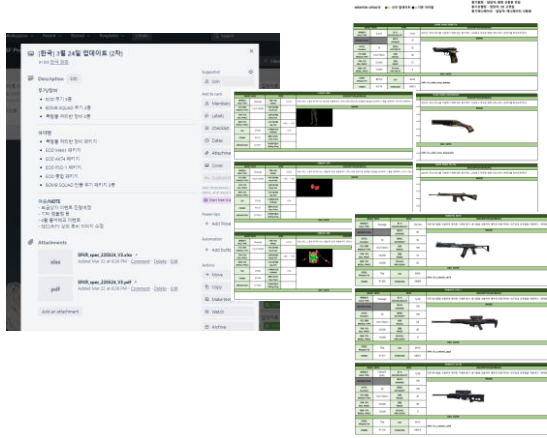


Portfolio

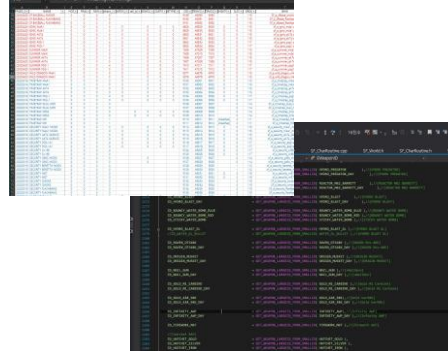
목차

1. 국내 및 해외 라이브 정기 패치 작업
2. 해외 국가 서비스 론칭
3. P2E 시스템 연동 콘텐츠
4. 미니맵
5. 인첸트 시스템
6. Shader
 1. Firework Effect
 2. Paperburn Effect
 3. Distortion Effect
 4. RenderTarget을 활용한 Distortion Effect
7. 줌 상태에서의 마우스 감도 추가 및 개선
8. 핸디캡 모드
9. 기타 유저 편의성 및 기능 개선

1. 국내 및 해외 라이브 정기 패치 작업



1. 스펙 확인



2. 스크립트 처리 및 코드 구현



3. 인게임 출력 확인



5. 라이브 서비스 반영 및 테스트

동작번호	위험도	노출도	제목	태그상태	보고자	Assignee	대유	보고날짜	일드번호
7788	중	중	AW-2125 PLUNDER MATCH 인게임 중 10분 시점 10분 목표 인게임 진행	완료	정대연(OAL)	Class(OAL)	대유	2022-04-14	TH_1542
7786	하	하	AW-2125 10분 OF BANNER ALL, 10분 진행중의 인게임 10분 인게임 진행	완료	정대연(OAL)	Class(OAL)	대유	2022-04-14	TH_1542
7797	하	중	AW-2125 10분 FERRITE 인게임 진행 시 10분 목표 10분 인게임 진행	완료	정대연(OAL)	Class(OAL)	대유	2022-04-14	TH_1542
7796	상	중	AW-2125 WIRELESS 10 10분 FERRITE 10분 인게임 진행	완료	정대연(OAL)	Class(OAL)	대유	2022-04-13	TH_1542
7795	하	중	AW-2125 10분 10분 10 10분 시 10분 10분 10분 인게임 진행	완료	정대연(OAL)	Class(OAL)	대유	2022-04-13	TH_1542
7794	하	중	AW-2125 10분 10분 10 10분 10분 10분 10분 10분 인게임 진행	완료	정대연(OAL)	Class(OAL)	대유	2022-04-12	TH_1542
7793	하	중	AW-2125 10분 10분 10 10분 10분 10분 10분 10분 인게임 진행	완료	정대연(OAL)	Class(OAL)	대유	2022-04-12	TH_1542
7792	하	중	AW-2125 10분 10분 10 10분 10분 10분 10분 10분 인게임 진행	완료	정대연(OAL)	Class(OAL)	대유	2022-04-12	TH_1542
7791	하	중	AW-2125 WILD DRAGON 10분 10분 10분 10분 10분 인게임 진행	완료	정대연(OAL)	Class(OAL)	대유	2022-04-12	TH_1542

