

# Unity 3d 게임 작업 포트폴리오

이유진

# 목차

- 개발했던 앱과 프로그램 소개

# 개발했던 앱과 프로그램 소개

1. Honey Bear
2. I have a dream
3. Chicken War
4. 오리 자전거

# 1. Honey Bear

# Honey Bear - 플레이 화면



# Honey Bear – 게임 소개

- 열기구를 타며 여행하고 있던 곰이 연료가 부족하여 하늘에 떠 있는 연료를 먹으며 여행을 이어간다는 스토리입니다.
- 연료와 꿀을 먹으면 점수가 증가하며, 제한 시간은 '60초'로 정해져 있습니다.
- 연료를 먹으면 연료 게이지가 10 증가하고 스페이스 바를 눌러 공중에 뜨면 연료 게이지가 3 감소, 연료가 0이 되면 제한 시간 60초가 되기 전에 종료 된다는 룰이 있습니다.
- 두 달 동안 Unity3d를 사용하여 제작했습니다. (배경은 외부 소스입니다.)

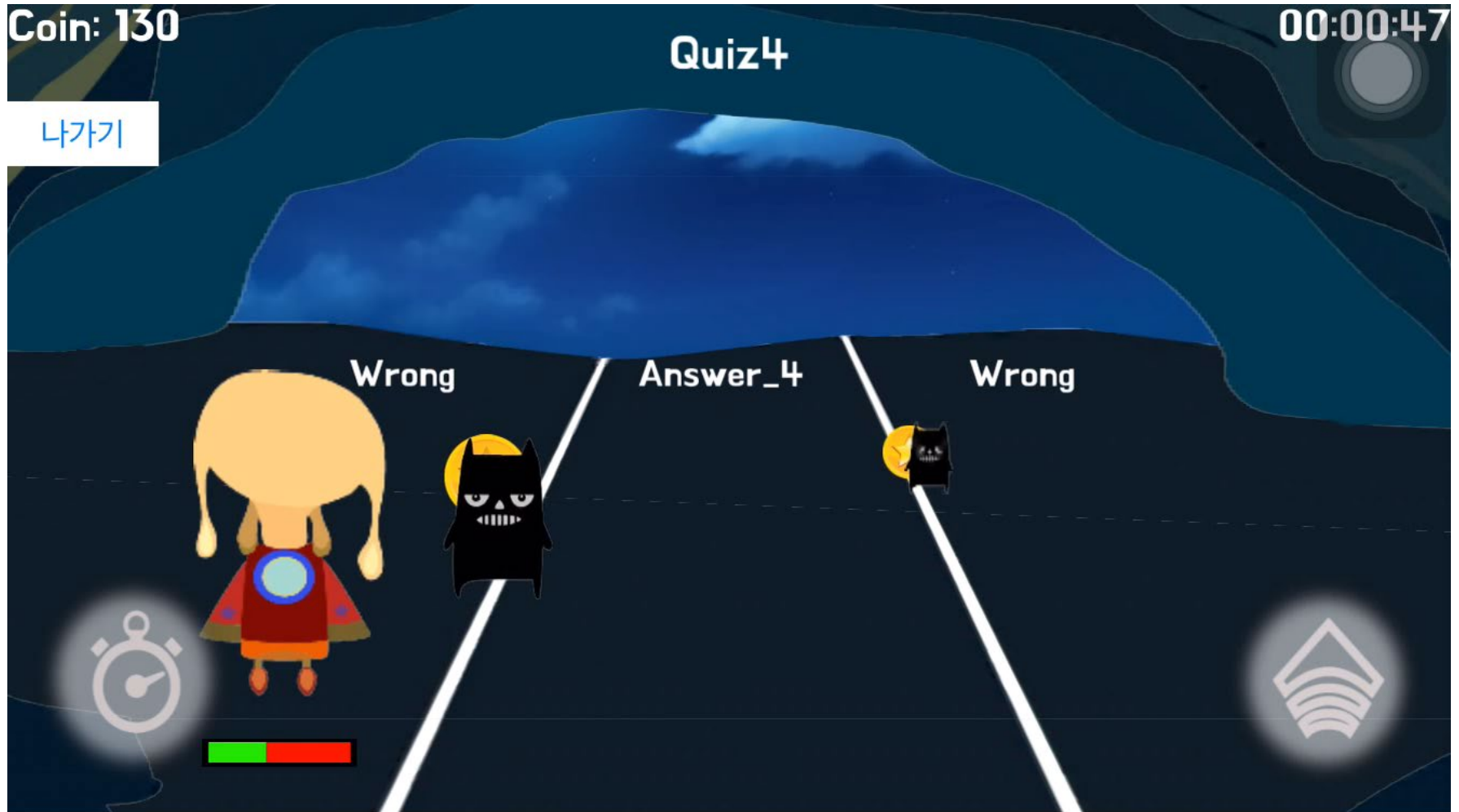
