

포트폴리오 정리

2D 포트폴리오(Win API)

영상 링크: <https://youtu.be/a87wSLmbrP8>



제목 : 메가멘 zx

수행인원 : 1인

게임장르 : 2D 액션게임

● 메가멘 어드벤처 zx 모작을 만들어 봤습니다.



- 자체 제작한 대화창을 이용하여 도입부 씬을 연출
- 각 대화는 Enter키를 누르기 전에는 넘어가지 않음
- 더블버퍼링을 이용하여 화면 깜빡임을 방지



- 스프라이트를 이용한 애니메이션으로 캐릭터와 적들의 움직임을 구현
- 픽셀 충돌을 이용하여 지형 구현
- BGM과 각종 효과음들은 FMOD 플러그인을 이용하여 구현



- 캐릭터 위치에 따라 맵이 스크롤 될 수 있도록 구현
- 각 씬 간에는 알파 블렌딩을 이용하여 페이드인/페이드아웃을 구현

2D 팀 포트폴리오(Win API)

영상 링크 : <https://youtu.be/zqo3D8GLzdQ>

제목 : 배틀블럭 씨어터

수행인원 : 7인

담당파트 : 플레이어

게임장르 : 2D 액션게임

- 배틀블럭 씨어터를 모작으로 만들어 봤습니다.
- 팀원들과 SVN을 사용하여 만들었습니다.
- 플레이어에 관한 픽셀충돌 , 무기 , 오브젝트충돌 및 움직임을 맡았습니다.



팀포트폴리오(DirectX3D)

영상 링크 : <https://youtu.be/UVgEe7I2ZFw>



제목 : 언리얼 토너먼트

수행인원 : 4인

담당파트 : 적 AI,환경,그림자,광원

게임장르 : FPS

● 언리얼 토너먼트를 모작으로 만들었습니다.



환경

● SkyBox로 사용될 이미지를 불러와 적용 시키면 월드를 덮는 환경구가 생성됩니다.



적 AI

- OBB 충돌 체크를 이용하여 데미지 판정하였습니다.
- 포스트이펙트와 파티클 시스템으로 몬스터 피격시 타격감을 구현 하였습니다.
- 몬스터 소멸시 NoiseRender를 이용하여 불에 타듯이 소멸되게 하였습니다.
- 플레이어의 바운드 박스와 적이 갖고 있는 구충돌을 이용해서 플레이어를 추격하게 구현하였습니다.

Unity 포트폴리오(Unity)

영상 링크 : <https://youtu.be/nsm1q4NGPCo>



제목 : Zombie Factory

수행인원 : 1인

게임장르 : TPS

- UGUI로 전반적인 UI를 만들었습니다.
- 첫 로딩씬은 카메라 Animation을 만들어서 연출하였습니다.



- 플레이어는 FBX 파일에 메카닉을 더해서 만들었습니다.
- 상, 하로 레이어를 나누어서 서로 다른 애니메이션을 합쳐서 자연스럽게 액션을 취할 수 있게 하였습니다.
- 플레이어의 움직임은 W, A, S, D로 증가하는 값에 따라서 하체 레이어가 애니메이션을 취하게 하였습니다.
- 무기별로 마다 구획을 따로 정해서 액션을 취하게 하였습니다.
- 적의 체력 바는 World 모드로 타격시 생성되게 하였습니다.



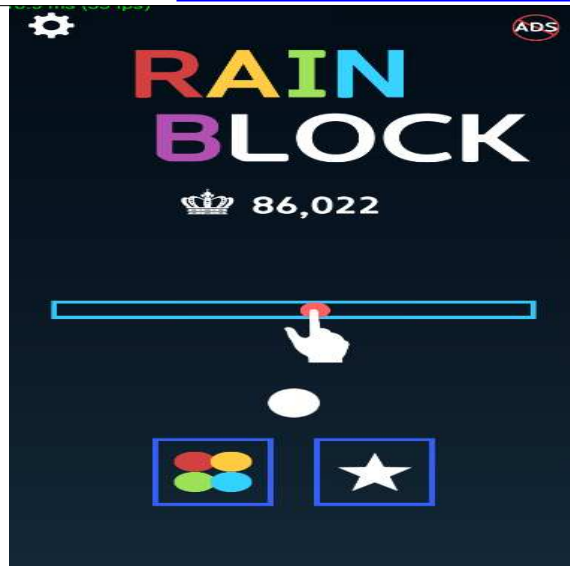
- 폭발하는 파티클은 ParticleSystem을 이용해서 만들고 적 타격시 나오는 피는 레가시를 이용해서 만들었습니다.
- 모든 적들은 NavMesh Agent를 이용해서 이동하고 Ray 시스템을 이용해서 시야 안에 플레이어를 탐색 후 추적하게 하였습니다.



