

캐릭터 별 다양한 전투를 즐기던 유저에서, 캐릭터 마다 특색 있는 전투를 설계하는 기획자로.

안녕하세요! 전투기획자를 꿈꾸는 홍진선입니다.

저는 캐릭터 컨셉에 어울리는 스킬과 액션을 상상하는 것에 재미를 느낍니다. 이제는 상상에서 그치지 않고 저의 색깔이 담긴 캐릭터를 세상에 탄생시키려고 합니다.

얼굴

이름 : 홍진선

전공 : 한국공학대학교 게임공학과

생년월일 : 1996.09.13

경력 : 신입













거주지 : 경기도 광명시

병역사항 : 군필 (육군 만기전역 / 2019.06 ~ 2021.01)

연락처 : 010-2052-2419

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		 PowerPoint  Word	 Excel		
프로그래밍 언어		 C/C++	 C#  Python	 DirectX 12	 Lua Script
게임엔진			 Unity  Unreal Engine 4		
기타				 git	 MySQL

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
(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)

프리جت버드 (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)

전투를 분석하다: 역기획과 데이터 테이블

1 '창술사' 전투 시스템 역기획 샘플

기획 의도 및 컨셉

기획 의도

- ### 1. 무도가 클래스 중에서 유일하게 날뿔이를 무기로 사용하는 클래스

베거나 찌르는 등 날카로운 무기의 사용으로 얻을 수 있는 타격감은 주먹으로 때리거나 기를 방출하며 얻는 타격감과 다른 매력があります。 따라서, 창술사는 날붙이의 타격감을 줄 수 있는 클래스로 기존의 무도가와는 다른 재미를 선사합니다。

- ## 2. 사실적인 동작을 바탕으로 무술 액션의 멋을 살리는 클래스

무술 액션은 인간의 신체로 행할 수 있는 동작이어야 하며, 힘을 이끌

- ### 3. 다양한 상황에서 유연한 대처가 가능한 육각형 클래스

스킬의 구성, 아이덴티티 등으로 빠르고 유연한 대처가 가능하면서도
창술사는 유틸 능력과 딜링 능력을 모두 행하고 싶은 유저들에게 최고

클래스 컨셉

창을 다양하게 활용하며 전장을 꿰뚫는 무도가



듀얼 스탠스

기획의도

- ✓ 상황 대처 능력 향상

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

- ✓ 창의 구조에 기반한 시스템

긴 자루와 날을 지닌 창은 공격 방식(찌르기, 베기 등)에 따라 준비 동작과 무게 중심의 변화가 큰 무기입니다.

이러한 구조적 특성을 바탕으로, 창술사의 전투를 베기 중심과 찌르기 중심으로 분리하여 창이라는 무기에 대한 몰입감을 증가시킵니다.

창술사의 아이덴티티는 두 개의 스탠스를 자유롭게 변경할 수 있는 듀얼

- **난무 스탠스**: 넓고 긴 창(Glaive)으로 주변에 위치한 적들을 쓸어
- **집중 스탠스**: 날카로운 창(Spear)으로 순간 높은 피해를 줄 수 있

스탯스	무기의 외형
난무 스탯스	 <p>[Glaive, 연월도 형태의 창]</p>
집중 스탯스	 <p>[Spear 형태의 창]</p>

깨달음 효과 구성

기획의도

- ✓ 스탠스 별 특징을 강조하며 상반된 전투 경험 제공

난무 스탠스 중심 vs 집중 스탠스 중심 / 스탠스 변경 불가 vs 스탠스 변경 권장 / 연속적으로 꾸준한 피해 vs 순간적으로 강력한 피해 등등.
스탠스별 특징을 강조하고 전투 스타일을 명확하게 구분하여 하나의 클래스 내에서 상반된 전투 경험을 제공합니다.

! 본 문서에서는 아크페시브 깨달음 효과의 연계형 효과를 통틀어서 'OO 라인'이라고 명명합니다.

예를 들어 1티어 깨달음 효과인 '절정 I' 과 절정의 연계형 효과 '절정 II' & '절정 III' & '연가심공'을 모두 포함한 구성을 '절정 라인'으로 명명하고 절정 라인의 깨달음 효과를 습득한 창술사를 '절정 창술사'라고 표현합니다.

