

다 캐릭터 플레이 경험과 논리적 사고를 바탕으로,
캐릭터의 컨셉에 맞는 전투를 설계하는 전투 기획자.

[전투 기획] 캐릭터 · 스킬 · 액션 · 전투 시스템 · 전투 콘텐츠

전투 기획 | 홍진선



010-2052-2419



hjs0913@naver.com



전투 기획 | 홍진선

contact

☎ 010-2052-2419

✉ hjs0913@naver.com

site

🌐 <https://hjsportfoliolist.netlify.app/>

안녕하세요! 전투 기획자를 꿈꾸는 홍진선입니다.

캐릭터의 컨셉에 어울리는 전투를 설계하여 유저들에게 몰입감과 즐거움을 선사하는 전투 기획자가 되겠습니다.

| 강점

- **논리적인 사고** – 문제가 생기면 논리적으로 원인을 분석하고 결론을 도출하는 성격
- **다양한 협업 경험** – 국비 교육, 전공 수업을 통해 여러 팀 프로젝트 진행
- **직무 경험** – 신규 캐릭터 기획, 역기획 등 전투 기획 문서 작성
- **다 캐릭터 플레이 경험** – 캐릭터마다 다른 전투를 경험하며 재미를 얻는 유저
- **전투에 대한 흥미** – 만화, 애니메이션 등 다양한 작품 중 전투가 있는 작품만 보게 되는 성향

| 교육 사항

2024.03 ~ 2024.06 국비 교육 / 게임 콘텐츠 기획자 양성 과정 수료

| 경력 사항 (신입)

2021.06 ~ 2021.08 현장실습 (하이퍼 캐주얼 게임 개발 / 총 급여 : 80만원)

| 학력 사항

2017.03 ~ 2023.02 한국공학대학교 게임공학과 졸업

| 보유 기술

[문서 작업]

PowerPoint



Word



Excel



[게임 엔진]

Unity



Unreal Engine 4



[기타]

협업 - Git



데이터 관리 - MySQL



+ C/C++, C#, Python 등의 개발 언어 사용 경험 보유

(1) 도사 가람 / 도사 다온

 가람_전투기획서.pdf


기획 과정 예시 ① - 전투 스타일 *기획 의도 : 단일 대상에게 높은 피해를 주는 캐릭터

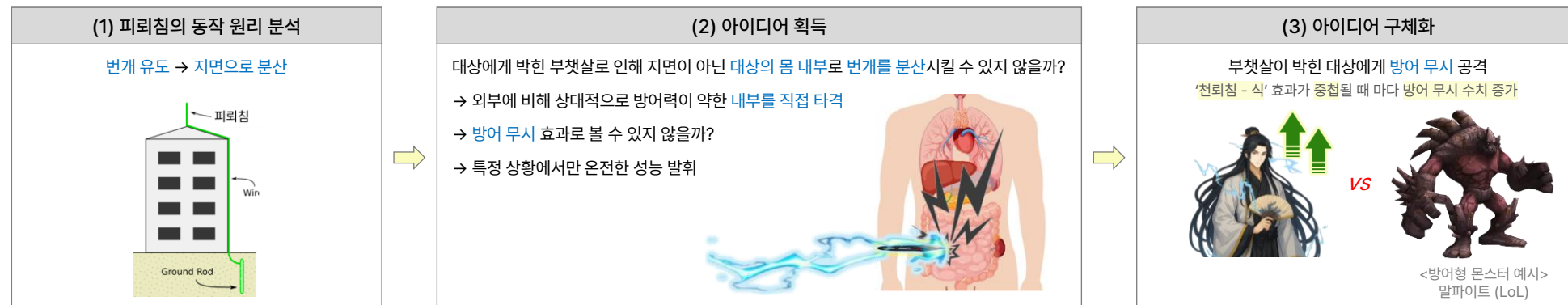
[문제 사항 1] 피해를 한 곳에 집중할 수 있는 전투 스타일이 필요하다.

→ [해결 방법] 무기의 구조 분석 후 활용 → [결론] 부채살을 피뢰침 삼아 번개를 유도하여 피해를 집중



[문제 사항 2] 모든 경우에 단일 대상을 상대로 높은 효율을 발휘한다면 캐릭터의 특색이 줄어들지 않을까?

