J E R R Y . C O

The Real Pupillam 2D Physical Engine

And The M.J Engine

Made by K.A.I.S.T JongUk Kim

Sequence 1

The Real Pupillam 2D Physical Engine
And The M.J Engine

"풀어가기"

1. 개발하게 된 배경
2. 물리엔진과 게임 엔진이란?
3. 개발로 인한 효과
4. 시현 및 질의응답

1 개발하게 된 배경

- 왜 우리 나라는 오픈 소스 기반의 물리 · 게임 엔진이 없을까?
- 왜 우리가 외국의 제품을 가져와서 사용해야 하는 것이지??
- 우리가 개발한 엔진의 성능이 그렇게 떨어질까??

그럼 한번 만들어보자.

그렇게 완성된 한국인 최초의
공개 소프트웨어 물리 · 게임 엔진

JERRY.CO

2 물리엔진과 게임 엔진이란?

란?

물리 효과나 혹은 게임을 구현하는 데에 필요한 모든 기능들을 포함한 라이브러리.

단일 플랫폼이 아닌, 여러 개의 플랫폼에서 동작이 가능한 코드.

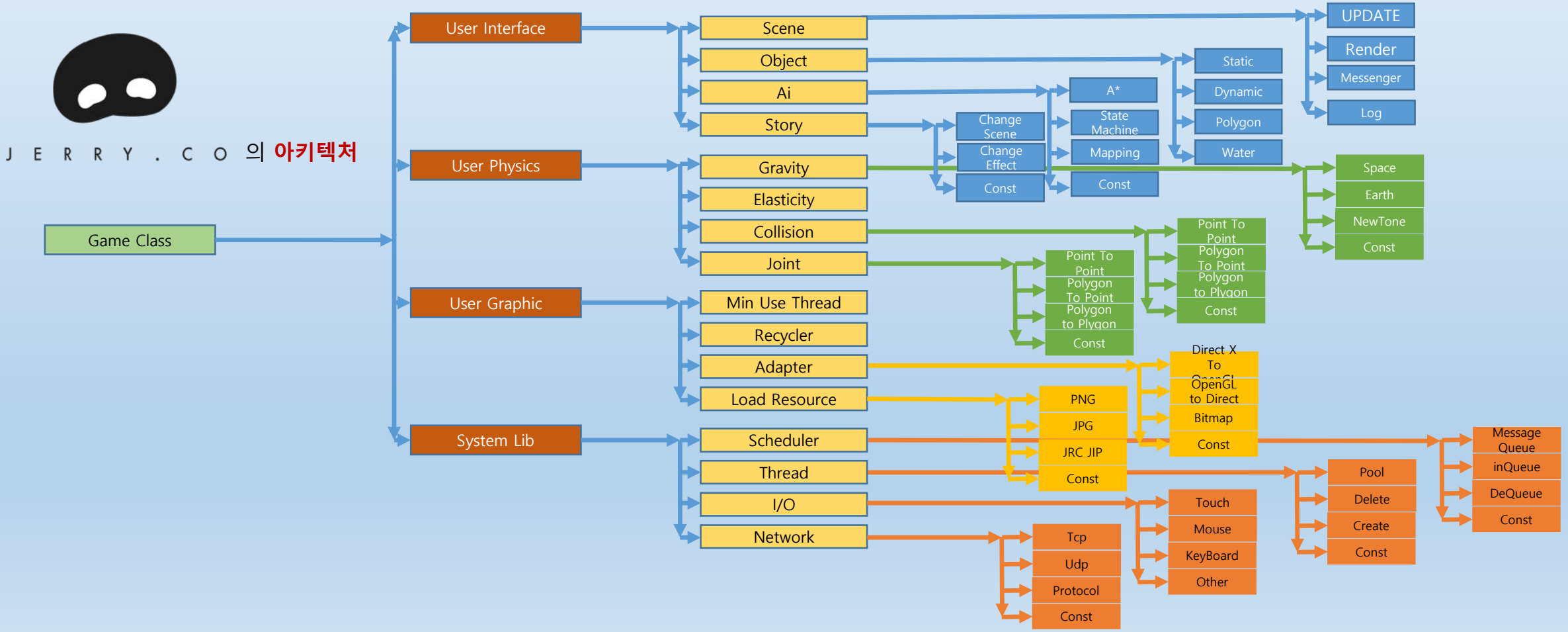
손쉽게 학습 할 수 있고, 나만의 방식으로 확장할 수 있는 프로젝트.

