

포트폴리오

강영훈

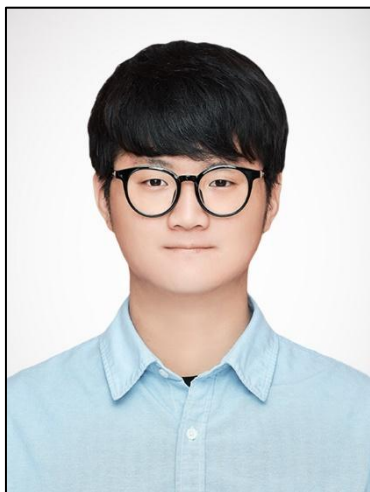
totohoon4@naver.com

010 4462 2064

목차

1. 자기소개 (3p)
2. 경력사항 (4~5p)
3. 테스트 케이스 (6p)
4. 게임 분석서 (7~8p)
5. 2025 MD EXPO 게임 UX 실험 포스터 (9p)
6. 버그 리포트 (10~12p)
7. 게임 플레이 목록 (13p)
8. 자격증 및 수료증 (14p)

1. 자기소개



끊임없이
배우며
발전하는 QA
강영훈 입니다.

이름 : 강영훈 (Kang Yeong Hun)

이메일 : totohoon4@naver.com

전화번호 : 010 4462 2064

거주지 : 대구광역시 북구 대현동

경력 : 경력 (4개월)

자격증 : ISTQB CTFL

프로젝트

- 2025 MD EXPO 게임 UX 포스터 제출
(근사치 랭킹 UI의 몰입 유도과 인식 변화)

- 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 Github 링크
https://github.com/Karkang/YeongHun_portfolio

2. 경력사항




- 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 대학 졸업을 위해 퇴직하였습니다.

2. 경력사항

근무기간	직위	담당업무	최종연봉(만원)
근무처	직책	상세	이직사유
2024.05 ~ 2024.09	사원	<p>[제노니아: 크로노브레이크 - 한국 업데이트 및 대만 런칭 QA 프로젝트]</p> <p>1. 한국 업데이트 QA : 신규 콘텐츠(라카 폐허, 시련의 전당 5층, 공성전, 그림자 전장 시즌3) 및 UI 개선, 이벤트 던전 등 기능 검증 및 이슈 리포트 작성 → 신규 요소의 정상 작동 여부 및 과거 이슈 재발 방지 검토</p> <p>2. 대만 런칭 QA : 메인/서브 퀘스트, 튜토리얼, 전체 메뉴, 이벤트 콘텐츠에 대해 텍스트 표현 및 사용자 이해도 관점의 검수 → 번역 누락, 길이 오류, 깨짐 현상 등 시각적, 기능적 오류 확인</p>	3,010 (만원)
	팀원	<p>3. 확률 콘텐츠 검증 : 페어리, 코스튬, 일반/실링 소환, 합성, 성장, 아이템 제작, 각인, 강화, 개화 등 → 기획서 기준 수치와 실제 적용 데이터 간 일치 여부 확인 및 반복 테스트 수행</p> <p>4. 기타 주요 업무 : 부적합 공통화 리스트 및 기본 구동 체크리스트 기반 점검 JIRA를 활용한 이슈 등록 및 관리, Google Sheet 기반 테스트 결과 정리 및 협업 진행</p>	대학 졸업을 위해 퇴직
컴투스			