→ [해결 방법] 피뢰침의 동작 원리 분석 후 활용 → [결론] 방어 무시 공격 / 방어력이 높은 적을 상대할 때 온전한 성능 발휘



(1) 도사가 람 / 도사 다운



다운 전투기획서.pdf



다운 스킬 기획 목록 (One Drive 폴더)

★★★★
신비롭게 피어나는 연무, **다운**

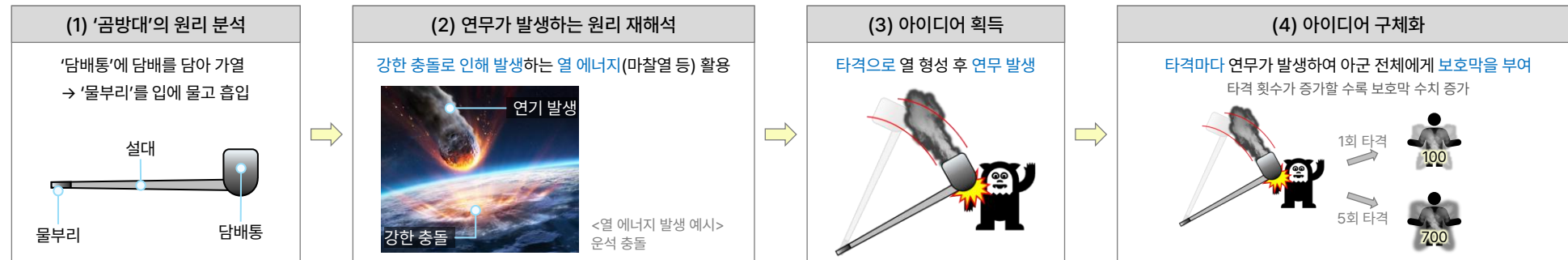
#도사 #공방대 #연무 #서포터
#높은 파티 안정성



기획 과정 예시 ① - 전투 스타일 *기획 의도 : 공방대로 연무를 다루는 캐릭터

[문제 사항 1] 소녀 캐릭터가 공방대로 연무를 다루는 방식을 직접 흡연이 아닌 순화된 방식으로 변경해야 한다.

→ [해결 방법] 공방대에서 연무가 발생하는 원리를 재해석 → [결론] 적을 직접 타격할 때 마다 연무 발생



기획 과정 예시 ② - 스킬 기획 *기획 의도 : 소녀 도사가 작은 체구로 거대한 공방대를 휘두르는 반전 매력 제공

[문제 사항 1] 작은 체구의 소녀가 거대하고 무거운 둔기류 무기를 손 쉽게 휘두르는 액션은 몰입감이 떨어지는 것 같다.

→ [해결 방법] 무기에서 뿜어져 나오는 연무를 활용 → [결론] 연무가 추진력이 되어 캐릭터의 움직임 보조



(2) 로스트아크 - 화령사 (Ember Spirit)

! 스페셜리스트의 세 번째 클래스 '한수사' 출시 이전에 기획한 클래스입니다.



화령사_전투기획서.pdf

기획 과정 예시 ① - 기획 의도 작성 및 컨셉 기획

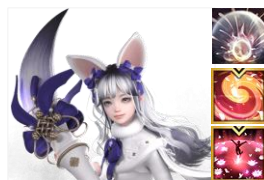
[문제 사항 1] 기존의 세계관에 어긋나지 않으며, 뿌리 클래스 '스페셜리스트'의 자연과 소통하는 컨셉에 어울려야 한다.

→ [해결 방법] 스페셜리스트 클래스들의 컨셉 분석

→ [결론] 스페셜리스트 신규 클래스 = 가을의 분위기를 선사하는 클래스

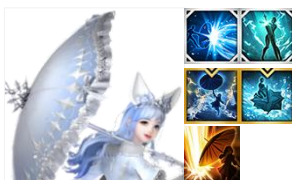
(1) 스페셜리스트 클래스들의 컨셉 분석

도화가(봄의 분위기)



- 꽃이 피어나는 느낌의 스킬
- 따스한 색감의 이펙트

기상술사(여름의 분위기)



