

캐릭터 별 다양한 전투를 즐기던 **유저**에서, 캐릭터마다 특색 있는 전투를 설계하는 **기획자**로.

안녕하세요! 전투 기획자를 꿈꾸는 홍진선입니다.
저는 캐릭터 컨셉에 어울리는 스킬과 액션을 상상하는 것에 재미를 느낍니다. 이제는 상상에서 그치지 않고 저의 색깔이 담긴 캐릭터를 세상에 탄생시키려고 합니다.



이름 : 홍진선

생년월일 : 1996.09.13

거주지 : 경기도 광명시

연락처 : 010-2052-2419













전공 : 한국공학대학교 게임공학과

경력 : 신입

병역사항 : 군필 (육군 만기전역 / 2019.06 ~ 2021.01)

이메일 : hjs0913@naver.com

관련 역량 및 기술

구분	많이 해 봤어요 (상)	꽤 해 봤어요 (중상)	어느 정도 해 봤어요 (중)	조금 해 봤어요 (중하)	해본 적 있어요 (하)
문서작업		<div><div>PowerPoint</div><div>Word</div></div>	<div>Excel</div>		
프로그래밍 언어		<div>C/C++</div>	<div><div>C#</div><div>Python</div></div>	<div>DirectX 12</div>	<div>Lua Script</div>
게임엔진			<div><div>Unity</div><div>Unreal Engine 4</div></div>		
기타				<div>git</div>	<div>MySQL</div>

교육 사항

NCS 국비 교육

2024.03 ~ 2024.06
총 72일 (360시간)

[교육 정보]

과정명 : 게임 콘텐츠 기획자 양성 과정

기관 : 아텐츠 게임 아카데미

[교육 내용]

UI/레벨/시스템 등 다양한 기획 파트 수업 진행 후 문서 작성 및 평가 실시
(총 7번의 파트 별 평가 중 6번의 평가에서 반 석차 3등 이내의 점수 획득)

전투 기획(스킬, 전투 시스템) 역할을 위주로 3번의 팀 프로젝트 진행.

학력 사항

한국공학대학교
게임 공학과

2017.03 ~ 2023.02

학점 : 3.27/4.5

프로그래머의 역할로 다양한 프로젝트 참여 (졸업작품, 전공 수업 팀 프로젝트 등)

경력 사항 (신입)

프리젠테이션 (현장실습)

2021.06 ~ 2021.08
총 급여 : 80만원

[주요 업무]

클래스 다이어그램 작성

Unity, C#으로 하이퍼 캐주얼 게임 개발

[주요 결과]

현장 교육 장려 장학금, 학부 특성화 장학금 수령

산학 협력 특화 교육 인증제(TU-SHIFT+)의 현장 실무형 인재로 인증

병역 사항

육군 병장 만기 전역 (2019.06~2021.01)

p.2/8

1 '창술사' 전투 시스템 역기획 샘플

기획 의도 및 컨셉

<개요>

개요

- 기획 의도 및 컨셉

- 클래스 소개

아이덴티티

아크패시브 : 깨달음

1. 무도가 클래스 중에서 유일하게 날뿔이 무기로 사용하는 클래스

배거나 찌르는 등 날카로운 무기의 사용으로 얻을 수 있는 타격감은 주먹으로 때리거나 기를 방출하며 얻는 타격감과 다른 매력이 있습니다. 따라서, 창술사는 날뿔이의 타격감을 줄 수 있는 클래스로 기존의 무도가와는 다른 재미를 선사합니다.

2. 사실적인 동작을 바탕으로 무술 액션의 멋을 살리는 클래스



무술은 인간의 신체를 사용하여 효율적인 힘의 전달, 내면과 외연의 성장 등을 목표로 수련하는 기술입니다. 즉, 무도가의 스타일은 무술 액션이 바뀌어야 합니다. 무술 액션은 인간의 신체로 행할 수 있는 동작이어야 하며, 힘을 이끌어내는 과정이 잘 드러날수록 설득력 있고 멋있는 액션이 될 것입니다.

