

# 끊임없이 배우며 발전하는 QA



강영훈  
totohoon4@naver.com  
010 4462 2064

# 목차

## 1. 자기소개 (3~7p)

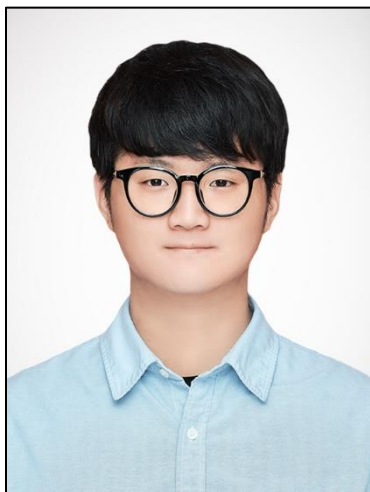
- 경력기술서
- 자격증 및 수료증
- 게임 플레이 목록

## 2. 게임 분석 보고서 (6~12p)

- 선정 이유
- 엘소드의 강점
- 엘소드의 약점
- 유사 사례 분석

## 3. 버그 리포트 (13~18p)

# 1. 자기소개



끊임없이  
배우며  
발전하는 QA  
강영훈 입니다.

**이름** : 강영훈(Kang Yeong Hun)

**이메일** : totohoon4@naver.com

**전화번호** : 010 4462 2064

**거주지** : 경상북도 포항시 용흥동

**경력** : 경력 (4개월)

**자격증** : ISTQB CTFL

## 프로젝트

- 2024.05. ~ 2024.09. 컴투스,  
제노니아: 크로노브레이크 TW 런칭
- 2024.01.04. ~ 2024.02.26. 컴투스,  
'QA캠퍼스 5기' 수료
- 2022.12.07. (주)STA테스팅컨설팅,  
'실무 중심의 테스트 기초 교육' 수료

## 스킬

버그 리포트	<div><div></div></div>	95
테스트케이스	<div><div></div></div>	95
문서 작성	<div><div></div></div>	90
JIRA	<div><div></div></div>	90
Excel	<div><div></div></div>	85
커뮤니케이션	<div><div></div></div>	90



포트폴리오 깃허브 링크  
[https://github.com/Karkang/YeongHun\\_portfolio](https://github.com/Karkang/YeongHun_portfolio)