- 여름의 날씨와 관련 있는 스킬
- 시원한 느낌의 이펙트



(2) 아이디어 획득

가을의 분위기가 느껴지는 클래스



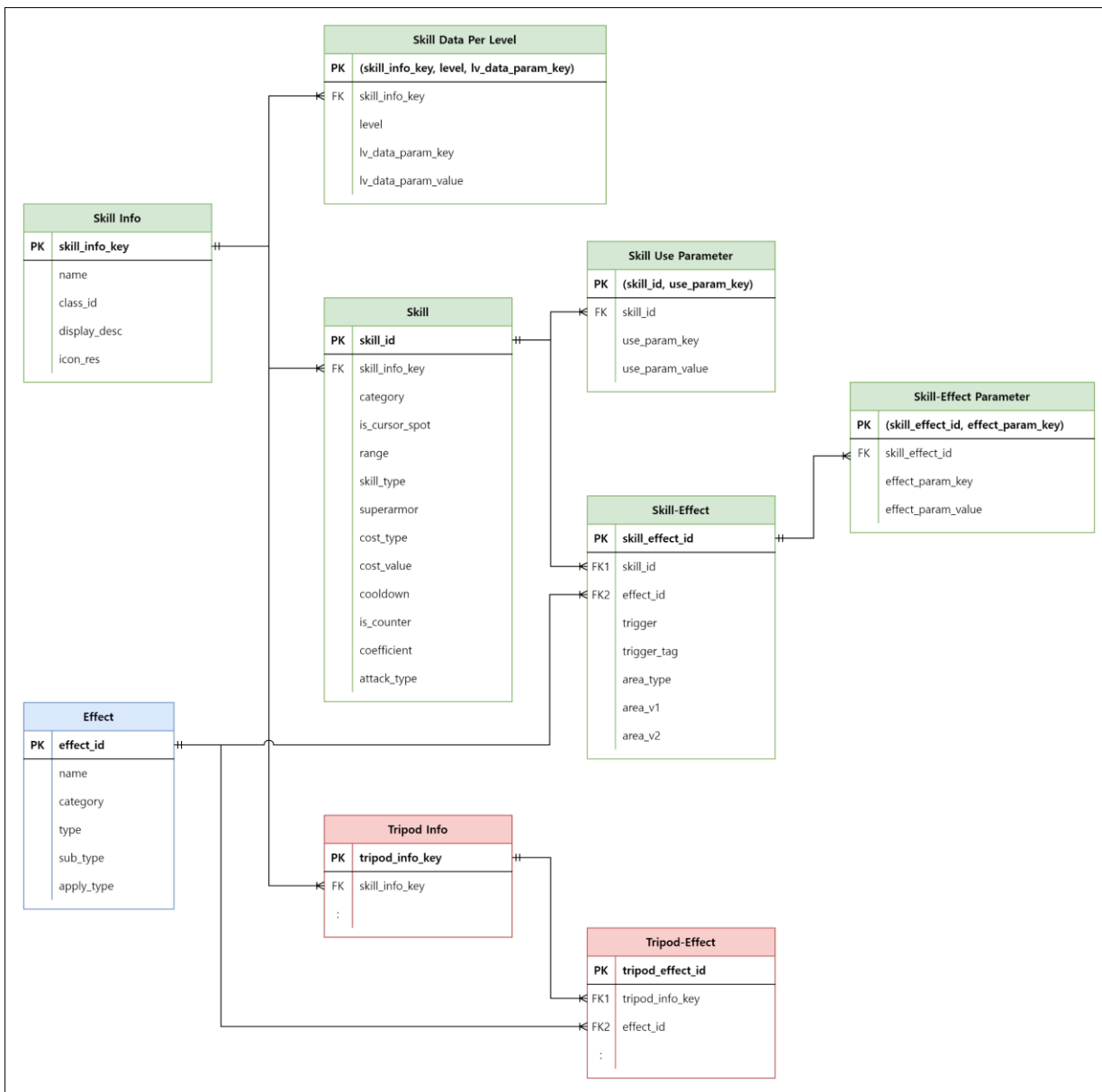
(3) 아이디어 구체화

가을의 느낌이 나는 이펙트 구성
[노랑+주황+빨강] [단풍잎 모양]

<이펙트 예시>
단풍잎 모양의 잔여 이펙트

가을과 관련이 있는 사슴 컨셉의 아이덴티티
[가을에 번식] [화투패 - 단풍(10월)에 등장]

(1) <로스트아크> 스킬 데이터 테이블 - ERD 다이어그램 / 스키마 & 데이터



테이블 설명

Skill Info

스킬 정보 테이블 (Skill_Info_Table.xlsx)

