

(주) 흥미로운 도전자

# PORTFOLIO



Github



## 박재홍

개발 PM



대구 동구 동대구로 469 대구콘텐츠비즈니스센터

M. 010 - 8835 - 2987  
E. justin705@naver.com

# CONTENTS

---

1. 주요 과목	-----	3
----------	-------	---

## 2. 게임 관련 프로젝트

TRIPY #SNG #여행 동행 찾기	-----	5
Ability Kingdom #보드 게임	-----	7
Drawing Quest #크레용 피직스	-----	10
AVOID MASSACRE #슈팅게임	-----	12
Monster B #슈팅게임 # 표적 맞추기	-----	13

## 3. 도전적 프로젝트

힐링 플레이 리스트 #플레이 리스트 #타과와 협업 작업	-----	15
오늘의 날씨 #날씨 서비스 #날씨 API	-----	16
참여했던 게임 #다양한 직무	-----	17

# 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

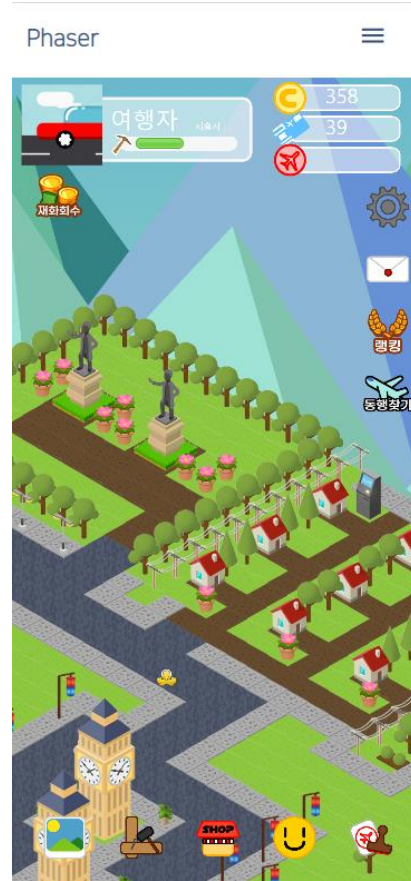
셰이더 프로그래밍

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.**

## 개발 일정

구분	~21.12	22.01	22.02	22.03	22.04	22.05	22.06	22.07	22.08
BACK-END	기본 API 개발						API 개선		
모임서비스	모임서비스 개발					개선			
업적서비스			업적서비스 개발				개선		
콘텐츠 추가			관광지 연동				업적, 여행지 콘텐츠 추가		
DB 설계	DB 설계								
꾸미기	장소 꾸미기 기능 개발				콘텐츠, 리소스 개발				
					모임, 업적 서비스 연동 콘텐츠 개발				
앱 개발					Android 앱 개발		위치 연동		
보안사항	AWS 서버 배포		웹스토리지 추가		HTTPS 적용		보안규칙 개선		
			회원가입/로그인 기능 개발		관리자기능 개발				

# 2017 Ability Kingdom



## 프로젝트 소개

- 보드 게임을 직접 기획하고 디자인하고 **실물을 만든 프로젝트.**
- 모든 구성요소를 들을 직접 수작업으로 제작.

## 게임 소개

- 능력이 다른 총 10명의 캐릭터들이 등장.
- 자신의 차례에는 8가지의 행동 중 3가지 행동이 가능.
- 자신의 제외한 플레이어를 모두 죽이거나 4지역의 자원을 먼저 모으는 사람이 승리하는 게임.



## 일정 및 회의록

제작 일정 관리						
	계획	로복	디자인	제작	기타	회의
5/2	아이디어 회의				스터디룸	○
5/9	역할 분담				스터디룸	○
5/15		전체적인 기본 룰 정하기 및 밸런스 조절				○
5/16~		역할에 맞는 개인적인 작업 시작			홈 작업	
~5/22		부족한 부분을 서로 도와주고 알려줌				
5/23	밸런스 패치 및 룰 수정			직접 시연	스터디룸	○
5/26					주문완료	○
5/29	컴포넌트 제작					

개발 인원 : 5명

개발 기간 : 2017.05. ~ 2017.07.