3. 다양한 상황에서 유연한 대처가 가능한 육각형 클래스

스킬의 구성, 아이덴티티 등으로 빠르고 유연한 대처가 가능하면서도 딜링 능력은 뒤처지지 않는 육각형 클래스로 설계합니다. 창술사는 유발 능력과 딜링 능력을 모두 챙기고 싶은 유저들에게 최고의 선택이 될 것입니다.

클래스 컨셉

창을 다양한 각도로 휘둘러 적을 베는 무도가



[전설 예시 1] [전설 예시 2]

p. 3/14

아이덴티티

<아이덴티티>

개요

- 클래스 컨셉

아이덴티티

- 듀얼 스타일스

- 듀얼 게이지

- 스타일스 변경

아크패시브 : 깨달음


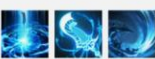






스탤스 변경을 통해 사용할 수 있는 스타일 폭을 넓히고, 스타일스 변경에 대한 조작 난이도를 낮춰 다양한 전투 상황에 유연하게 대응할 수 있도록 설계합니다.

✓ 창 의 구조에 기반한 시스템

긴 자루와 날을 지닌 창은 공격 방식(찌르기, 베기 등)에 따라 준비 동작과 무계 중심의 변화가 큰 무기입니다. 이러한 구조적 특성을 바탕으로, 창술사의 전투를 베기 중심과 찌르기 중심으로 분리하여 창이라는 무기에 대한 몰입감을 증가시킵니다.

창술사의 아이덴티티는 두 개의 스타일스를 자유롭게 변경할 수 있는 듀얼 스타일스입니다.

- 난무 스타일스 : 넓고 긴 창 (Glave)으로 주변에 위치한 적들을 쓸어버리는 스타일스
- 집중 스타일스 : 날카로운 창 (Spear)으로 순간 높은 피해를 줄 수 있는 스타일스

스타일스	무기의 외형	특징	사용 스타일
난무 스타일스	 [Glave, 언빌드 형태의 창]	베기 위주의 공격	   [난무 스타일]
집중 스타일스	 [Spear 형태의 창]	찌르기 위주의 공격	   [집중 스타일]

p. 5/14

역기획 추가

<아크패시브 : 깨달음>

개요

아이덴티티

아크패시브 : 깨달음

- 깨달음 효과 구성

- 연계형 효과

- 비연계형 효과

각 라인의 연계형 효과는 전투의 방향성을 결정하는 핵심 요소입니다.

'절제' 라인

1T 깨달음 효과 '절제'와 절제의 연계형 효과

스탤스를 변경하지 않고, 적에게 접근하여 끊임없이 몰아치는 스타일

1 기획 의도

스탤스 변경을 제한하는 대신, 신속 스타를 사용하도록 유도하고 부족한 자원을 보충하여 난무 스타일의 적을 몰아치는 컨셉을 강화합니다.

2 특징

- 스탤스 변경 불가 / 난무 스타일스 중심
- 신속 스타의 효율 증가
- 낮은 조작 난이도 / 일정하게 유지되는 DPS

3 타겟 유저

- 창을 휘둘러 적을 베어내는 타격감을 느끼고 싶은 유저
- 단순하고 안정적인 조작으로 꾸준한 DPS를 유지하길 원하는 유저
- 적을 빠르게 몰아치는 전투를 즐기는 유저

'집중' 라인

1T 깨달음 효과 '집중'과 절정의 연계형 효과

스탤스를 자유롭게 변경하여 다양한 전투 상황에 대처할 수 있는 스타일

1 기획 의도

스탤스 변경 효과를 통일함으로써 스타일스 간 성능을 균형 있게 조정하고, 듀얼 게이지의 활용처를 추가하여 게이지 소모에 대한 리스크와 리턴을 확실하게 제공합니다.

