

# 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)

1 '창술사' 전투 시스템 역기획 샘플

개요

기획 의도 및 컨셉

클래스 소개

아이덴티티

아크페시브 : 깨달음

기획 의도

클래스 컨셉

1. 무도가 클래스 중에서 유일하게 날뿔이름 무기로 사용하는 클래스

베거나 찌르는 등 날카로운 무기의 사용으로 얻을 수 있는 타격감은 주먹으로 때리거나 기를 방출하며 얻는 타격감과 다른 매력에 있습니다. 따라서, 창술사는 날뿔이름의 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 외면의 성장 등을 목표로 수련하는 기술입니다. 즉, 무도가의 스타일은 무술 액션이 변하여 되어야 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 유틸 능력과 딜링 능력을 모두 챙기고 싶은 유저들에게 최고의 선택이 될 것입니다.

클래스 컨셉

창을 다양한 각도로 휘둘러 적의 행장을 깨뜨리는 무도가

p. 3/14

개요

기획 의도

아이덴티티

아크페시브 : 깨달음

기획 의도

아이덴티티

✓ 상황 대처 능력 향상


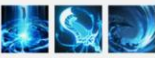
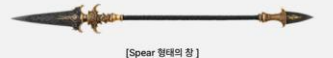

스탯스 변경을 통해 사용할 수 있는 스킬 폭을 넓히고, 스탯스 변경에 대한 조작 난이도를 낮춰 다양한 전투 상황에 유연하게 대응할 수 있도록 설계합니다.

✓ 창의 구조에 기반한 시스템

긴 자루와 날을 지닌 창은 공격 방식(찌르기, 베기 등)에 따라 준비 동작과 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 스탯스를 자유롭게 변경할 수 있는 듀얼 스탯스입니다.

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

스탯스	무기의 외형	특징	사용 스킬
난무 스탯스	 [ Glave, 언필드 형태의 창 ]	베기 위주의 공격	 [ 난무 스킬 ]
집중 스탯스	 [ Spear 형태의 창 ]	찌르기 위주의 공격	 [ 집중 스킬 ]

p. 5/14

개요

기획 의도

아이덴티티

아크페시브 : 깨달음

기획 의도

아크페시브 : 깨달음

✓ 스탯스 별 특징을 강조하며 상반된 전투 경험 제공

난무 스탯스 중심 vs 집중 스탯스 중심 / 스탯스 변경 불가 vs 스탯스 변경 권장 / 연속적으로 꾸준한 피해 vs 순간적으로 강력한 피해 등등. 스탯스 별 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 1타에 깨달음 효과인 '열정 I'과 절정 I의 연계형 효과 '열정 II' & '열정 III' & '연가심공'을 모두 포함한 구성을 '열정 라인'으로 명명하고 절정 라인의 깨달음 효과를 습득한 창술사를 '열정 창술사'라고 표현합니다. ! 본 문서에서는 연계되지 않고 독립적으로 습득할 수 있는 효과를 '비연계형 효과'라고 명명합니다.

창술사의 깨달음 아크 페시브는 '절정' 라인과 '열정' 라인의 연계형 효과와 이를 보조하는 비연계형 효과로 구성되어 있습니다.

비연계형 효과

치명적인 베기

연가표식

비연계형 효과

강력한 찌르기

전환난무

열정 라인

열정 I

열정 II

열정 III

연가심공

절정 라인


절정 I

절정 II

절정 III

연가심공

p. 9/14



창술사\_전투시스템\_역기획서.pdf (링크)

