

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

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)

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)

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 바탕으로 활용하며 인간성을 깨닫는 무도가



[전설 예시 1]

[전설 예시 2]

p. 3/14

아이덴티티

<아이덴티티>

개요

- 클래스 컨셉

아이덴티티

- 듀얼 스타일스

- 듀얼 게이지

- 스타일스 변경

아크패시브 : 깨달음


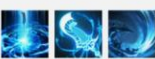


스태스 변경을 통해 사용할 수 있는 스타일 폭을 넓히고, 스타일스 변경에 대한 조작 난이도를 낮춰 다양한 전투 상황에 유연하게 대응할 수 있도록 설계합니다.

✓ 창외 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

스태일스를 변경하지 않고, 적에게 접근하여 끊임없이 몰아치는 스타일

1 기획 의도

스태일스 변경을 제한하는 대신, 신속 스타일을 사용하도록 유도하고 부족한 자원을 보충하여 난무 스타일스의 적을 몰아치는 컨셉을 강화합니다.

2 특징

- 스태일스 변경 불가 / 난무 스타일스 중심
- 신속 스타일의 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 집정의 연계형 효과

스태일스를 자유롭게 변경하여 다양한 전투 상황에 대처할 수 있는 스타일

1 기획 의도

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

2 특징

- 스태일스 변경 효과 통일 / 두 스타일스의 전략적 활용
- 특화 스타일의 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 찢어 올릴 수 있는 형태의 에너지를 방출하는 스킬 // 주력 딜링 스킬

출발 스킬이며 자세를 잡고 정신을 한 곳으로 집중한 뒤 전방 12m, 90도 내에 조준하여 찢을 필러 적에게 (dmg_1)의 피해를 준다. 피해된 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 (배치 시전) | 스킬 타입 | 출발 | 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 | | |

[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 |

1칸 : 1x1m

○ 캐릭터 ● 공격 범위 ● 피해된 존 상공 시 추가 공격 범위



[dmg_1] (기본 범위) [dmg_2] (피해된 존/오버치) 2T 트라이포드 '파괴하는 창' 선택 시

가로 : 4m 세로 : 12m 가로 : 4m 세로 : 16m 가로 : 2m 세로 : 12m 가로 : 2m 세로 : 16m

(캐릭터의 움직임, 기동으로 가로 세로 범위)

<모션 및 이펙트>

* Key Point : 조준하여 발은 원은

[모션 1-1] *오른발을 뒤로 빼며 몸을 앞으로 돌리고, 목표물 조준하듯 원은을 앞으로 뻗습니다. (오른발을 뒤로 빼며 몸의 방향을 안다)

[모션 2] *용 형상의 에너지 축적

[모션 3] *용 형상의 에너지 방출

[이펙트 1-1] 회전 가능 반경과 공격 방향을 표시합니다.

[이펙트 1-2] 에너지들이 용 형상을 띄며 창에 축적됩니다.

[이펙트 2] 창을 강하게 찢습니다.

[이펙트 3] 용 형상의 에너지가 방출됩니다.

[이펙트 3] 자연스럽게 전투 IDLE로 전환합니다. > 전환 중 이동가 사용 시 전환 모션이 연속됩니다. (후 릴레이 연속 가능)

[이펙트 3] 지면에 침몰은 균열이 형성됩니다.


[카메라]

에너지들을 모으는 동안 천천히 카메라를 줄아웃 (최대 1.0초)

[모션 3]의 재생과 함께 카메라를 줄인하여 원래의 시점으로 복귀

<연출 타임라인>

2초 (60 frame) * 총합 30초(900) 기준



* 출발 단계에서 키 다음이 취소되면(출발이 끝나면) 즉시 공격 단계를 진행합니다.