2 특징

- 스탤스 변경 효과 통일 / 두 스타일스의 전략적 활용
- 특화 스타의 효율 증가
- 높은 조작 난이도 / 강력한 순간 피해

3 타겟 유저

- 창으로 베고 찌르는 타격감을 동시에 느끼고 싶은 유저
- 상황 대처 능력과 딜링 능력을 모두 중요하게 여기는 유저
- 순간적으로 높은 피해를 줄 수 있는 구조의 전투를 즐기는 유저

p. 10/14

p.3/8

2 '창술사' 스킬 역기획 샘플 - 적룡포

<개요>

강하게 찢려 용 형상의 에너지를 방출하는 스킬 // 주력 딜링 스킬

스킬 설명

돌딩 스킬이며 자체를 잡고 정신을 한 곳으로 집중한 뒤 전방 12m, 90도 내에 조준하여 찢을 찢어 치에게 (dmg_1)의 피해를 준다. 피해트 존에 맞춰 키 입력을 하면 16m 거리까지 발사되어 적에게 (dmg_2)의 피해를 주어 날려버린다.

아이콘

lm_skill_01_25.png

[스킬 데이터] (Skill Table)

스킬 정보 키	LANCEMASTER_25	스킬 ID	305250	스킬 종류	일반 스킬 (집중 스킬)	지정 설정	FALSE
시전 가능 거리	0.0m (페어 시전)	스킬 타입	돌딩	타입 별 데이터	["holding_time": 1.0, "perfect_zone_start": 0.6, "perfect_zone_end": 0.9]		
슈퍼 아머	경직 면적	스킬 최대 세력	Lv. 14	소모 자원	마나	자원 소모 값	88
재사용 대기 시간	24초	카운터	FALSE	스킬 계수	@	공격 타입	백어택
무적화	중 (4)	부위 파괴	-	승독 조건	전투 레벨 40 달성		

캐릭터

공격 범위

피해트 존 생성 시 추가 공격 범위

1칸 : 1x3m

[dmg_1]

(기본 범위)

가로 : 4m

세로 : 12m

[dmg_2]

(피해트 존/오버치)

가로 : 4m

세로 : 16m

2T 트라이포드 '파괴하는 창' 선택 시

[dmg_1]

(기본 범위)

가로 : 2m

세로 : 12m

[dmg_2]

(기본 범위)

가로 : 2m

세로 : 16m

[스킬 레벨 별 변동 수치]

LV	소모 값	피해량
1	88	577, 1153
2	119	1019, 2038
3	144	1301, 2601
4	174	1524, 3052
5	223	1706, 3410
6	257	1846, 3691
7	318	1969, 3936
8	340	2082, 4163
9	407	2167, 4333
10	456	2251, 4501
11	456	2252, 4503
12	456	2253, 4504
13	456	2253, 4505
14	456	2254, 4506

<연출 타임라인>

2초 (60 frame) * 총합 30초(90 프레임) 기준

시전 준비 (0.5s)

돌딩 (자신 1.0s)

공격 (0.5s)

마무리 (1.0s)

오션

[모션 1] 오션발을 뒤로 빼며 몸을 반 바퀴 회전

[모션 2] (loop) 왼손을 앞으로 뻗은 상태로 에너지 축적

[모션 3] 창을 강하게 찢으며

전투 IDLE로 전환

이펙트

[이펙트 1-1] 회전 반경과 공격 방향을 표시

[이펙트 2] 창에서 방출되어 날아가는 용

[이펙트 3] 잔여 이펙트 (지연 군열)

타격 지점

슈퍼 아머

경직 면적

버프/상태

[트라이포드 연한 연출 변경 사항]

