# **PORTFOLIO**

전투 기획 / 홍진선

## 1. 전투를 분석하다: 역기획과 데이터 테이블

- 1) 로스트아크 창술사 전투 시스템 역기획
- 2) 창술사 스킬 역기획
- 3) 스킬 관련 데이터 테이블

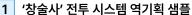
## 2. 전투를 설계하다: 신규 캐릭터

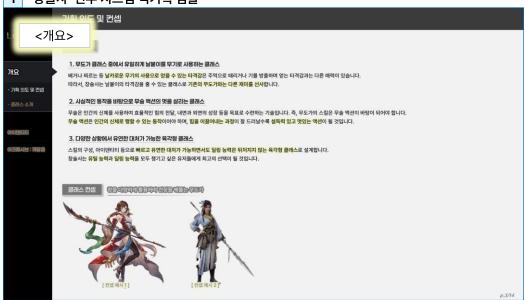
- 1) 로스트아크 신규 클래스 '화령사'
- 2) 창작 게임의 캐릭터 '검객'

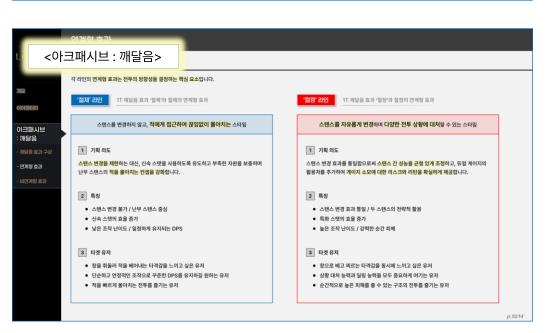
## 3. **전투를 <mark>구현</mark>하다**: 협업 및 개발 경험