3. 테스트 케이스

로그인 및 구단 생성						
게임명	컴투스 프로야구 2024			PASS	2	
테스트 버전	Ver.10.0.1			FAIL	2	
테스트 환경	Ryzen 7 3700X / Noxplayer 7.0.5.9			NT	2	
작성 일자	2024.3.8			NA	2	
작성자	강영훈			미수행	267	
테스트 범위	로그인 및 구단 생성 전체 테스트					
목적	앱 실행부터 구단 생성까지 전체 테스트					
작성 사항	내용이 중복되는 TC 비교의 예시는 따로 추가하지 않음					
NO	분류		STEP	기대결과	결과	비고
	대분류	중분류				
48	다운로드 중 게임 설명	리	3. 다운로드 중 게임 설명			
			1. 추가 다운로드 화면 진입 2. 확인 버튼 선택 3. 다운로드 중 게임 설명	선수 관리 설명 문구 출력돼야 함	PASS	선수를 새로 얻었거나, 기존 라인업을 교체하시려면 '라인업' 메뉴에 가보세요. 선수 교체/방출/육성 등의 기능과 내 선수를 다른 유저들에게 자랑해볼 수도 있습니다.
		7. 선수 육성	1. 추가 다운로드 화면 진입 2. 확인 버튼 선택 3. 다운로드 중 게임 설명	[7. 선수 육성] 문구 출력돼야 함	FAIL	
			1. 추가 다운로드 화면 진입 2. 확인 버튼 선택 3. 다운로드 중 게임 설명	선수 육성 설명하기 위한 인게임 스크린샷 출력돼야 함	NT	
51			1. 추가 다운로드 화면 진입 2. 확인 버튼 선택 3. 다운로드 중 게임 설명	선수 육성 설명 문구 출력돼야 함	NA	선수를 강화하여 레벨을 올리거나, 경기를 통해 얻은 경험치를 통해 선수를 더욱 강하게 육성하실 수 있습니다.
52			1. 추가 다운로드 화면 진입 2. 확인 버튼 선택 3. 다운로드 중 게임 설명	[8. 선수 조합] 문구 출력돼야 함		
			1. 추가 다운로드 화면 진입 2. 확인 버튼 선택 3. 다운로드 중 게임 설명	선수 조합 설명하기 위한 인게임 스크린샷 출력돼야 함		
로그인 및 구단 생성 튜토리얼 훈련 더비 모드 고객센터 +						

- 테스트 케이스를 NO, 분류, STEP, 기대결과, 결과, 비고로 나누어
- 앱 실행부터 튜토리얼 완료보상 획득까지 전체 테스트가 가능하도록 작성하였습니다.

4. 게임 분석서 (1)

✓ 카페에 등장한 캐릭터 간 상호작용 대사 추가

- 캐릭터마다 존재하는 카페 대사에 **캐릭터들 간 공통점을 상호작용 대사로 추가**, 단순히 카페에 방치된 게 아닌 진짜로 캐릭터가 살아있다는 생동감을 조성
- 유저 사이에서 캐릭터 간 관계성이나 성격으로 인한 상황 자체가 재미**
- 카페 대사 출력 시스템 활용해 말을 주고받듯 **순서대로 출력하면 연출 가능하기에, 적은 리소스로 큰 유저 만족도 상승 기대 가능**

✓ 캐릭터가 가구와 상호작용 시 대사가 사라지는 점 개선 필요



코유키라는 캐릭터를 알고 있다면, 주위의 다른 캐릭터와의 관계성 덕분에 재밌어지는 상황

6/11



타 게임의 캐릭터 관계성을 이용한 상호작용 대사 예시

✓ **말풍선과 대사만**으로도
생동감이 훨씬 풍성해짐



기존 카페 대사 출력 시스템처럼 각자 대사를 출력하지만, 상황을 대화하는 것처럼 연출한 예시

- 분석 대상 게임에서 개선이 필요하다고 판단된 사항을 예시와 함께 정리하고
- 이를 보완할 수 있는 **유사 사례를 타 게임에서 참고하여 직접 이미지 시안로 구성한 사례입니다.**

- 서브컬처 게임임에도 카페 콘텐츠의 상호작용 요소가 부족하다고 판단하여,
- 타 게임의 교단 콘텐츠 속 상호작용 요소에서 차용해 간단한 대사 형식으로 적용해보았습니다.**

- 분석 대상 게임의 IP 파워가 강해, 짧은 대사 한마디로도 커뮤니티에서 높은 반응을 불러낸 사례가 있었습니다.

- 이에 캐릭터 간 상호작용 대사 추가하면, 적은 리소스로도 유저 만족도를 향상시킬 수 있을 것이라 판단됩니다.

4. 게임 분석서 (2)

아카이브
https://arca.live/bluearchive :
카페 호감도 3시간마다야? - 블루 아카이브 채널
2021. 11. 12. — 귀찮은데 메모리얼 빨리 만들어주고는거 아니냐 신랑 안봐도 상관없어?