[트라이포드 인한 연출 변경 사항]

| 타이 | 아이콘 | 트라이포드 명 | 변경 사항 | 상세 설명 |
|----|-----|---------|------------|--|
| 1 | | 반응 속도 | 시전 속도 증가 | [출발] 단계의 연출 속도가 30% 증가합니다. |
| 1 | | 단단한 갑옷 | 바트 부위 (자신) | 스킬 시전 중 자신에게 [버프 1] 시전 중 받는 피해 감소 효과를 부여합니다. |
| 2 | | 진화하는 창술 | 연출 변경 | 조각 방식이 출발에서 자치로 변경됨에 따라 연출이 변경됩니다. |
| 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. |

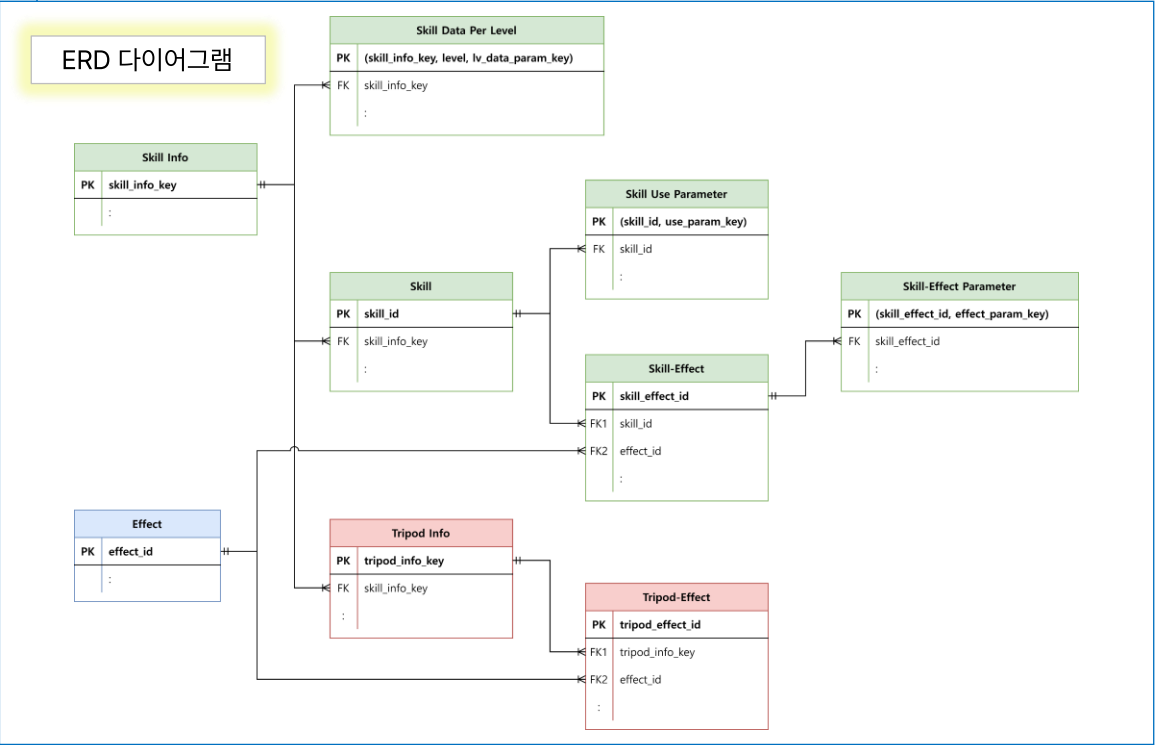
<스킬 효과 & 트라이포드 효과 데이터 목록>

| 스킬 | 영역 값 1 | 영역 값 2 | 해제 변수 & 인자 값 | | | | | | |
|------------------|---------|--------|--------------|------|-------|-----------|-----|------|---|
| 공격 (dmg_1) | 3052500 | 305250 | 100 | 적용 시 | 1차 공격 | RECTANGLE | 4.0 | 12.0 | ["base_dmg": 577, "hit_cnt": 1, "stagger": 41] |
| 피해된 존 공격 (dmg_2) | 3052501 | 305250 | 100 | 적용 시 | 1차 공격 | RECTANGLE | 4.0 | 16.0 | ["base_dmg": 1153, "hit_cnt": 1, "stagger": 41] |
| 공격 (dmg_3) | 3052510 | 305251 | 100 | 적용 시 | 1차 공격 | RECTANGLE | 4.0 | 12.0 | ["base_dmg": 577, "hit_cnt": 1, "stagger": 41] |
| 오버치 공격 (dmg_4) | 3052511 | 305251 | 100 | 적용 시 | 1차 공격 | RECTANGLE | 4.0 | 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 (FK) | 발동 조건 | 해제 변수 & 인자 값 |
|--------------|-----------------------|---------|-----------------|------------|-------------------|---|
| [1T] 반응 속도 | 출발(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 (파괴된 존) | 3052504 | LM_25_T2_0 | 1027 | 파괴된 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 (내림드 이상) | 3052513 | LM_25_T3_0 | 1027 | 내림드 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] |

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 특성에 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: 헤더어택 |

| comment | id | skill_info_key | category | cursor_spot | range | skill_type | superarmor | cost_type | cost_value | cooldown | is_counter | coefficient | attack_type |