타이	아이콘	트라이포드 명	변경 사항	상세 설명
1		반응 속도	시전 속도 증가	[돌딩] 단계의 연출 속도가 30% 증가합니다.
1		단단한 갑옷	버프 부여 (자신)	스킬 시전 중 자신에게 [버프 1] 시전 중 받는 피해 감소 효과를 부여합니다.
2		진화하는 창술	연출 변경	조각 방식이 돌딩에서 자치로 변경됨에 따라 연출이 변경됩니다. [시전 준비] 돌딩 > 공격 > 마무리 ➡ [시전 준비] 자치 > 공격 > 마무리
2		파괴하는 창	이펙트 색상 변경	전체적으로 붉은빛을 띤던 이펙트 색상이 밝은 초록빛으로 변경됩니다.
3		약점 포착	이펙트 색상 변경	이펙트 색상이 밝은 노란빛으로 변경됩니다.

<모션 및 이펙트>

시전 준비

* Key Point : 조준하여 뻗은 왼손

[모션 1-1] 오션발을 뒤로 빼며 몸을 반 바퀴 회전하고, 목표물 조준하듯 왼손을 앞으로 뻗습니다. (오션발을 뒤로 빼며 몸의 방향을 안드로)

[모션 2] 왼손을 앞으로 뻗은 상태로 에너지를 모읍니다.

[이펙트 1-1] 회전 가능 반경과 공격 방향을 표시합니다.

[이펙트 1-2] 에너지들이 용 형상을 띠며 창에 축적됩니다.

캐릭터

loop 모션

돌딩

* 용 형상의 에너지 축적

[모션 2] 왼손을 앞으로 뻗은 상태로 에너지를 모읍니다.

[이펙트 1-1] 회전 가능 반경과 공격 방향을 표시합니다.

[이펙트 1-2] 에너지들이 용 형상을 띠며 창에 축적됩니다.

공격

* 용 형상의 에너지 방출

[모션 3] 창을 강하게 찢습니다.

[이펙트 2] 용 형상의 에너지가 방출됩니다.

캐릭터

마무리

* 잔여 이펙트(지연 군열)

자연스럽게 전투 IDLE로 전환합니다.
> 전환 중 이동가 사용 시 전환 모션이 연속됩니다. (후 릴레이 연출 가능)

[이펙트 3] 지연에 걸려 군열이 형성됩니다.

[카메라]

에너지 모으는 동안 천천히 카메라를 줄아줌 (최대 1.0초)