- 스킬명, 스킬 설명, 아이콘 등 UI에 표시되는 스킬의 기본 정보들을 저장하는 테이블
- 서버-클라이언트 데이터 전송 과정에서 skill_info_key를 활용 (외부에서 스킬의 핵심 데이터에 접근하지 못하게 하기 위함)

Skill

스킬 테이블 (Skill_Info_Table.xlsx)

- 스킬 타입, 재사용 대기 시간, 소모 자원 등 스킬의 시스템 처리를 위해 필요한 데이터를 저장하는 테이블

Skill Data Per Level

스킬 레벨 별 수치 테이블 (Skill_Data_Per_Level_Table.xlsx)

- 스킬 레벨에 따라 변하는 데이터를 저장하는 테이블

Skill Use Parameter

스킬 조작 매개변수 테이블 (Skill_Use_Param_Table.xlsx)

- 스킬의 조작을 위해 필요한 매개변수를 저장하는 테이블

Skill-Effect

스킬 효과 테이블 (SkillEffect_Table.xlsx)

- 피해, 버프 등 스킬의 효과를 저장하는 테이블
- Skill Table과 Effect Table의 매핑 테이블

Skill-Effect Parameter

스킬 효과 매개변수 테이블 (SkillEffect_Param_Table.xlsx)

- 스킬의 효과 발동에 필요한 매개변수를 저장하는 테이블

Effect

효과 테이블 (Effect_Table.xlsx)

- 효과 명칭, 종류 등 효과의 기본 데이터를 저장하는 테이블

(1) <로스트아크> 스킬 데이터 테이블 - ERD 다이어그램 / 스키마 & 데이터



데이터 테이블 목록 (Google Drive 폴더)



데이터 테이블 목록 (One Drive 폴더)

Skill (샘플)

No	칼럼명	자료형	설명
-	comment	-	기회용 (간단한 설명)
1	id	int	스킬 데이터의 id
2	skill_info_key	string	스킬 정보 key (Skill_Info_Table.xlsx의 skill_info_key)
3	category	int	'고유의 특징'에 따라 분류되는 스킬 종류 0: 기본 공격(평타) / 1: 이동기 / 2: 기상기 / 3: 아이덴티티 스킬 / 4: 각성기 / 5: 초각성기 / 10: 일반 스킬 / 11: 일반 스킬 분류 1(단무 스킬, 살구 스킬 등) / 12: 일반 스킬 분류 2(집중 스킬, 망자 스킬 등) / 13: 일반 스킬 분류 3 (사신 스킬 등)
4	is_cursor_spot	bool	마우스 지점 설정 여부 (마우스 커서가 스킬 사용 지점을 의미하는 가) FALSE(0): 마우스 커서 = 스킬 사용 방향 // TRUE(1): 마우스 커서 = 스킬 사용 지점
5	range	float	스킬 시전 가능 거리 0: 제자리 시전 / 0.1~: N(m)이내의 거리
6	skill_type	int	'조작 방식'에 따라 분류되는 스킬 타입 0: 패시브 / 1: 일반 / 2: 콤보 / 3: 캐스팅 / 4: 체인 / 5: 홀딩 / 6: 자지 / 7: 지점 / 8: 토글
7	superarmor	int	슈퍼 아머 0: 없음 / 1: 경직 면역 / 2: 피격 이상 면역 / 3: 상태 이상 면역 / 4: 피격 이상 면역 & 상태 이상 면역
8	cost_type	int	스킬 사용에 필요한 자원 유형 0: 없음 / 1: 마나 / 2: 배터리(스카우터 전용) / 10: 아이덴티티 게이지 1 / 11: 아이덴티티 게이지 2 / 12: 아이덴티티 게이지 3 / 20: 초각성 게이지 / 110: 마나+아이덴티티 게이지 1 / 111: 마나+아이덴티티 게이지 2 / 112: 마나+아이덴티티 게이지 3
9	cost_value	float	자원의 소모 값
10	cooldown	float	재사용 대기 시간 (s)
11	is_counter	bool	카운터 가능 여부 FALSE(0): 카운터 불가능 / TRUE(1): 카운터 가능
12	coefficient	float	스킬 계수
13	attack_type	int	공격 타입 0: 비 방향성 / 1: 백어택 / 2: 헤드어택

