

(주) 흥미로운 도전자

PORTFOLIO



GitHub



박재홍 컴투스
게임 체인저



서울특별시 금천구 가산디지털로 131 BYC하이시티 A동

M. 010 - 8835 - 2987
S. 02-6292-6000
E. justin705@naver.com

CONTENTS

1. 주요 과목	3
----------	---

2. 게임 관련 프로젝트

TRIPY #SNG #여행 동행 찾기	5
----------------------	---

CHCD #디펜스 게임 #타일 맵	7
--------------------	---

AVOID MASSACRE #슈팅게임	8
----------------------	---

Drawing Quest #크레용 피직스	9
------------------------	---

Monster B #슈팅게임 # 표적 맞추기	11
--------------------------	----

3. 도전적 프로젝트

힐링 플레이 리스트 #플레이 리스트 #타과와 협업 작업	13
--------------------------------	----

오늘의 날씨 #날씨 서비스 #날씨 API	14
------------------------	----

참여했던 게임 #다양한 직무	18
-----------------	----

주요 과목

C, C++, Java, Python
OpenGL, JavaScript, Html, CSS
Kotlin, Github, MySQL
Unity, Unreal, Phaser3

2017

프로그래밍

C, JAVA 프로그래밍

2020

프로그래밍

C++, 알고리즘

자료구조 #연결리스트 & 오목 AI

컴퓨터 그래픽스 #3D 슈팅 게임

도움된 과목들

게임수학, 3D 모델링

2021

프로그래밍

STL, Data Base

스크립트 언어 #분실물 찾기 프로그램

게임 엔진 #타워 디펜스 게임

모바일 프로그래밍 #안드로이드 & 코틀린

웹 어플리케이션 구현 기초 #뮤직 플레이리스트

도움된 과목들

현장 실습 #SPINE2D & PHASER3

2022

프로그래밍

셰이더 프로그래밍

고급 그래픽스 효과 #언리얼 메타리얼

도움된 과목들

종합 설계 #졸업 작품 & SNG 게임 & 여행 동행 어플리케이션

게임 관련 프로젝트



개발 인원 : 2명 (웹 서비스 1, **게임 1**)

개발 기간 : 2021.11. ~ 22.07.

개발 환경 : JAVASCRIPT, HTML, CSS,

개발 엔진 : PHASER 3, Tiled, MYSQL

개발 역할 : 타이쿤 개발, 기획, 디자인

담당 업무

- **PHASER3 엔진**을 활용하여 전체적인 게임 개발.
- Tiled를 활용하여 **타일맵**으로 제작.
- **MySQL**을 활용하여 게임 내의 데이터를 사용.
- 게임 내의 정보들을 **DB로 설계, 유지 및 관리.**
- 전반적인 게임 기획 및 콘텐츠 제작.
- UI 배치와 디자인 관리 및 제작.

프로젝트 소개

- 여행 동행 찾기 웹서비스와 연동되는 **SNG 웹 게임**입니다.
- 여행 동행 서비스에서 얻은 재화들로 꾸미기 공간을 꾸민다.
- **게임처럼 여행하게 도와주는 어플리케이션.**



```
$("#Modifying").click(function () {
    $("#m_gallery_list").empty();
    $.ajax({
        url: "/phaser/getmodifyphoto",
        async: false,
        data: {
            "id": userId,
            "g_n": 1,
            "state": 1
        },
        type: "post",
        success: function (data) {
            $.each(data.rows, function (index, item) {
                console.log(item.IMG);
                let newItem = $('#modifying_gallery').clone(true);
                newItem.removeProp('id');
                newItem.show();

                newItem.find('#m_photo').attr("src", item.IMG);

                $("#del_photo").click(function () {
                    console.log(item.TURN);
                    $.ajax({
```

```
router.post('/getmodifyphoto', function(req, res) {
    var query =
        'SELECT IMG, NAME, REG_DATE, TURN FROM PT_PHASER_GALLERY WHERE ID=? AND GROUP_NUM=? AND STATE = ? ORDER BY TURN';
    var params =[req.body.id, req.body.g_n, req.body.state];

    con.connection.query(query, params, function(err, rows, fields) {
        if(err){
            console.log(err);
            res.send({result:false});
        }else{
            res.send({rows, result:true});
        }
    });
});
```