4. QA 요청 및 대응

2. 해외 국가 서비스 론칭

- 대상 국가: 필리핀
- 주요 업무
 1. 클라이언트 현지화
 - 과거 서비스 이력이 있는 클라이언트를 현지화 진행하여 출시 진행
 2. CDN 활용한 Patch Launcher 프로그램 개발
 - 타 국가에서 서비스중인 Launcher 프로그램 참조하여 진행
 - Akamai CDN 서비스 사용
 3. Batchfile을 통한 Patch 시스템 구성
 4. Installer 구성
 - NSI Installer 활용하여, 설치 파일목록 구성
 5. 레지스트리를 이용한 라이브 및 테스트 서버 이원화
 - Publisher 요청으로 테스트 및 라이브 클라이언트 이원화
 6. 클라이언트 QA 진행
 - 과거 서비스에서 버그 및 많은 이슈들이 내포되어 있던 상태
 - 버그리포트를 통해 수신받은 수정 진행 (약 230건)


3. P2E 시스템 연동 콘텐츠



- 인피니티 마켓에서 API 연동 시스템
 - ✓ Market URL: <https://www.infinitymarket.net/>
- 채굴 시스템 개발
 - ✓ 인게임에서 획득한 재화를 통해 채굴 진행
 - ✓ 마켓에서 제공되는 데이터 연동 및 표출