# 1. 자기소개

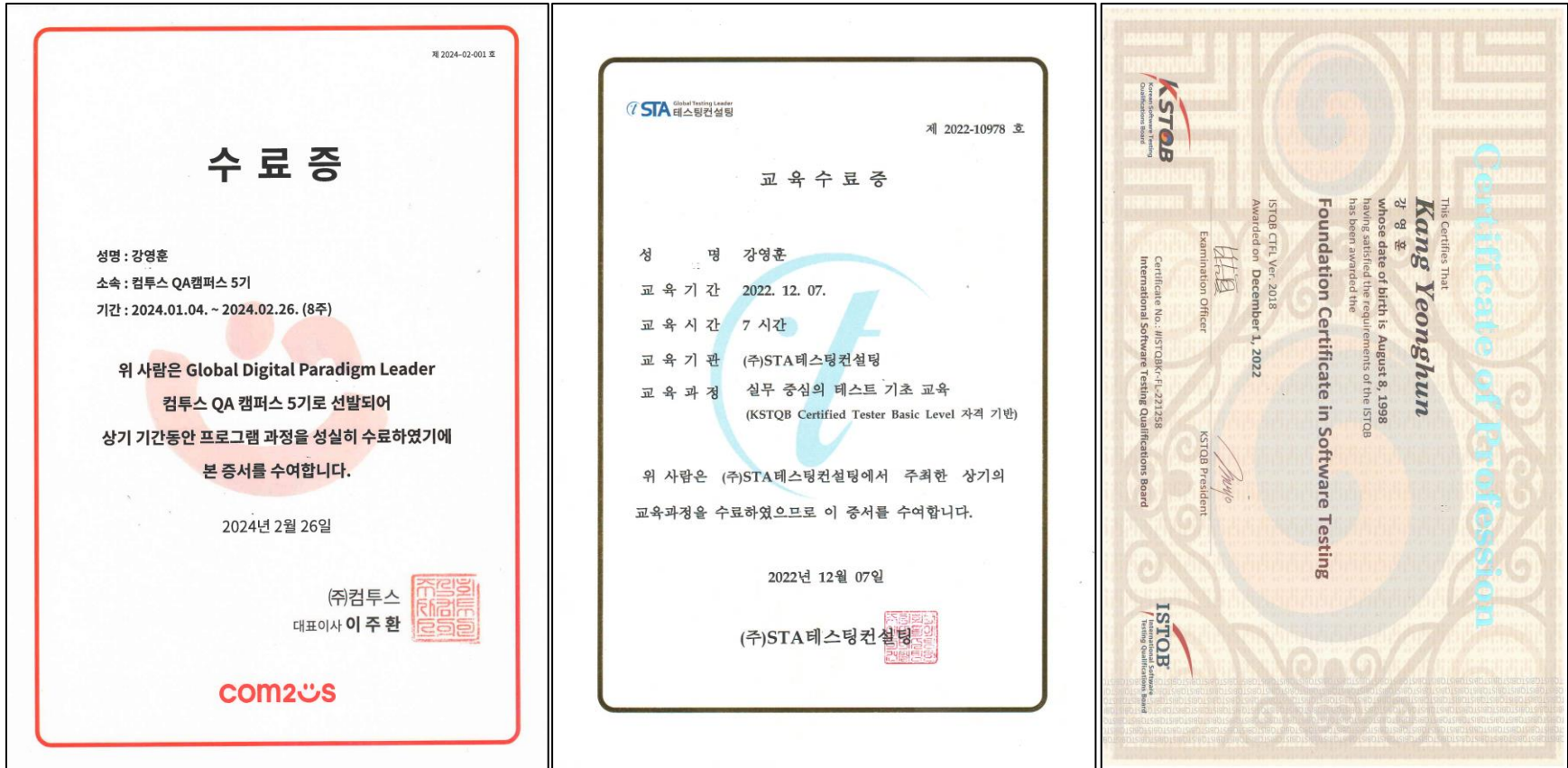


- 회사명/부서      컴투스/QA실 WZ-QA팀
- 직책              QA/테스터
- 근무기간        2024.05 ~ 2024.09
- 주요 업무        한국 업데이트/대만 런칭 스펙 QA
  - 한국 업데이트/대만 런칭 스펙 QA 및 이슈 대응
  - 게임 내 전체 데이터/확률과 기획서 비교 검증
  - 부적합 공통화 리스트/기본 구동 체크리스트 확인
- 프로젝트        제노니아: 크로노브레이크 TW
  - JIRA, Google Sheet/Drive
- 퇴직 사유        복학(졸업 예정)을 위해 퇴직하였습니다.

# 1. 자기소개

근무기간	직위	담당업무	최종연봉(만원)
근무처	직책	상세	이직사유
2024.05 ~ 2024.09	사원	<b>1. 한국 업데이트/대만 런칭 스펙 QA 및 이슈 대응</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 한국 - 라카 폐허, 시련의 전당 5층, 공성전, 그림자 전장 시즌3, 전제 UI 개선, 기타 이벤트 던전</li> <li>➤ 대만 - 메인/서브 퀘스트, 전체 메뉴, 런칭 스펙 콘텐츠, 런칭 이후 기타 이벤트 던전</li> </ul>	3,010 (만원)
	팀원	<b>2. 게임 내 전체 데이터/확률과 기획서 비교 검증</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 페어리/코스튬, 일반 소환/실링 소환/합성/성장, 아이템 제작, 보스/던전 드랍, 마을 의뢰, 각인/봉인, 천마석, 분해/강화/재련/개화 등 확률 존재하는 콘텐츠 전반 검증</li> </ul> <b>3. 부적합 공통화 리스트/기본 구동 체크리스트 확인</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 기존 발생 이슈 재발생 확인 및 체크리스트 진행</li> </ul> - Tool : JIRA, Goolge Sheet/Drive	복학(졸업 예정)을 위해 퇴직했습니다.
컴투스	팀원		