jQuery를 사용하여 Modal을 게임 속에 활용하고 있습니다.
또한 SQL문을 사용해서 DB를 관리하고 있습니다.

```
this.input.on('pointerup', function (pointer) {

    if (isFixing && pointerTileXY.x < 40 && pointerTileXY.x > -1 && pointerTileXY.y < 40 && pointerTileXY.y > -1) {
        switch (fixedtype) {
            case 1:
                //타일 생성
                if (FixMaptileList[tiletype - 1].count > 0) {
                    map1.setLayer(layer)
                    selectedTile = map1.getTileAt(pointerTileXY.x, pointerTileXY.y, true, layer);

                    if (selectedTile["index"] != tiletype) {
                        FixMaptileList[tiletype - 1].text.setText(--FixMaptileList[tiletype - 1].count);
                    }
                    map1.replaceByIndex(selectedTile["index"], tiletype, pointerTileXY.x, pointerTileXY.y, 1, 1);

                    console.log("타일 생성중");
                } else {
                    alert("갯수가 모자랍니다.");
                    isFixing = false;
                }
                break;
```

Tile로 맵을 관리하고 있습니다.
맵 수정 시 사용되는 코드입니다.

현재 수정하고자 하는 건물의 타입이 설정되고
맵의 최대 크기인 40 * 40 안으로 클릭할 시
맵의 Index값이 변경됩니다.



개발 인원 : 3명

개발 기간 : 2021.05. ~ 21.06.

개발 환경 : C#

개발 엔진 : Unity

개발 역할 : 기획, 개발, 디자인

담당 업무

- 장면에서 필요한 연출을 제작.
- 유니티 내의 **Tilemap**을 활용하여 맵 배치 및 제작.
- 맵 디자인 및 기획
- 그래픽 제작 및 수정.

게임 소개

- 타일 맵에 건물을 건설하여 바이러스로부터 지역을 지켜내는 타워 디펜스 게임.

2020 AVOID MASSACRE



개발 인원 : 2명

개발 기간 : 2020.12.

개발 환경 : OpenGL, C++

개발 역할 : 개발

담당 업무

- 적 오브젝트 관리 (충돌 및 이동)
- 총알의 벽, 장애물, 적에 대한 충돌
- UI & Texture 기능 제작.
- 리소스 제작.

게임 소개

- 제한된 빛 속에서 다양한 방향에서 몰려오는 적들을 처치하며 벽을 지켜내어 점수를 올리는 게임.





프로젝트 소개

- 마왕에게 납치된 공주를 그림을 실체화 해주는 요정과 함께 구해내는 스토리의 퍼즐 어드벤처 게임.
- STAC 2016에서 개발 & 최우수상 수상.

담당 업무

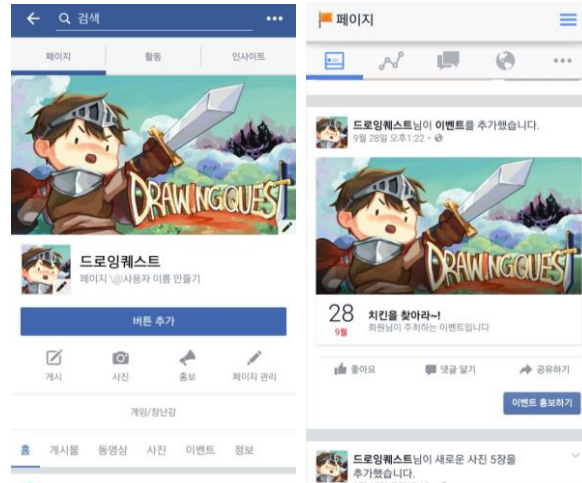
- 맵 디자인 및 기획 및 프로젝트 일정 관리.
- 홍보 및 SNS 관리.
- 이스터 에그를 활용하여 맵에 숨겨져 있는 기프티콘을 찾아 페이스북 페이지에 인증하면 카카오톡 선물하기를 통해 기프티콘 증정 이벤트를 진행한 홍보.