- 1) NCS 국비 교육에서 진행한 팀 프로젝트
- 2) 대학교를 다니며 프로그래머로 참여한 프로젝트

## 1. 전투를 분석하다: 역기획과 데이터 테이블



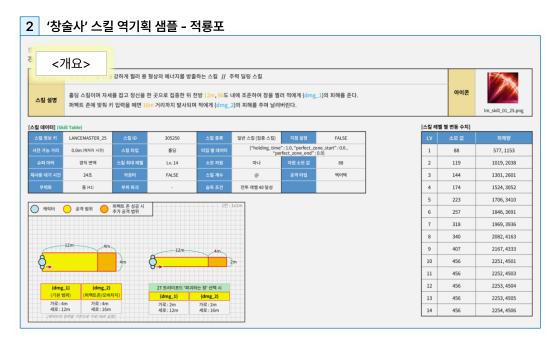


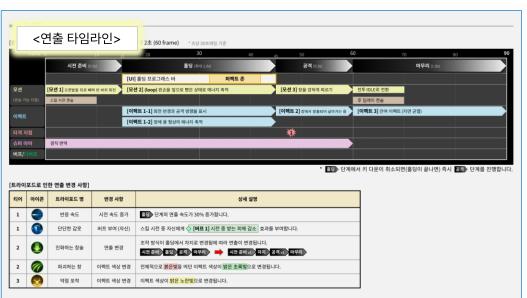


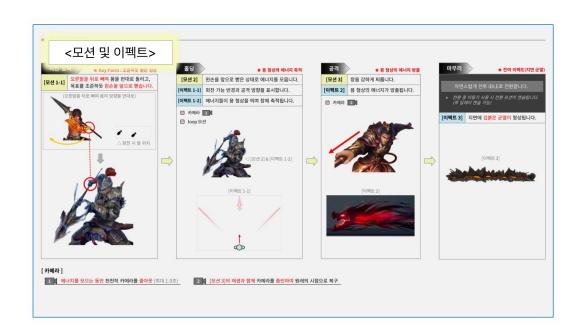


#### 1. 전투를 분석하다: 역기획과 데이터 테이블





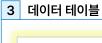


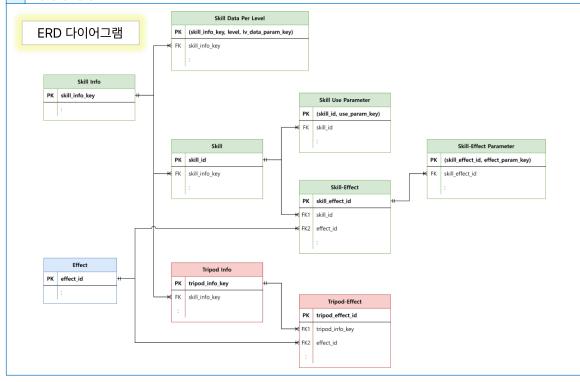




## 1. 전투를 **분석하다**: 역기획과 데이터 테이블







No	칼럼명	자료형	설명								
- 1			기획용 (간단한 설명)								
	스키마	int	스킬 테이블의 id								
1 2	—· · · ·	string 스킬 정보 key (Skill_Info_Table.xlsx 의 skill_info_key)									
			'고유의 특징'에 따라 분류되는 스킬 종류								
3	category	int	0: 기본 공격(평타) / 1: 이동기 / 2: 기상기 / 3: 아이덴티타 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	<b>마우스 지점 설정 여부</b> (마우스 커서가 스킬 사용 지점을 의미하는 가)								
4			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: 홈딩 / 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								
	cost_type		스킬 사용에 필요한 자원 유형								
8		int	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+아이멘티티 게이지 1 / 111: 마나+아이멘티티 게이지 2 / 112: 마나+아이멘티티 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
		EMASTER_00	0	FALSE	0	2	0	0	-	-	FALSE	@	1
집이터 테	이블	EMASTER_00	0	FALSE	0	1	0	0	-	-	FALSE	@	1
-11 -11 -11	~12	EMASTER_01	1	FALSE	0	1	4	0	-	6	FALSE	-	-
5기 [십중 스탠스]	305020	LANCEMASTER_02	1	FALSE	0	1	4	0	-	6	FALSE	-	-
남기	305030	LANCEMASTER_03	2	FALSE	0	1	4	0	-	30	FALSE	-	-
밴스 변경 [집중->난무]	305040	LANCEMASTER_04	3	FALSE	0	1	2	0	-	-	FALSE	-	-
	305050	LANCEMASTER_05	11	FALSE	0	1	0	1	39	6	FALSE	@	1
면격 [속성 강타]	305051	LANCEMASTER_05	11	FALSE	0	2	0	1	206	6	FALSE	@	1
 민격	305060	LANCEMASTER_06	11	FALSE	0	1	0	1	59	12	FALSE	@	1
- · 인격 [대회전]	305061	LANCEMASTER 06	11	FALSE	0	2	0	1	305	12	FALSE	@	1
[ 내려고] 진격 [내려치기]	305062	LANCEMASTER_06	11	FALSE	0	1	0	1	305	12	FALSE	@	1
로 기(데다() () 로참	305070	LANCEMASTER_07	11	FALSE	0	1	0	1	53	10	FALSE	@	1
공합 [단극회전]	305070	LANCEMASTER 07	11	FALSE	0	4	0	1	276	10	FALSE	@	1
on [cㄱ되면] 선창	305080	LANCEMASTER 08	11	FALSE	0	1	1	1	65	14	FALSE	@	1
					-							_	
선창 [연속 회전]	305081	LANCEMASTER_08	11	FALSE	0	2	1	1	334	14	FALSE	@	1
념각 	305090	LANCEMASTER_09	11	FALSE	0	1	1	1	59	12	FALSE	@	1
섬각 [공중 강습]	305091	LANCEMASTER_09	11	TRUE	8	7	1	1	305	12	FALSE	@	1
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	305100	LANCEMASTER_10	11	FALSE	0	1	1	1	53	10	TRUE	@	1
를 출수 	305110	LANCEMASTER_11	11	FALSE	0	1	1	1	80	20	FALSE	@	1
룡출수 [번개 회전]	305111	LANCEMASTER_11	11	FALSE	0	5	1	1	285	20	FALSE	@	1
걸섬	305120	LANCEMASTER_12	11	FALSE	0	1	1	1	74	18	FALSE	@	1
열섬 [돌격 베기]	305121	LANCEMASTER_12	11	FALSE	0	5	1	1	386	18	FALSE	@	1
반섬	305130	LANCEMASTER_13	11	FALSE	0	1	0	1	53	10	FALSE	@	1
등참	305140	LANCEMASTER_14	11	FALSE	0	1	0	1	80	20	FALSE	@	0