! 본 문서에서는 연계되지 않고 독립적으로 습득할 수 있는 효과를 '비연계형 효과'라고 명명합니다.

▶ 창술사의 깨달음 아크 패시브는 '절제' 라인 & '절정' 라인의 연계형 효과와 이를 보조하는 비연계형 효과로 구성되어 있습니다.



전투를 분석하다: 역기획과 데이터 테이블

2 '창술사' 스킬 역기획 샘플 - 적룡포

집중 스킬
적룡포

기획 의도	창에 에너지를 담아 강하게 찔러 용 형상의 에너지를 방출하는 스킬 // 주력 딜링 스킬	아이콘	
스킬 설명	홀딩 스킬이며 자세를 잡고 정상을 한 곳으로 집중한 뒤 전방 12m, 90도 내에 조준하여 창을 찔러 적에게 {dmg_1}의 피해를 준다. 퍼펙트 존에 맞춰 키 입력을 하면 16m 거리까지 발사되며 적에게 {dmg_2}의 피해를 주며 날려버린다.		

[스킬 데이터] (Skill Table)

스킬 정보 키	LANCEMASTER_25	스킬 ID	305250
시전 가능 거리	0.0m (제자리 시간)	스킬 타입	홀딩
슈퍼 아머	경직 면역	스킬 최대 레벨	Lv. 14
재사용 대기 시간	24초	카운터	FALSE
무회화	중 (41)	부위 파괴	-

캐릭터

공격 범위

퍼펙트 존 성공 시 추가 공격 범위

적룡포 역기획 <개요>

모션 및 이펙트

시전 준비

★ Key Point : 조준하듯 뿜은 원순

[모션 1-1] 오른쪽을 뒤로 빼며 몸을 반대로 돌리고, 목표를 조준하듯 원순을 앞으로 뻗습니다.
(오른발을 뒤로 빼며 몸의 방향을 반대로)

홀딩

★ 용 형상의 에너지 축적

[모션 2] 원순을 앞으로 뿜은 상태로 에너지를 모읍니다.
[이펙트 1-1] 회전 가능 반경과 공격 방향을 표시합니다.
[이펙트 1-2]

공격

★ 용 형상의 에너지 방출

[모션 3] 창을 강하게 찌릅니다.
[이펙트 2] 용 형상의 에너지가 방출됩니다.

마무리

★ 잔여 이펙트(지연 군열)

자연스럽게 전투 IDLE로 전환합니다.

스킬 연출

[총 연출 예상 시간] 약 3초 (90 frame) / [모션 시간] 약 2초 (60 frame) * 초당 30프레임 기준

스킬의 효과 목록 [Skill-Effect Table]

//comment	ID (PK)	스킬 ID (FK)	효과 ID (FK)	발동 조건 (트리거)	트리거 태그	영역 유형	영역 값	효과 매개 변수 값
공격 {dmg_1}	3052500	305250	1000	적중 시	atk_1	RECTANGLE	{ "width": 4.0, "height": 12.0 }	{ "base_dmg": 577, "hit_cnt": 1, "stagger": 41 }
퍼펙트 존 공격 {dmg_2}	3052501	305250	1000	적중 시	perfect_zone	RECTANGLE	{ "width": 4.0, "height": 16.0 }	{ "base_dmg": 1153, "hit_cnt": 1, "stagger": 41 }
공격 {dmg_1}	3052510	305251	1000	적중 시	atk_1	RECTANGLE	{ "width": 4.0, "height": 12.0 }	{ "base_dmg": 577, "hit_cnt": 1, "stagger": 41 }
오버차지 공격 {dmg_2}	3052511	305251	1000	적중 시	overcharge	RECTANGLE	{ "width": 4.0, "height": 16.0 }	{ "base_dmg": 1153, "hit_cnt": 1, "stagger": 41 }

트라이포드 효과 목록 [Tripod-Effect Table]

