

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



기획 과정 예시 \* '[기획 의도] 단일 대상에게 높은 피해를 주는 캐릭터'에 따른 전투 스타일 기획 과정

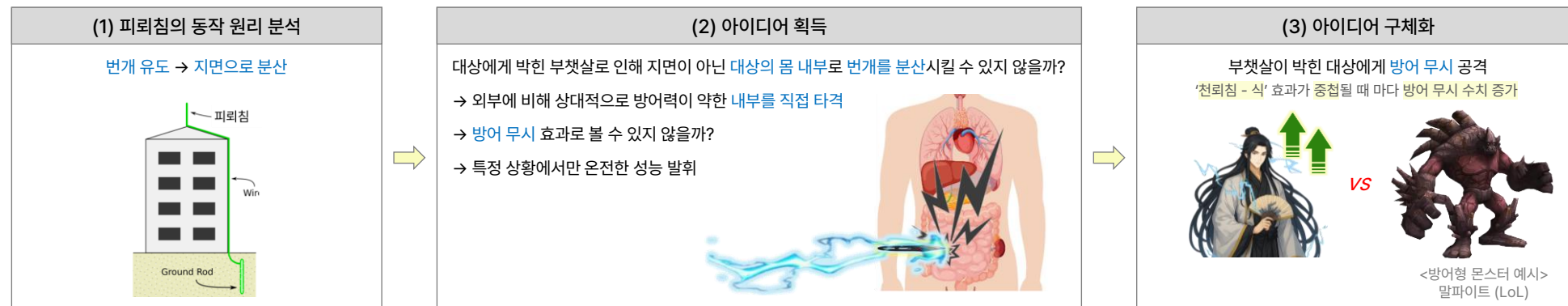
[문제 사항 1] 피해를 한 곳에 집중할 수 있는 전투 스타일이 필요하다.

→ [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



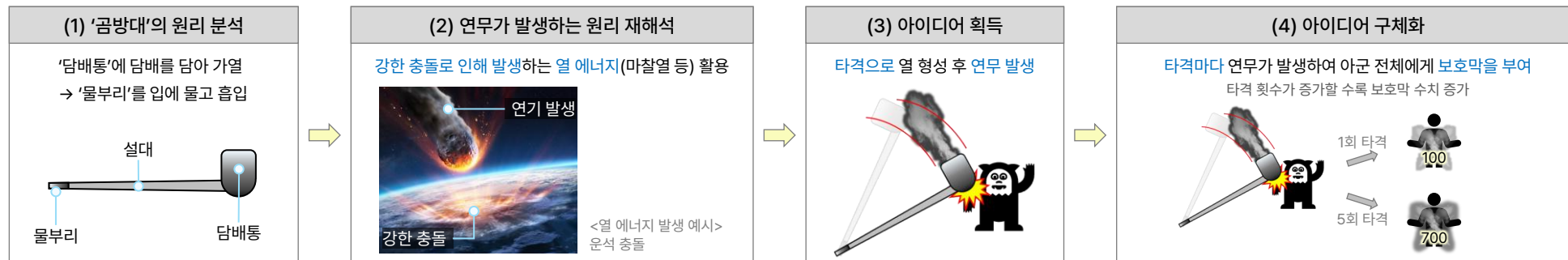
## (1) 도사가람 / 도사 다운



## 기획 과정 예시 ① \* '[기획 의도] 곰방대로 연무를 다루는 캐릭터'에 따른 전투 스타일 기획 과정

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

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



## 기획 과정 예시 ② \* '[기획 의도] 소녀 도사가 작은 체구로 거대한 곰방대를 휘두르는 반전 매력을 지닌 캐릭터'에 따른 스킬 액션 기획 과정

[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