2 '창술사' 스킬 역기획 샘플 - 적룡포

<개요>

역종포

기획 의도

창에 에너지를 담아 강하게 찰라 용 형상의 에너지를 방출하는 스킬 // 주력 딜링 스킬

스킬 설명

충당 스킬이며 자세를 잡고 정신을 한 곳으로 집중한 뒤 전방 12m, 90도 내에 조준하여 창을 찰라 적에게 (dmg\_1)의 피해를 준다. 피펙트 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	LANCMASTER_25	스킬 ID	305250	스킬 종류	일반 스킬 (집중 스킬)	지정 설정	FALSE
시전 가능 거리	0.0m (제어 시전)	스킬 타입	충당	타입 별 데이터	["holding_time":1.0,"perfect_zone_start":0.6,"perfect_zone_end":0.9]		
슈퍼 아머	경직 면역	스킬 최대 레벨	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		

[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

캐릭터

공격 범위

피펙트 존 생성 시 추가 공격 범위

1칸 : 1x1m

12m

4m

4m

12m

4m

2m

[dmg\_1]  
(기본 범위)

[dmg\_2]  
(피펙트 존/오버차지)

가로 : 4m  
세로 : 12m

가로 : 4m  
세로 : 16m

2T 트라이포드 '파괴하는 창' 선택 시

[dmg\_1]      [dmg\_2]

가로 : 2m  
세로 : 12m

가로 : 2m  
세로 : 16m

(에너지의 충전율, 기동으로 가로/세로 범위)

<연출 타임라인>

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

frame 0      10      15      20      30      40      45      50      60      70      80      90

시전 준비 (0.5s)      충당 (사태 1.0s)      공격 (0.5s)      마무리 (1.0s)

[UI] 충당 프로그래스 바      피펙트 존

[모션 1] 오른발을 뒤로 빼며 몸을 반대로 돌리고, 목표를 조준하듯 왼손을 앞으로 뻗은 상태로 에너지 축적 (오른발을 뒤로 빼며 몸의 방향을 반대로)

[모션 2] (loop) 왼손을 앞으로 뻗은 상태로 에너지 축적

[모션 3] 창을 강하게 찰라기

전투 IDLE로 전환

후 딜레이 연출

[이펙트 1-1] 회전 반경과 공격 방향을 표시

[이펙트 2] 창에서 방출되어 날아가는 용

[이펙트 3] 지면에 침몰한 군열이 형성됩니다.

타격 지점

슈퍼 아머

버프/상태

경직 면역

\* 충당 단계에서 키 다운이 취소되면(충당이 끝나면) 즉시 공격 단계를 진행합니다.

[트라이포드로 인한 연출 변경 사항]

타이	아이콘	트라이포드 명	변경 사항	상태 설명
1		반응 속도	시전 속도 증가	충당 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 충당에서 자치로 변경됨에 따라 연출이 변경됩니다. 시전 준비>충당>공격>마무리 → 시전 준비>자치>공격>마무리
2		파괴하는 창	이펙트 색상 변경	전체적으로 붉은빛을 띤 이펙트 색상이 밝은 초록빛으로 변경됩니다.
3		약점 포착	이펙트 색상 변경	이펙트 색상이 밝은 노란빛으로 변경됩니다.

<모션 및 이펙트>

시전 준비      ★ Key Point : 조준하듯 뻗은 왼손

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

△ 회전 시 발 위치

충당      ★ 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 띄며 창에 축적됩니다.

캐메라      [모션 2] & [이펙트 1-2]

loop 모션

[이펙트 1-1]

공격      ★ 용 형상의 에너지 방출

[모션 3] 창을 강하게 찰라기.

[이펙트 2] 용 형상의 에너지가 방출됩니다.

캐메라      [모션 3]

[이펙트 2]

마무리      ★ 잔여 이펙트(지면 군열)

자연스럽게 전투 IDLE로 전환합니다.

> 전환 중 이동이 있을 시 전환 모션이 연출됩니다. (후 딜레이 연출 가능)

[이펙트 3] 지면에 침몰한 군열이 형성됩니다.