|-----------------|--------|----------------|----------|-------------|-------|------------|------------|-----------|------------|----------|------------|-------------|-------------|
| 기본 공격 | 305000 | LANCEMASTER_00 | 0 | FALSE | 0 | 2 | 0 | 0 | - | - | FALSE | @ | 1 |
| 이동기 | 305001 | LANCEMASTER_00 | 0 | FALSE | 0 | 1 | 0 | 0 | - | - | FALSE | @ | 1 |
| 기상기 | 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 (중중 감속) | 305091 | LANCEMASTER_09 | 11 | TRUE | 8 | 7 | 1 | 1 | 305 | 12 | FALSE | @ | 1 |
| 열공주 | 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 |
| 반월성 | 305120 | LANCEMASTER_12 | 11 | FALSE | 0 | 1 | 1 | 1 | 74 | 18 | FALSE | @ | 1 |
| 반월성 (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 (동행한 행동) | 305141 | LANCEMASTER_14 | 11 | FALSE | 0 | 5 | 0 | 1 | 285 | 20 | FALSE | @ | 0 |
| 행동열파 | 305150 | LANCEMASTER_15 | 11 | FALSE | 0 | 1 | 1 | 1 | 88 | 24 | FALSE | @ | 1 |
| 행동열파 (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 (난복한 찌르기) | 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: 적용장용격 | 305270 | LANCEMASTER_27 | 4 | FALSE | 0 | 5 | 4 | 0 | - | 300 | FALSE | @ | 0 |
| 행동난무 | 305280 | LANCEMASTER_28 | 11 | FALSE | 0 | 1 | 1 | 1 | 695 | 50 | FALSE | @ | 1 |
| 적용원샷 | 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 신규 캐릭터 '다운'의 컨셉 및 전투 기획

<기획의도>

으로 **공방대를 휘두르고**, 공방대에서 뿜어져 나온 **연무**로 파티의 **안정성을 높여주는 서포터**

#동맹물 소녀 도시 #공방대 #연무 #서포터 #높은 안정성

동맹의 소녀 도시가 작은 채구로 **가대한 공방대**를 휘두르는 방전 세력을 지닌 캐릭터

공방대에서 뿜어져 나오는 연기를 다뤄 호기를 부여하는 **서포터**

악간의 조건이 필요하지만 **안정성이 뛰어난 비료**를 보유한 서포터 (파티 전체 보호력 향상, 방어력 증가 등)

연기안개를 뜻하는 '연무' + 흙을 밟는 '연무' => 흙을 주는 듯한 움직임을 통해 연기를 다루는 캐릭터

연무* 연무 흙
1. 흙이 중기에 공격을 이끌어 내는 것

<전투 시스템>

3x3 그리드 전투에 기반하여 다룬 전투 스타일과 스킬을 기획했습니다.

타격 횟수에 비례하여 수치가 증가하는 보호력을 아군에게 부여할 수 있으며, 파티의 안정성을 높여주는 효과(기타 공격력 증가의 특 역할) / 파티의 가장 낮은 아군 체력을 보완한 캐릭터입니다. 또한, 특정 스킬 사용 시 타격 횟수를 증가시켜 추가 데미지 **연무**를 지속할 수록 더 많은 보호력을 부여할 수 있습니다.

