Unity Developer_Portfolio
YOON SEOK HO

목차

Project 01 - 8LOW

Project 02 - AR Monkey Cube

Project 03 - ETC(오프라인 미션 + AR 보물찾기)

PROJECT_01

BLOW

8LOW

제작기간 2개월

피하고 전진! 당신의 최고기록을 갱신하세요!
#1인개발 #장애물피하기 #게임 #18년 3월 출시완료

참고링크

[GitHub_소스코드]
https://github.com/YSH87/PORTFOLIO_SOURCECODE

[Youtube_플레이영상]
https://youtu.be/6sHAbCxi6yg

[App Store]
https://itunes.apple.com/us/app/8low/id1358215827?l=ko&ls=1&mt=8

[Google Play]
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hkstudio.low

사용도구

개발도구

- Unity
- VS Code

개발언어

- C#

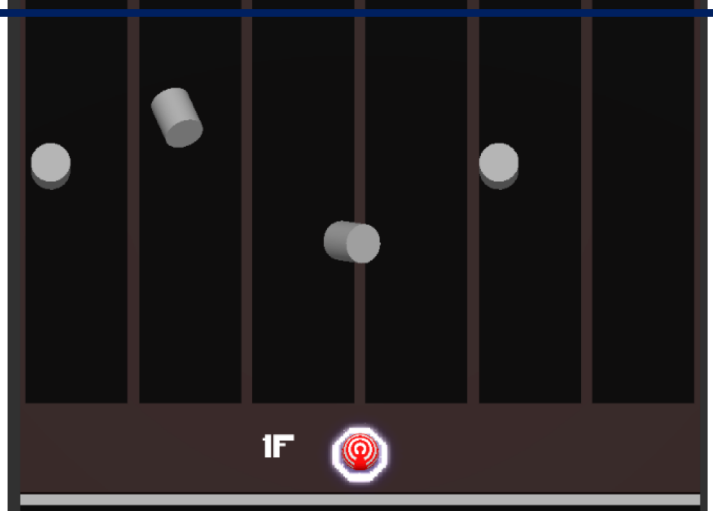
3D 디자인

- Blender

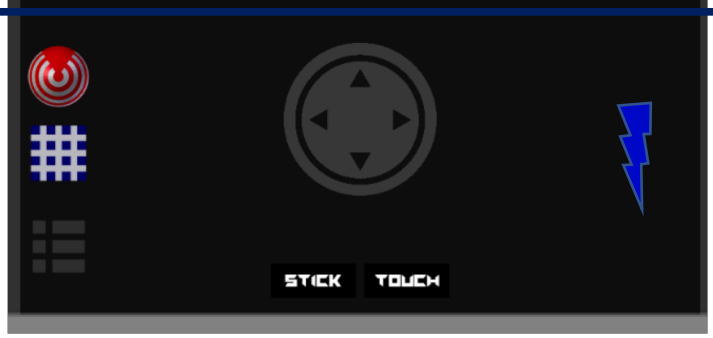
UI 디자인

- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator

#점수, 미니맵

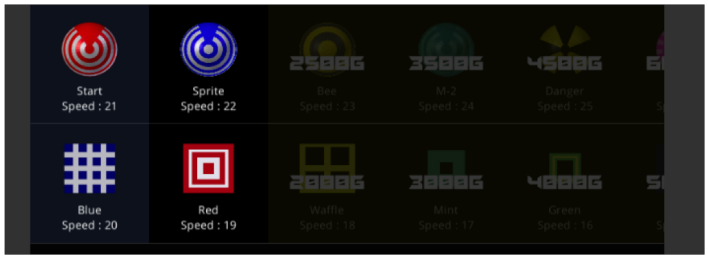


#게임화면



#조작화면

조이스틱, 터치
플레이어 변경
무적모드 발동



#플레이어 상점

원형 - 속도증가
사각형 - 속도감소

조작화면설명

- #조작화면 하단의 STICK, TOUCH를 통해 조작방식 변경
- #조작화면 왼쪽에 조작중인 플레이어의 프리뷰가 나오고 터치로 변경 가능
- #조작화면 왼쪽 아래에 위치한 메뉴 버튼을 통해 플레이어 상점 호출
- #조작화면 우측 번개모양(골드구매)으로 무적모드 발동(5초 동안 죽지 않음)