[모션 3]의 재생과 함께 카메라를 줄인하여 원래의 시점으로 복귀

<스킬 효과 & 트라이포드 효과 데이터 목록>

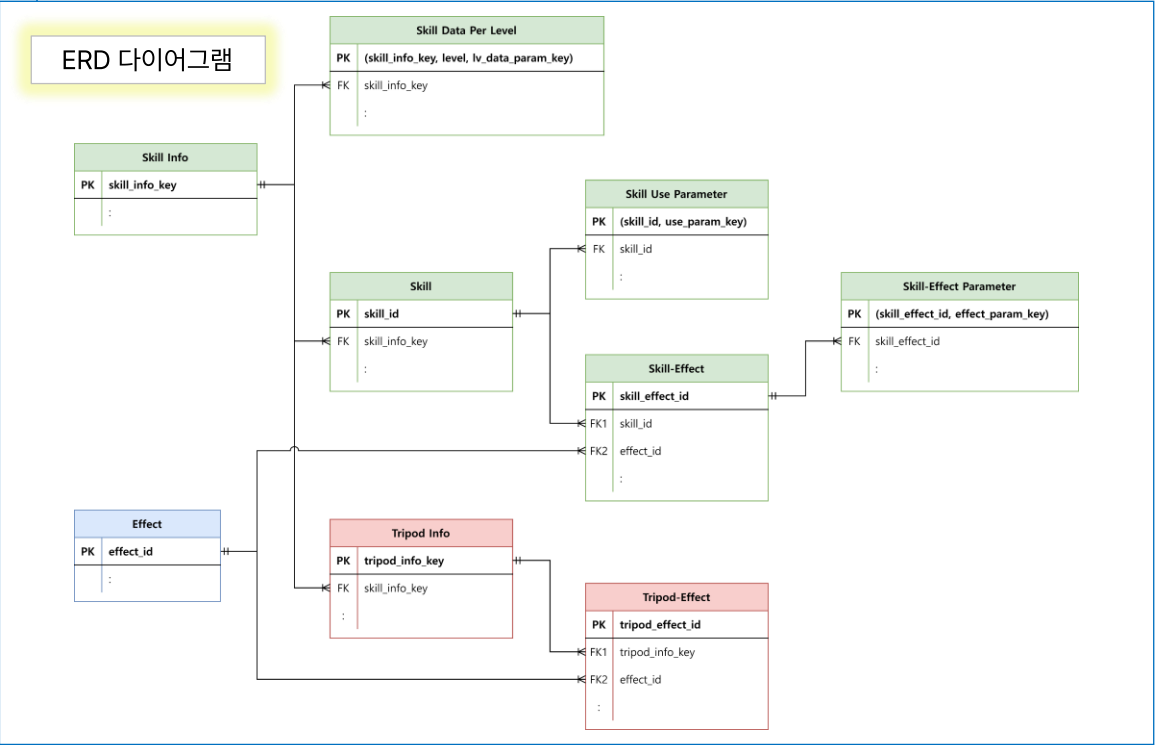
타입	영역 값 1	영역 값 2	해제 변수 & 인자 값
공격 [dmg_1]	3052500	305250	100
피해트 존 공격 [dmg_2]	3052501	305250	100
공격 [dmg_3]	3052510	305251	100
오버치 공격 [dmg_4]	3052511	305251	100

* 트라이포드 효과 목록 (Tripod-Effect Table)

//트라이포드	//효과 요약	ID (PK)	트라이포드 정보 키 (FK)	효과 ID (FK)	발동 조건	해제 변수 & 인자 값
[1T] 반응 속도	돌딩(자치) 속도 증가	3052500	LM_25_T1_0	7102	스킬 시전 시	["cast_spd": 30.0]
[1T] 화력 조절	게이지 회복량 증가	3052501	LM_25_T1_1	1990	적용 시	["identity_gauge": 45.0]
[1T] 단단한 갑옷	시전 중 받는 피해 감소	3052502	LM_25_T1_2	1029	스킬 시전 중	["incoming_dmg": 40.8]
[2T] 단단한 위치	적에게 주는 피해 증가	3052503	LM_25_T2_0	1027	적용 시	["outgoing_dmg": 40.0]
	적에게 주는 피해 증가 (피해트 존)	3052504	LM_25_T2_0	1027	피해트 존 공격 적용 시	["outgoing_dmg": 70.0]
	조각 변경 (자치)	3052505	LM_25_T2_1	5000	항상	["skill_type": CHARGE, "max_charge_lv" = 1, "charge_time_per_lv" = 2.5, "rotation_angle = 180"]
[2T] 진화하는 창술	적에게 주는 피해 증가	3052506	LM_25_T2_1	1027	적용 시	["outgoing_dmg": 58.6]
	적에게 주는 피해 증가 (오버치)	3052507	LM_25_T2_1	1027	오버치 공격 적용 시	["outgoing_dmg": 83.0]
	이펙트 색상 변경	3052508	LM_25_T2_2	7001	항상	["vfx_color": "#C9F3CE"]
[2T] 파괴하는 창	공격 폭 감소	3052509	LM_25_T2_2	5501	항상	["effect_area": 50]
	치명타 적용률 증가	3052510	LM_25_T2_2	1024	시전 시	["cri_rate": 100.0]
	치명타 피해량 증가	3052511	LM_25_T2_2	1025	적용 시	["cri_dmg": 60.0]
	이펙트 색상 변경	3052512	LM_25_T3_0	7001	항상	["vfx_color": "#FFDD66"]
[3T] 약점 포착	적에게 주는 피해 증가 (네임드 이상)	3052513	LM_25_T3_0	1027	네임드 등급 이상의 적 적용 시	["outgoing_dmg": 96.0]
[3T] 치명적인 조준	치명타 피해량 증가	3052514	LM_25_T3_1	1025	적용 시	["cri_dmg": 160.0]