메커니즘

시작 / 스킬 사용

연무 강화 스킬 확인

총 타격 횟수 결정

타격 횟수 프로세스 진행

타격 횟수 총합(N) > 0

최대 체력 제한 (5*N%) 보호력을 아군에게 부여

종료

보호력 부여

- 다운은 체스브 스킬 [피어내는 연무]로 인해 **타격마다** 아군에게 **보호력을 부여**할 수 있습니다.
- 보호력은 타격 횟수에 따라 **체력 제한 (5 * N)%**에 해당하는 수치 만큼 부여됩니다. (N: 타격 횟수, 체력 제한 자체 상용치로 타격 횟수)
- 보호력은 **2턴간 유효하며**, 이미 [피어내는 연무] 스킬로 부여한 보호력이 있는 경우 기존의 보호력을 제외한 **수치만큼** 부여합니다.

연무 강화 효과

- 다운은 [피어내는 연무] 스킬을 사용하면 자신에게 **연무 강화** 효과를 부여합니다. (최대 3스택)
- 연무 강화 효과는 **2턴의 자신 스택이 소거**되지만, 적을 타격하거나 [피어내는 연무]를 스택을 쌓을 때 **마다** 지속 시간이 연장됩니다.
- 기본 공격 및 스킬 사용 시 **연무 강화 1스택 당 1회**의 추가 타격이 발생합니다.

<스킬 구성>

| 구분 | 스킬명 | 기획 의도 | 스킬 효과 | 방식 |
|-------|---------|---|--|-------------------------------------|
| 체스브 | 피어내는 연무 | • 공방대로 타격을 하여 연무가 발생하여 안정성을 강화합니다. • 지속적으로 파티의 안정성을 높여주는 스킬입니다. | 해당 턴에 적을 타격한 횟수 만큼 아군에게 보호력 부여 | 아군 전체 보호력 |
| 기본 공격 | - | • 조건 없이 적을 타격하여 체스브 스킬 [피어내는 연무]를 활동하게 해주는 스킬입니다. | 적 대상 2회 타격 | 타격의 적 대상 타격 |
| 스킬 1 | 떨어지는 연무 | • 가장 강력한 적, 대치가 힘든 적을 하나의 대상을 택해서 사용하는 스킬입니다. | 적 대상 1회 타격 후 기절 부여 / 기절에 연막인 대상에게는 행동속도 감소 효과 부여 | 타격의 적 대상 타격 |
| 스킬 2 | 소여드는 연무 | • 부족한 단일 대상 방어력을 보완하는 스킬입니다. | 적 1회 타격 후 현재 체력 비율이 가장 낮은 아군의 체력 회복 | 방 전체 타격 현재 체력이 가장 낮은 아군 자신 회복 |
| 스킬 3 | 떨어지는 연무 | • 거대한 동기 후 무기한 공방대의 타격 횟수가 적다는 단점을 보완합니다. • 전투가 지속될 수록 체스브 스택이 효율이 증가하게 만드는 스킬입니다. | [연무 강화] 효과 1스택 중첩 후 즉시 턴 획득 / [연무 강화] 1스택 당 1회 추가 타격 발생 (최대 3스택) | - |

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

<개요>

스톰셀러스트는 자연과 소통하는 연설의 클래스입니다. '도화기'는 불을, '가상술사'는 에너지를 효율적으로 하는 분위기를 가지고 있습니다. 따라서, 스텔셀러스트의 신규 클래스는 스텔, 이펙트 등으로 "가을"의 분위기를 선사하는 클래스로 기획했습니다.

<전투 시스템>

아군의 장수

[방화 스킬]을 위주로 사용합니다.
자주로운 포지션을 바탕으로 한 방화성 공격을 합니다.
공격을 보조하는 화염을 소환하여 적을 화염합니다.
화염 수 만큼 타격당한 추가 데미지를 줍니다.