아카이브
https://arca.live/bluearchive :
카페 호감도 리셋 시간이 언제임? - 블루 아카이브 채널
2021. 11. 20. — 호감은 3 일짜리야? ㅇㅇㅇ 유적 그라바라 이미지 2021.11.20 09:28:05 답글
리셋 타임 오전4 오후4 하트는 3시간마다. 월레보가? 개도 힘요정이라...

네이버 블로그
https://m.blog.naver.com/... :
[블루아카이브]호감도 시스템에 대해 알아보자 - 네이버 블로그
2021. 3. 20. — 호감도 올리는 방법은 두가지가 있는데요. 하나는 3시간마다 학생 클릭하기...
두번째는 선물을 주는 겁니다. 학생들마다 선호하는 선물이 있으며,

나무위키
https://namu.wiki/카페 :
블루 아카이브/카페
...시간에 사라지므로 교제시간 직후부터 2시간59분 이내가 권장됩니다. 그러면 다음 교제시간인
12시간 뒤까지 3시간마다 1번씩 총 4번의 호감도를 올릴 수 있습니다. 다만...

Nexon Community
https://forum.nexon.com/bluearchive/board_view :
이 글 하나로 블루아카이브 초보 즉시 탈출 - 넥슨 커뮤니티
2022. 3. 6. — 카페, 캐릭터들 SD 구경 및 3시간마다 1회 1회 학생을 터치해서 호감도 상승, 선물로도
호감도 상승 (보유 학생 아닐 시 X), 8. 스텝을, 스텝액과 BD 획득...

디시인사이드
https://m.dcinside.com/board/projectmx :
카페 호감도 3시간마다 누르는거 맨날 까먹네 - 블루 아카이브 ...
[말반] 카페 호감도 3시간마다 누르는거 맨날 까먹네. ㅇㅇ; 2022.01.07 10:00. 갤로그 가기. 조회
수 68. 추천 0. 댓글 3. 니들도 대응하고 있지? 추천받게, 새로고침.

불편한 호감도 시간 시스템으로 인한 정보/질문 글

✓ 3시간 기준 호감도 상호작용을
오전/오후 기준으로 편의성 개선

- 3시간마다 가능하던 메커니즘을
오전/오후 한 번씩 누르도록 변경
- 모든 호감도 포인트 획득하려면,
새벽 4시부터 3시간마다 접속이 강제되어
DAU는 높일 수 있지만 유저 피로도 높음
- 1회 15포인트 기준 최대 획득 가능한
60포인트보다 적지만, 45포인트보다 많은
**오전/오후 각각 약 50포인트 설정해
시간마다 놀려야 하는 유저 피로도 개선**

✓ 실제 유저도 3시간인지 4시간인지
헷갈리고, 시간을 맞추지 못해
적당히 넘겨버리는 경우도 존재

✓ 상호작용 미선택 버튼을 통해 호감도 가시성 개선

- 상호작용 미선택 버튼 선택 시, **상호작용 미선택 학생 및 다음 상호작용까지
남은 시간이 출력**되어 대략 언제쯤 다시 접속해야 할지 판단 가능
- 기존 상호작용 미선택이 확인할 수 있는 표시가 존재하지 않았기 때문에, **상호작용 미선택 캐릭터가 존재할 시 모든 캐릭터를 일일이 누를 필요성 존재**
- 기존보다 가시성이 좋은 방식을 사용해 기존 유저에겐 사소하지만,
유입된 유저에겐 어쩔 수 없이 익숙해져야 했던 불편한 부분을 개선

표시가 직관적이지 않음

상호작용 미선택 버튼 선택 시, 화면이 출력되며 캐릭터 상호작용 여부 확인 가능

- 분석 대상 게임에서 개선이 필요한 사항을
실제 유저 의견과 시스템을 함께 제시 후
- 인게임 UI를 참고해 개선 UI를 직접
구성하였습니다.**
- 상호작용 남은 시간 미출력으로 인한
불편함이나 상호작용 가능 여부를
직관적으로 보여주도록 구성하였습니다.
- 인게임 성능 및 캐릭터 애정도와 관련된
호감도 시스템임에도, 직관적이지 않고
유저가 직접 확인해야 하는 불편 사항이
존재하였습니다.
- 이에 상호작용과 카페 수익 최대 도달
시간 등 UI를 수정함으로써 유저 만족도를
향상시킬 수 있을 것이라 판단됩니다.