중참 [용맹한 행동]	305141	LANCEMASTER_14	11	FALSE	0	5	0	1	285	20	FALSE	@	0
통열파	305150	LANCEMASTER_15	11	FALSE	0	1	1	1	88	24	FALSE	@	1
증열파 [추가 베기]	305151	LANCEMASTER 15	11	FALSE	0	2	1	1	318	24	FALSE	@	1
	305160	LANCEMASTER_16	11	FALSE	0	2	0	1	67	15	FALSE	@	1
중참혼 [협력 강화]	305161	LANCEMASTER 16	11	FALSE	0	1	0	1	242	15	FALSE	@	1
중참혼 [신속 전진]	305162	LANCEMASTER_16	11	FALSE	0	1	0	1	242	15	FALSE	@	1
의연무	305170	LANCEMASTER 17	11	FALSE	0	2	1	1	70	16	FALSE	@	1
					9		1					_	1
의연무 [날이 선 일격]	305171	LANCEMASTER_17	11	TRUE	0	7		1	361	16	FALSE	@	
통진	305180	LANCEMASTER_18	11	FALSE	-	7	0	1	100	30	FALSE	@	0
통진 [내려치는 창]	305181	LANCEMASTER_18	11	TRUE	10		0	1	361	30	FALSE	@	0
텐스 변경 [난무->집중]	305190	LANCEMASTER_19	3	FALSE	0	1	2	0	-	-	FALSE	-	-
선창	305200	LANCEMASTER_20	12	FALSE	0	1	0	1	36	5	TRUE	@	1
선창 [어깨 치기]	305201	LANCEMASTER_20	12	FALSE	0	2	0	1	71	5	TRUE	@	1
F 룡 격	305210	LANCEMASTER_21	12	FALSE	0	1	0	1	70	16	FALSE	@	1
두룡격 [난폭한 찌르기]	305211	LANCEMASTER_21	12	FALSE	0	5	0	1	251	16	FALSE	@	1
결파	305220	LANCEMASTER_22	12	FALSE	0	1	1	1	88	24	FALSE	@	1
결파 [공파섬]	305221	LANCEMASTER_22	12	FALSE	0	6	1	1	456	24	FALSE	@	1
성강천	305230	LANCEMASTER_23	12	FALSE	0	7	1	1	88	24	FALSE	@	1
를세	305240	LANCEMASTER_24	12	FALSE	0	1	2	1	80	20	FALSE	@	2
 통포	305250	LANCEMASTER 25	12	FALSE	0	5	1	1	88	24	FALSE	@	1
- 롣포 [진화하는 창술]	305251	LANCEMASTER_25	12	FALSE	0	6	1	1	318	24	FALSE	@	1
가창식: 은하유성탄	305260	LANCEMASTER_26	4	TRUE	20	7	4	0	- 10	300	FALSE	@	0
가장식: 적룡질풍격	305270	LANCEMASTER_27	4	FALSE	0	5	4	0		300	FALSE	0	0
16 기· 기중 2 6 기 동난무	305280	LANCEMASTER_28	11	FALSE	0	1	1	1	695	500	FALSE	@	1
B 필살	305280	LANCEMASTER_28		FALSE	0	1	1	1	734	55	FALSE	@	1
* = = = 가창식: 은하비섬창			12 5					20	10000	300		_	0
	305300	LANCEMASTER_30		TRUE	30	1	4				FALSE	@	
가창식: 마룡합일격	305310	LANCEMASTER_31	5	FALSE	0	1	4	20	10000	300	FALSE	@	0
가비기	305320	LANCEMASTER_32	11	FALSE	0	1	2	0	-	22	FALSE	@	1
가심공	305330	LANCEMASTER_33	3	FALSE	0	1	2	10	100	-	FALSE	-	-
:													
베이커 기본 공격	313000	BREAKER_00	0	FALSE	0	2	0	0	-	-	FALSE	@	0
통기	313010	BREAKER_01	1	FALSE	0	1	4	0	-	6	FALSE	-	-
라 상태 이동기	313020	BREAKER_02	1	FALSE	0	1	4	0	-	6	FALSE	-	-
날기	313030	BREAKER_03	2	FALSE	0	1	4	0	-	30	FALSE	-	-
- 왕의 진격	313040	BREAKER_04	11	FALSE	0	1	1	11	10	8	FALSE	@	2
를 돌풍	313050	BREAKER 05	11	FALSE	0	2	0	11	10	8	FALSE	@	2
개 트 0 네 돌풍 [휘몰아치기]	313051	BREAKER_05	11	FALSE	0	1	0	11	10	8	FALSE	@	2
대 28 [#2-1·4·1] 리격	313060	BREAKER_06	11	FALSE	0	1	0	11	15	8	TRUE	@	2
<del> </del>	313070	BREAKER_07	11	TRUE	10	7	1	11	25	14	FALSE	@	2
네나하		DUCAVED_01	111			/							
성낙하 MEL		DDEAKED OO	4.4	EALCE									
성낙하 열타 <b>속</b> 전격	313080 313090	BREAKER_08 BREAKER_09	11 11	FALSE FALSE	0	1 2	0	11	10 15	18 14	FALSE FALSE	@	2