원격 타격

[강화 스킬]을 위주로 사용합니다.
스킬 효과를 적극적으로 이용하여 적에게 공격을 합니다.
강대한 원거리의 힘을 발휘합니다.
공격 속도에 따라 아이템마다 제지 수급량이 달라집니다.

<스킬>

1.1.1. 도화기 (1회 전성기/초전성기)

2.1.1. 제물을 바라다 보면 후 주연으로 불꽃을 컨트롤 할 수 있습니다.

3.1.1. 제물을 잡고 들어올립니다.

<스킬>

1.1.2. [소환물]을 소환하여 소환물 (5*N%)을 소환합니다.

2.1.2. [불꽃]을 소환하여 소환물 (5*N%)을 소환합니다.

3.1.2. [불꽃]을 소환하여 소환물 (5*N%)을 소환합니다.

<스킬>

1.1.3. [소환물]을 소환하여 소환물 (5*N%)을 소환합니다.

2.1.3. [불꽃]을 소환하여 소환물 (5*N%)을 소환합니다.

3.1.3. [불꽃]을 소환하여 소환물 (5*N%)을 소환합니다.

<스킬>

1.1.4. [소환물]을 소환하여 소환물 (5*N%)을 소환합니다.

2.1.4. [불꽃]을 소환하여 소환물 (5*N%)을 소환합니다.

3.1.4. [불꽃]을 소환하여 소환물 (5*N%)을 소환합니다.

<스킬>

1.1.5. [소환물]을 소환하여 소환물 (5*N%)을 소환합니다.

2.1.5. [불꽃]을 소환하여 소환물 (5*N%)을 소환합니다.

3.1.5. [불꽃]을 소환하여 소환물 (5*N%)을 소환합니다.

<스킬>

1.1.6. [소환물]을 소환하여 소환물 (5*N%)을 소환합니다.

2.1.6. [불꽃]을 소환하여 소환물 (5*N%)을 소환합니다.

3.1.6. [불꽃]을 소환하여 소환물 (5*N%)을 소환합니다.

<스킬>

1.1.7. [소환물]을 소환하여 소환물 (5*N%)을 소환합니다.

2.1.7. [불꽃]을 소환하여 소환물 (5*N%)을 소환합니다.

3.1.7. [불꽃]을 소환하여 소환물 (5*N%)을 소환합니다.

<스킬>

1.1.8. [소환물]을 소환하여 소환물 (5*N%)을 소환합니다.

2.1.8. [불꽃]을 소환하여 소환물 (5*N%)을 소환합니다.

3.1.8. [불꽃]을 소환하여 소환물 (5*N%)을 소환합니다.

<스킬>

1.1.9. [소환물]을 소환하여 소환물 (5*N%)을 소환합니다.

2.1.9. [불꽃]을 소환하여 소환물 (5*N%)을 소환합니다.

3.1.9. [불꽃]을 소환하여 소환물 (5*N%)을 소환합니다.

<스킬>

1.1.10. [소환물]을 소환하여 소환물 (5*N%)을 소환합니다.

2.1.10. [불꽃]을 소환하여 소환물 (5*N%)을 소환합니다.

3.1.10. [불꽃]을 소환하여 소환물 (5*N%)을 소환합니다.