홍보 영상 링크 : <https://youtu.be/DOycglvnC9o>

2016 Drawing Quest

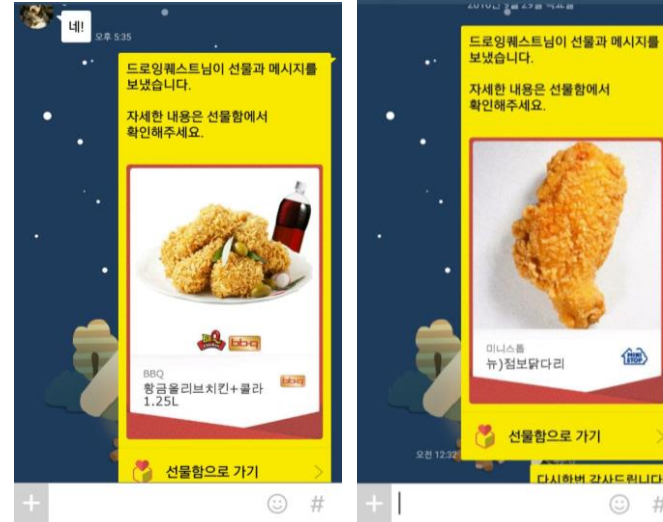


페이스북 페이지를 통한 SNS 및 이벤트 관리.



페이스북 페이지에서 이벤트 공지.

이스터 에그를 활용한 마케팅



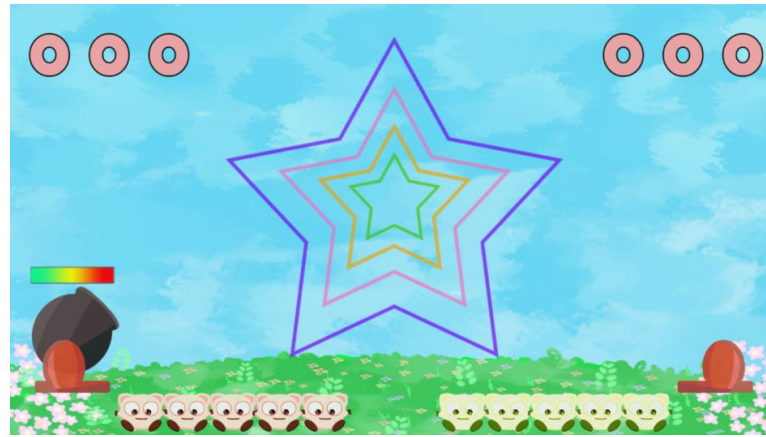
게임내의 존재하는 치킨 모형을 찾아 캡처하여 페이스북 페이지에 제보한 선착순 3명에서 카카오톡 기프티콘 증정.

유저의 유입 + 게임의 재미 요소 + 성취감의 효과



SNS에 올라와 있는 요구 사항 개선

난이도가 어렵다는 유저들의 피드백을 통해 튜토리얼을 기획.



프로젝트 소개

- 아이템을 활용하여 원형 안에 많은 캐릭터를 넣은 사람이 승리하는 컬링 + 슈팅 게임
- 단국대에서 진행하는 해커톤에서 개발.
- 아이디어 우수상 수상.