- Esc 키를 누르면 메뉴 UI를 제외한 나머지는 Time.Scale을 0으로 하여 자연스럽게 메뉴창을 제작하였습니다.
- 맵 구간마다 보이지 않는 Collider를 생성하여 플레이어와 접촉시 비활성화되어 있는 적들을 활성화되게 하여 전투를 시작하게 하였습니다.

Unity 포트폴리오(Unity)

영상 링크 : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.DokD.RainBlock>



제목 : RainBlocks

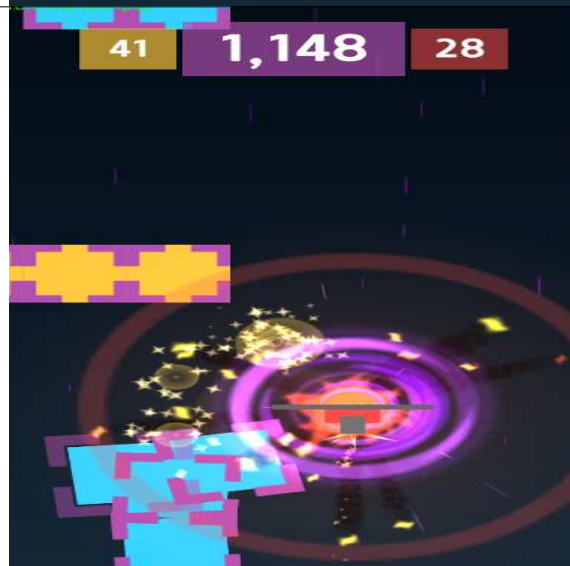
수행인원 : 1인

게임장르 : 아케이드

● 간단한 피하기 게임이지만 테트리스 블록과 아이템들을 사용하면서 최고 점수를 기록하는 게임입니다.

● NGUI로 전체적인 UI를 만들었습니다.

● 광고 및 배너 구글플레이서비스 등 서비스 경험



● 총 점수에 따라 난이도가 변동

● 떨어지는 블록과 원의 색상이 동일하면 버프효과가 발생하게 됩니다.

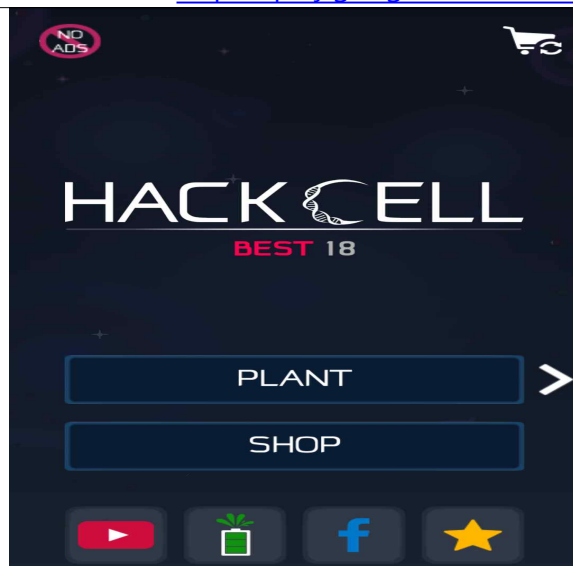
● 구글플레이스토어만 출시하였습니다.