comment	id	skill_info_key	category	cursor_spot	range	skill_type	superarmor	cost_type	cost_value	cooldown	is_counter	coefficient	attack_type
기본 공격 [단무 스텝스]	305000	LANCEMASTER_00	0	FALSE	0	2	0	0	-	-	FALSE	@	1
기본 공격 [집중 스텝스]	305001	LANCEMASTER_00	0	FALSE	0	1	0	0	-	-	FALSE	@	1
이동기 [단무 스텝스]	305010	LANCEMASTER_01	1	FALSE	0	1	4	0	-	6	FALSE	-	-
이동기 [집중 스텝스]	305020	LANCEMASTER_02	1	FALSE	0	1	4	0	-	6	FALSE	-	-
기상기	305030	LANCEMASTER_03	2	FALSE	0	1	4	0	-	30	FALSE	-	-
스텝스 변경 [집중->단무]	305040	LANCEMASTER_04	3	FALSE	0	1	2	0	-	-	FALSE	-	-
이연격	305050	LANCEMASTER_05	11	FALSE	0	1	0	1	39	6	FALSE	@	1
이연격 [속성 감타]	305051	LANCEMASTER_05	11	FALSE	0	2	0	1	206	6	FALSE	@	1
풍진격	305060	LANCEMASTER_06	11	FALSE	0	1	0	1	59	12	FALSE	@	1
풍진격 [대화전]	305061	LANCEMASTER_06	11	FALSE	0	2	0	1	305	12	FALSE	@	1
풍진격 [내러치기]	305062	LANCEMASTER_06	11	FALSE	0	1	0	1	305	12	FALSE	@	1
열공점	305070	LANCEMASTER_07	11	FALSE	0	1	0	1	53	10	FALSE	@	1
열공점 [단극회전]	305071	LANCEMASTER_07	11	FALSE	0	4	0	1	276	10	FALSE	@	1
회선장	305080	LANCEMASTER_08	11	FALSE	0	1	1	1	65	14	FALSE	@	1
회선장 [연속 회전]	305081	LANCEMASTER_08	11	FALSE	0	2	1	1	334	14	FALSE	@	1
열성각	305090	LANCEMASTER_09	11	FALSE	0	1	1	1	59	12	FALSE	@	1
열성각 [공중 강습]	305091	LANCEMASTER_09	11	TRUE	8	7	1	1	305	12	FALSE	@	1
절당줄	305100	LANCEMASTER_10	11	FALSE	0	1	1	1	53	10	TRUE	@	1
절당줄수	305110	LANCEMASTER_11	11	FALSE	0	1	1	1	80	20	FALSE	@	1
절당줄수 [번개 회전]	305111	LANCEMASTER_11	11	FALSE	0	5	1	1	285	20	FALSE	@	1
반월성	305120	LANCEMASTER_12	11	FALSE	0	1	1	1	74	18	FALSE	@	1
반월성 [돌격 배기]	305121	LANCEMASTER_12	11	FALSE	0	5	1	1	386	18	FALSE	@	1
연환성	305130	LANCEMASTER_13	11	FALSE	0	1	0	1	53	10	FALSE	@	1
절공점	305140	LANCEMASTER_14	11	FALSE	0	1	0	1	80	20	FALSE	@	0
절공점 [용맹한 행동]	305141	LANCEMASTER_14	11	FALSE	0	5	0	1	285	20	FALSE	@	0
평용열파	305150	LANCEMASTER_15	11	FALSE	0	1	1	1	88	24	FALSE	@	1

SkillEffect (샘플)

No	칼럼명	자료형	설명
-	//comment	-	기회용 스킬 명 & 효과 (실제 데이터에는 적용 X)
1	id	int	스킬-이펙트 매핑 테이블의 ID
2	skill_id	int	스킬 ID (Skill_Table.xlsx의 PK)
3	effect_id	int	이펙트 ID (Effect_Table.xlsx의 PK)
4	trigger	string	효과 발동 트리거 (효과 발동 조건) ON_HIT: 적중 시 / ON_SKILL_CAST: 스킬 시전 시 / WHILE_SKILL_CAST: 스킬 시전 중 / ON_AREA_ENTER: 효과 적용 영역에 진입 시 / WHILE_IN_AREA: 영역 내 위치하는 동안 / ...
5	trigger_filter	string	트리거 세부 필터 hit_index: n번째 타격 / target_grade_upper: "" ~ "등급 이상의 적 / ...
6	area_type	int	효과 적용 영역 유형 0: 자신 / 1: 적중된 대상 / 2: 근접 / 3: 발사체 / 4: 원형 / 5: 부채꼴 / 6: 사각형
7	area_v1	float	영역 첫 번째 값 - v1 (아래 '영역 설명' 참고)
8	area_v2	float	영역 두 번째 값 - v2 (아래 '영역 설명' 참고)