//트라이포드	//효과 요약	ID (PK)	트라이포드 정보 키 (FK)	효과 ID (FK)	조건	
[1T] 반응 속도	홀딩(차지) 속도 증가	3052500	LM_25_T1_0		스킬 시전 시	{ "cast_spd_increase": 30.0 }
[1T] 화력 조절	게이지 회복량 증가	3052501	LM_25_T1_1		적중 시	{ "identity_gauge_recover": 45.0 }
[1T] 단단한 갑옷	시전 중 받는 피해 감소	3052502	LM_25_T1_2		스킬 시전 중	{ "receive_dmg_reduce": 40.8 }
[2T] 단호한 의지	적에게 주는 피해 증가	3052503	LM_25_T2_0		적중 시	
	적에게 주는 피해 증가 (퍼펙트 존)	3052504	LM_25_T2_0		퍼펙트 존 공격 적중 시	
	조작 변경 (차지)	3052505	LM_25_T2_1		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		적중 시	
	적에게 주는 피해 증가 (오버차지)	3052507	LM_25_T2_1		오버차지 공격 적중 시	
	이펙트 색상 변경	3052508	LM_25_T2_2		항상	
[2T] 파괴하는 창	공격 폭 감소	3052509	LM_25_T2_2		항상	{ "hit_area_decrease": 0.5 }
	치명타 적용률 증가	3052510	LM_25_T2_2		시전 시	
	치명타 피해량 증가	3052511	LM_25_T2_2		적중 시	
[3T] 약점 포착	적에게 주는 피해 증가 (네임드 이상)	3052512	LM_25_T3_0		네임드 등급 이상의 적 적중 시	
[3T] 지명적인 조준	치명타 피해량 증가	3052513	LM_25_T3_1		적중 시	

<모션 및 이펙트>

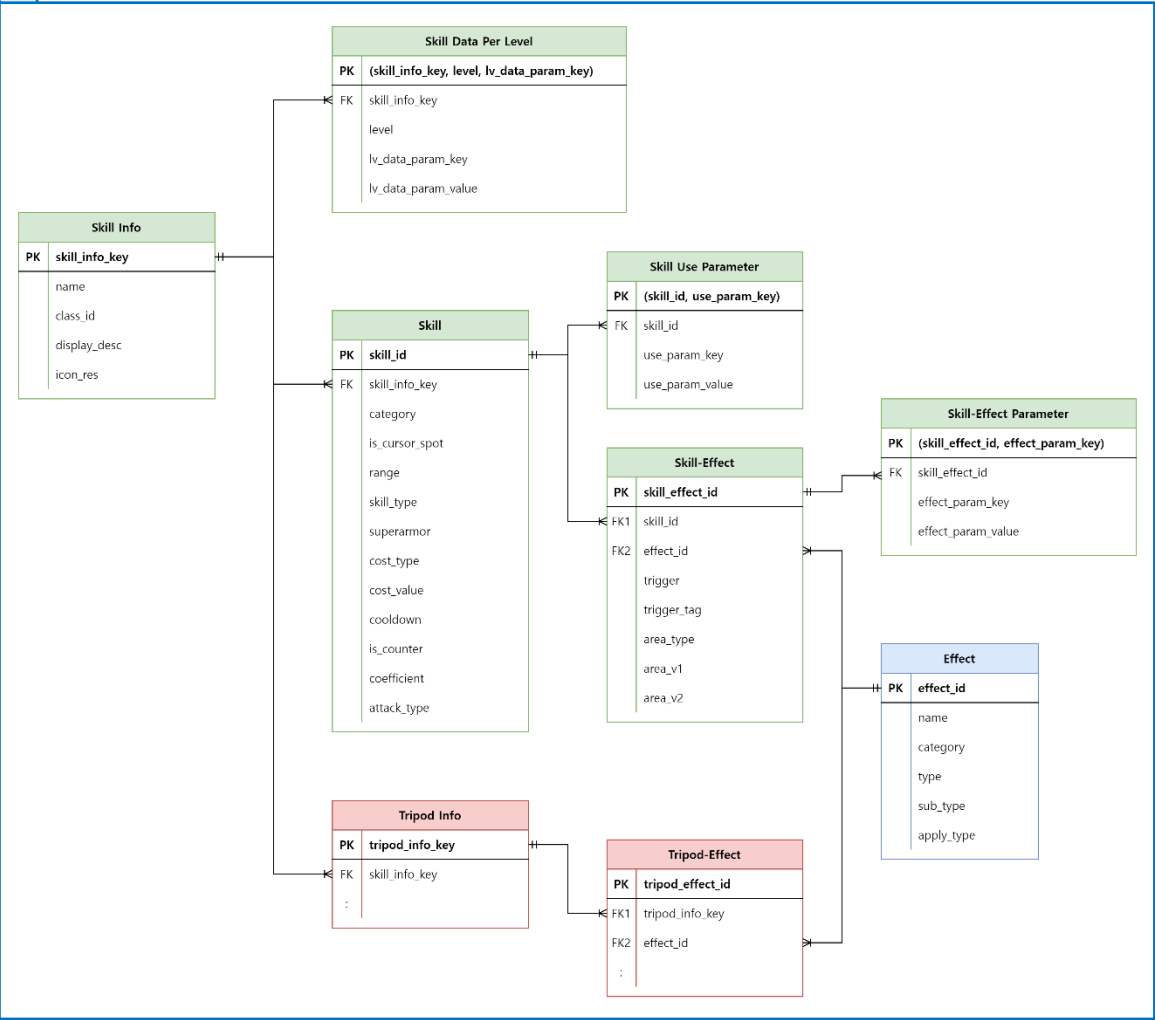
1. 에너지 모으는 동안 천천히 카메라를 줄여옴 (최대 1.0초)