p.6/8

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

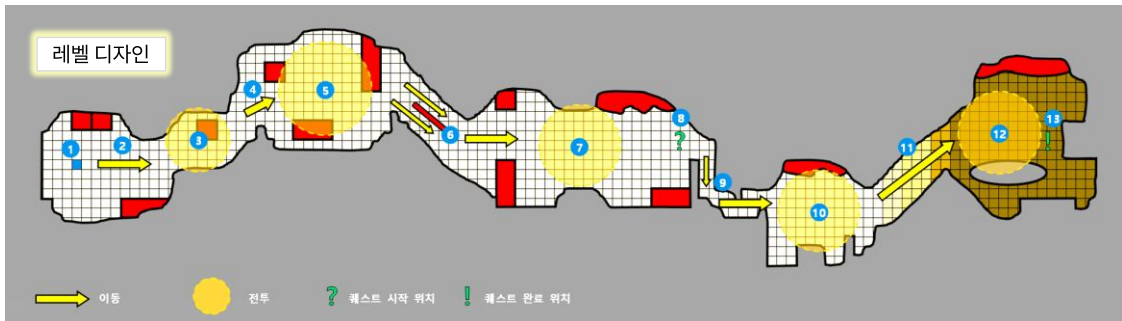


- 5인팀
- 캐릭터 수집형 RPG
- 주요 역할 : 전투 시스템 기획



- 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 |
|---------|---------|---------|-------|-------|-----------|----------------|--------|----------|-----|
| 1 | 데이터 테이블 | 000000 | 3 | 1 | 45 | 4 | 9000 | 50 | 500 |
| 1 | 000000 | 000000 | 4 | 1 | 45 | 5 | 9500 | 70 | 550 |
| 1000002 | 1000002 | 1000001 | 4 | 1 | 50 | 5 | 8700 | 60 | 700 |
| 1000003 | 1000003 | 1000002 | 2 | 1 | 40 | 3 | 8600 | 64 | 480 |
| 1000004 | 1000003 | 1000002 | 3 | 1 | 40 | 4 | 8900 | 72 | 500 |
| 1000005 | 1000003 | 1000002 | 4 | 1 | 40 | 5 | 9200 | 80 | 520 |
| 1000006 | 1000006 | 1000003 | 2 | 1 | 40 | 3 | 9000 | 90 | 500 |
| 1000007 | 1000006 | 1000003 | 3 | 1 | 40 | 4 | 9500 | 95 | 510 |
| 1000008 | 1000006 | 1000003 | 4 | 1 | 40 | 5 | 10000 | 100 | 520 |

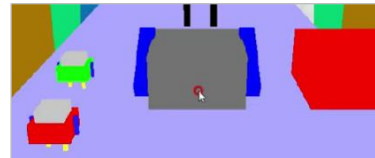


2 대학교에서 진행한 프로젝트

팀 프로젝트 (프로그래머의 역할로 팀 프로젝트 참여)



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

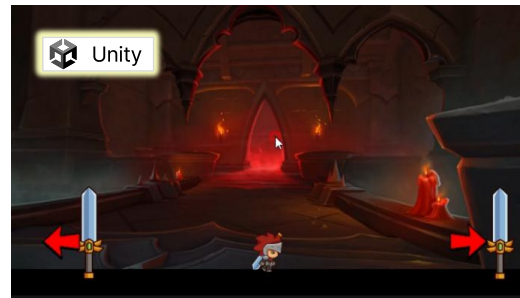


- 3인팀
- 투사체를 피하는 게임에 서버-클라이언트 연결
- 역할: 클라이언트 프로그래머 (서버로 데이터 전송 등)

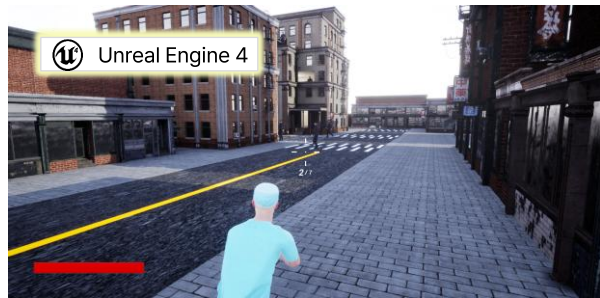


- 2인팀
- 공공 데이터 포털의 API와 python으로 애플리케이션 개발
- 주요 역할: UI 설계, 텔레그램 연동 등

개인 프로젝트 (Unreal Engine4, Unity)



하이퍼 캐주얼 게임 개발
(C# 스크립팅, 프리팹 인스턴싱 등)



TPS 게임 개발
(애니메이션 블렌딩, 적 AI 구현 등)

End Of Document

저의 포트폴리오 문서들은 아래의 링크를 통해 자세하게 확인하실 수 있습니다.



웹 사이트