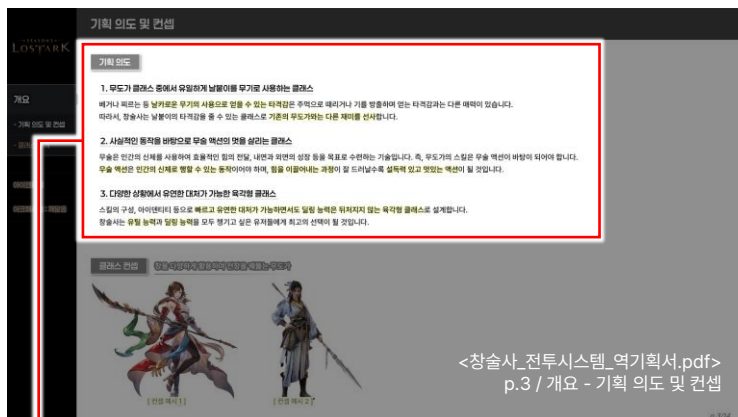
//comment	//comment	id	skill_id	effect_id	trigger	trigger_filter	area_type	area_v1	area_v2
광열파	경직 면역	3052200	305220	3000	WHILE_SKILL_CAST	-	1	-	-
	근접 어께 치기 (dmg_1)	3052201	305220	100	ON_HIT	atk_index_1	2	-	-
	기 발사[1~3] (dmg_2)	3052202	305220	100	ON_HIT	atk_index_2	6	4.00	10.00
	기 발사[4] (dmg_3)	3052203	305220	100	ON_HIT	atk_index_3	6	4.00	10.00
	피격 이상	3052204	305220	4001	ON_HIT	hit_index_5	1	-	-
광열파 [공파섬]	경직 면역	3052210	305221	3000	WHILE_SKILL_CAST	-	1	-	-
	근접 어께 치기 (dmg_1)	3052211	305221	100	ON_HIT	atk_index_1	2	-	-
	기 발사[1~3] (dmg_2)	3052212	305221	100	ON_HIT	atk_index_2	6	4.00	10.00
	기 발사[4] (dmg_3)	3052213	305221	100	ON_HIT	atk_index_3	6	4.00	10.00
	피격 이상	3052214	305221	4001	ON_HIT	hit_index_5	1	-	-
유성강전	경직 면역	3052300	305230	3000	WHILE_SKILL_CAST	-	1	-	-
	낙하 (dmg_1)	3052301	305230	100	ON_HIT	atk_index_1	4	3.00	-
	피격 이상	3052302	305230	4001	ON_HIT	hit_index_1	1	-	-
절공세	피격 이상 면역	3052400	305240	3001	WHILE_SKILL_CAST	-	1	-	-
	보로막	3052401	305240	3004	WHILE_SKILL_CAST	-	1	-	-
	반격 (dmg_1)	3052402	305240	100	ON_HIT	atk_index_1	2	-	-
적용포	공격 (dmg_1)	3052500	305250	100	ON_HIT	atk_index_1	6	4.00	12.00
	퍼펙트 존 공격 (dmg_2)	3052501	305250	100	ON_HIT	atk_index_1	6	4.00	16.00
	일반 공격 (dmg_1)	3052510	305251	100	ON_HIT	atk_index_1	6	4.00	12.00
적용포 [진화하는 장술]	오버차지 공격 (dmg_2)	3052511	305251	100	ON_HIT	atk_index_1	6	4.00	16.00
	피격 이상 면역	3052600	305260	3001	WHILE_SKILL_CAST	-	0	-	-
	상태 이상 면역	3052601	305260	3002	WHILE_SKILL_CAST	-	0	-	-
연가장식: 은하유성단	창(투사체) 생성	3052602	305260	6001	ON_OBJECT_SPAWN	-	2	-	-
	투사체 충돌 (dmg_1)	3052603	305260	100	ON_HIT	atk_index_1	3	-	-
	폭발 [1~2] (dmg_2)	3052604	305260	100	ON_HIT	atk_index_2	4	8.00	-
	폭발 [3~4] (dmg_3)	3052605	305260	100	ON_HIT	atk_index_3	4	8.00	-
	폭발 [5~6] (dmg_4)	3052606	305260	100	ON_HIT	atk_index_4	4	8.00	-
	경직	3052607	305260	4000	ON_HIT	hit_index_1_6	1	-	-
	피격 이상	3052608	305260	4001	ON_HIT	hit_index_7	1	-	-
	피격 이상 면역	3052700	305270	3001	WHILE_SKILL_CAST	-	0	-	-
	상태 이상 면역	3052701	305270	3002	WHILE_SKILL_CAST	-	0	-	-
	상태 이상 면역	3052702	305270	3003	WHILE_SKILL_CAST	-	0	-	-