p.4/8

3 데이터 테이블




No	칼럼명	자료형	설명
1	스키마	-	기호용 (간단한 설명)
2		int	스킬 테이블의 id
3	category	int	스킬 정보 key (Skill_Info_Table.xlsx의 skill_info_key) '고유의 특징'에 따라 분류되는 스킬 종류 0: 기본 공격(평타) / 1: 이동기 / 2: 기상기 / 3: 아이덴티티 스킬 / 4: 각성기 / 5: 조작성기 / 10: 일반 스킬 / 11: 일반 스킬 분류 1(난무 스킬, 살기 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 지정 설정 여부 (마우스 커서가 스킬 사용 지점을 의미하는 가) FALSE(0) : 마우스 커서 = 스킬 사용 방향 // TRUE(1) : 마우스 커서 = 스킬 사용 지정
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: 증보 / 3: 캐스팅 / 4: 체인 / 5: 돌진 / 6: 자치 / 7: 지정 / 8: 토글
7	superarmor	int	슈퍼 아마 0: 없음 / 1: 경적 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: 조작성 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	305000	LANCEMASTER_00	0	FALSE	0	2	0	0	-	-	FALSE	@	1
기본	305001	LANCEMASTER_00	0	FALSE	0	1	0	0	-	-	FALSE	@	1
이동기	305002	LANCEMASTER_01	1	FALSE	0	1	4	0	-	6	FALSE	-	-
이동기 [집중 스텝]	305003	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->난무]	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 강타]	305051	LANCEMASTER_05	11	FALSE	0	2	0	1	206	6	FALSE	@	1
동진격	305060	LANCEMASTER_06	11	FALSE	0	1	0	1	59	12	FALSE	@	1
동진격 [대화전]	305061	LANCEMASTER_06	11	FALSE	0	2	0	1	305	12	FALSE	@	1
동진격 [내려치기]	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
회전점	305080	LANCEMASTER_08	11	FALSE	0	1	1	1	65	14	FALSE	@	1
회전점 [연속 회전]	305081	LANCEMASTER_08	11	FALSE	0	2	1	1	334	14	FALSE	@	1
일성각	305090	LANCEMASTER_09	11	FALSE	0	1	1	1	59	12	FALSE	@	1
일성각 [중증 감속]	305091	LANCEMASTER_09	11	TRUE	8	7	1	1	305	12	FALSE	@	1
열량주	305100	LANCEMASTER_10	11	FALSE	0	1	1	1	53	10	TRUE	@	1
정용출수	305110	LANCEMASTER_11	11	FALSE	0	1	1	1	80	20	FALSE	@	1
정용출수 [변개 회전]	305111	LANCEMASTER_11	11	FALSE	0	5	1	1	285	20	FALSE	@	1
반열성	305120	LANCEMASTER_12	11	FALSE	0	1	1	1	74	18	FALSE	@	1
반열성 [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
열공점	305140	LANCEMASTER_14	11	FALSE	0	1	0	1	80	20	FALSE	@	0
열공점 [용맹한 행동]	305141	LANCEMASTER_14	11	FALSE	0	5	0	1	285	20	FALSE	@	0
행용열파	305150	LANCEMASTER_15	11	FALSE	0	1	1	1	88	24	FALSE	@	1
행용열파 [추가 배기]	305151	LANCEMASTER_15	11	FALSE	0	2	1	1	318	24	FALSE	@	1
선공점	305160	LANCEMASTER_16	11	FALSE	0	2	0	1	67	15	FALSE	@	1
선공점 [협력 강화]	305161	LANCEMASTER_16	11	FALSE	0	1	0	1	242	15	FALSE	@	1
선공점 [신속 전진]	305162	LANCEMASTER_16	11	FALSE	0	1	0	1	242	15	FALSE	@	1