# 1. 자기소개



컴투스 QA캠퍼스 5기 수료증

실무 중심의 테스트 기초 교육 수료증

ISTQB Foundation Level 자격증

- ISTQB CTFL Mobile Application Testing 자격증과 외국어 시험을 준비하는 등,
- 끊임없이 배우며 발전하는 QA가 되기 위해 노력 중입니다.

# 1. 자기소개

						YES	2년 ↑	작성 일자	2024.09.27
						NO	1년 ↑	작성자	강영훈
							반년 ↑	플레이 게임 수	54
							한달 ↑		
							한달 ↓		
NO	플랫폼	게임 장르	게임명	기간	과금 유무	현재 플레이	플레이 정도	플레이 경험 요약	비고
25			블루아카이브	1년 ↑	YES	YES	90레벨 (최고 계정 레벨) 인세인 난이도 메인 클리어 총력전 플래티넘 ~ 골드 상위권 (12000위 근접)	넓어, 유저 성향에 따라 스토리만 즐긴 후 보스 레이드는 라이트하게 즐기는 등 서브 게임으로서의 면모가 있어, IP 자체의 매력으로만 2차 창작 및 과금으로 이어지는 경우 존재 3. 캐릭터의 호감도를 높이면 캐릭터와의 추가 스토리를 보고 볼거 재화를 지급함으로써, 캐릭터에게 애정이 생길 수단을 만들  단) 1. 보스 레이드의 경우 여러 보스가 운에 의존하는 기믹으로 강제적인 재도전을 하게 만드는 등, 필요 이상의 피로도를 유발하는 부분 존재 2. 다음 스토리 출시까지 시간이 길고 카페의 간단한 상호작용 외에 인게임에서 캐릭터와 상호작용할 수 있는 부분이 존재하지 않아, 캐릭터만 소비하고 게임은 하지 않는 경우 존재	최고 계정 레벨 : 90  총력전(레이드) 난이도 : 토먼트, 인세인, 익스트림, 하드코어, 베리하드, 하드, 노멀  총력전 순위 : 플래티넘 (1~12000), 골드 (12001~55000), 실버 (55001~100000), 브론즈 (미참여)
26			명일방주	반년 ↑	YES	NO	20년, '월루몽드의 황혼' 이벤트까지 진행	1. 어두운 스토리를 기반으로 한 타워 디펜스 게임으로, 배치 코스트를 사용해 캐릭터를 배치해 적을 아군 진영 끝에 도달하지 못하도록 하는 구조 2. 배치 취소(후퇴)하면 배치 코스트 일부를 반환하는 시스템과 맵 기믹을 활용한 전략으로 적정 스펙보다 낮아도 클리어할 수 있게 설계	
27			퀴즈RPG 마법사와 검은 고양이 위즈	1년 ↑	YES	NO	15년, '크롬 마그나 첫사랑 렉소디' 이벤트까지 진행	1. 제시되는 분야의 퀴즈를 맞히면 공격하는 방식, 속성 시스템이 있어 데미지 추가나 반감이 적용되며 일정 시간 이하로 맞출 시 데미지 상승 2. 전혀 모르는 분야의 퀴즈가 진입장벽이 될 수 있지만, 외부 사이트를 통해 퀴즈 정답을 알 수 있어 검색할 수 있는 환경에선 진입장벽이 낮은 편 3. 매일 접속 시 일정한 재화를 주는 월정액과 재화 구매 BM을 통해 캐릭터 카드 볼기가 메인 BM이나, 이벤트에 따라 좋은 성능의 캐릭터 카드를 제공해 과금하지 않아도 플레이 가능	퀴즈 & 카드 배틀 롬블레이 게임

- 게임명, 경력, 기간, 플레이 정도, 과금 유무, 현재 플레이, 플레이 경험 요약 등,
- 게임 플레이 후 플레이 경험을 정리해 게임 분석의 신뢰도를 높이고 있습니다.