5. 2025 MD EXPO 게임 UX 실험 포스터

MD 실험미디어기술(중급)
UI/UX프로그래밍

근사치 랭킹 UI의 몰입 유도과 인식 변화

팀원 (팀명) | 강영훈 이명중 허동윤 도지윤 (EGG) 지도교수 | 이종호

01 개요

- 랭킹 시스템은 경쟁 심리와 반복 플레이 유도하는 UI 요소
- 본 연구는 실제 점수보다 약간 높은 가상의 점수를 제공하는 근사치 기반 랭킹 UI가 사용자 몰입도와 시스템 인식에 미치는 영향 분석
- 42명의 실험 데이터를 바탕으로 정량/정성 분석을 수행한 결과, 게임 성과에는 유의미한 차이가 없었으나, 조작 그룹에서는 몰입도는 높고 신뢰도는 낮은 비대칭 반응 보임
- 조작 여부를 사후에 인지한 사용자들이 경험을 재 해석했을 가능성 시사, 근사치 UI가 상반된 사용자 반응을 유발할 수 있는 심리적 설계 요소로 작용

02 배경 및 목적

- 랭킹 시스템은 사용자의 경쟁 심리/점수 기대감을 자극해 반복 플레이 유도. 다만 기존 랭킹 UI는 최상위 점수와의 심리적 거리감으로 일부 사용자에게 허탈감/흥미 저하 유발
- 본 연구는 실제 점수보다 약간 높은 가상 점수를 제시하는 근사치 기반 랭킹 UI 통해, 심리적 거리감을 완화하고 몰입도 향상 가능성을 실험적 검토
- 목적
 1. 근사치 기반 UI가 사용자 몰입도/행동 변화에 주는 영향 파악
 2. 신뢰도 응답/점수 분포/반복 플레이 여부 간 상관관계 분석
 3. UX 설계/게임 인터페이스에 활용 가능한 데이터 기반 랭킹 모델 제안

03 내용

- 대상: 게임 이해도 보유한 사용자 42명(13:29)
- 게임: 근사치 기반 가상 랭킹이 게임 종료 시 출력되는 투척형 캐주얼 아케이드 게임
- 설문 항목: 플레이 횟수 및 최고 점수, 공정성 인식, 랭킹 시스템 신뢰도, 몰입도 영향 (4점 척도)
- 데이터 처리: 점수/횟수 기반 분류, 이분산 T-검정, 평균 및 표준편차 비교

04 결과

- 점수/가공 점수에 대한 t-검정 결과, 조작/비조작 그룹 간 통계적 유의한 차이 없음 ($p > 0.05$)
→ 근사치 기반 랭킹 UI는 게임 중 성과 자체에는 영향을 미치지 않음
- 그러나 전체 응답자의 85.7%는 '랭킹이 몰입도에 영향을 주었다'고 응답. 조작 그룹에서는 몰입도는 높고 신뢰도는 낮은 비대칭 반응 관찰
→ 실험 종료 후 조작 여부 안내 시, 사용자가 경험 재해석/조작이라는 틀로 회상 가능성 시사
→ 근사치 UI가 직접적인 몰입 효과보다는, 사후 인지가 사용자 반응에 영향 준 사례로 해석 가능

조작 그룹		비조작 그룹	
변수	평균	변수	평균
최고 점수	1,798,177.75	최고 점수	1,798,177.75
가장 높은 점수	23	가장 높은 점수	23
가장 낮은 점수	23	가장 낮은 점수	23
가장 높은 점수	1,798,177.75	가장 높은 점수	1,798,177.75
가장 낮은 점수	23	가장 낮은 점수	23

사실 이번엔 저의 주제는 '조작된 랭킹에 대한 심리'라는 주제를 가지고 게임 테스트를 진행하였습니다. A그룹(android 유저)은 조작되지 않은 순수한 랭킹 시스템, B그룹(ios 유저)은 조작된 랭킹 시스템을 적용해보았...

본 실험 종료 후 참가자 반응을 분석한 결과, 조작 여부에 대한 인식 인지가 몰입도와 행동을 직접적으로 결정하는데 해당 역할을 담당할 수 있도록 본 실험이 추가되었습니다.