물리 · 게임 엔진

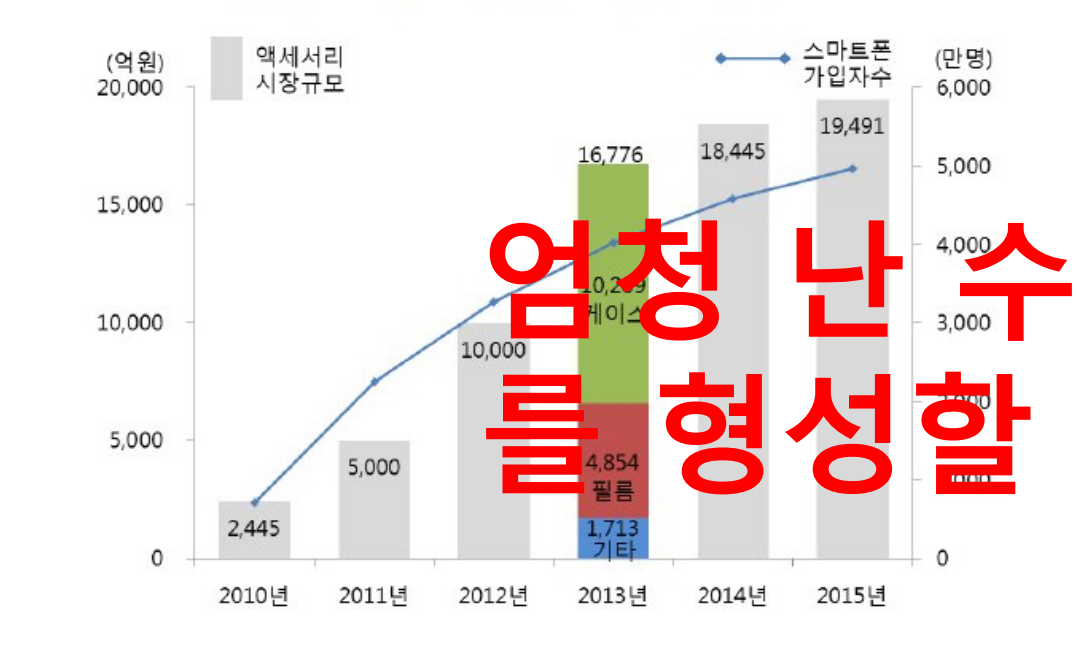
JERRY.CO

2 물리엔진과 게임 엔진이란?

