

요정의 숲 (상용화)



캐릭터 생성 및 행동, 인터렉션 등의 전반적인
인게임 로직 담당



보유 점원 관리 페이지 구현
- 페이지 내 점원 배치 및 해제 시 필드에
적용
- 보유 점원 필터링
- 각 점원 스탯 표기
- 점원 강화



레시피 관리 페이지 구현
- 요리 제작 시 필드 요리대에 적용
- 제작 가능한 요리 리스트 표기
- 제작에 필요한 재료 및 보유 상황 표기
- 제작 소요 시간 표기



미니게임 구현
- 횡스크롤 런닝 게임

어비스리움 월드 (상용화)

	<p>튜토리얼 시스템 구현</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임 시작 시 게임 내 콘텐츠 전반 실행 유도
	<p>퀘스트 시스템 구현</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임 진행 정보 체크하여 메인 퀘스트 완료 여부 체크 및 보상 수령 - 매일 갱신되는 일일 퀘스트 완료 여부 체크 및 보상 수령
	<p>도감 페이지 구현</p> <ul style="list-style-type: none"> - 각 유닛 그룹화 정렬 - 획득 여부 체크 및 상세 보기
	<p>우편함 페이지 구현</p> <ul style="list-style-type: none"> - 우편 수령 삭제 및 아이템 보상 획득 - 게임 공지 수신

프로젝트 히어로5



메인 로비 구현

- 보유 캐릭터 배치
- 각 컨텐츠 진입 UI 구현



캐릭터 인벤토리 구현



인게임 UI 구현

쿠키워즈 (CBT)



메인 로비 구현

- 보유 캐릭터 배치 및 상태 표기
- 각 콘텐츠 진입 UI 구현
- 보상 획득 가능 및 신규 아이템 알림점 표기



내 기지 상태 및 업그레이드 기능 구현



스테이지 맵 구성 및 진행 상황 표기 스테이지 클리어 보상 구현



도감 페이지 구현

프로젝트 천하무쌍



메인 로비 구현

- 보유 캐릭터 배치 및 상태 표기
- 보유 재화 표기
- 각 콘텐츠 진입 UI 구현

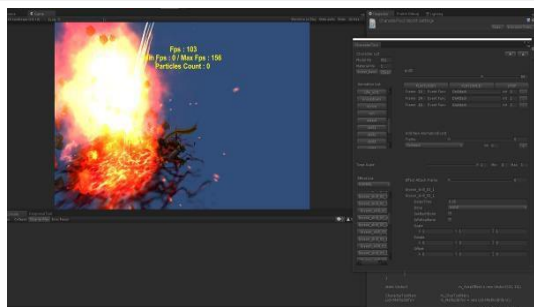


장비 인벤토리 구현

- 캐릭터 파트 슬롯 및 탈부착 기능 구현
- 장비 장착 시 스탯 표기
- 판매 기능 구현
- 장비 프리셋 설정



상점 페이지 구현



캐릭터 툴 구현

- 각 파트 조합된 캐릭터 미리 보기
- 캐릭터 애니메이션 미리보기
- 캐릭터에 이펙트 적용 미리보기

프로젝트 Last Gladiator



플레이어 정보창 구현

- 착용 중 장비 적용 된 캐릭터
- 장착 중 스킬 목록
- 캐릭터 상세정보 보기



장비 인벤토리 구현

- 파트 별 장비 아이템 관리
- 재료 아이템 획득처 확인



스테이지 선택 화면

- 스테이지 정보 표기
- 클리어 정보 표기

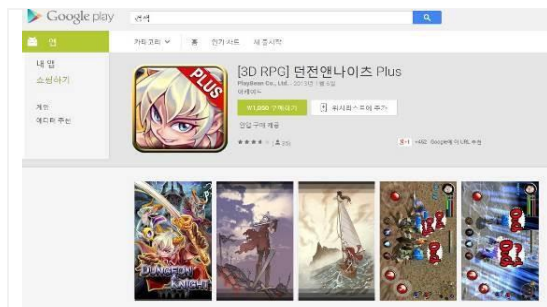
프로젝트 실버 스톰



스킬 창 구현

- 스킬 목록 표기
- 스킬 강화 구현

프로젝트 던전앤나이트 (상용화)



C기반 자체 엔진 사용
기 출시된 ios 게임 안드로이드 포팅
조작 방식을 맵터치에서 조이스틱으로 변경
3사 통신사 sdk 적용
퍼블리셔 sdk 적용