채굴환전소 구현 화면

3. P2E 시스템 연동 콘텐츠




적군 또는 오브젝트 Kill시, 재화 획득

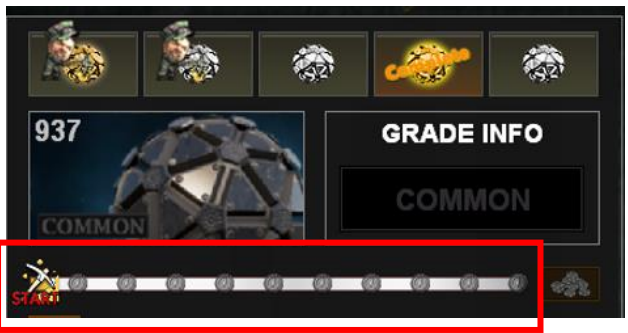
상태창을 통해 획득한 재화 표시



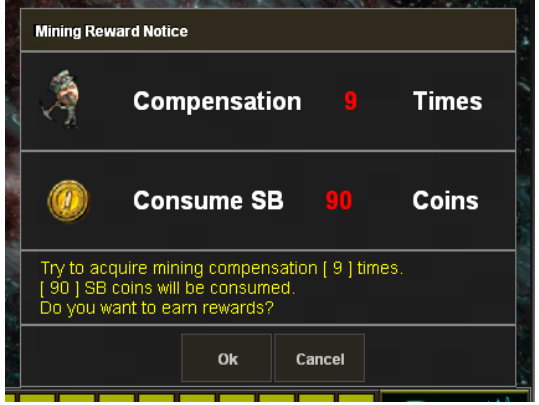
인게임에서 획득한 재화 표시



채굴 전 정보 확인

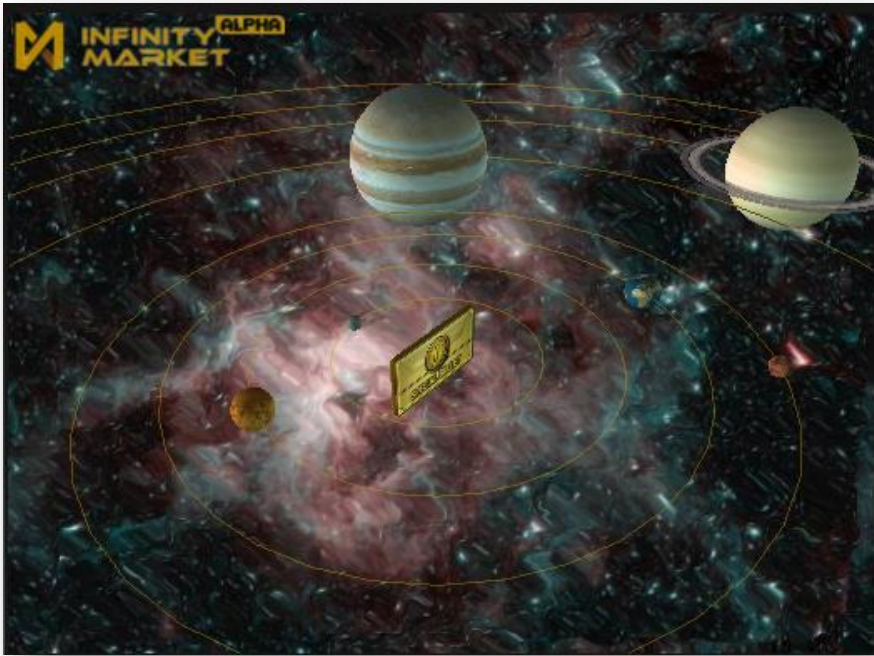


채굴 진행 및 진척도 확인



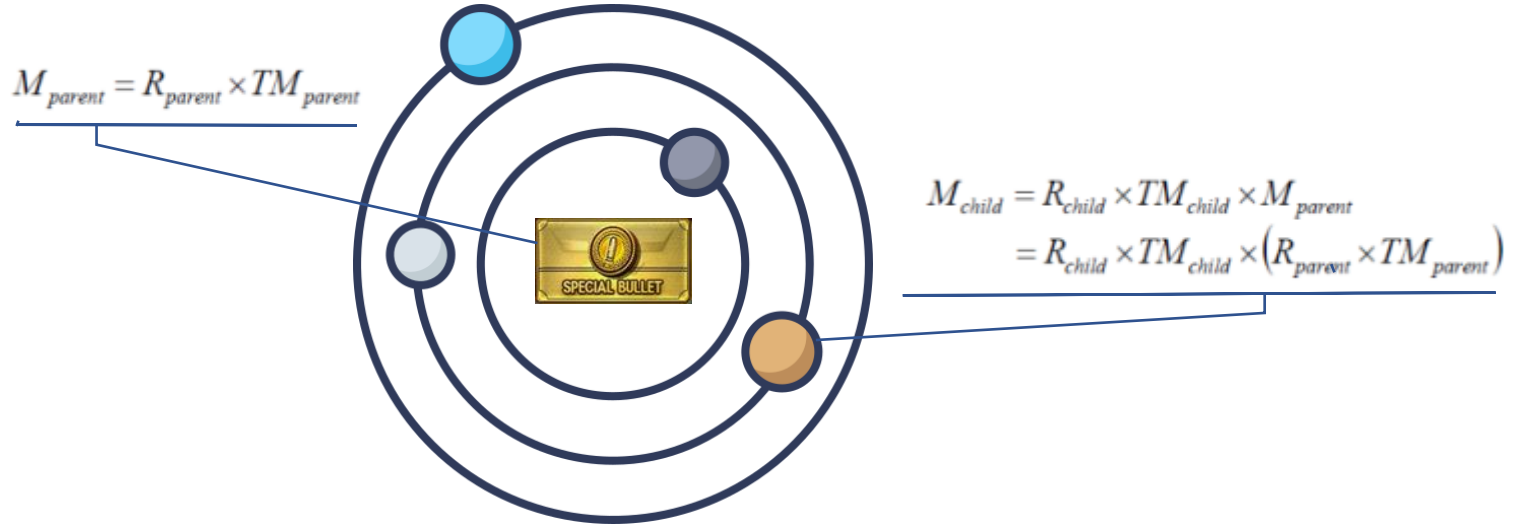
채굴 보상 정보 확인

3. P2E 시스템 연동 콘텐츠 (개선)

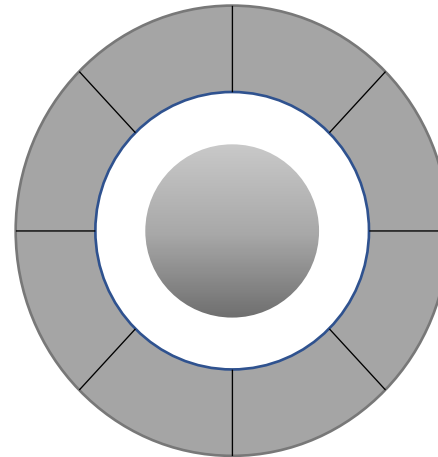


태양계 메시 추가 작업

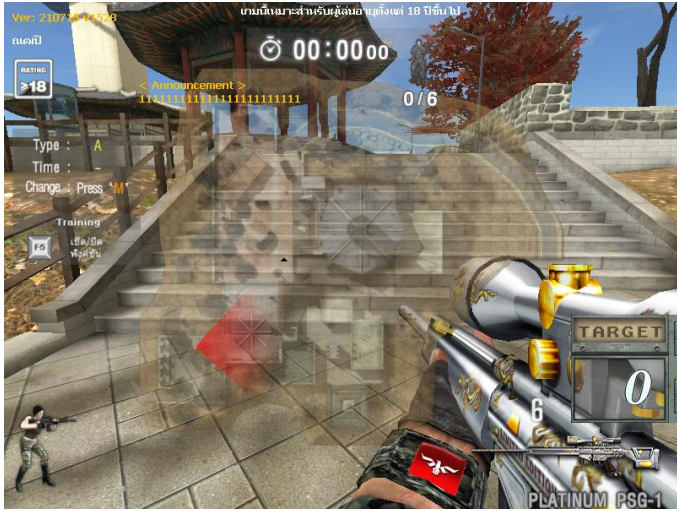
기존 모델링



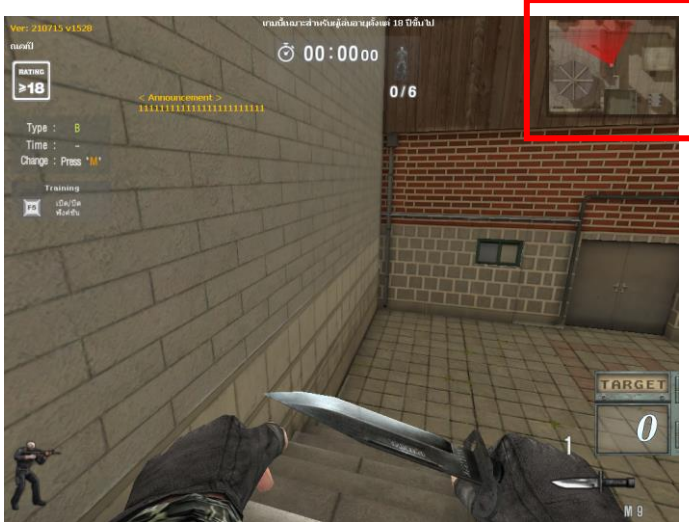