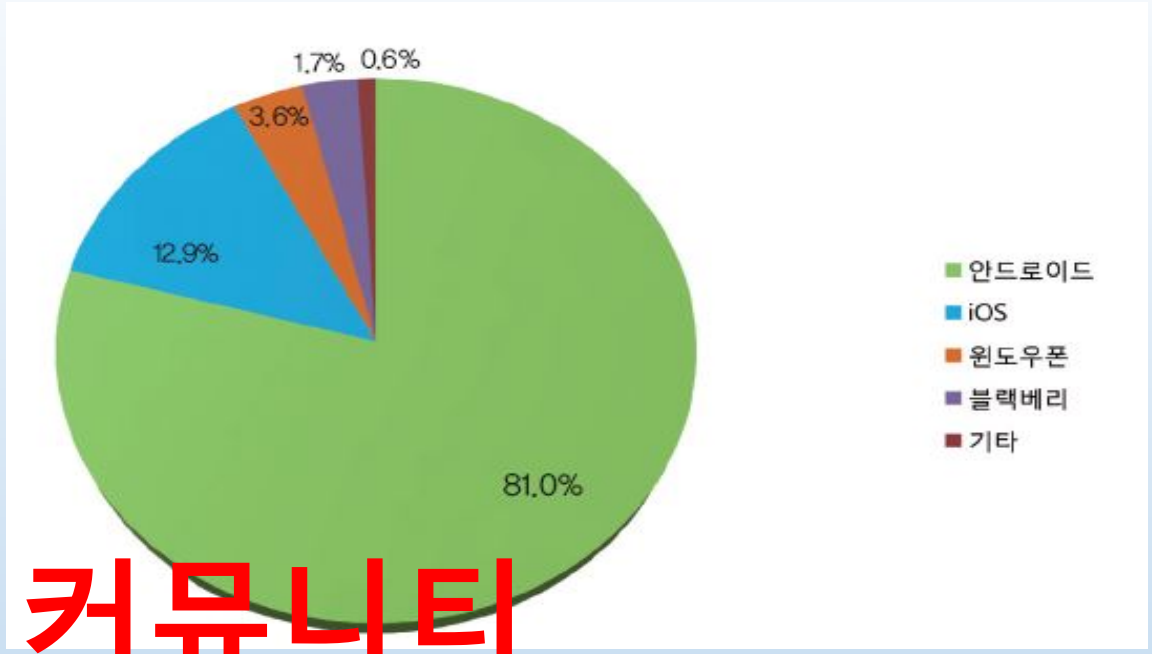
최적화된 플랫폼 : Windows ANDROID



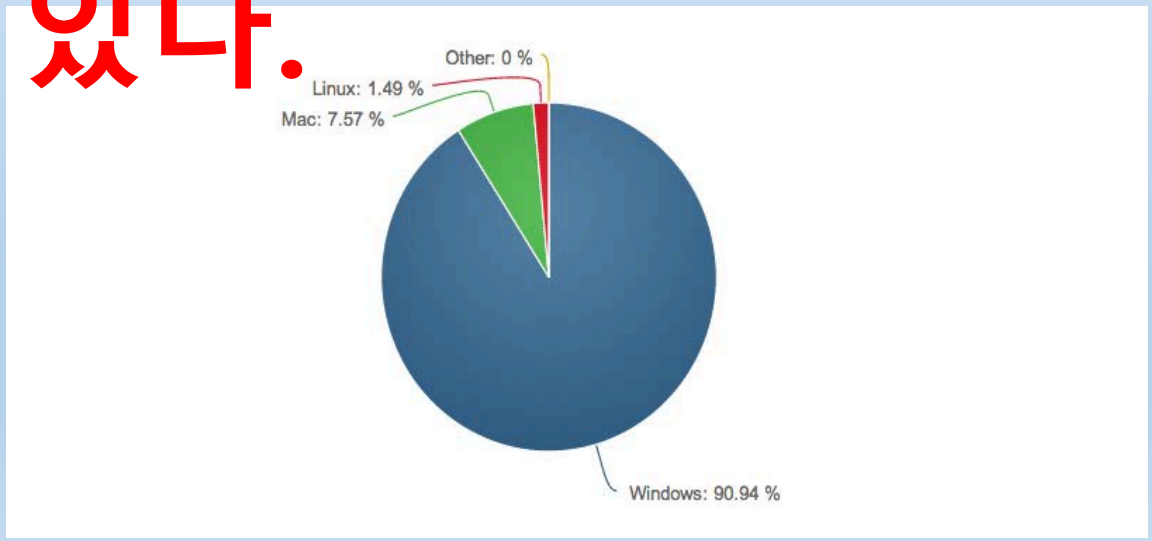
3 개발로 인한 효과



KT경제경영연구소 2014-08-01 http://it.donga.com/18910/



스트래티지애널리틱스 2014-01-12 http://www.acornpub.co.kr/blog/427



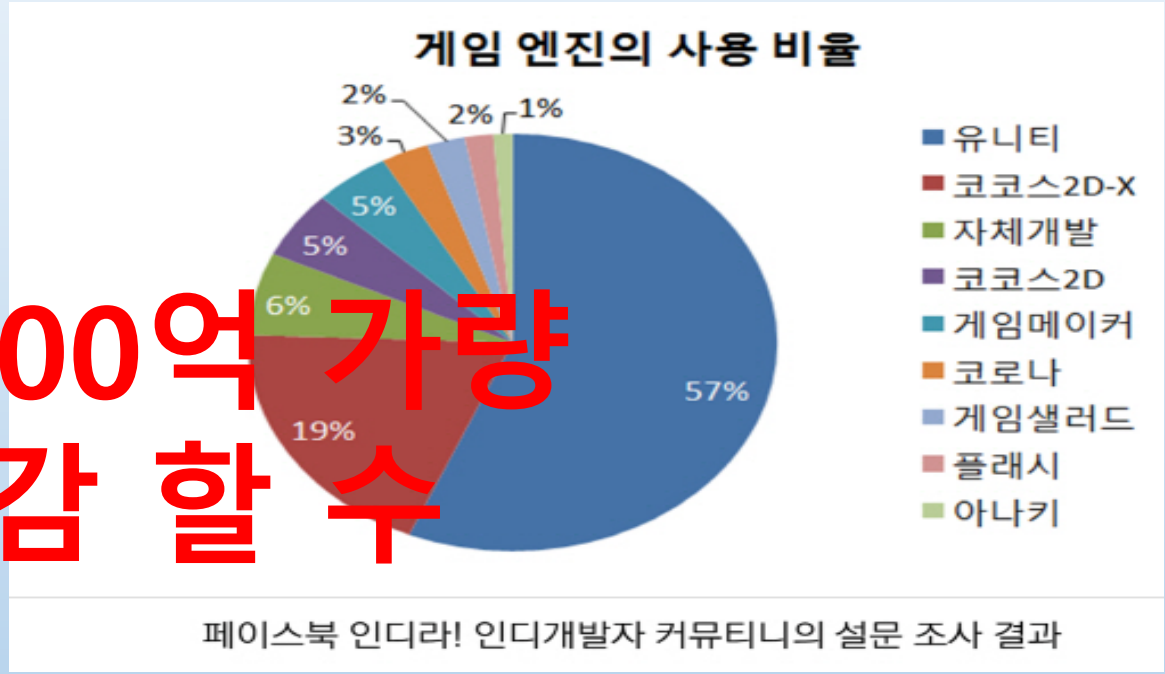
IT 패러다임 읽기 2014-03 http://enjoiyourlife.com/760

엄청 난 수의 커뮤니티를 형성할 수 있다.

- 현재 스마트폰의 추세는 지속적으로 가입자 수의 증가이다.
- 무엇보다 핸드폰 사용자의 **81퍼센트**가 안드로이드이며, PC의 경우 무려 **90.94퍼센트**가 윈도우 사용자이다..

3 개발로 인한 효과

시장조사업체 뉴주 2014-10-23 http://www.[illegible].net/archives/210614



페이스북 인디라! 인디개발자 커뮤티니의 설문 조사 결과

