



# 이호준의 포트폴리오

## 👋 소개 (About)



안녕하세요, **이호준**입니다.

저는 플레이어에게 잊지 못할 경험을 선사하는 게임을 만들고 싶은 **게임 기획자** 및 **개발자**입니다.

저는 **매력적인 IP가 가진** 힘을 믿으며, **멋진 세계관**을 바탕으로 **플레이어들이 즐거운 시간**을 보낼 수 있는 **시스템을 설계**하는 것에 큰 흥미를 느끼고 있습니다.

그리고 위대한 게임은 개발자뿐만 아니라, 그 세계를 사랑하는 **커뮤니티와 함께 만들어**나가는 것이라고 믿습니다.

## 🚀 기술 스택 (Tech Stack)

엔진 (Engine)	언어 (Language)
<b>UNITY</b> ↗	<b>C #</b> ↗
<b>GODOT ENGINE</b> ↗	<b>GDSCRIPT</b> ↗
<b>LÖVE</b> ↗	<b>LUA</b> ↗
<b>ANDROID STUDIO</b> ↗	<b>KOTLIN</b> ↗
General: <b>PYTHON</b> ↗ <b>JAVASCRIPT</b> ↗ <b>FIREBASE</b> ↗	

## 🌱 관심 분야 (Interests)

성공적인 게임 기획은 '왜?'라는 질문에서 시작하여, 데이터를 통해 '어떻게?'를 증명하고, 플레이어와의 소통으로 '완성'된다고 생각합니다.

- 시스템 기획 (Game Systems Design):** 게임의 핵심 재미를 정의하고, 각 시스템이 유기적으로 맞물려 시너지를 내는 구조를 설계합니다.

- **레벨 기획 (Level Design):** 설계된 시스템 위에서 플레이어가 최상의 경험을 할 수 있도록 동선, 난이도, 보상 등을 전략적으로 배치합니다.
- **게임 밸런싱 및 심리 분석 (Game Balance & Player Psychology):** 논리적, 감성적 접근을 통해 플레이어의 '공정하다'고 느끼는 균형점을 찾고, 성취감을 느낄 수 있는 허들을 설계합니다.
- **라이브 운영 및 소통 (Live-ops & User Communication):** 데이터와 커뮤니티 피드백을 기반으로 지속적인 개선 방향을 제시하고, 플레이어와 함께 호흡하는 게임을 만들고자 합니다.

## 📁 프로젝트 (Projects)

### 🎮 게임 (Games)



#### 빌덱 [2025]

'포커'의 족보를 활용한 새로운 방식의 전략 카드 배틀 게임입니다. 매 턴 필드에서 카드를 선택하여 덱을 만들고 상대 플레이어와 경쟁하며 자신의 전략을 증명할 수 있습니다.

**Contributions:** [게임 디자인 및 개발]

**Studio:** [1인 개발]

**Platforms:** [Android]

**Engine and tools:** [Unity, C#]

**한마디:** 미취학 아동 시절 어머니가 알려주신 게임의 규칙을 기반으로 한 카드 게임입니다. 다양한 통신킅체를 다루는 실시간 멀티플레이 게임을 개발하는 것이 처음이어서 많은 어려움에 직면했지만, 그만큼 많은 경험을 얻을 수 있었습니다.

Unity

C#

Card Game

Android

Play Store ↗

GitHub ↗



#### 스핀 고 (Spin-Go) [2025]

Spin & Go는 낯선 공간을 탐험하며 출구를 찾는 탐다운 웹 게임입니다. 플레이어는 스테이지마다 바뀌는 장애물을 피해 다음 레벨로 나아가야 합니다. 이 프로젝트는 더 큰 서사를 가진 게임의 기획 도구로 제작되었지만, 그 자체로 재미있는 미니 게임이 되었습니다.

**Contributions:** [게임 디자인 및 개발]

**Studio:** [1인 개발]

**Platforms:** [Web]

**Engine and tools:** [HTML, CSS, JavaScript]

**한마디:** 플레이어의 시야를 제한하고 시야 밖에서 변화가 일어나는 긴장감이 도는 공포 탈출게임을 기획하다가 아이디어가 재미있어 보여 간단한 미니 게임으로 구현하게 되었습니다.

HTML

CSS

JavaScript

Minigame

Web

Play ↗

GitHub ↗

[Dev Logs ↗](#)[Dev Logs ↗](#)

상대방이 접속했습니다. 선택을 시작하세요!

점수

나: 0 vs 상대: 0

## 온라인 가위 바위 보 [2025]

간단한 규칙과 직관적인 인터페이스를 가진 온라인으로 친구와 가위 바위 보를 대결하는 게임입니다.

**Contributions:** [기획 및 개발]

**Studio:** [1인 개발]

**Platforms:** [Web]

**Engine and tools:** [HTML, CSS, JavaScript]

**한마디:** 온라인 통신 게임을 개발해보는 경험을 해보고 싶어 기획하게 되었습니다. 전통적이지 않은 방식의 **Firebase**를 활용한 **실시간** 통신 기능을 구현하는 과정이 흥미로웠습니다.

[HTML](#)[CSS](#)[JavaScript](#)[Firebase](#)[Online](#)[Web](#)[Play ↗](#)[GitHub ↗](#)[Dev Logs ↗](#)

## RecycleQ [2024]



## 환경 챌린지 [2024]

퀴즈형 달리기 게임입니다. 플레이어는 달리를 하면서 다양한 아이템을 수집하고, 게임 중간중간 등장하는 퀴즈를 통해 탄소중립과 자원순환에 대한 지식을 테스트하게 됩니다.