● 보상형 광고와 전면광고 배너 광고 등을 적절히 배치시키고 UnityADS 및 Inapp관련 기능 구현

Unity 포트폴리오(Unity)

영상 링크 : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.percent.hack>

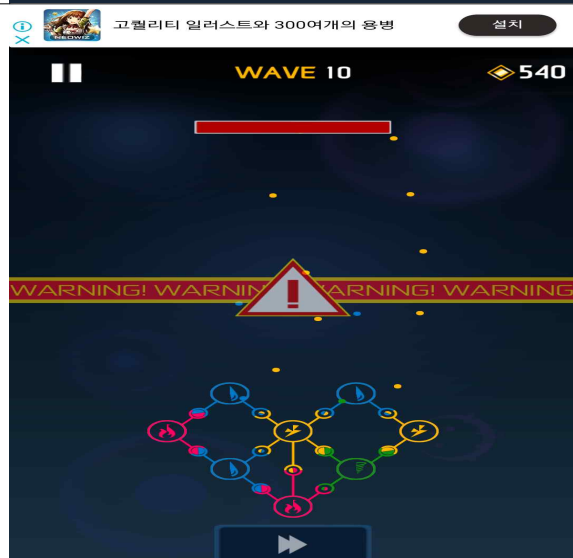


제목 : HackCell

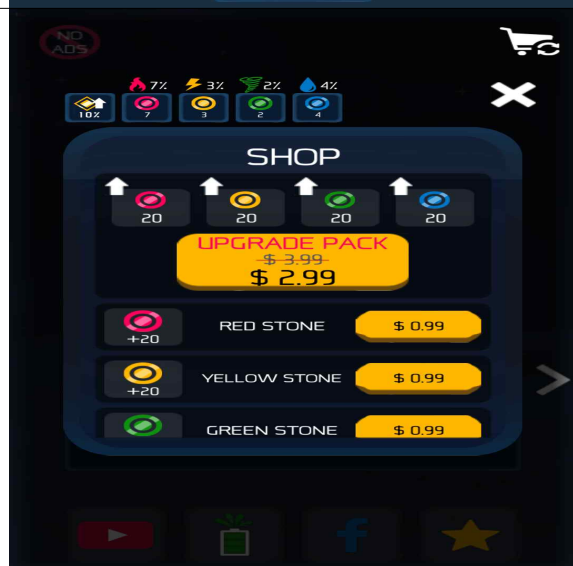
수행인원 : 1인

게임장르 : 디펜스

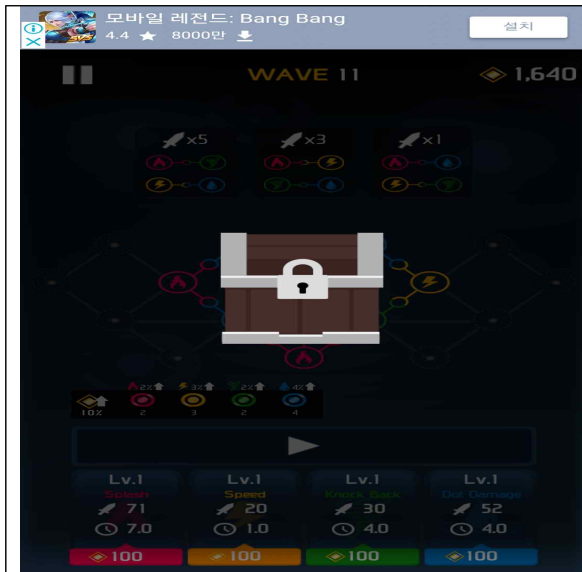
- NGUI로 전체적인 UI를 만들었습니다.
- 광고 및 배너 구글플레이서비스 등 서비스 경험



- 웨이브 별로 각기 다른 적 패턴을 구현
- 보스 및 중간보스 구현
- 색상 별로 속성을 가지고 있고 서로 상성관계에 따른 데미지가 다른 미사일을 발사합니다.
- 미사일 or 적은 콜라이더를 사용하여 피격 판정하게 하였습니다.
- 배너 및 광고는 아이언소스를 사용하였습니다.



- 인앱 아이템을 추가하여 구매 완료 후 적용 구현
- 아이템의 기능은 각 색상마다 데미지를 추가적으로 증가시키는 보석으로 각 개수에 따른 데미지를 퍼센트로 증가되게 구현하였습니다.



- Esc 키를 누르면 메뉴 UI를 제외한 나머지는 Time.Scale 을 0으로 하여 자연스럽게 메뉴창을 제작하였습니다.
- 보상형 광고로는 각 속성의 색상보석의 개수를 랜덤하게 주어지게 구현하였습니다.
- 각 웨이브 별로 적들의 체력이 올라가고 색상을 업그레이드 하여 최고 웨이브를 달성하는게 목표인 게임입니다.