2.

<연출 타임라인>

<스킬 효과 & 트라이포드 효과 데이터 목록>

1 ERD 다이어그램



2 스키마

No	칼럼명	자료형	설명
-	comment	-	기획용 (간단한 설명)
1	id	int	스킬 테이블의 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(명타) / 1: 이동기 / 2: 기상기 / 3: 아이덴티티 스킬 / 4: 각성기 / 5: 초각성기 / 10: 일반 스킬 / 11: 일반 스킬 분류 1(난무 스킬, 살귀 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: 차지 / 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

3 데이터 테이블

comment	id	skill_info_key	category	cursor_spot	range	skill_type	superarmor	cost_type	cost_value	cooldown	is_counter	coefficient	attack_type
기본 공격 [난무 스텐스]	305000	LANCEMASTER_00	0	FALSE	0	2	0	0	-	-	FALSE	@	1
기본 공격 [집중 스텐스]	305001	LANCEMASTER_00	0	FALSE	0	1	0	0	-	-	FALSE	@	1
이동기 [난무 스텐스]	305010	LANCEMASTER_01	1	FALSE	0	1	4	0	-	6	FALSE	-	-
이동기 [집중 스텐스]	305020	LANCEMASTER_02	1	FALSE	0	1	4	0	-	6	FALSE	-	-
기상기	305030	LANCEMASTER_03	2	FALSE	0	1	4	0	-	30	FALSE	-	-
스텐스 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
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 [내려차기]	305062	LANCEMASTER_06	11	FALSE	0	1	0	1	305	12	FALSE	@	1
멸공검	305070	LANCEMASTER_07	11	FALSE	0	1	0	1	53	10	FALSE	@	1
멸공검 [단국회전]	305071	LANCEMASTER_07	11	FALSE	0	4	0	1	276	10	FALSE	@	1
회산장	305080	LANCEMASTER_08	11	FALSE	0	1	1	1	65	14	FALSE	@	1
회산장 [연속 회전]	305081	LANCEMASTER_08	11	FALSE	0	2	1	1	334	14	FALSE	@	1
알성검	305090	LANCEMASTER_09	11	FALSE	0	1	1	1	59	12	FALSE	@	1
알성검 [공중 강습]	305091	LANCEMASTER_09	11	TRUE	8	7	1	1	305	12	FALSE	@	1
절망주	305100	LANCEMASTER_10	11	FALSE	0	1	1	1	53	10	TRUE	@	1
정용홀수	305110	LANCEMASTER_11	11	FALSE	0	1	1	1	80	20	FALSE	@	1
정용홀수 [번개 회전]	305111	LANCEMASTER_11	11	FALSE	0	5	1	1	285	20	FALSE	@	1
반월검	305120	LANCEMASTER_12	11	FALSE	0	1	1	1	74	18	FALSE	@	1
반월검 [돌격 베기]	305121	LANCEMASTER_12	11	FALSE	0	5	1	1	386	18	FALSE	@	1
연환검	305130	LANCEMASTER_13	11	FALSE	0	1	0	1	53	10	FALSE	@	1
직포창	305140	LANCEMASTER_14	11	FALSE	0	1	0	1	80	20	FALSE	@	1