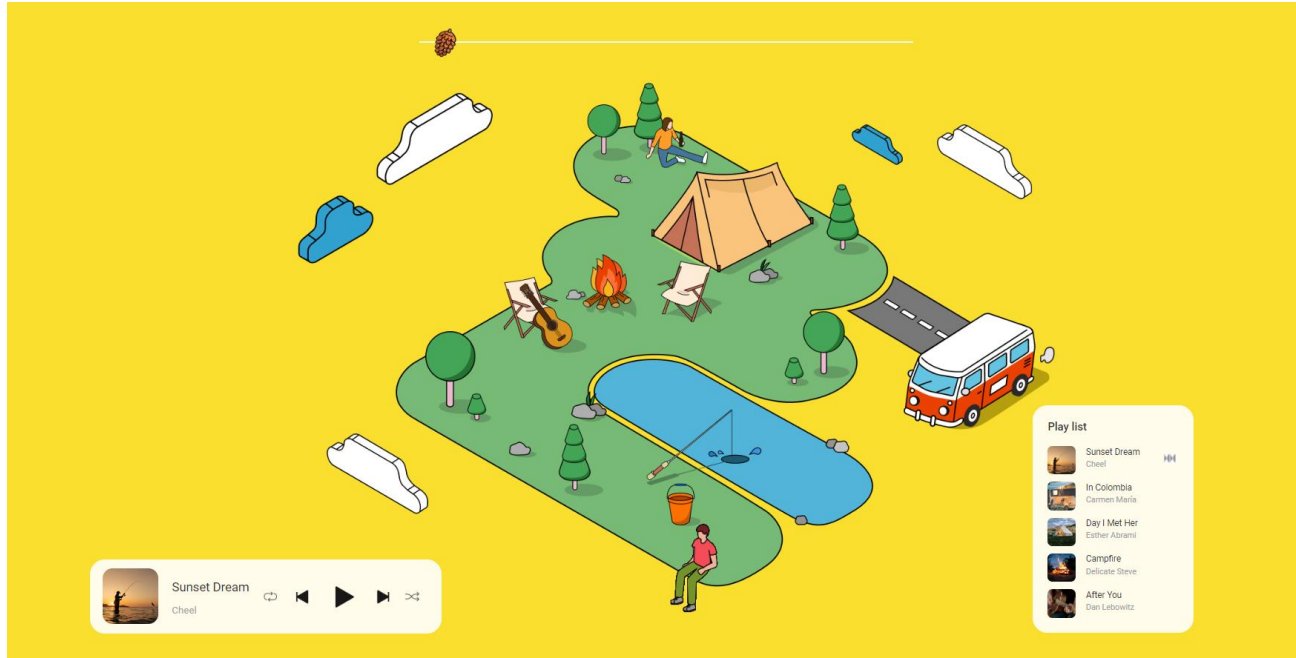
담당 업무

- 전체적인 기획 및 프로젝트 일정 관리.
- UI 디자인 및 아이템 레벨 수치 조정.

플레이 영상 링크 : https://youtu.be/D_mqg59zk_o

도전적 프로젝트

2021 힐링 플레이 리스트



개발 인원 : 3명

개발 기간 : 2021.11. ~ 21.12.

개발 환경 : JAVASCRIPT, HTML, CSS,

담당 업무

- 기획 및 반복 애니메이션 개발.
- 플레이 리스트 제작, 캐릭터 이동 개발.
- JavaScript, HTML, CSS를 사용하여 개발.
그래픽은 피그마 펜툴 기능을 사용하여 제작.

프로젝트 소개

- 웹에서 작동하는 반복적인 움직임을 보여주는 힐링용 플레이 리스트.
- 웹 디자인과와 함께 협업으로 진행.
- 플레이 리스트 클릭 시 어울리는 오브젝트로 이동.

2021 오늘의 날씨



개발 인원 : 1명

개발 기간 : 2021.11.

개발 환경 : JAVASCRIPT, HTML, CSS,

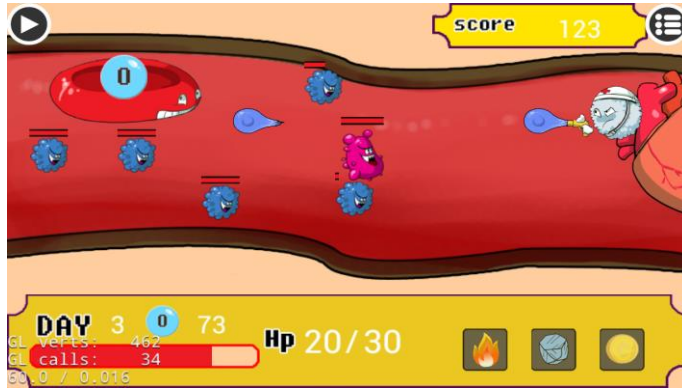
담당 업무

- 기획부터 개발까지 전체 제작.
- UI 배치 및 디자인도 직접 제작.
- JavaScript, HTML, CSS를 사용하여 개발.