## **2. 전투를 <mark>설계</mark>하다**: 신규 캐릭터

1 문서 경로 : ∰ <u>웹 사이트</u> ⇒ <u>화령사</u> / 2 문서 경로 : ∰ <u>웹 사이트</u> ⇒ <u>검객</u>





## **3. 전투를 <mark>구현</mark>하다**: 협업 및 개발 경험

#### 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

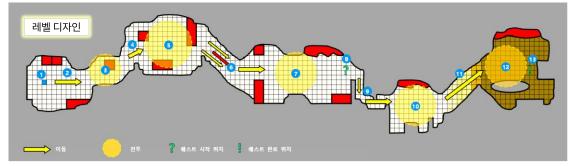


- 5인팀
- 캐릭터 수집형 RPG
- 주요 역할: 전투 시스템 기획

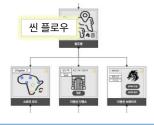


- 3인팀
- RPG, 액션 어드벤처
- 주요 역할: 팀장, GDD 작성, 스킬 기획

#### 개별 평가 (레벨 디자인, 데이터 테이블, 씬플로우 등)



index	group	name	grade	level	max_level	max_noel_grade	max_hp	hp_regen	atk
100000	100000	100000	3	1	45	4	9000	50	500
1 데이	터 테이블	00000	4	1	45	5	9500	70	550
100002	100002	100001	4	1	50	5	8700	60	700
100003	100003	100002	2	1	40	3	8600	64	480
100004	100003	100002	3	1	40	4	8900	72	500
100005	100003	100002	4	1	40	5	9200	80	520
100006	100006	100003	2	1	40	3	9000	90	500
100007	100006	100003	3	1	40	4	9500	95	510
100008	100006	100003	4	1	40	5	10000	100	520



#### **2 대학교**에서 진행한 프로젝트

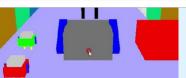
#### 팀 프로젝트 (프로그래머의 역할로 팀 프로젝트 참여)



- 3인팀 (졸업 작품)
- DirectX 12, IOCP로 MMORPG 개발

1 문서 경로 : ∰ <u>웹 사이트</u> ➡ <mark>팀프로젝트</mark> / 2 문서 경로 : ∰ <u>웹 사이트</u> ➡ 기타

• 역할: 클라이언트 프로그래머 (오브젝트 인스턴싱 등)



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

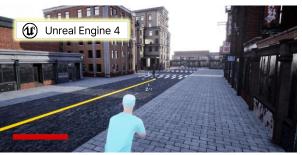


- 2인팀
- 공공 데이터 포탈의 API와 python으로 애플리케이션 개발
- 주요 역할: UI 설계, 텔레그램 연동 등

#### 개인 프로젝트 (Unreal Engine4, Unity)



하이퍼 캐주얼 게임 개발 (C# 스크립팅, 프리팹 인스턴싱 등)



TPS 게임 개발 (애니메이션 블렌딩, 적 AI 구현 등)

## **End Of Document**

저의 포트폴리오 문서들은 아래의 링크를 통해 자세하게 확인하실 수 있습니다.