카드 모델링을 기준으로 계층구조 행렬 곱을 통해 공전 구성



4. 미니맵



전체 스크린 미니맵



축소 미니맵

구현 기능

1. 미니맵 북쪽 고정
2. 미니맵 플레이어 위치 중앙 고정
3. 유저 시야 표출 여부
4. 축소된 미니맵 표출 여부
5. 축소된 미니맵 위치 설정
6. 투명도 및 밝기
7. 인게임 내 오브젝트 표출 크기 조정

4. 미니맵

USER SETTING

Control System Macro Capture **Minimap**

FULL SCREEN

- Rotation: Off On
- Player Center: Off On
- Sight Show: Off On
- Cross Hair Fix: Off On

MINI SCREEN

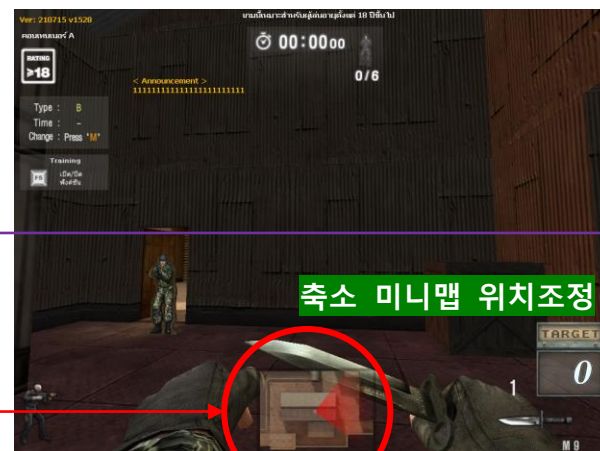
- Use: Off On
- Rotation: Off On
- Sight Show: Off On