프로젝트 소개

- 날씨 API를 통해 알려주는 웹 서비스.
- 온도 뿐 아니라 습도, 일출, 일몰 등 다양한 정보를 알려줍니다.

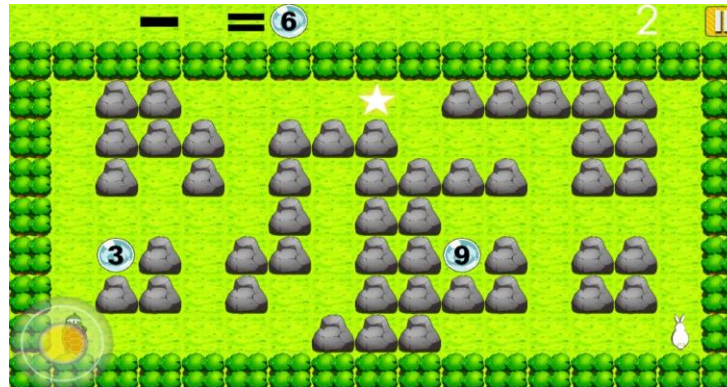
전체 참여했던 게임



Drag and Defence

바이러스가 퍼지는 것을 막는 디펜스게임.
적들을 드래그하여 위치 조절 가능.

개발환경 : Cocos-2dx
담당업무 : 기획, 개발



계산하자! 동화나라

수식에 알맞은 수를 넣고 거북이와 토끼를
만나게 하는 교육 퍼즐게임.

개발환경 : Cocos-2dx
담당업무 : 기획



SHELTER

적들로부터 함대를 지키는 디펜스 게임.

개발환경 : Unity
담당업무 : 3D 모델링, UI작업

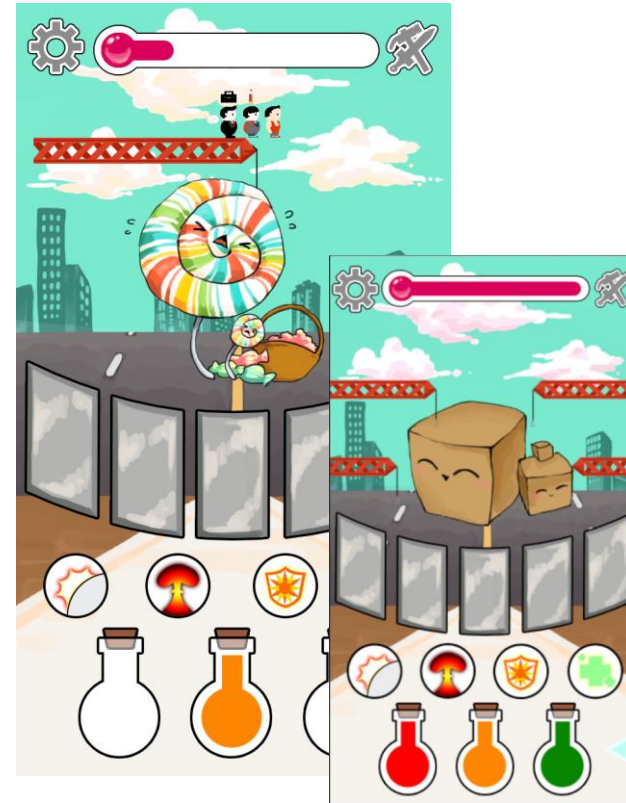
전체
참여했던 게임



MonsterB2

현장 실습에서 웹 게임 제작.
슈팅게임.

개발환경 : PHASER3, SPINE 2D
담당업무 : 개발



다이어트 워리어

게임에 만보기를 합쳐 걸을 때마다 게임머니를
얻어 재화로 사용하는 방치형 게임.

개발환경 : Unity
담당업무 : 기획, PM