드의 부재
- 부자연스러운 애니메이션

담당파트

- 플레이어 애니메이션 및 조작, 일반 몬스터 fsm