[캐메라]

에너지를 모으는 동안 천천히 카메라를 줄여줌 (최대 1.0초)

[모션 3]의 재생과 함께 카메라를 줄인하여 원래의 시점으로 복귀

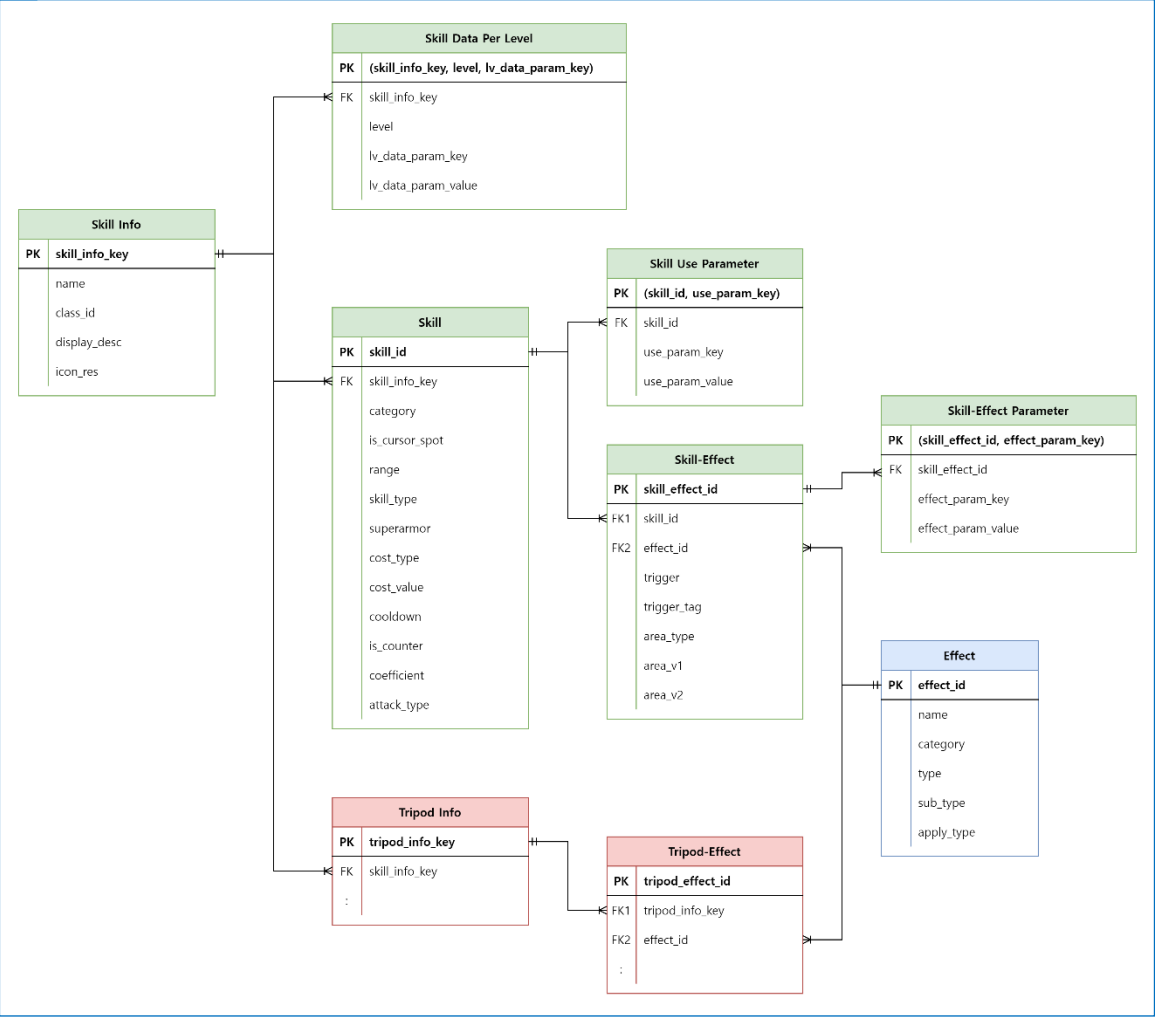
<스킬 효과 & 트라이포드 효과 데이터 목록>

//comment	ID (PK)	스킬 ID (PK)	효과 ID (PK)	발동 조건 (트라이가)	트라이가 태그	영역 유형	영역 값	효과 배제 변수 값
공격 (dmg_1)	3052500	305250	1000	적용 시	atk_1	RECTANGLE	["width":4.0,"height":12.0]	["base_dmg":577,"hit_cnt":1,"stagger":41]
피펙트 존 공격 (dmg_2)	3052501	305250	1000	적용 시	perfect_zone	RECTANGLE	["width":4.0,"height":16.0]	["base_dmg":1153,"hit_cnt":1,"stagger":41]
공격 (dmg_3)	3052510	305251	1000	적용 시	atk_1	RECTANGLE	["width":4.0,"height":12.0]	["base_dmg":577,"hit_cnt":1,"stagger":41]
오버차지 공격 (dmg_4)	3052511	305251	1000	적용 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 (PK)	효과 ID (PK)	조건	
[1T] 반응 속도	충당(자치) 속도 증가	3052500	LM_25_T1_0		스킬 시전 시	["cast_spd_increase":30.0]
[1T] 화력 조절	게이지 피해량 증가	3052501	LM_25_T1_1		적용 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] 단단한 위치	적에게 주는 피해 증가	3052503	LM_25_T2_0		적용 시	
	적에게 주는 피해 증가 (피펙트 존)	3052504	LM_25_T2_0		피펙트 존 공격 적용 시	
	조각 변경 (자치)	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		적용 시	