2025년 1학기 마이크로디그리 EXPO

- 주제 : 근사치 랭킹 UI의 몰입 유도과 인식 변화
- 내용
 1. 실제 점수보다 약간 높은 가상 점수를 조작 그룹에 제공 후 실험 진행
 2. 실험 종료 후 조작 여부 안내 및 설문 수집
 3. 조작과 비조작 그룹의 점수 및 설문 비교
(42명, Android(조작)/Desktop(비조작) 분리 실험)
- 결과
 1. 게임 점수 자체에는 유의미한 차이 없음 ($p > 0.05$)
 2. 응답자 85.7%, 랭킹이 몰입에 영향을 주었다고 응답 (조작 그룹의 몰입도 높고, 신뢰도 낮은 비대칭 반응)
 3. 실험 종료 후 안내된 조작 여부가 사용자에게 플레이 경험을 재해석하게 만들
- 시사점 : 근사치 UI의 직접적인 효과보다는, 사후 인지를 통해 사용자 반응을 재구성하게 만드는 심리적 설계 요소가 작용할 가능성을 시사함

6. 버그 리포트 (1)

 [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.

- 한국 서버에서 수정 완료된, 재료 우선순위가 뒤바뀌는 오류가
- 대만 서버에서 일부 재발생함을 확인하고 리포트한 사례입니다






6. 버그 리포트 (2)



[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

해결책: 완료

설명

[발생장소 및 경로]

DataRev: , CodeRev:
 페어리 기본 이펙트 확인 시

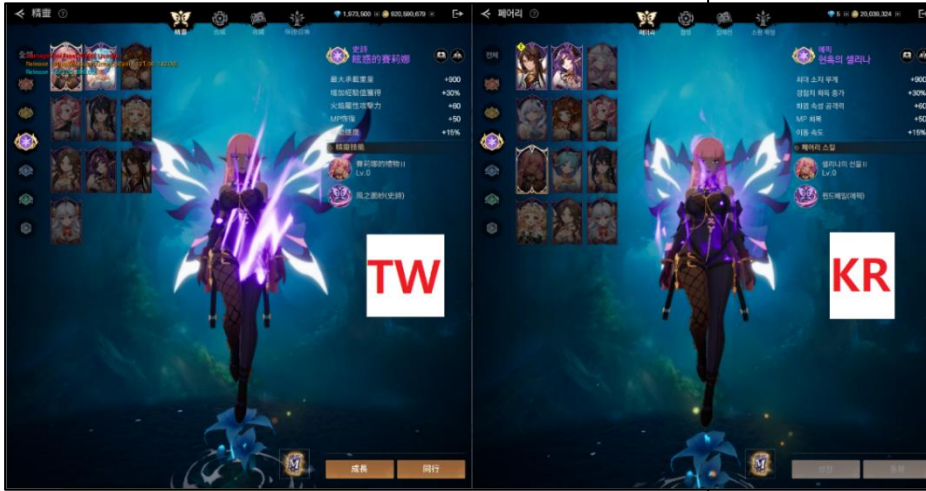
[결함 내용]

페어리 이펙트 연출이 국내 대비 크게 출력되는 현상입니다.

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

[수정 방향]

수정 부탁드립니다.




The image shows a side-by-side comparison of a Fairy character's effect animation. The left side is labeled 'TW' (Taiwan) and the right side is labeled 'KR' (Korea). Both show the same character with large, glowing purple wings. The KR version appears slightly larger or more intense than the TW version.

- 대만 서버의 이펙트가 비정상적으로 노출되는 걸 확인 후
- 한국 서버와 비교한 이미지를 첨부해 리포트한 사례입니다.

6. 버그 리포트 (3)

[오류 게시판 >](#)

잡화 상점의 2~3 럭키 모집권 사용 시 화면 멈춤 현상입니다.