## 참여 분야 및 업무

- CM이라는 Conference Master 역할을 담당.
- 전체적인 일정 관리 및 문서 작업.
- 전반적인 기획 및 밸런스 조절.
- 개발 초기 단계 테스트를 위해 필요한 폭탄 뽑기 알고리즘 제작.



# 2017 Ability Kingdom

## 룰북 제작

게임 인원 : 4~6명 연령 : 12세 이상 게임 시간 : 80분~1시간

### 게임 구성물

- 게임 판 1개
- 캐릭터 말 8개
- 캐릭터 카드 8개
- 자원 카드 60개(각 종류당 15개)
- 이벤트 카드 40개(폭탄 섬화, 사거리 강화, 공격력 강화, 네미지 섬화, 회복)
- 설치 토른 72개
- 생명의 토른 42개 (플레이어 당 7개)
- 게임 판 6개

### 게임의 준비

1. 게임 판을 가운데에 놓고 플레이어 수에 맞게 **게임 판**을 한개씩 가지합니다.
2. 생명이 따른 순서대로 (생년제외) 플레이어 수에 맞게 캐릭터 카드를 1장씩을 가지합니다.
3. 플레이어는 캐릭터 카드에 맞는 말을 가져가고 카드에 명시된 시작 지점에 자신의 말을 놓습니다.
4. 한 사람당 랜덤으로 10개의 토른을 뽑아 폭탄을 설치할 **1지역**을 선택하고 선택한 토른을 게임 판의 폭탄 부분에 붙입니다. 남은 6개는 상자에 다시 넣습니다
5. 한 사람당 랜덤으로 4개의 토른을 뽑아 회복을 설치할 **1지역**을 선택하고 선택한 게임 판 회복 부분에 붙입니다. 남은 3개는 상자에 다시 넣습니다.
6. 생명이 느린 사람 순으로 (2번과 역순, 생년제외) 게임을 시작합니다.

-1-

### 진행방법

1. 플레이어는 1턴 당 **3가지**의 행동에 가릅니다.
  - 행동
    - 이동 : 자신의 말을 1칸 이동
    - 수색 : 캐릭터 말의 한칸 주변 폭탄을 수색
    - 제거 : 폭탄 제거 (단, 수색을 하지 않고 제거했을시 제거를 시도한 사리에 폭탄이 없을 경우 생명력 -1)
  - 이벤트 카드 뽑기
  - 자원 카드 뽑기
  - 캐릭터 능력 사용
  - 공격 : 자신의 주변 (1칸) 사람을 공격
  - 거래 : 이어진 두개의 **원구**에 두명의 플레이어가 있다면 서로 자원 거래 가능 (단, 자원을 교환한다는 서로의 카드를 공개하지 않는다)

원구 : A9 ↔ D11 / D5 ↔ C6 / C5 ↔ B4 / A12 ↔ B1

### 승리 조건

- 1번, 2번의 경우 중 **하나라도** 충족하여도 승리합니다.
  1. 자신을 제외한 모든 플레이어의 생명력이 0이 됩니다.
  2. 선택한 캐릭터의 소속 지역 자원이 3개, 다른 모든 지역의 자원을 2개씩 모은 뒤 자신의 캐릭터가 소속된 지역의 시작 지점에 도착합니다.

EX) 플레이어의 직업이 엘프일 때

1. 나뭇 제외한 플레이어들의 생명력이 0이 됨 → 승리
2. 옛 문명의 근거 (3), 금은보화 (2), 지혜의 서 (2), 힘의 원한 (2) 를 모은 뒤 B14혹은 B15에 도착 → 승리

-2-

### \* 게임 진행 시 주의 사항

- 죽은 플레이어의 자원카드는 마지막으로 플레이어를 공격한 사람이 가져갑니다. 이벤트 카드는 이벤트 카드 태크로 돌려놓습니다.
- 이벤트 카드 사용은 행동에 포함되지 않습니다.
- 이동 시 폭탄이 있더라도 도착 지점에 있는 폭탄만 발동됩니다. 따라서 이동종료 후 폭탄의 유무를 확인한 뒤 다른 행동이 가능합니다.