	적에게 주는 피해 증가 (오버차지)	3052507	LM_25_T2_1		오버차지 공격 적용 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]
	지랑타 적용률 증가	3052510	LM_25_T2_2		시전 시	
	지랑타 피해량 증가	3052511	LM_25_T2_2		적용 시	
[3T] 약점 포착	적에게 주는 피해 증가 (내림드 이상)	3052512	LM_25_T3_0		내림드 등급 이상의 적 적용 시	
[3T] 치명적인 조준	지랑타 피해량 증가	3052513	LM_25_T3_1		적용 시	

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 [대회전]	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
완성격	305090	LANCEMASTER_09	11	FALSE	0	1	1	1	59	12	FALSE	@	1
완성격 [공중 강습]	305091	LANCEMASTER_09	11	TRUE	8	7	1	1	305	12	FALSE	@	1
절멸주	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
직통창	305140	LANCEMASTER_14	11	FALSE	0	1	0	1	80	20	FALSE	@	0

<p><b>모션 1</b> 준비 자세를 취한 후 전진하는 움직인다.</p> 	<p><b>모션 2</b> 칼을 낚는다.</p> 	<p><b>모션 3</b> 손 낚을 적을 향해까지 달려 공격한다.</p>  <p>(적 대상은 움직이지 않는 연출의 필요)</p> 
<p>눈을 감고있을 때이 상황 무명지고, 신체 내부의 주변의 에너지가 형성된다.</p>  <p>(신체 내부 에너지)</p>	<p>칼을 잡길에 넣는 동안 형성했던 에너지들을 흡수하고, 남도가 끝나면 검은색 에너지를 방출하여 화면을 어둡게 만든다.</p>  <p>(에너지 흡수 개시)</p>  <p>(에너지 방출 완료)</p>  <p>에너지 흡수 완료 → 개체지 마진</p> 	<p>십자 모양의 흰색 빛 줄기가 손의 움직임을 따라 형성된다.</p>  <p>(십자 줄기 개시) → 수렴 → 수직</p>  <p>(오른쪽 줄기 개시)</p> <p>십자 공격 후 화면에 줄기 가는 효과가 생기고 화면이 짙어진다. (이후 자연스럽게 전투 ide로 전환)</p>