공의연무	305170	LANCEMASTER_17	11	FALSE	0	2	1	1	70	16	FALSE	@	1
공의연무 [날아 선 일격]	305171	LANCEMASTER_17	11	TRUE	9	7	1	1	361	16	FALSE	@	1
정용진	305180	LANCEMASTER_18	11	FALSE	0	1	0	1	100	30	FALSE	@	0
정용진 [내려치는 장]	305181	LANCEMASTER_18	11	TRUE	10	7	0	1	361	30	FALSE	@	0
스텝스 변경 [난무->집중]	305190	LANCEMASTER_19	3	FALSE	0	1	2	0	-	-	FALSE	-	-
나선점	305200	LANCEMASTER_20	12	FALSE	0	1	0	1	36	5	TRUE	@	1
나선점 [어깨 치기]	305201	LANCEMASTER_20	12	FALSE	0	2	0	1	71	5	TRUE	@	1
사두통격	305210	LANCEMASTER_21	12	FALSE	0	1	0	1	70	16	FALSE	@	1
사두통격 [난폭한 찔르기]	305211	LANCEMASTER_21	12	FALSE	0	5	0	1	251	16	FALSE	@	1
광열파	305220	LANCEMASTER_22	12	FALSE	0	1	1	1	88	24	FALSE	@	1
광열파 [공파성]	305221	LANCEMASTER_22	12	FALSE	0	6	1	1	456	24	FALSE	@	1
유성강전	305230	LANCEMASTER_23	12	FALSE	0	7	1	1	88	24	FALSE	@	1
정용세	305240	LANCEMASTER_24	12	FALSE	0	1	2	1	80	20	FALSE	@	2
적용포	305250	LANCEMASTER_25	12	FALSE	0	5	1	1	88	24	FALSE	@	1
적용포 [진화하는 장술]	305251	LANCEMASTER_25	12	FALSE	0	6	1	1	318	24	FALSE	@	1
연가장식: 은하유성탄	305260	LANCEMASTER_26	4	TRUE	20	7	4	0	-	300	FALSE	@	0
연가장식: 적용열공점	305270	LANCEMASTER_27	4	FALSE	0	5	4	0	-	300	FALSE	@	0
행용난무	305280	LANCEMASTER_28	11	FALSE	0	1	1	1	695	50	FALSE	@	1
적용열성	305290	LANCEMASTER_29	12	FALSE	0	1	1	1	734	55	FALSE	@	1
연가장식: 은하비점성	305300	LANCEMASTER_30	5	TRUE	30	1	4	20	10000	300	FALSE	@	0
연가장식: 마룡활일격	305310	LANCEMASTER_31	5	FALSE	0	1	4	20	10000	300	FALSE	@	0
연가비기	305320	LANCEMASTER_32	11	FALSE	0	1	2	0	-	22	FALSE	@	1
연가심공	305330	LANCEMASTER_33	3	FALSE	0	1	2	10	100	-	FALSE	-	-
:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:
브레이커 기본 공격	313000	BREAKER_00	0	FALSE	0	2	0	0	-	-	FALSE	@	0
이동기	313010	BREAKER_01	1	FALSE	0	1	4	0	-	6	FALSE	-	-
수라 상태 이동기	313020	BREAKER_02	1	FALSE	0	1	4	0	-	6	FALSE	-	-
기상기	313030	BREAKER_03	2	FALSE	0	1	4	0	-	30	FALSE	-	-
광열의 진격	313040	BREAKER_04	11	FALSE	0	1	1	11	10	8	FALSE	@	2
연쇄 돌풍	313050	BREAKER_05	11	FALSE	0	2	0	11	10	8	FALSE	@	2
연쇄 돌풍 [휘몰아치기]	313051	BREAKER_05	11	FALSE	0	1	0	11	10	8	FALSE	@	2
비뢰격	313060	BREAKER_06	11	FALSE	0	1	0	11	15	8	TRUE	@	2
유성낙하	313070	BREAKER_07	11	TRUE	10	7	1	11	25	14	FALSE	@	2
즉결타	313080	BREAKER_08	11	FALSE	0	1	0	11	10	18	FALSE	@	2
연속진격	313090	BREAKER_09	11	FALSE	0	2	1	11	15	14	FALSE	@	2
연속진격 [연속 동작]	313091	BREAKER_09	11	FALSE	0	1	1	11	15	14	FALSE	@	2