**2. I have a dream**

# I have a dream - 메인화면

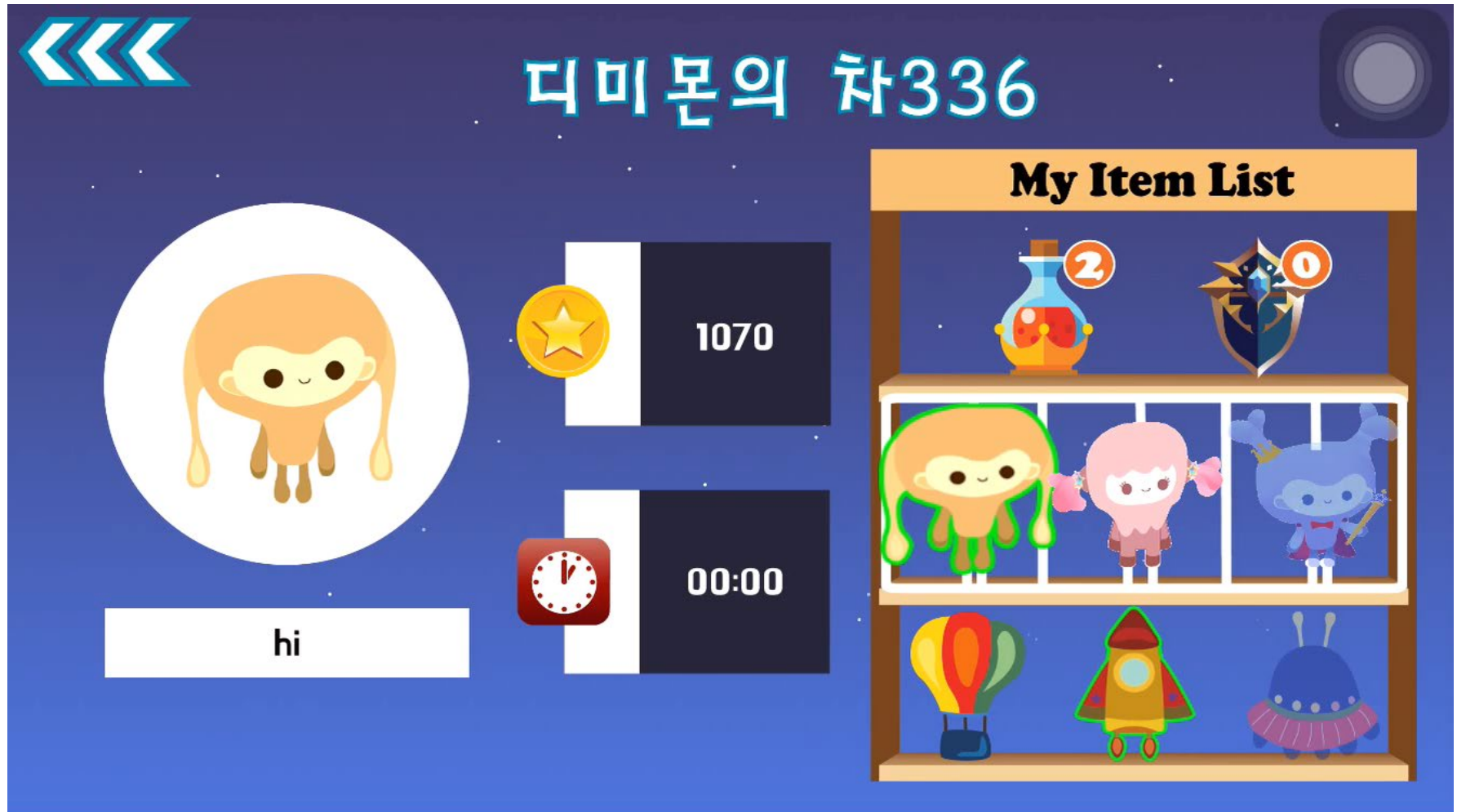




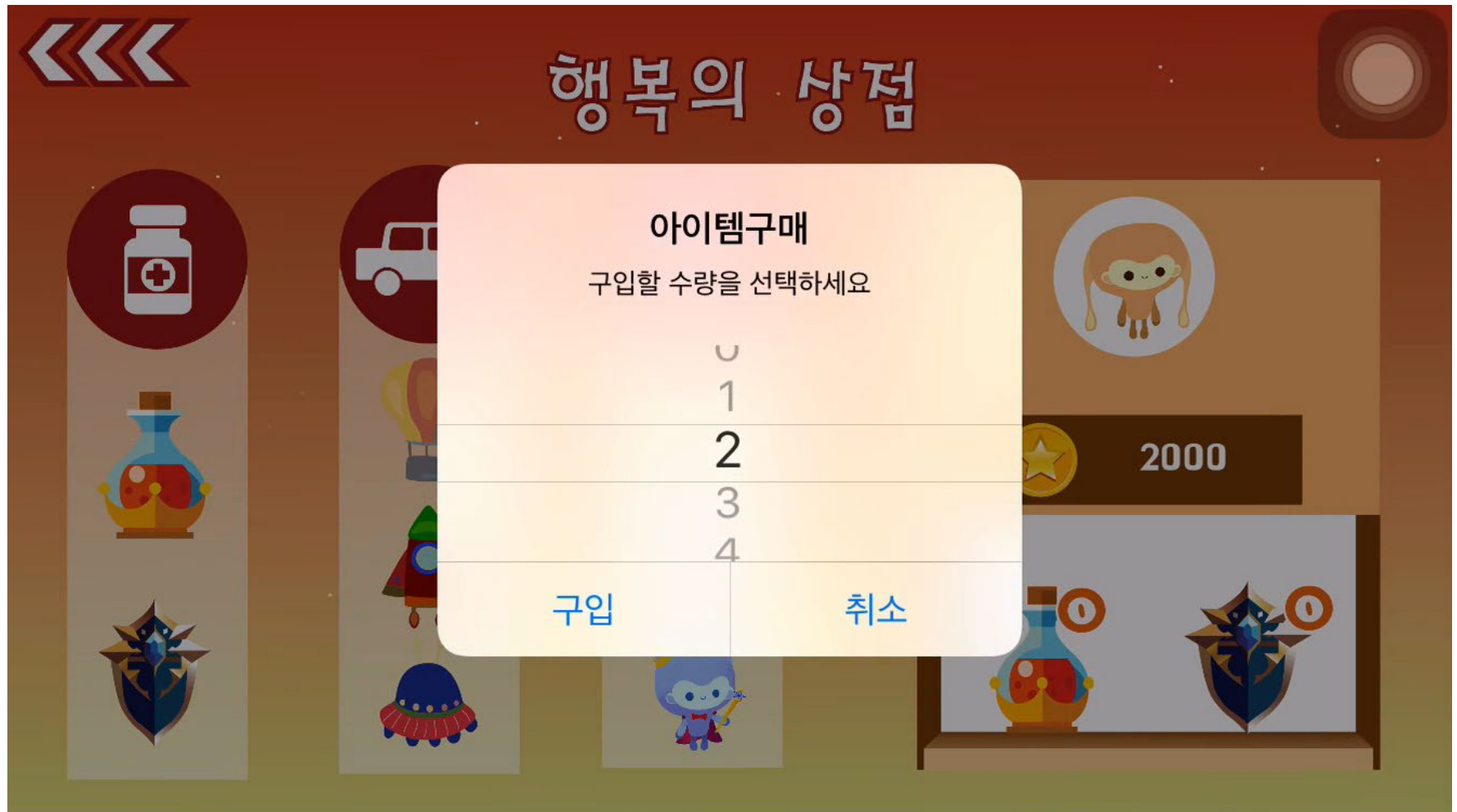
# I have a dream – 시련의 길



# I have a dream – 프로필 화면



# I have a dream – 상점



# I have a dream – 랭킹

Ranking screen titled "명예의 전당" (Hall of Fame) with a trophy icon on the left and a camera icon on the right.

1		asdf	00:30
2		zxc	02:30
3		qwer	03:00
4		hello	03:20

# I have a dream - 게임 소개

- 디미몬이라는 디지털미디어 학과 학생을 비유한 캐릭터가 장학금을 타기 위해 퀴즈를 풀고 장애물을 피하는 등의 시련을 헤쳐나가는 스토리입니다.