전투를 설계하다: 신규 캐릭터

1 로스트아크 신규 클래스 '화령사(Ember Spirit)'의 전투 시스템과 스킬

개요 (1) 기획의 배경

신규 클래스 - 원형사

도화기 [불]

불의 분리기 형성

[개발용 노트(작업자만)]
연계

꽃이 피어나는 이펙트

가상술사 [여름]

여름의 분리기 형성

여름의 날씨와 관련 있는 스킬들

시원한 이펙트

스텝을 리스트는 자연과 소통하는 개념의 클래스입니다. "도화기"는 불을, "가상술사"는 여름을 정물롭게 하는 분위기를 가지고 있습니다.

이캐페시브 (1) 개발용

신규 클래스 - 원형사

◆ 개발용 노트 별 특장 및 전투 스타일

야생의 영수

'화염의 영수'를 활성화하면 타는사는
[활성 스킬]을 위주로 사용한다.
자유로운 포지션을 바탕으로 한 방향성 공격을 한다.
공격을 보조하는 연방을 소환하여 함께 싸운다.

영방 길바

'냉면 광대'를 활성화하면 타는사는
[강력 스킬]을 위주로 사용한다.
스킬 효과를 적극적으로 이용하여 적에게 공격을 한다.
전체적인 연방의 힘을 사용한다.

스킬 (1) 1차 각성기(초각성기)

화염과 함께 불

신규 클래스 - 원형사

1 제물을 불에 올린 후 주변의 기운을 흡수한다.

1-1

모든 제물을 불로 올리고 흡수한다.
이펙트 1제물 1제물마다 흡수되는 양이 다르다.

1-2

[스킬링이 완료되면 이펙트는 사라진다.]

모든 고개를 숙이고 제물이 사라지는 것을 보인다.
이펙트 주변의 불꽃들이 제물로 흡수된다.

2 제물을 바닥에 내린 후 주변으로 불꽃을 퍼뜨려 피해를 준다.

2-1

모든 제물은 바닥에 놓아 피해량 감소 효과가 나타나게 한다.
이펙트 5제물당 불꽃이 퍼져나간다.

2-2

[타는당한 대상은 이펙트가 사라진다.]

모든 [타는당한 대상]이 타는 것은 없다.
모든 타는당한 대상은 타는 상태에 따라 타는 시간과 타는 강도가 달라진다.
모든 타는당한 대상은 타는 상태에 따라 타는 시간과 타는 강도가 달라진다.

3 제물을 갖고 돌아온다.

3-1

모든 모든제물은 스캔에 의해 흡수된다. 이후 다시 IC로 전환된다.
이펙트 불꽃들이 제물로 전환된 후에 다시 불꽃들이 된다.

3-2

[타는당한 대상 이펙트]

모든 x
모든 타는당한 대상은 타는 상태에 따라 타는 시간과 타는 강도가 달라진다.

2 창작 게임 캐릭터 '검객'의 스킬

전투의 방향성








	의도 설명
전투의 방향	캐릭터의 전셋은 검술의 교수관 통령 무사이다. '동작은 여유롭지만, 적이 반응하기 힘든 첩자의 손길에 공격한다'는 느낌을 주게 위해 제압(느리짐, 멈춤)하는 전투를 한다.
스킬 구성	마찬가지로 검술 교수관의 느낌을 주게 위해 스킬마다 다른 검술로 구성한다.
궁극기 (심검 - 심죽살)	의지만으로 적을 공격하는 '심검'을 사용하며 궁극의 검술이라는 느낌을 준다.
스킬 1 (침검 - 찌르기)	적들 공격 범위 안에 두기 위해, 찌르기를 주로 사용하는 검술인 '침검'을 사용하며 적에게 다가간다.
스킬 2 (래검 - 순환)	반쯤을 만드는 검술인 '래검'을 사용하며 적을 돌아돌린다.
스킬 3 (환검 - 환영돌진)	변화무쌍한 검술인 '환검'을 사용하며 환영을 소환하고 함께 돌진하여 적의 허를 찌른다.