1 NCS 국비 교육에서 진행한 프로젝트


팀 프로젝트 (전투 시스템, 스킬 등 전투 기획 위주로 프로젝트에 참여)



- 6인팀
- 세미 오픈 월드, 로그 라이트
- 주요 역할: 프로토타입 제작 및 개발 제안서 작성



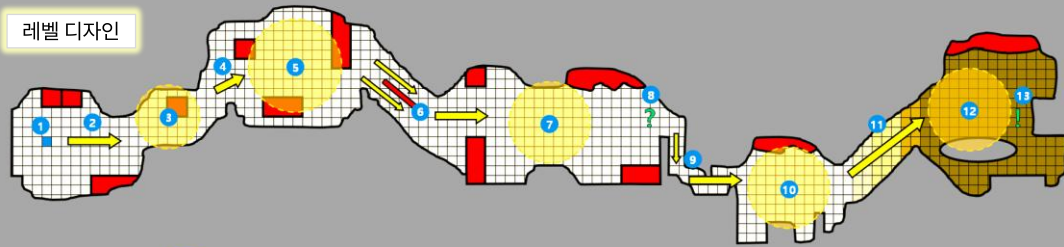
- 5인팀
- 캐릭터 수집형 RPG
- 주요 역할: 전투 시스템 기획



- 3인팀
- RPG, 액션 어드벤처
- 주요 역할: 팀장, GDD 작성, 스킬 기획

개별 평가 (레벨 디자인, 데이터 테이블, 씬플로우 등)


레벨 디자인



→ 이동 ● 전투 ? 퀘스트 시작 위치 ! 퀘스트 완료 위치

index	group	name	grade	level	max_level	max_noel_grade	max_hp	hp_regen	atk
1	데이터 테이블	00000	3	1	45	4	9000	50	500
1		00000	4	1	45	5	9500	70	550
1000002		100001	4	1	50	5	8700	60	700
100003		100003	2	1	40	3	8600	64	480
100004		100003	3	1	40	4	8900	72	500
100005		100003	4	1	40	5	9200	80	520
100006		100006	2	1	40	3	9000	90	500
100007		100006	3	1	40	4	9500	95	510
100008		100003	4	1	40	5	10000	100	520

씬 플로우



2 대학교에서 진행한 프로젝트

팀 프로젝트 (프로그래머의 역할로 팀 프로젝트 참여)



- 3인팀 (졸업 작품)
- DirectX 12, IOCP로 MMORPG 개발
- 역할: 클라이언트 프로그래머 (오브젝트 인스턴싱 등)



- 3인팀
- 투사체를 피하는 게임에 서버-클라이언트 연결
- 역할: 클라이언트 프로그래머 (서버로 데이터 전송 등)



- 2인팀
- 공공 데이터 포털의 API와 python으로 애플리케이션 개발
- 주요 역할: UI 설계, 텔레그램 연동 등

개인 프로젝트 (Unreal Engine4, Unity)

Unity



하이퍼 캐주얼 게임 개발
(C# 스크립팅, 프리팹 인스턴싱 등)

Unreal Engine 4



TPS 게임 개발
(애니메이션 블렌딩, 적 AI 구현 등)

End Of Document

저의 포트폴리오 문서들은 아래의 링크를 통해 자세하게 확인하실 수 있습니다.



웹 사이트