## 2. 선정 이유



### ✓ 16년 동안 서비스 중인 온라인 게임

- 방대한 분량의 스토리
- 대체할 수 없는 게임성

### ✓ 강점

- 유려한 일러스트와 인게임 더빙
- 엘소드 특유의 컨트롤 재미와 액션
- 15명의 캐릭터와 4가지 라인의 다양성

### ✓ 약점

- 시스템 편의성이나 콘텐츠 설명의 부족
- 초반부 신규 유저의 콘텐츠 부족

게임명	엘소드
출시 시기	2007년 12월 27일
개발	KOG
장르	플랫폼 액션
플랫폼	PC



## 2. 엘소드의 강점

### ✓ 유려한 일러스트와 인게임 더빙

- 16년 동안 서비스 중임에도 2차 창작이 활성화되어 있을 정도로 유명한 IP
- 메인 스토리부터 마을 NPC까지 풀 더빙에 가까운 높은 퀄리티

### ✓ 대체 불가능한 엘소드 특유의 컨트롤 재미

- 게이지를 사용한 스킬 시스템과 커맨드 공격의 조합의 재미
- 15명의 캐릭터와 4가지 라인의 다양성에서 나오는 재미

### ✓ 과거 엘소드를 했던 유저라면 장점은 알고 있을 가능성 높음

- 신규/복귀 유저의 유치를 위해 육성 편의성 필요
- 이벤트 없이 시작하기에 초반 스토리 구간에 과한 시간 소모
- 육성 편의성을 제공해 스토리 구간을 훑으며 후반 콘텐츠에 진입하도록 유도
- 육성 편의성 예시 : 로스트아크 '스토리 익스프레스', 던파 '고속 성장'

## 2. 엘소드의 약점

### ✓ 시스템 편의성이나 콘텐츠 설명의 부족 (사진 첨부하기)

- 전문직업 선택같이 차후 필요할지도 모르는 콘텐츠에 대한 설명이 없음
- '리티아'처럼 일반적인 진행이 아닌 캐릭터들에 대한 주의 사항이 없음

### ✓ 초반부 신규/복귀 유저의 콘텐츠 부족

- 간소화되었지만 메인 콘텐츠에 진입하기까지 던전 외 콘텐츠가 없음
- 던전 진행도 시간이 걸려서 메인 콘텐츠 진입 전 유저의 이탈 가능성 높음
- 육성 편의성을 제공하거나 환기용 콘텐츠를 낮은 레벨에 오픈하는 방법 등 필요

### ✓ 게임의 전체적인 완성도 하락으로 보일 수 있으니 추가 필요

- '리티아'의 경우 기존에 알던 게임 경험과 너무 달라 이탈할 가능성이 있어 시스템적으로 주의 사항이나 게임 진행 후 생성 가능하도록 할 필요성이 있음
- 시스템 편의성 예시 : 메이플스토리 "제로"

## 2. 유사 사례 분석 : 로스트아크



그림1 로스트아크의 '스토리 익스프레스' 화면

### ✓ 달성 보상

- 해당 스토리 완료 시, 물약 같은 소모품이나 다음 스토리 진행에 필요한 장비 지급
- **단계별로 보상을 지급함으로써 스토리를 진행할 동기 제공**

### ✓ 미션 완료 보상

- 모든 스토리 완료 시 스펙업에 필요한 재료나 다른 콘텐츠의 필요 아이템을 제공
- **스토리를 아는 유저도 최종 보상을 보고 플레이하도록 유도 가능**