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



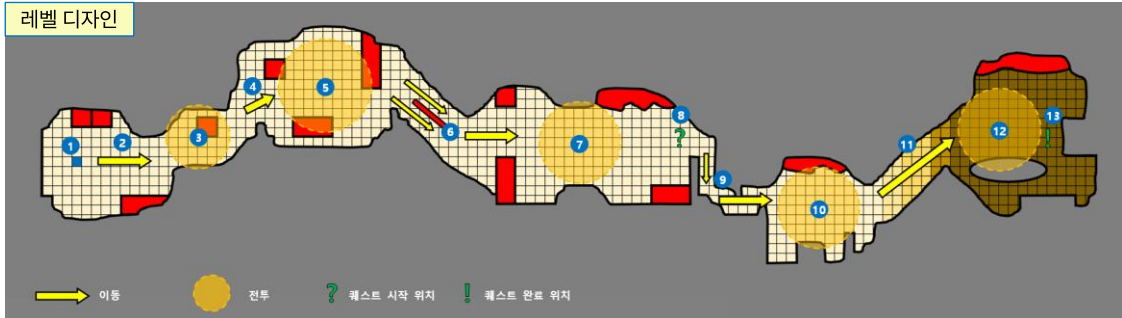
- 5인팀
- 캐릭터 수집형 RPG
- 주요 역할 : 전투 시스템 기획



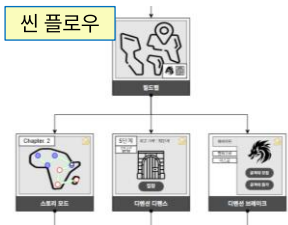
- 3인팀
- RPG, 액션 어드벤처
- 주요 역할 : 팀장, GDD 작성, 스킬 기획

개별 평가 (레벨 디자인, 데이터 테이블, 씬플로우 등)

레벨 디자인



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

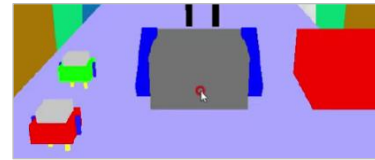


2 대학교에서 진행한 프로젝트

팀 프로젝트 (프로그래머의 역할로 팀 프로젝트 참여)



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

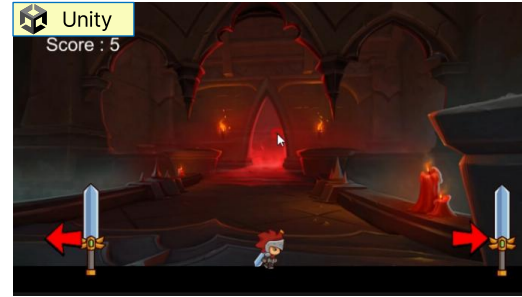


- 3인팀
- 투사체를 피하는 게임에 서버-클라이언트 연결
- 역할: 클라이언트 프로그래머 (서버로 데이터 전송 등)

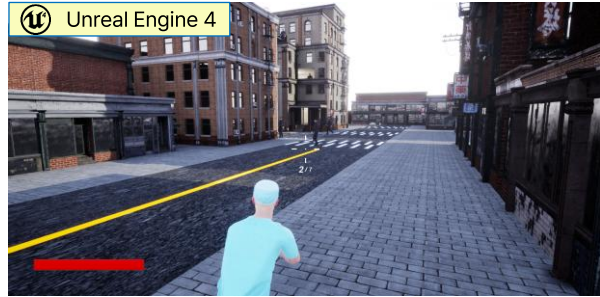


- 2인팀
- 공공 데이터 포털의 API와 python으로 애플리케이션 개발
- 주요 역할: UI 설계, 텔레그램 연동 등

개인 프로젝트 (Unreal Engine4, Unity)



하이퍼 캐주얼 게임 개발  
(C# 스크립팅, 프리팹 인스턴싱 등)



TPS 게임 개발  
(애니메이션 블렌딩, 적 AI 설계 등)

전체 포트폴리오 목록 (링크)

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** 및 개발 제안서 작성)

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