	1구역	2구역	3구역	4구역	5구역
1층	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20
2층	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24
3층	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28
4층	17-28	17-28	17-28	17-28	17-28

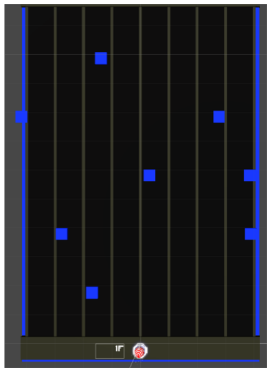
- 총 28가지 패턴이 난이도별(층으로 구분)로 등장하도록 구성
- 1층에 5구역으로 나누어 4가지 패턴 중 랜덤으로 장애물이 등장
- 1층 올라갈 때마다 1구역에 있는 패턴에 2구역 패턴이 밀려 들어오고, 5구역에 새로운 패턴이 등장
- 4층부터는 최고 난이도로 1-3층의 패턴중 난이도 높은 패턴이 랜덤으로 등장

사용기술

- 오브젝트 풀(구글링, 모든 이동형 장애물에 적용시켜 메모리 관리)
- 매 게임마다 장애물, 배경 색상 랜덤으로(10가지) 변경
- 플레이어 상점 시스템
- 레벨디자인(진행 할 수록 난이도가 높아짐)
- 골드 시스템(게임 중 골드를 획들 할 수 있음)
- 부활 시스템(매 게임마다 1회 부활권 소유)
- 무적 시스템(골드구매, 5초동안 장애물에 닫아도 진행 가능)
- 1층마다 5구역이 존재, 5구역 끝에 웨이포인트가 진입시 다음층 1구역으로 이동