스킬 설명(궁극기, 일반공격)

스킬	스킬 이름	설명 및 효과	공격 범위	타겟팅	스킬 유형
공격기	심검 - 심죽삼	적을 십자 형태로 배어 2회 공격하여 각각 N의 피해를 입힌다. 추가로 화면이 깨질 때 N의 피해를 한 번 더 입힌다. 공격에 적중 당한 적은 다른 상태가 된다.	 <p>● 스킬의 공격 범위 ○ 사정거리 7.5m</p>	적 대상 지정	즉발형
일반 공격	-	세 번의 공격을 하여 각각 N, N, N의 피해를 입힌다. 연계형 공격으로, 공격 후 2초 내에 공격을 해야 다음 단계 공격이 나간다. 스킬 사용 및 이동 등으로 일반 공격이 취소되었다면 첫 번째 공격부터 다시 시작한다.	 <p>1m 0.85m 1m 1.2m 1m 0.5m</p> <p>1타 : 시전 공격 2타 : 수확 공격 3타 : 수확 공격</p> <p>● 캐릭터 ● 공격 범위</p>	-	연계형

검객 궁극기 스킬 모션, 이펙트

#납도술 #여유로운 동작

<p>오션 1 본의 자살을 취한 후 전한히 눈을 잃는다</p>  <p>눈을 감으면서 몸이 살짝 두렁지고 신체 내부와 주변의 에너지가 형성된다.</p>	<p>오션 2 칼을 날린다.</p>  <p>칼을 칼집에 넣는 동안 형성된 에너지들을 흡수하고, 갑자기 끝나면 감은 에너지들을 방출하여 화면에 아슬아슬하다.</p>	<p>오션 3 눈 빛을 적을 형상을 삼키고 그려 공격한다.</p>  <p>(적 대상은 움직이지 않는 연출이 필요) 적</p>
<p>주가 이벤트</p> <p>형상을 손서 신체 내부 > 주변(각각은 곳까지)</p> <p>(신체 내부 개시)</p> 	<p>주가 이벤트</p> <p>(에너지 흡수 개시) (에너지 방출 개시)</p>  <p>(에너지 흡수 중지 < 에너지 > 개시된 여진)</p> 	<p>주가 이벤트</p> <p>(원인 개시 효과 개시)</p> <p>심자 공격에서 > 수방 > 수적.</p>  <p>심자 공격 후 화면에 금이 가는 효과가 생기고 화면이 재전다. (이후 적의 전진 진행 속도 100% 진행)</p>

개인 작업물




데이터 테이블

로스트아크의 스킬 관련 데이터 테이블

데이터 테이블

역기획



창술사


로스트아크 '창술사'의 역기획서

캐릭터

역기획

전투 시스템

스킬




화령사 (Ember Spirit)

로스트아크 신규 클래스 기획

캐릭터

전투 시스템

스킬




검객

창작 게임의 캐릭터 기획

캐릭터

스킬



탈론


리그 오브 레전드 '탈론' 리메이크 기획

캐릭터

리메이크

스킬

팀 프로젝트



Baren: The Prophet (창작 게임)

잃어버린 기억과 힘을 되찾기 위한 '바렌'의 여정


로그라이트

세미 오픈 월드

다크 판타지

6인팀 (주요 업무: **프로토타입 제작**)

24.06.03 ~ 24.06.17 (14일)



NoA (창작 게임)


전투 병기 'NoA'들과 함께 세상을 구원하라.

핵 앤 슬래시

캐릭터 수집형

5인팀 (주요 업무: **전투 시스템 기획**)

24.04.02 ~ 24.04.16 (14일)



Esteria (창작 게임)

어둠에 잠식된 이세계 '에스테리아'를 정화하라.

오픈 월드

액션 어드벤처

3인팀/팀장 (주요 업무: **GDD 작성, 스킬 기획**)

24.03.11 ~ 24.03.25 (14일)

대학교 프로젝트 요약

대학교때