MINIMAP SCREEN POSITION

SETTINGS

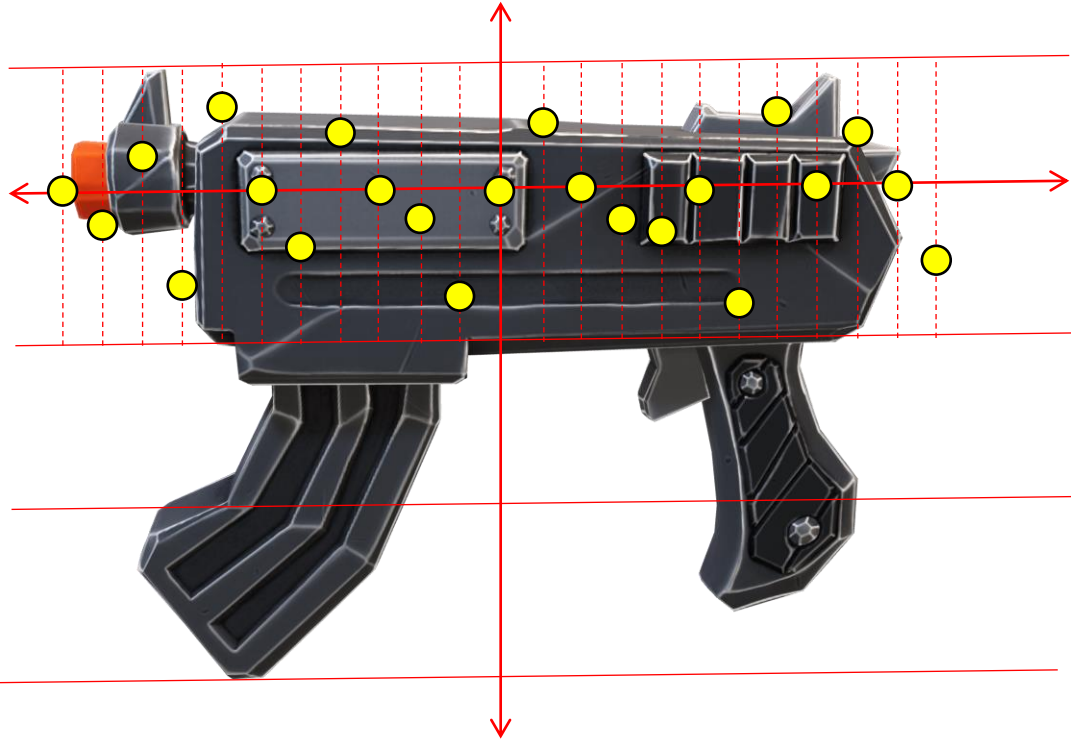
- Brightness: [Slider]
- Transparency: [Slider]
- Marking Scale: [Slider]
- Ping Scale: [Slider]
- Player Scale: [Slider]
- Allies Scale: [Slider]
- Ping Volume: [Slider]

DEFAULT OK CANCEL



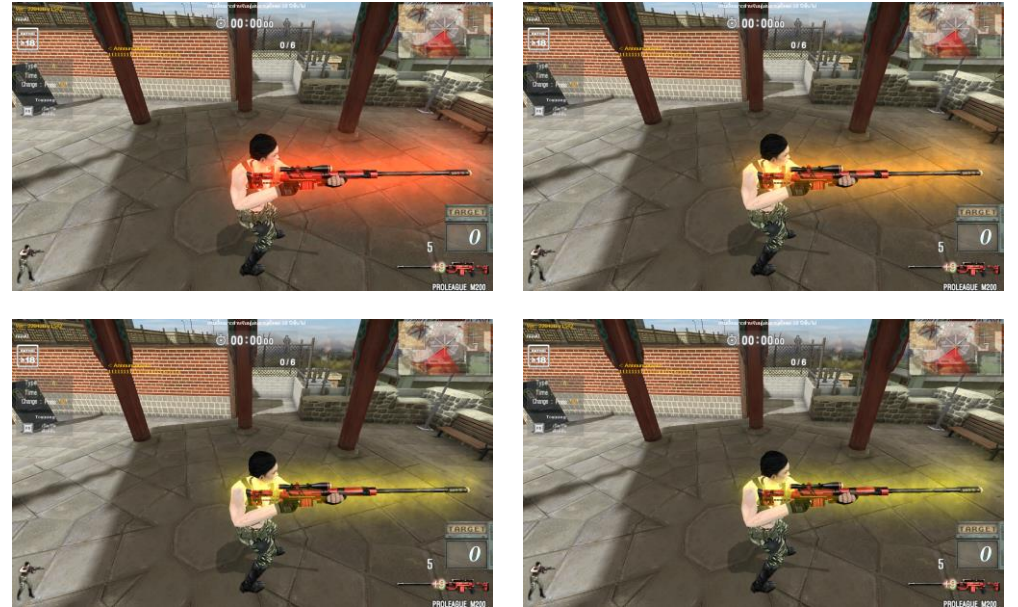
미니맵 환경설정

5. 인첸트 시스템



Particle X Pos: $(AABB \text{ Box Min } X + AABB \text{ Box Max } X) / 2$
 Particle Y Pos: $\text{Frame Node Pos } Y + \text{Height} * \text{GetRandomFloat}(-0.25, 0.25)$
 Particle Z Pos: $AABB \text{ Min } Z + \text{Node } Z \text{ Length} * (i / \text{Particle Count}) * 1.1$

- 총기 Z 길이를 특정 간격으로 분할하여, 파티클 표현
- Y축 파티클 위치에 랜덤 값을 반영하여 프레임마다 파티클 갱신
- 빌보드 행렬 반영
- 시간에 따라, Sin값을 반영하여 파티클 크기를 확대 / 축소
- 스크립트에 지정 한 두 색상 값을 보간하여 시간에 따라 변환