- ✓ 단순히 던전을 클리어하는 게 아닌 **단기적인 목표를 제공해 게임에 적응하도록 유도**

## 2. 유사 사례 분석 : 던전애파이터

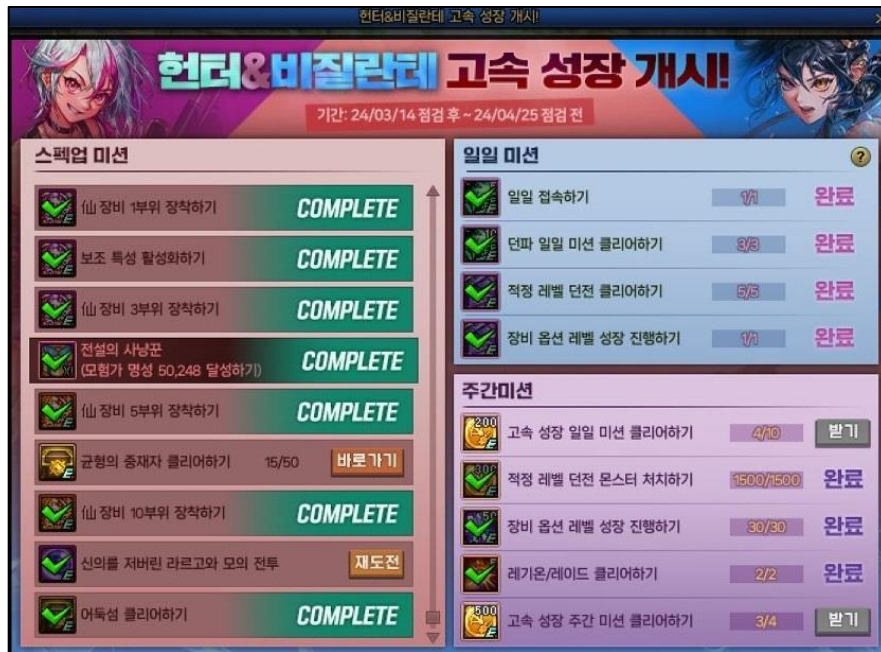


그림2 던전애파이터의 '헌터&비질란테 고속 성장' 화면

### ✓ 스펙업 미션

- 레벨 별 맛보기 콘텐츠나 특정 레벨 달성 시 스펙업 재료 지급
- 기존 콘텐츠 진입 전 미리 콘텐츠를 경험하게 함으로써 해당 콘텐츠에 대한 두려움을 줄이는 역할

### ✓ 일일/주간 미션

- 미션 달성 시 이벤트 코인 및 장비 성장 재료 지급
- 기본적인 시스템을 경험하여 이벤트 종료 후에도 지속적으로 플레이하도록 유도

- ✓ 이전 콘텐츠에서 최신 콘텐츠로 이어지도록 설계하여 게임 진행 가이드라인을 제공



[그래픽][맵] 엘라움 계곡의 특정 위치로 이동 시 화산 열기 연출의 끝 부분이 잘려 출력됩니다.



댓글 추가

할당

더 많은 조치

완료

#### 자세히

유형: ■ 버그

해결책:

완료

우선순위: ○ 하

구성 요소:

레이블: [컴투스QA]

발생빈도: 매번발생(100%)

플랫폼: 공통

기종: AOS, IOS

Epic/Theme: 그래픽 맵

빌드 버전: 182856

#### 설명

[발생장소 및 경로]

codeRev : , dataRev :

일반 / 되돌린 엘라움 계곡 특정 위치로 이동 시

- 발생 확인 위치: 엘라움 계곡 (3021011), 되돌린 엘라움 계곡 (3021111)
- warp 3021011 28012.9 19053.2 -2100.9 / warp 3021111 28012.9 19053.2 -2100.9

#### [결합 내용]

화산 열기 이펙트가 잘려서 노출되는 현상입니다.

- AOS/IOS에서 그래픽 옵션 관계 없이 발생하는 점 확인했습니다.
- PC에서 미발생하는 점 확인했습니다.
- 재접속 시 정상 노출되는 점 확인했습니다.
- 상용에서도 동일하게 발생하는 점 확인했습니다.

#### [수정 방향]

수정 부탁드립니다.