(2) <로스트아크> **창술사** 역기획 - 전투 시스템 / 스킬

창술사_전투시스템_역기획서.pdf

개요

- 창술사는 어떤 클래스인가?
- 창술사를 통해 얻을 수 있는 전투 경험 / 재미는 무엇인가?



[기획 의도]

- 무도가 클래스 중에서 유일하게 날붙이를 무기로 사용하는 클래스
날카로운 무기로 얻는 타격감 → 기존의 무도가와는 다른 재미를 제공
- 사실적인 동작을 바탕으로 무술 액션의 맛을 살리는 클래스
인간의 신체로 행할 수 있는 무술 액션
→ 힘을 이끌어내는 준비 과정을 통해 설득력 있고 멋있는 액션
- 다양한 상황에서 유연한 대처가 가능한 육각형 클래스
빠르고 유연한 대처 / 육각형 클래스 → 유틸+딜링 모두 행기고 싶은 유저 겨냥

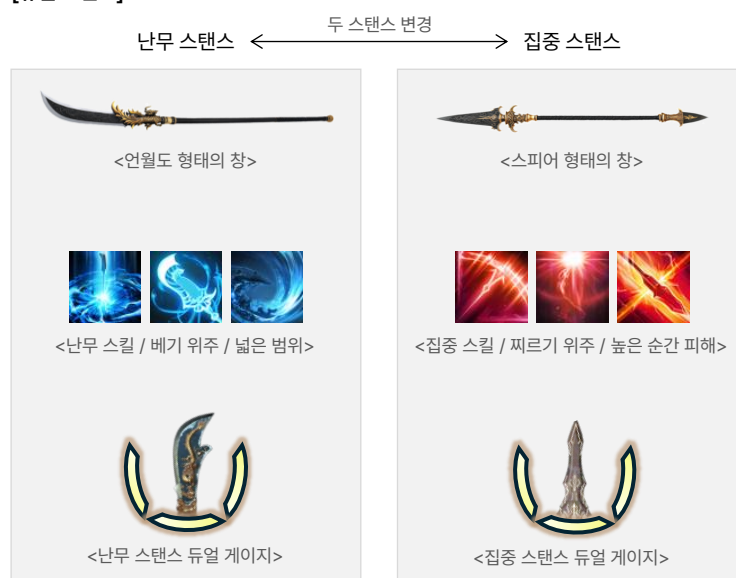
아이덴티티

- 유연한 대처를 하기 위해서는 어떤 전투 시스템이 필요한가?
- '창'이라는 무기를 제대로 활용할 수 있는 방법은 무엇이 있는가?

[아이덴티티 기획 의도]

- 상황 대처 능력 향상
넓은 스킬 폭 / 낮은 조작 난이도 → 상황 대처 능력 향상
- 창의 구조에 기반한 시스템
구조적 특성 (긴 자루 + 날) → 베기 중심 / 찌르기 중심으로 분리

[듀얼 스탠스]



아크패시브 - 깨달음

- 전투 스타일의 차이를 위해 각 라인을 어떤 효과로 구성해야 하는가?
- 약점 보완 / 강점 극대화 중 어떤 방법으로 성장 동기를 제공하는가?