구현 화면

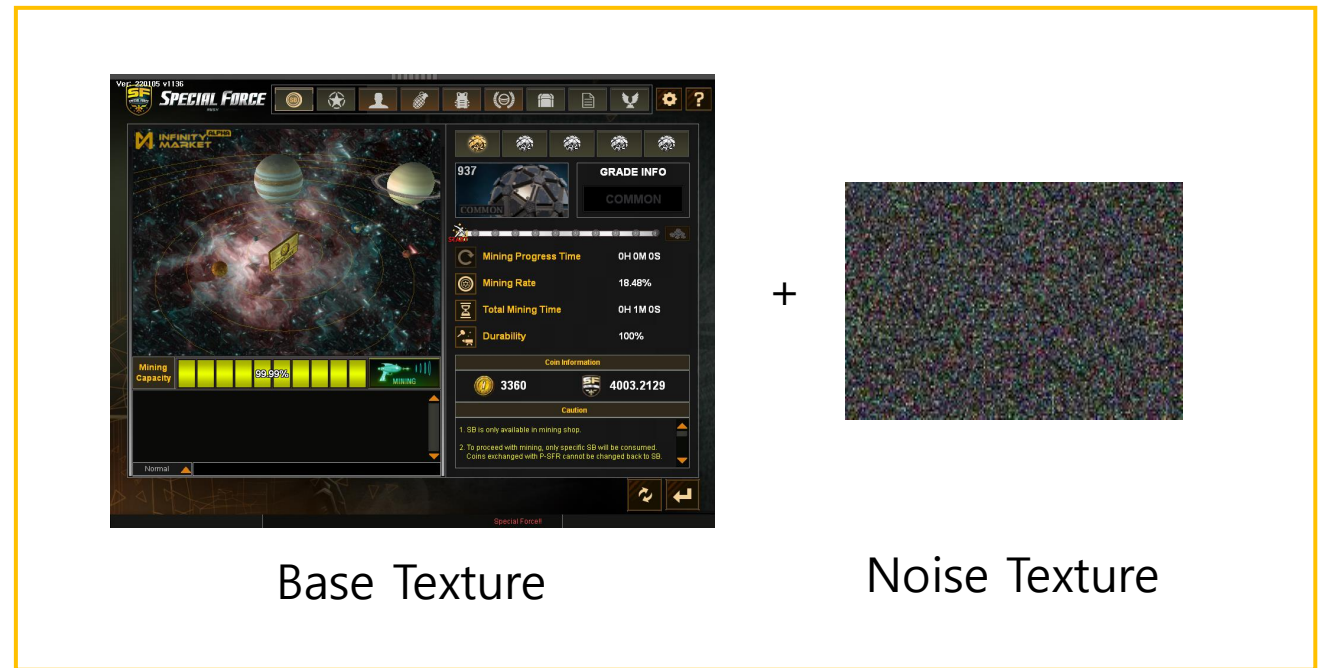
6. Shader

- Firework Effect



구현 화면

- Shader Toy 웹 사이트에서 제공되는 Shader 반영
 - GLSL로 제공되는 코드를 HLSL 코드로 변환
 - URL: <https://www.shadertoy.com/view/4lfXRf>
- RenderTarget Texture와 Noise Texture를 활용