EX) D4→D6으로 이동시 그 사이에 있는 D7에 폭탄이 있다면 D7에 있는 폭탄은 발동되지 않습니다. **이동종료 후 폭탄 확인**

- 이벤트 카드에서 사거리 강화, 공격력 강화는 중첩해서 사용 할 수 없습니다.

EX) 사거리 강화, 공격력 강화를 각각 1장씩은 사용 → O

사거리 강화 2장, 공격력 강화 2장 사용 → X

- 자신의 턴이 시작되면 자기가 갔던 길은 다시 되돌아 가지 못합니다. (다음 턴에선 가능)

EX) D1→D6으로 이동한 뒤, 다시 D1, D8으로 돌아오지 못합니다.

- 추가 폭탄과 회복은 게임판이 서있지 않은 지역만 가능합니다.
- 같은 위치에 동시에 많은 놓진 못합니다.

### Character

- 괴물**
  - 공격시 기본 공격력 2 / 시작지점 : A7
- 마녀**
  - 다른 사람들이 선택하지 않은 캐릭터의 능력을 사용가능(3회)
  - (단, 성직자의 능력은 사용 불가) / 시작지점 : A15
- 탐험가**
  - 수색을 통해 폭탄 발견 시 랜덤으로 지역하나를 뽑아 회복불안 설치 / 시작지점 : B15
- 엘프**
  - 공격 시 기본 사거리 2 / 시작지점 : B14
- 도적**
  - 자신과 같이 있는 지역에 있는 사람의 자원, 이벤트 카드 중 랜덤으로 두장 강탈가능(3회) / 시작지점 : C8

-3-

- 실제 보드 게임들의 룰 북의 형식을 가져와 Ability Kingdom의 룰 북에 적용.
- 직접 플레이를 해보며 예외 사항들을 검사하고 주의 사항에 기입.
- 총 10개의 캐릭터에 대한 밸런스 배치도 진행.



개발 인원 : 4명 ( PM 및 기획 1, 개발자 1, 디자이너 2 )

개발 기간 : 2021.06. ~ 2015.10.

### 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.

# 2016 Drawing Quest

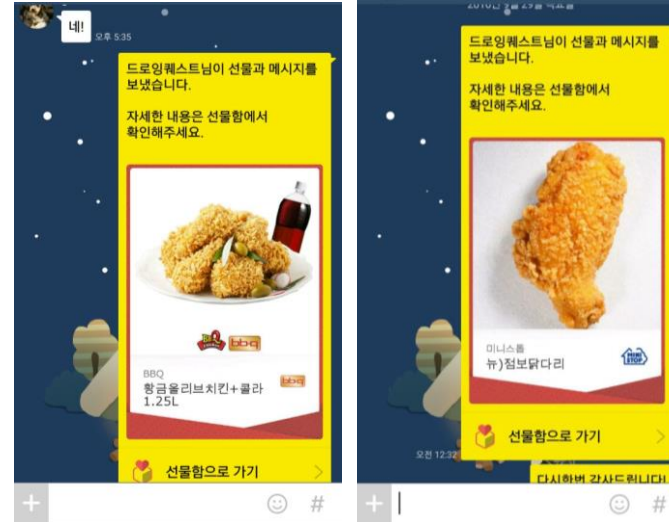


페이스북 페이지를 통한 SNS 및 이벤트 관리.



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.

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

# 2020 AVOID MASSACRE



개발 인원 : 2명

개발 기간 : 2020.12.