인디 게임 개발자 그룹인 인디라! 2014-04-12 https://www.facebook.com/groups/indiera/

매년 무려 4000억 가량의 비용을 절감 할 수 있다.

❤ 현재 물리 · 게임 엔진을 사용한 게임 시장의 규모는 **약 4조원**에 이른다.

❤ 이런 엄청난 시장 속에서 한국 개발자가 개발한 공개 소프트웨어 엔진 혹은 시장성 엔진은 **단 한 개**도 없다.!!

그렇다면 만약, 우리 대한민국 개발자가 개발한 엔진을 사용한다면?

3 개발로 인한 효과 - 반문

CoCos2D나 Box2D와 같은 공개 소프트웨어도 있는데 과연 이 엔진이 쓸모가 있겠는가?

CoCos2D를 전문적으로 학습하기 위해서는 국내에서 파는 해외 번역서를 공부해야만 한다. 책이 곧 돈이다, 설령 인터넷으로 학습한다 해도 언어의 장벽이 있다, 언어 공부 역시 결국 돈과 시간이다.

CoCos2D나 Box2D도 국내에 커뮤니티가 있는 것으로 알고 있다. 그래도 쓸모가 있는가?

국내 커뮤니티의 경우, 해외의 커뮤니티에 비해 덜 활성화 되었으며, 실재 개발을 하며 당면하는 문제에 관한 솔루션 역시 거의 전무하다.