Base Texture

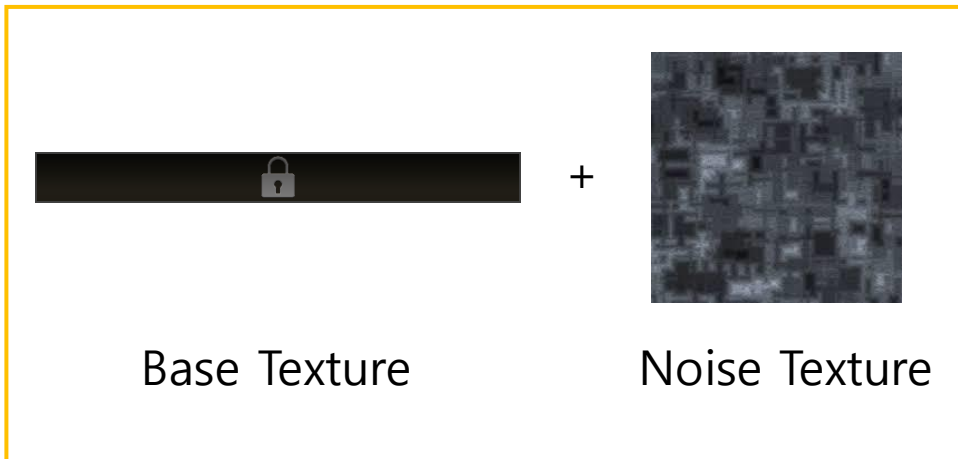
Noise Texture

6. Shader

- Paperburn Effect



구현 화면



- 채굴 환전소 Step 진입 시, 효과 표시

구현 코드

```
float4 PS_1(PS_INPUT2 In) : COLOR
{
    float4 fColor = tex2D(Sampler_Base, In.tex) * In.diff;
    fColor.a = In.diff.a;

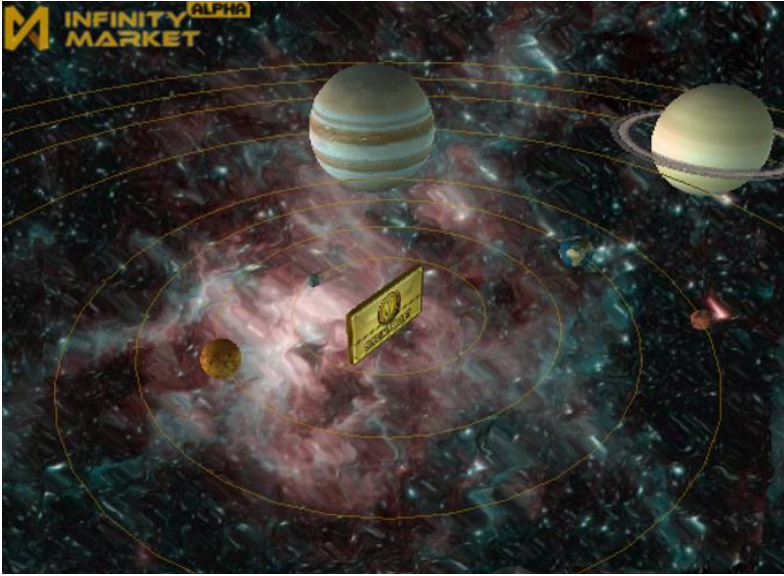
    if (g_fSin >= 0.f && fColor.a != 0.f)
    {
        float4 fTex_Sub = tex2D(Sampler_Sub, In.tex);

        if (fTex_Sub.r >= g_fSin)
        {
            fColor.a = 1;
        }
        else
        {
            fColor.a = 0;
        }
    }

    return fColor;
}
```

6. Shader

- Distortion Effect



구현 화면

- 모델링 배경의 일렁이는 효과를 표현

구현 코드

```
float4 PS_1(PS_INPUT2 In) : COLOR
{
    float2 fNoisePos;
    fNoisePos.x = In.tex.x + g_fSin;
    fNoisePos.y = In.tex.y + g_fSin;

    float4 fColor = tex2D(Sampler_Base, In.tex +
                        tex2D(Sampler_Sub, fNoisePos) * g_fPower) * In.diff;

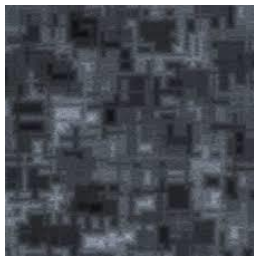
    fColor.a = In.diff.a;

    return fColor;
}
```