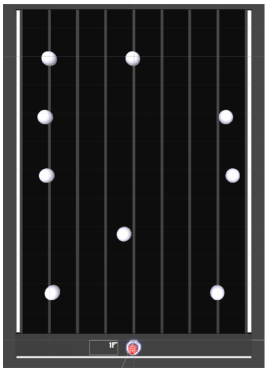
개선사항

- 이벤트성 아이템 추가(순간이동, 장애물 파괴, 게임속도 조절 등)
- 플레이어 조작감 개선
- 장애물 패턴 추가
- 특수 플레이어 추가



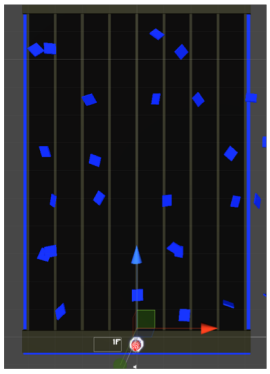
#이동형

- 사격형
- 좌, 우 직선 이동



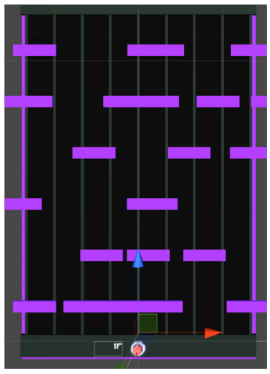
#이동형

- 원형
- 좌, 우 직선 이동



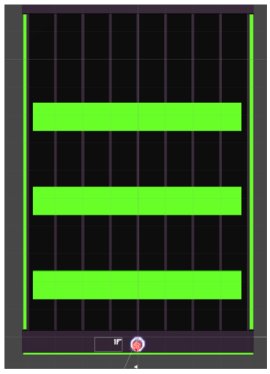
#이동형

- 사각형
- 좌, 우 교차
- 사방으로 튀김



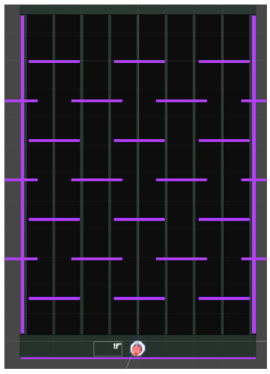
#이동형

- 직사각형
- 좌, 우 교차



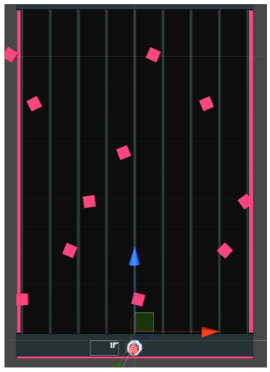
#이동형

- 위로 3칸이동 후
- 제자리로 복귀



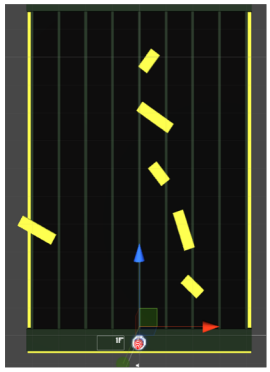
#이동형

- 좌,우 이동



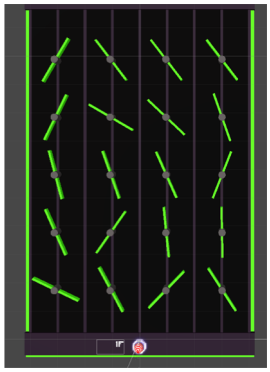
#회전이동형

- 사격형 장애물
- 좌, 우 직선 이동
- 회전추가



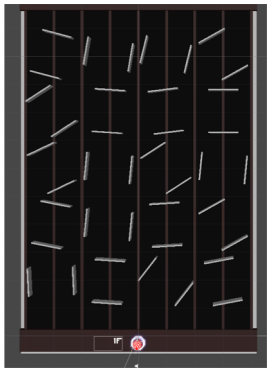
#회전이동형

- 직사각형 장애물
- 좌, 우 직선 이동
- 회전추가



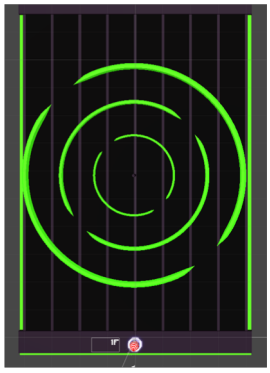
#회전고정형

- 고정되어 회전
- 회전각도 다양



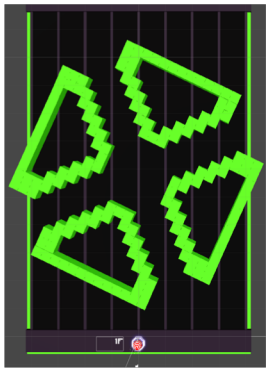
#회전고정형

- 제자리 회전
- 회전각도 다양



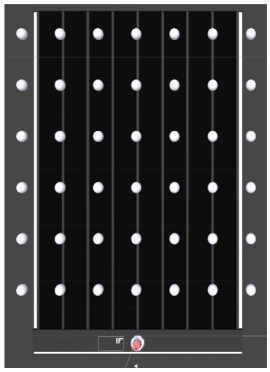
#회전고정형

- 제자리 회전



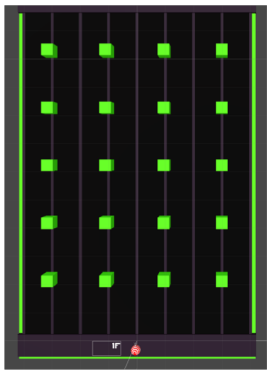
#회전고정형

- 제자리 회전