 카르강 · LV 2
6분 전 · @0


<기종>
갤럭시 S20FE

<버전>
1.178 S1.18.6 (241010 기준 라이브)


<경로>
잡화 상점에서 '★2~3 럭키 모집권' 구매 > 배낭 > 사용에서 해당 아이템 사용 시

<내용>
사도(2성 빅우드) 획득 후, 모집 화면에서 배낭 화면으로 넘어가지 않는 현상입니다.
 * 화면 선택 시 선택 이펙트는 출력되지만 화면 유지되는 점 확인했습니다.
 * 단말 기본 화면으로 전환 후 재진입 시에도 화면 유지되는 점 확인했습니다.
 * 강제 종료 후 접속 시 로비 화면 정상 진입되는 점 확인했습니다.
 * 사용한 '★2~3 럭키 모집권'의 경우 보유 아이템 목록에서 사라진 점 확인했습니다.
 (이전 빅우드 사도 증명서 갯수를 확인하지 않은 상태라 정상 획득 여부는 미확인)

해당 현상 발생 후 빅우드 사도 증명서 갯수의 경우 스크린샷 첨부하니 참고 부탁드립니다.
//
다른 유저 분도 해당 이슈 발생한 것 같아 수정 부탁드립니다.



모험회 결과 화면에서 슬립 서스펜드 시 버튼 오배치 현상입니다.

 카르강 · LV 2
14분 전 · @0


<기종>
갤럭시 S20FE (13)

<버전>
1.1.90 S 1.21.8 (241029 기준 라이브)

<경로>
모험회 아트바이트 선택 후 결과 화면에서 슬립 서스펜드(단말 화면 끄기) 시

<내용>
아트바이트 종료 버튼 위치가 오배치되는 현상입니다.
 * 잠시 화면 프리징 후 아트바이트 종료 버튼 선택 가능한 점 확인했습니다.
 * 아트바이트 종료 버튼 선택 시, 모험회 종료 직후 크래시 발생하는 점 확인했습니다.
 * 재접속 시 모험회 횟수 자감 및 수치 증감 정상적으로 적용된 점 확인했습니다.
 (획득 아이템 갯수의 경우 이전 갯수를 몰라 미확인하였습니다.)

해당 현상 발생 후 모험회 결과 화면 스크린샷 첨부하니 참고 부탁드립니다.



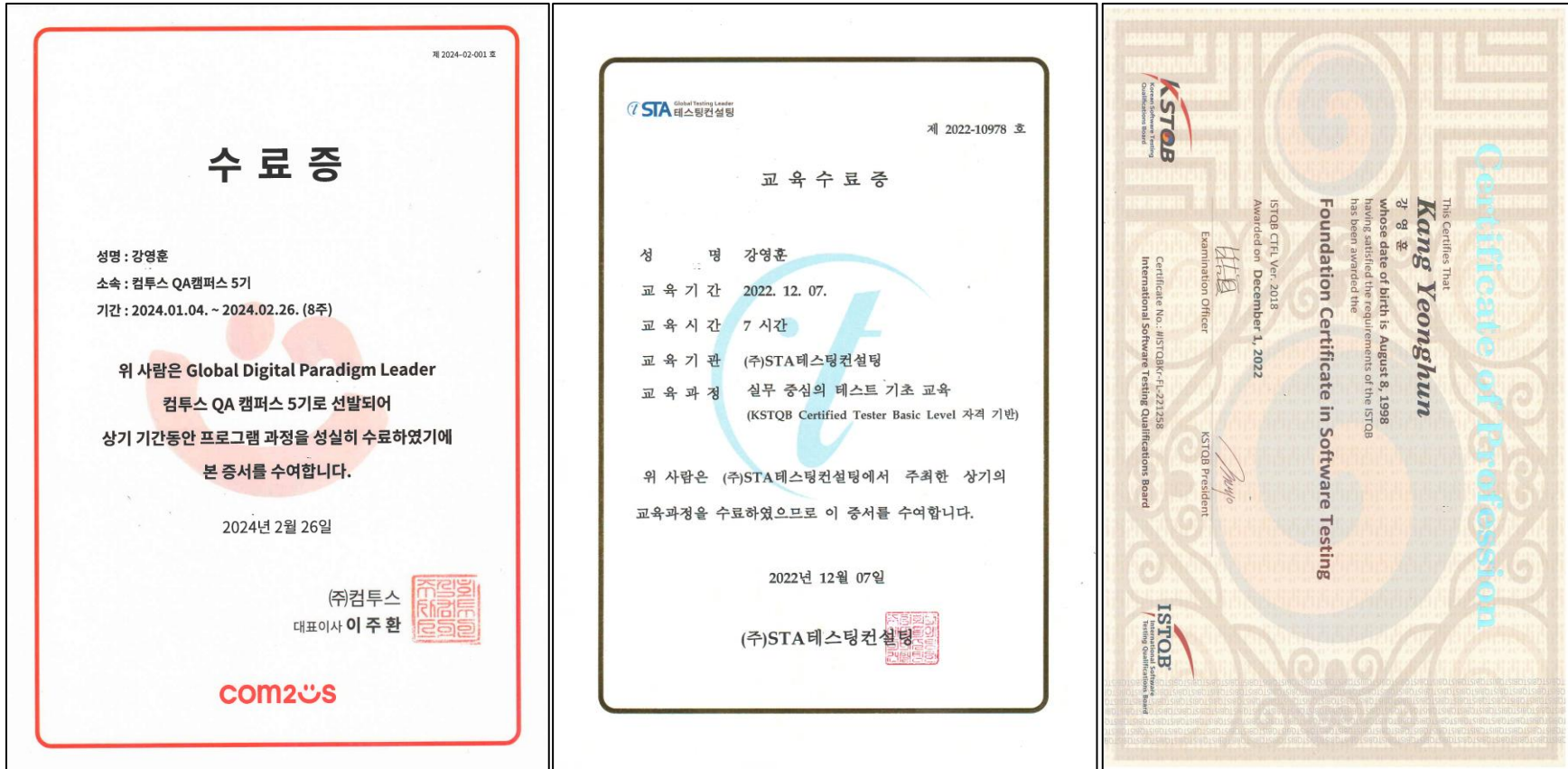
- 트릭컬 플레이 중 직접 발견한 오류를 네이버 게임 '트릭컬 리바이브' 오류 게시판에
- 실무 당시 사용한 포맷을 적용하여 리포트한 사례입니다.