[아크패시브 - 깨달음 기획 의도]

- 스탠스 별 특징을 강조하며 상반된 전투 경험 제공

난무 스탠스 중심
스탠스 변경 불가
연속적으로 꾸준한 피해

VS

집중 스탠스 중심
스탠스 변경 권장
순간적으로 강력한 피해

1T 깨달음 효과 '절제'와 절제의 연계형 효과

'절제' 라인

스탠스를 변경하지 않고,
적에게 접근하여 끊임없이 몰아치는 전투

- 스탠스 변경 제한
- 적을 몰아치는 컨셉 강화
- 일정하게 유지되는 DPS

1 스탠스 변경 불가
게이지 추가 획득

2 이동기 재사용 대기 시간 감소

3 난무 스킬 강화

4 아이덴티티 스킬 추가
치명타 적중률 증가 / 마나 회복

1T 깨달음 효과 '절정'과 절정의 연계형 효과

'절정' 라인

스탠스를 자유롭게 변경하며
다양한 전투 상황에 대처할 수 있는 전투

- 스탠스 별 성능 동기화
- 두 스탠스의 전략적 활용
- 강력한 순간 피해

1 스탠스 강화

2 스탠스 별 성능 동기화 1
<난무 스탠스 강화>

3 스탠스 별 성능 동기화 2
<집중 스탠스 강화>

4 게이지 활용처 / 아이덴티티 스킬
스킬 피해량 1회 증가

- 모션/ 이펙트/ 카메라/ 타격 타이밍/ 효과 발동 타이밍 등 다양한 요소를 고려한 스킬 기획
- 데이터 테이블을 토대로 스킬의 작동을 위해 필요한 데이터 작성



(1) 다양한 팀 프로젝트 진행

- 국비 교육 NCS 게임 콘텐츠 기획자 양성 과정을 통해 세 번의 팀 프로젝트 진행
- 대학교에서 게임 공학을 전공하며 졸업 작품, 전공 과제 등의 팀 프로젝트에 프로그래머로 참여



BTP (문서 정리 페이지)

Baren:The Prophet

6인팀 (2024.06.03 ~ 2024.06.17)



1. 프로젝트 목표

기획부터 프로토타입 제작까지 게임 개발 전체 과정을 직접 경험한다.

2. 프로젝트 소개

- 게임 명 : Baren: The Prophet (BTP)
- 장르 : 액션 로그라이트 RPG (3D 백뷰)
- 컨셉 : 중세 배경의 다크 판타지, 세미 오픈 월드
- 특징 : 무기에 따라 달라지는 클래스 / 어빌리티

3. 맡은 업무

- 프로토타입 제작 (엔진 빌드 및 기능 구현)
- 프로토타입 개발 제안서 작성
- 몬스터 AI 패턴*

* 시간 상 문서는 작성하지 못했지만
전투 기획(전투 시스템 및 스킬) 업무도 함께 진행



NoA (문서 정리 페이지)

NoA

5인팀 (2024.04.02 ~ 2024.04.16)



1. 프로젝트 목표

팀원들이 파트를 하나씩 분담하여 기획 발표를 진행한 후 여러 파트의 기획 업무를 경험한다.

2. 프로젝트 소개

- 게임 명 : NoA
- 장르 : 수집형 RPG, 핵 앤 슬래시 (3D 이소메트릭뷰)
- 컨셉 : 미소녀 캐릭터, 다양한 컨셉의 차원
- 특징 : 태그 시스템을 활용한 전략적 전투

3. 맡은 업무

- 시스템 : 전투 시스템 (태그 시스템)
- 데이터 테이블 : 캐릭터
- 레벨 디자인 : 챕터 2-1
- UX/UI : 씬 플로우, HUD Wireframe
- 기타 : 네이밍&넘버링 규칙, 소환 및 합성 확률



Esteria (문서 정리 페이지)

Esteria

3인팀 (2024.03.11 ~ 2024.03.25)



1. 프로젝트 목표

개발 초기의 설정 및 컨셉 기획 과정을 경험한다.

2. 프로젝트 소개

- 게임 명 : Esteria
- 장르 : 어드벤처 RPG, 오픈월드 (3D 백뷰)
- 컨셉 : 카툰풍 디자인, 어두운 분위기
- 특징 : 몬스터 정화 시 더 많은 보상 획득

3. 맡은 업무

- 팀장 : 문서 취합 후 GDD 작성
- 세계관 : 세력, 주요 인물, 갈등 구조
- 컨셉 및 설정 : 스킬, 캐릭터, 아이템
- 기타 : 전투 흐름 예시도



대학교 프로젝트 경험.pdf

대학교 때 진행한 프로젝트



- 프로그래머의 역할로 프로젝트 참여
- 다양한 개발 도구를 활용



UE4



Unity



C



C++



C#



Python

End Of Document

제가 작성한 모든 문서들을 포트폴리오 사이트에 업로드 해 두었습니다.



웹 사이트 열기