따라서 아직은 미흡하지만, 이런 국재 시장의 정서에 맞게
대한 민국 개발자를 위한,
대한 민국 개발자에 의한,
대한 민국 개발자의

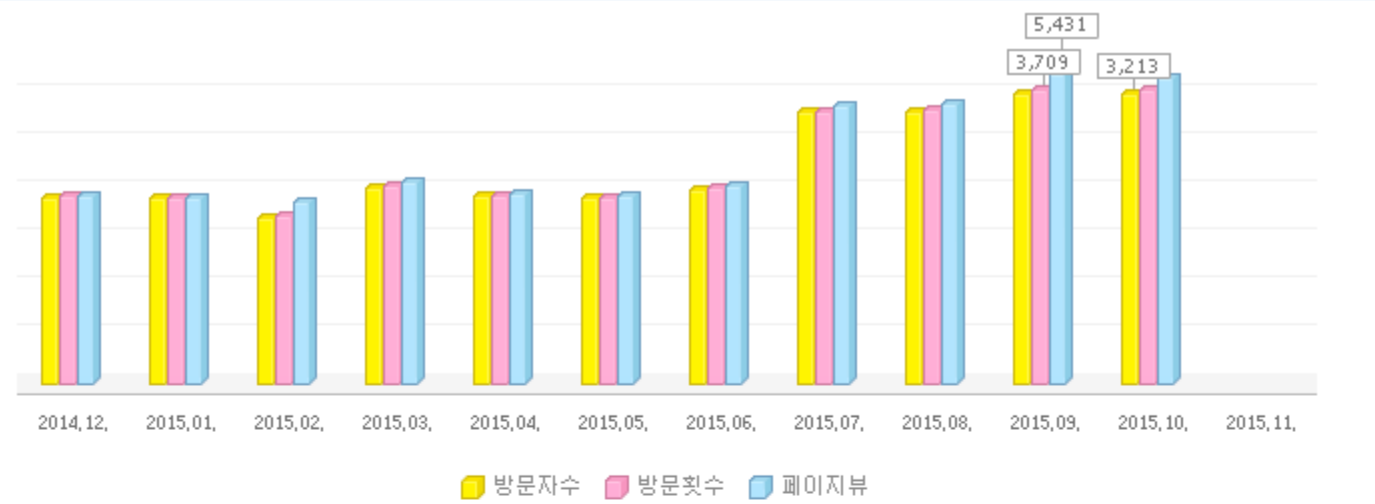
공개 소프트웨어 기반의 **물리·게임 엔진**이 도입되어야 한다.

3 개발로 인한 효과 – 개발 집계

현재 물리·게임 엔진의 블로그 현황
(http://blog.naver.com/09kjm)

검색어 인기 순위 – Naver 통계 서비스

처음으로 물리엔진 및 게임 엔진을
포스팅 하기 시작한 07월을 시작으로 거의
10배 이상의 방문객이 증가하였다.
(06월 비교)



기간	방문자수	방문횟수	페이지뷰
2014.12.	160	170	176
2015.01.	139	141	154
2015.02.	93	95	100
2015.03.	275	298	324
2015.04.	180	183	201
2015.05.	153	162	171
2015.06.	251	267	288
2015.07.	1,128	1,307	1,813
2015.08.	1,238	1,431	1,939
2015.09.	3,158	3,709	5,431
2015.10.	3,213	3,700	4,890
2015.11.	0	0	0

방문객 수 – Naver 통계 서비스

3 개발로 인한 효과 – 사용 현황

본 플랫폼을 사용하여 완성한 게임 및 시뮬레이터

- Block Game 2종 – Dream World, Crash Box
- Arcade 2종 – PangPang(and,win), LeemJinMuSsang
- Simulator 4종 – Physical Module(and, win)
- etc 14종
- 총 40215줄의 코드
- Doxygen을 사용한 온라인 라이브러리 학습 지원.
- 개발기간 총 3년

본 플랫폼을 이용한 프로젝트에 참여한 사람들

프로젝트 명	개발자	디자이너	기획자	Total
Dream World	3	2	2	7
Moving Box	2	1	1	4
PangPang	1	1	1	3
LeemJinMuSsang	3	3	2	8
Physical module	1	1	1	3
BattleCastle	3	1	1	5
CrashBox	1	0	1	2
LinkOn	1	1	1	3
TreasureSpot	2	1	1	4
Total	17	11	11	39

4 시현 및 질의응답 – 물리 · 윈도우 안드로이드 게임엔진이 이용된 작품들

4 시현 및 질의응답 - QnA

Thanks