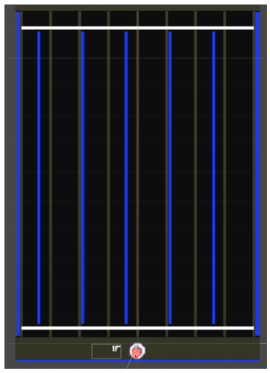
#유도형

- 원형
- LookAt 활용
- 콜라이더 인식



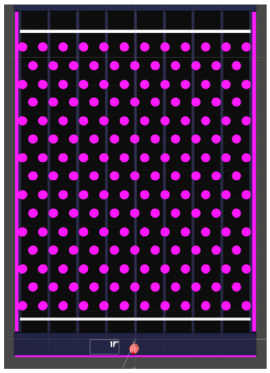
#유도형

- 사각형
- LookAt 활용
- 콜라이더 인식



#특수장애물

- 흰 선 진입시
- 스케일 축소
- 좌,우 이동



#특수장애물

- 흰 선 진입시
- 스케일 축소
- 고정 장애물 통과

PROJECT_02

대구창조경제혁신센터
VR/AR 전문가 양성과정 수료작

AR Monkey Cube

제작기간 1개월

돌리고 맞추고! 색상을 똑같이 맞춰보자!
#1인개발 #색상맞추기 #큐브게임 #AR

참고링크

[GitHub_소스코드]
https://github.com/YSH87/PORTFOLIO_SOURCECODE

[Youtube_플레이영상]
https://www.youtube.com/watch?v=jsMnFSzXdts

사용도구

개발도구

- Unity
- VS Code

개발언어

- C#

ARKit

- ios

vuforia

- Android
- ios

3D 디자인

- Blender

UI 디자인

- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator

틀린그림찾기를 모티브로 제작
큐브를 돌려가며 색상을 맞추는 교육용 게임
어린이들의 두뇌발달과 색상인지 능력 향상을 목표

게임 시작 시 왼쪽에 색상이 랜덤(빨강, 파랑, 초록 중)으로 변경
오른쪽의 큐브의 색상을 왼쪽과 동일하게 맞추는 게임

- 오른쪽 큐브 클릭시 아래 큐브 아래 컬러 패널에 색상과 문구가 변경
- 큐브는 드래그를 통해 상,하,좌,우 회전

레벨디자인

1단계 시간제한 : 120초	2단계 시간제한 : 60초	3단계 시간제한 : 30초

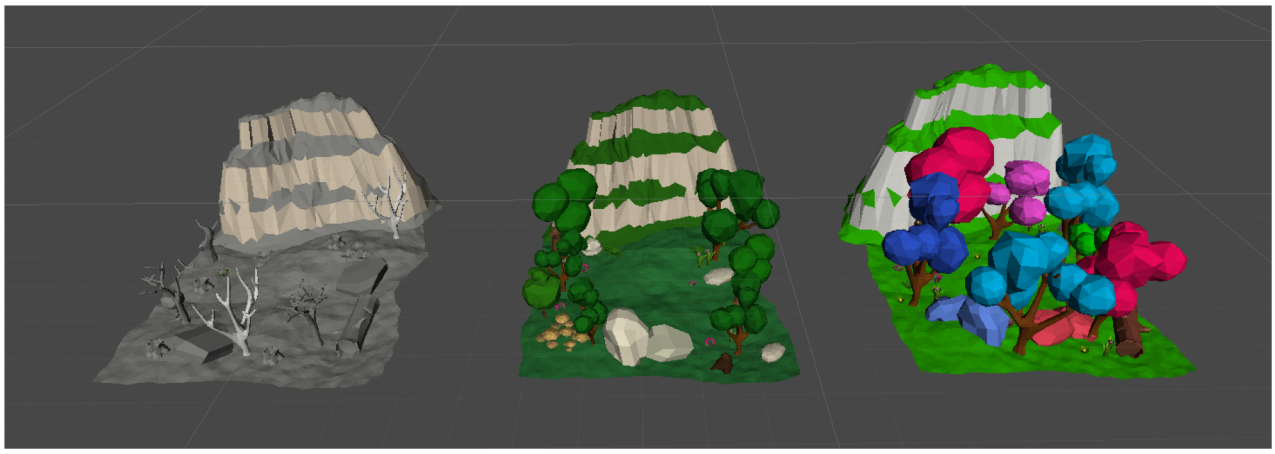
- 1~3단계, 시간제한으로 난이도 조절

사용기술