개발 환경 : OpenGL, C++

개발 역할 : 개발

## 담당 업무

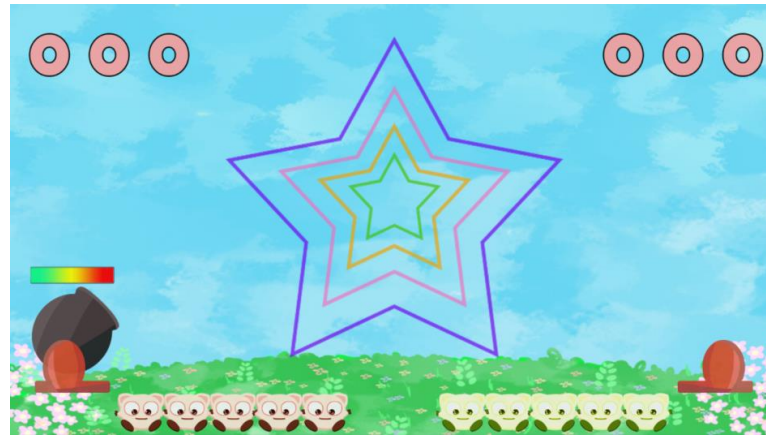
- 적 오브젝트 관리 (충돌 및 이동)
- 총알의 벽, 장애물, 적에 대한 충돌
- UI & Texture 기능 제작.
- 리소스 제작.

## 게임 소개

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







개발 인원 : 3명 ( PM 및 기획 1, 개발자 1, 디자이너 1 )

개발 기간 : 2021.06. ~ 2015.10.

### 프로젝트 소개

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

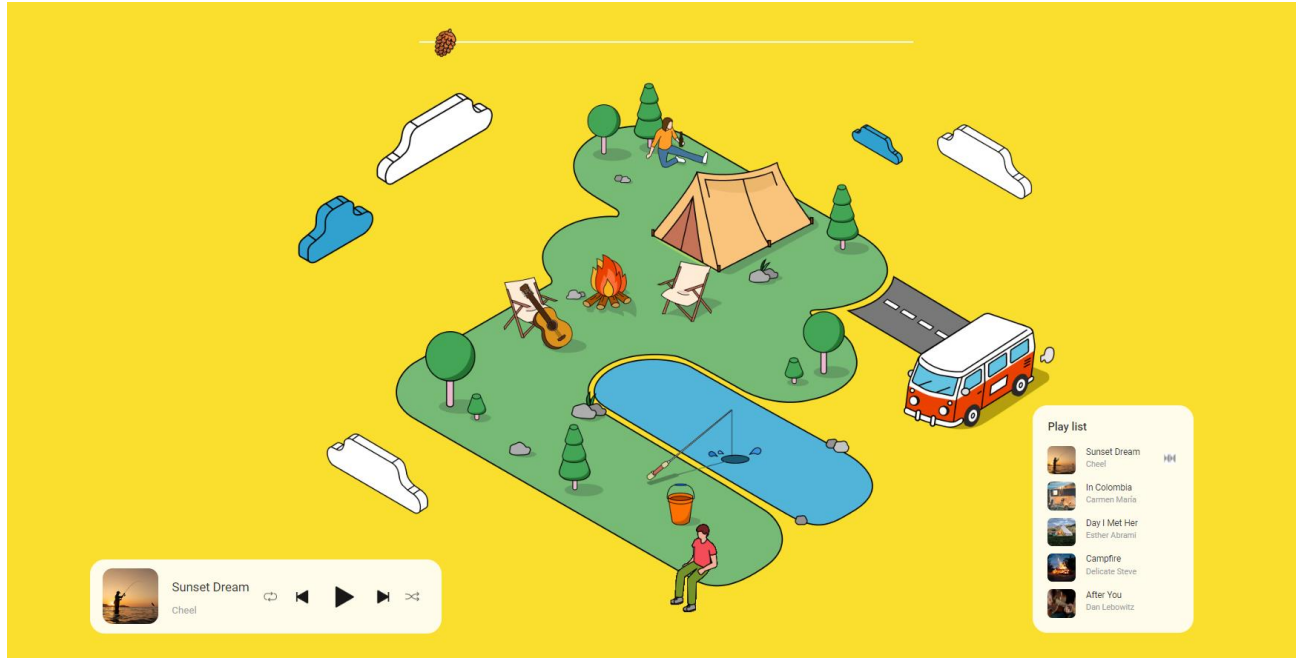
### 담당 업무

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

플레이 영상 링크 : [https://youtu.be/D\\_mqg59zk\\_o](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