7. 게임 플레이 목록

				YES	2년↑	작성 일자	2025.06.30
				NO	1년↑	작성자	강영훈
					반년↑	플레이 게임 수	56
					한달↑		
					한달↓		
게임 장르	게임명	기간	과금 유무	현재 플레이	플레이 정도	플레이 경험 요약	비고
	블루아카이브	2년↑	YES	YES	90레벨 (최고 계정 레벨) * 임무 : 노말/하드 27지역 클리어 * 총력전/대결전 토먼트/인세인 난이도 메인 클리어 플래티넘 ~ 골드 상위권(12000위 근접) * 제약해제결전 74, 99층 메인 클리어 * 종합해제시험 140코인 ~ 135코인 획득	1. 학생 설정과 디자인 및 완성도 높은 스토리로, 캐릭터 성능이 좋지 않아도 애정으로 뽑고 최고 등급을 만들게 하는 등 BM으로 이어지게 함 2. 보스 레이드(총력전)의 순위 등급 분류 기준이 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 뽑기 재화를 지급함으로써, 캐릭터에게 애정이 생길 수단을 만들 단) 1. 보스 레이드의 경우 여러 보스가 문제에 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 보물이 존재하지 않아 캐릭터 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 적 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 환경에서 진입장벽이 낮음	최고 계정 레벨 : 90 총력전/대결전(레이드) 난이도 : 토먼트, 인세인, 익스트림, 하드코어, 베리하드, 하드, 노멀 총력전 순위 : 플래티넘 (1~12000), 골드 (12001~55000), 실버 (55001~100000), 브론즈 (미참여)
	명일방주	반년↑	YES	NO	20년, '월루몽드의 황혼' 이벤트까지 진행		
	퀴즈RPG 마법사와 검은 고양이 위즈	1년↑	YES	NO	15년, '크롬 마그나 첫사랑 렵소디' 이벤트까지 진행		퀴즈 & 카드 배틀 롤플레이 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.

8. 자격증 및 수료증



컴투스 QA캠퍼스 5기 수료증

실무 중심의 테스트 기초 교육 수료증

ISTQB Foundation Level 자격증

- ISTQB CTFL Mobile Application Testing 자격증 준비 및 자동화 관련 서적 구입 등
- 끊임없이 배우며 발전하는 QA가 되기 위해 노력 중입니다.