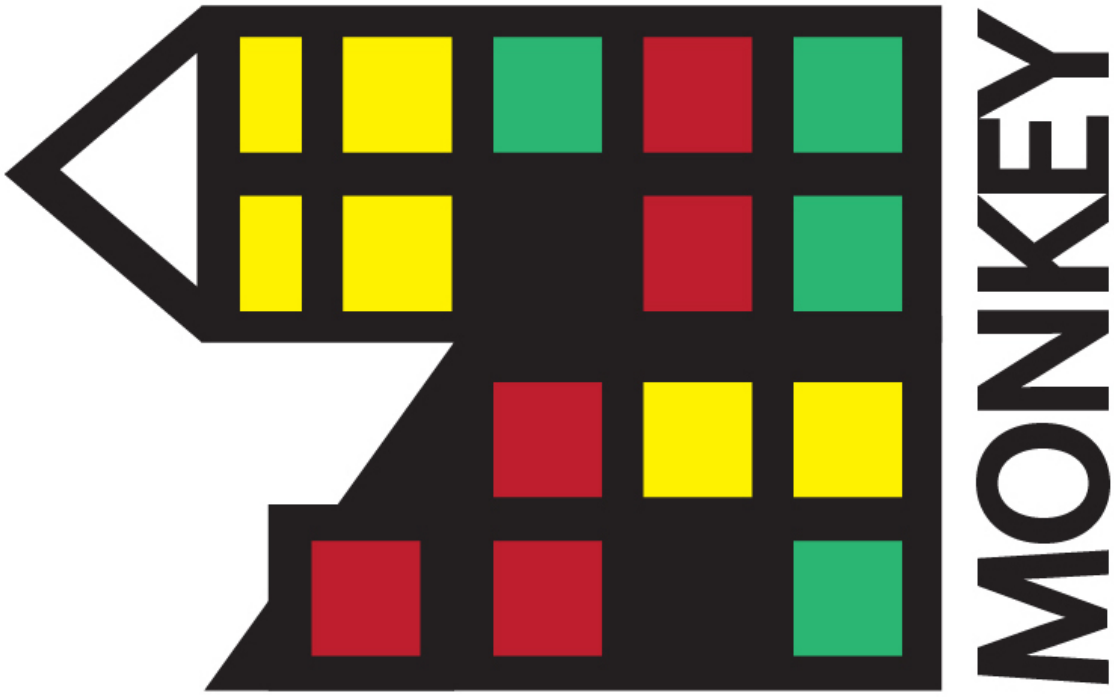
- 랜덤 컬러체인지(왼쪽 큐브 색상 자동 지정)
- 스위치 컬러체인지(오른쪽 큐브 버튼 클릭시 초록 -> 파랑 -> 빨강 순으로 변경)
- 성공 여부에 따른 보상(맵, 원숭이 모양 변경)
- 성공 여부판단(배열, 왼쪽과 동일한 색상일 경우 카운트 증가)
- 드래그 시스템(양쪽 큐브 모두 적용)
- 증강현실 : ARKit(ios), vuforia(아이폰, 안드로이드폰 2가지 버전으로 제작)

개선사항

- ARKit 바닥 클릭시 고정(현제 자동으로 고정)
- 교육모드 추가(시간제한 없음, 색상에 대한 설명 등)
- 배경 오브젝트 들과의 상호작용(나무 클릭시 열매 수집, 색상변경 등)



- 미션 성공 여부에 따라 실패(좌), 성공(우)로 배경이 변경



- vuforia 마커 이미지

오프라인 미션 + AR보물찾기

WHI + FIND

제작기간 1주

잃어버린 기억을 찾아서! 나는 누구인가?!
#1인개발 #추리게임 #보물찾기 #AR

참고링크

[GitHub_소스코드]
https://github.com/YSH87/PORTFOLIO_SOURCECODE

사용도구

개발도구

- Unity
- VS Code

개발언어

- C#

vuforia

- Android
- ios

3D 디자인

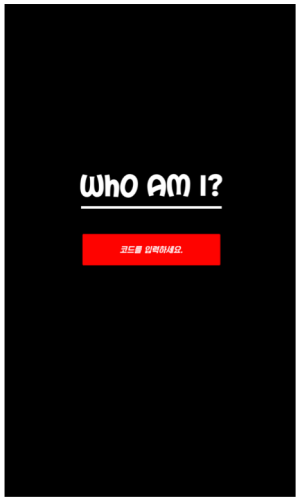
- Blender

UI 디자인

- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator

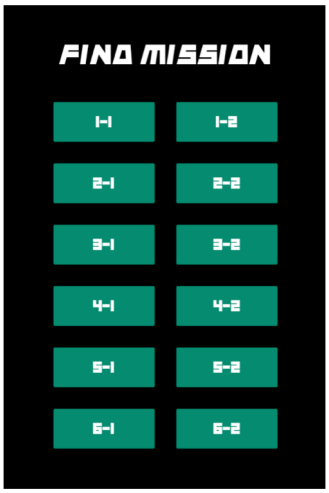
WHO AM I

교회연합수련회 기간 중 60명 대상으로 진행
오프라인으로 미션을 수행하고
어플리케이션에서 보상을 받는 시스템



FIND

오프라인 미션 후반부 ‘지혜의바다’ 도서관에서
AR 마커(도서관내부 부착물 사용)를 활용한
보물찾기 미션



여기까지 읽어주셔서 감사합니다!