[그래픽][이펙트] 페어리 이펙트 연출 사이즈가 크게 출력되는 현상입니다. ✎

편집

댓글 추가

할당

더 많은 조치 ▼

완료 ▼

### 자세히

유형: 버그  
 우선순위: 중  
 구성 요소:  
 레이블: [컴투스QA]  
 발생빈도: 매번발생(100%)  
 플랫폼: 공통  
 기종: PC, AOS, IOS  
 Epic/Theme: 그래픽 이펙트  
 빌드 버전: 182856

### 설명

[발생장소 및 경로]

DataRev: , CodeRev:  
 페어리 기본 이펙트 확인 시

[결합 내용]

페어리 이펙트 연출이 국내 대비 크게 출력되는 현상입니다.

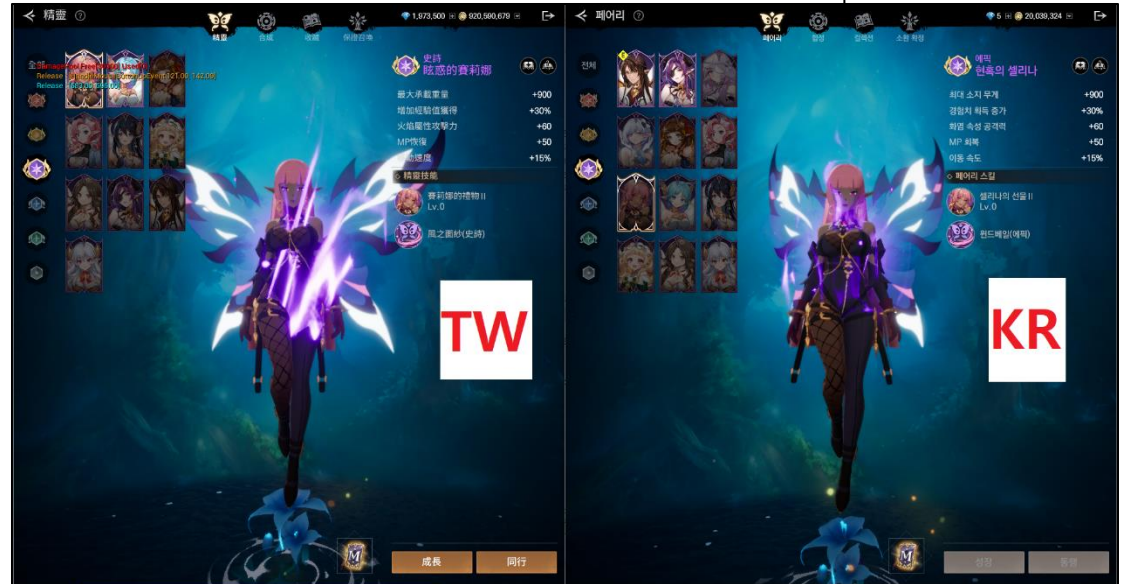
- 모든 페어리에서 발생하는 점 확인했습니다.
- 페어리 화면 외에서도 발생하는 점 확인했습니다.

[수정 방향]

수정 부탁드립니다.

해결책:

완료





[사운드][제작] 제작 완료 사운드가 미출력되는 현상입니다. ✎

✎ 편집

🔍 댓글 추가

할당

더 많은 조치 ▼

완료 ▼

#### ▼ 자세히

유형: ❗ 버그

해결책:

완료

우선순위: 🔥 상

구성 요소:

레이블: 컴투스QA

발생빈도: 매번발생(100%)

플랫폼: 공통

기종: PC, AOS, IOS

Epic/Theme: 사운드 제작

빌드 버전: 185223

#### ▼ 설명

[발생장소 및 경로]

DataRev: , CodeRev:

아이템 제작 시

[결함 내용]

제작 완료 사운드가 미출력되는 현상입니다.

- 개별/다중 강화 시 사운드 미출력 확인했습니다.
- 아이템 등급 및 종류와 상관없이 발생하는 점 확인했습니다.
- 이전 빌드(182856)의 경우 사운드 정상 출력되는 점 확인했습니다.