Base Texture

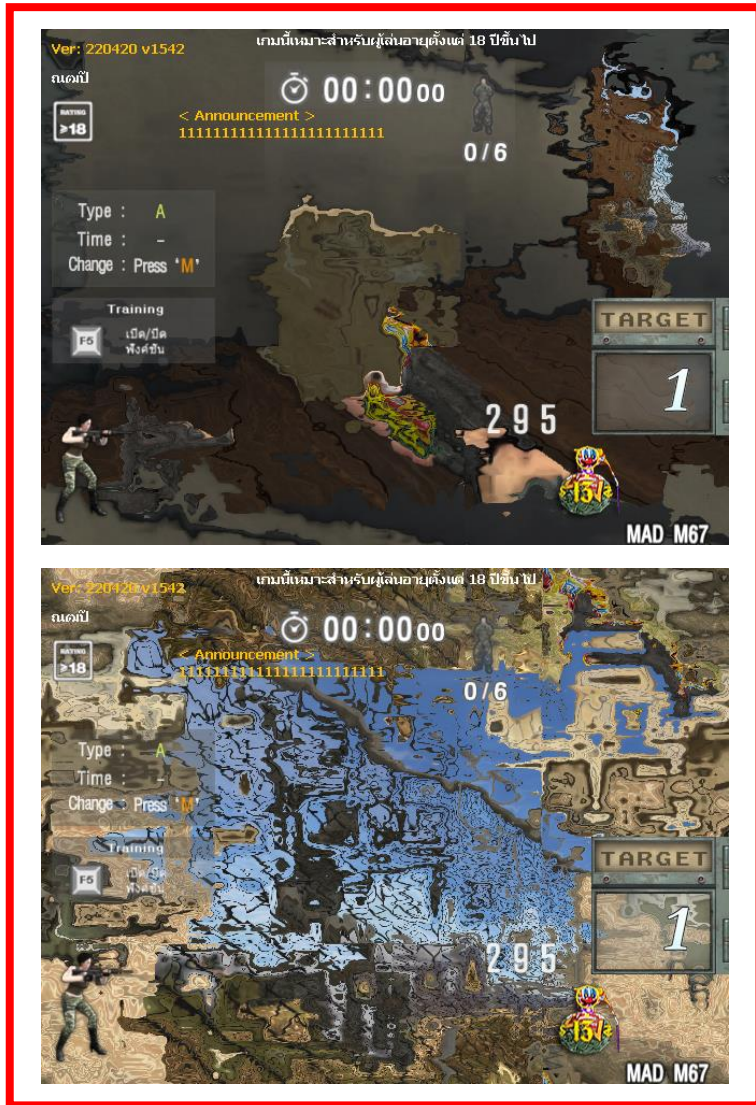
+



Noise Texture

6. Shader

- RenderTarget을 활용한 Distortion 이펙트



구현 화면

- 환각 효과를 나타내는 수류탄 기획 및 개발 진행
- Delta time을 Sin 값으로 변화시켜 강도 조절



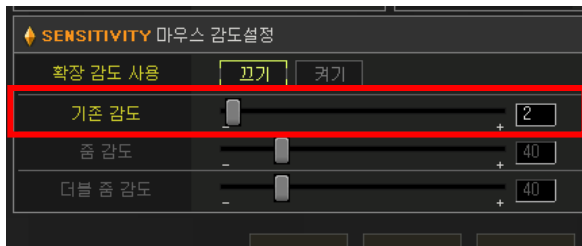
7. 줌 상태에서의 마우스 감도 추가 및 개선



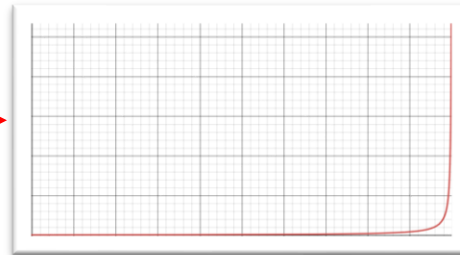
일반 감도 적용



줌 상태에서의 감도 적용



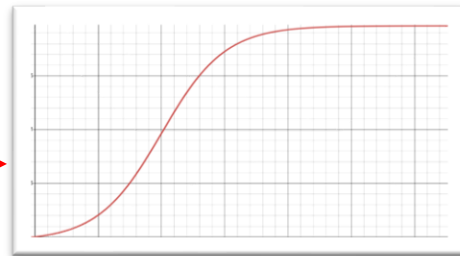
기본 감도 적용



기본 감도 그래프

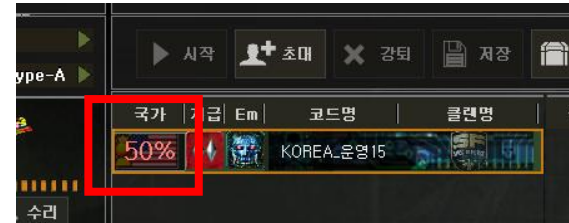


개선된 감도 적용



개선된 감도 그래프

8. 핸디캡 모드



지정한 체력 비율에 의해 인게임 체력이 결정된다.

9. 기타 유저 편의성 및 기능 개선

- 가차 콘텐츠 진행 시, 애니메이션 스킵 기능
- 블랙리스트 기능 UI 개선 및 개편
- 채널 입장 한 잠수 유저 일정시간 이후 채널 선택으로 이동
- 매크로 채팅 필터링
- 타 국가 콘텐츠 이식 (출석체크 시스템, 리사이클 시스템 등)
- 수류탄 Bounce 이펙트
- P2E 시스템 모델링 및 UI 추가 작업 진행