- 메인 화면에서 디미몬의 차336을 누르면 프로필 화면, 행복의 상점을 누르면 아이템 구매를 위한 상점, 명예의 전당을 누르면 랭킹을 보여주는 각각의 화면으로 연결됩니다. 마지막으로 시련의 길은 게임을 시작하는 아이콘입니다.
- 두 달 동안 세 명의 친구들과 제작했습니다. (일러스트, JSP, Unity 3d 프로그래밍을 맡았습니다.)
- 안드로이드와 아이폰 두 가지 버전이 있습니다.

# **3. Chicken War**

# Chicken War - 시작화면





# Chicken War - 게임화면





# Chicken War – 게임 소개

- 평화로운 치킨 마을에 침입한 오골계를 물리치는 디펜스 게임입니다. 돈 단지를 클릭해서 얻은 재화로 치킨 수비대를 설치 및 업그레이드 할 수 있고, 건물의 체력을 회복 할 수 있습니다.
- 버틴 시간과 오골계를 얼마나 처치했는가를 합산해 점수를 계산합니다.
- 저를 포함하여 두 명에서 두 달 동안 Unity 3d를 사용해 만들었습니다.

## 4. 오리 자전거

# 오리 자전거 – 메인화면

회원가입

name

ID

Password

Confirm Password

OK

처음 화면으로

오리자전거  
ORIBIKE

ID

Password

LOGIN

SIGN  
UP

# 오리 자전거 - 작동 화면



# 오리 자전거 - 프로젝트 소개

- 저의 졸업작품 프로젝트입니다.
- 오쿨러스 리프트와 실제 자전거를 통해 가상의 공간에서 자전거를 타는 듯한 경험을 주는 프로그램입니다.
- 적외선 감지 센서, 자이로 센서를 실제 자전거에 부착한 뒤, 아두이노를 통해 자전거의 움직임 값을 받아와 게임 캐릭터에 적용했습니다.
- 두 명에서 일년 동안 Unity 3d와 데이터베이스, JSP, 아두이노를 활용하여 만들었습니다. (저는 자이로 센서 부분을 제외한 나머지 코딩을 맡았습니다.)

**감사합니다.**