영상 링크 첨부드립니다.

[수정 방향]

수정 부탁드립니다.

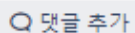




[사운드][페어리] 특정 경로에서 페어리 성장 효과음이 잔존하는 현상입니다. ✎



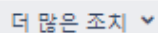
편집



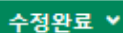
댓글 추가



할당



더 많은 조치 ▾



수정완료 ▾

#### 자세히

유형:	버그	해결책:	미해결
우선순위:	중		
구성 요소:			
레이블:	컴투스QA		
발생빈도:	매번발생(100%)		
플랫폼:	공통		
기종:	PC, AOS, IOS		
Epic/Theme:	사운드 페어리		
빌드 버전:	185902		

#### 설명

[발생장소 및 경로]

DataRev: , CodeRev:

1. 페어리 성장 진행 중 ESC/뒤로가기 선택 시
2. 페어리 성장 진행 중 퍼스널 맵 퇴장 시

[결함 내용]

페어리 성장 효과음이 잔존하는 현상입니다.

- 효과음 음소거 시 잔존 효과음이 음소거되는 점 확인했습니다.
- 재접속 후 해당 현상 미발생하는 점 확인했습니다.

영상 링크 첨부드립니다.

[수정 방향]

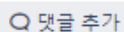
수정 부탁드립니다.



[시스템][스킬] 단차가 있는 지형에서 웨도우 브레이커 사용 시 대상으로 이동하지 않는 현상입니다. ✎



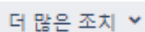
편집



댓글 추가



할당



더 많은 조치 ▼



완료 ▼

#### 자세히

유형: ■ 버그

해결책: 완료

우선순위: ▲ 상

수정 버전: 없음

영향 받는 버전: 없음

구성 요소:

레이블: [컴투스QA]

발생 빈도: 매번발생(100%)

플랫폼: 공통

기종: PC, AOS, IOS

Epic/Theme: 스킬 시스템

빌드 버전: 178782

#### 설명

[발생장소 및 경로]

codeRev : , dataRev :

시련의 전당 5층 2구역 계단 위로 이동 > 계단 아래의 몬스터에게 웨도우 브레이커 II 사용 시

[결함 내용]

대상에게 이동되지 않는 현상입니다.

- 대상에게 피해는 정상적으로 입히고 있습니다.
- 수동 및 자동으로 스킬 사용 시 발생 확인했습니다.
- 일정 높이 이상일 경우 발생, 일정 높이 이하일 경우 미발생 확인했습니다.
- 같은 단점 스킬인 백스텝의 경우 미발생 확인했습니다.

영상 링크 및 사진 첨부드립니다.

[수정 방향]

수정 부탁드립니다.



[시스템][제작] 재료 우선순위와 달리 인벤토리 비귀속 재료가 우선 사용되는 현상입니다. ✎

✎ 편집

🔍 댓글 추가

할당

더 많은 조치 ▾

완료 ▾

#### ▼ 자세히

유형: ■ 버그

해결책:

완료

우선순위: 🔥 상

구성 요소:

레이블: [컴투스QA]

발생 빈도: 매번발생(100%)

플랫폼: 공통

기종: PC, AOS, IOS

Epic/Theme: 시스템 제작

빌드 버전: 182856

#### ▼ 설명

[발생장소 및 경로]

DataRev: , CodeRev:

A 재료 아이템을 창고 귀속, 인벤토리 비귀속으로 보유 > A 아이템을 재료로 하는 아이템 제작 시

[결함 내용]

재료 우선순위와 달리 인벤토리 비귀속 아이템을 먼저 사용하는 현상입니다.

- 창고 비귀속, 인벤토리 귀속 보유 중 아이템 제작 시 인벤토리 내 귀속 아이템이 사용되는 점 확인했습니다.
- 대체 기능 사용 시 정상 동작하는 점 확인했습니다.

영상 첨부드립니다.

[수정 방향]

수정 부탁드립니다.