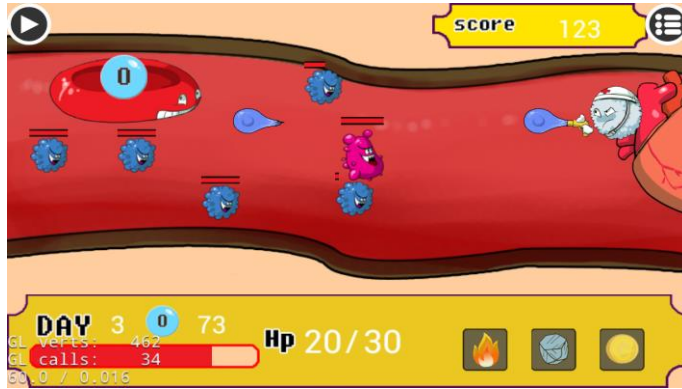
- 기획부터 개발까지 전체 제작.
- UI 배치 및 디자인도 직접 제작.
- JavaScript, HTML, CSS를 사용하여 개발.

## 프로젝트 소개

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



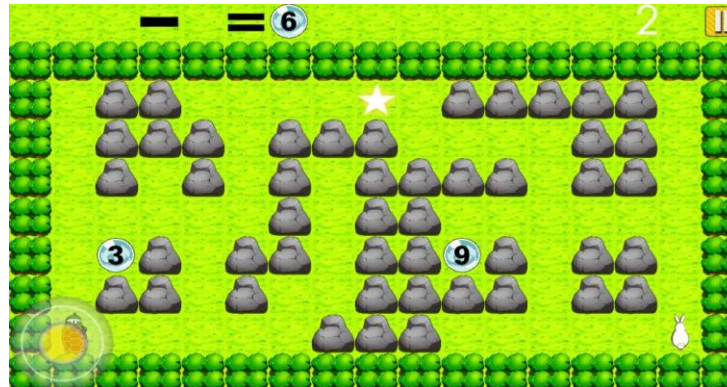
## 전체 참여했던 게임



### 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

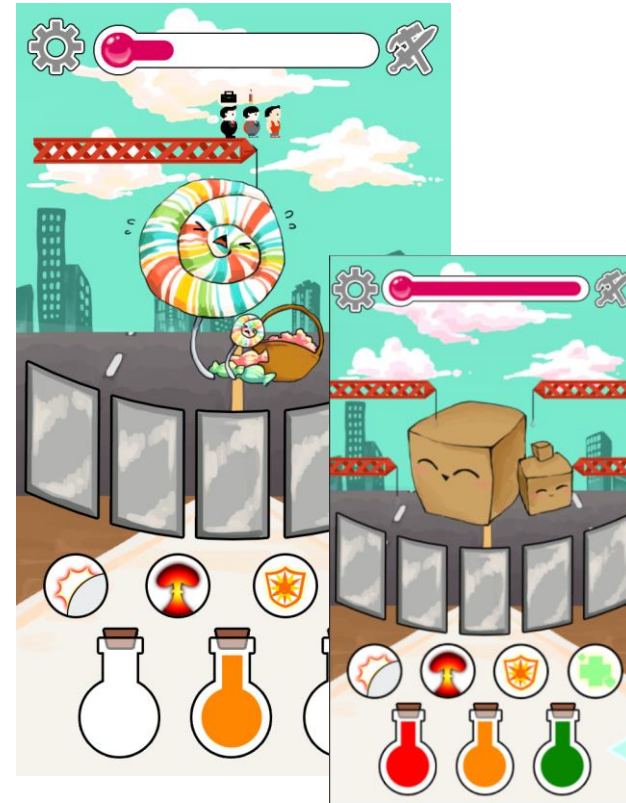
## 전체 참여했던 게임



### 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