**Contributions:** [PM, 기획 및 개발일정 조율, QA]

**Studio:** [지하룡개발]

**Platforms:** [Android]

**Engine and tools:** [Unity, C#, Kotlin]

**한마디:** 처음으로 **프로젝트** 장으로서 동아리 후배들을 이끌며 진행한 프로젝트입니다. 전부 초보자에 협업 경험도 많지 않아 고생을 조금 하였지만 각종 협업 도구에 익숙해지고 **소통** 및 **협업**을 경험하는 귀중한 시간이었습니다. (티지wing 화이팅)

[Unity](#)[C#](#)[Runner](#)[Android](#)[Play Store ↗](#)[GitHub ↗](#)

## 롤 퀴즈 (LOL Quiz) [2020]

간단한 분리수거 퀴즈 앱 입니다. 사용자는 다양한 쓰레기 이미지를 올바른 분리수거함에 분류하면서 자연스럽게 분리수거 지식을 습득할 수 있습니다.

**Contributions:** [기획 및 개발]

**Studio:** [1인 개발]

**Platforms:** [Web]

**Engine and tools:** [HTML, CSS, JavaScript]

**한마디:** 미국인인 여자친구가 한국의 분리수거를 어려워하는 것을 보고 아이디어가 떠올라 개발하게 되었습니다. 기획은 빠르게 완료하였지만 안드로이드 스튜디오, 유니티로 개발을 시도하다가 매우 간단한 프로젝트에 어울리지 않는다고 생각하여 개발과 배포 모두 가볍게 가능한 방법으로 진행하게 되었습니다.

HTML

CSS

JavaScript

Quiz

Web

Play ↗

GitHub ↗

LOL Quiz는 리그 오브 레전드 팬들을 위해 설계된 퀴즈 애플리케이션입니다. 다양한 흥미로운 퀴즈 모드를 통해 챔피언, 스킨, 스킬, 아이템에 대한 지식을 시험해 보세요. 혼자 플레이하든 친구들과 도전하든, 리그 오브 레전드 전문 지식을 평가하고 확장하는 재미있고 상호작용적인 방법을 제공합니다.

**Contributions:** [기획 및 개발]

**Studio:** [1인 개발]

**Platforms:** [Android]

**Engine and tools:** [Android Studio, Kotlin]

**한마디:** 처음으로 출시한 안드로이드 앱입니다. 친구들과 술한잔씩 하며 서로 퀴즈를 내다가 새벽을 지새운 뒤 개발하게 되었습니다. 안드로이드 스튜디오 사용법과 플레이 스토어 출시 관련된 다양한 경험과 지식을 얻을수 있었습니다.

Android Studio

Kotlin

Quiz

Android

Play Store ↗

GitHub ↗

## ▶ 토이 프로젝트 (Toy Projects)

## ▶ 서비스 (Services)

## ▼ 아티클 (Article) [전체글: 블로그 방문 링크] ↗

### 세븐나이트 리버스, 추억과 함께 돌아온 기사 분석 (UI, UX, 기획)

25-05-19) 세븐나이트 리버스의 UI, UX, BM을 분석하며, 추억을 자극하는 요소와 과금 모델이 어떻게 설계되었는지 고찰합니다.

### [오픈월드] 엘든링 호수의 리에니에 관련 감탄

24-01-06) '호수의 리에니에' 지역의 레벨 디자인을 분석하며, 엘든링이 어떻게 플레이어의 탐험심과 호기심을 자극하는지 설명합니다.

### {유도} 스타듀벨리의 기력

24-12-26) 스타듀벨리의 '기력' 시스템이 어떻게 플레이어의 하루 행동을 제한하고, 다양한 활동으로 자연스럽게 유도하는지 분석합니다.

[Read Article](#)[Read Article](#)[Read Article](#)

### [몰입도] RPG와 플레이어들의 몰입

24-01-09) RPG 장르에서 플레이어의 '몰입'을 유도하는 요소들을 탐구하며, 어떻게 플레이어를 세계관에 빠져들게 만드는지 논합니다.

[Read Article](#)

### 프로젝트 회고-Firebase로 첫 실시간 멀티플레이 도전

25-07-01) GitHub Pages와 Firebase를 이용해 웹 기반 실시간 멀티플레이 게임을 만들었던 경험을 회고합니다.

[Read Article](#)

### 빌덱 개발 일지` 시리즈

24-01) 덕빌딩 게임 '빌덱'의 초기 기획부터 기능 구현, 버그 수정까지의 전체 개발 과정을 기록한 연재 일지입니다.

[Read Series](#)

## ▼ 태그 (Tags) [전체 태그: 페이지 링크] ↗

장르를 가리지 않고 게임들을 리뷰

[#Review](#)

게임에 대한 다양한 생각과 의견

[#Game\\_Thoughts](#)

다양한 프로젝트들의 개발 일지

[#DevLog](#)

사용자 경험과 관련된 고찰

[#UX](#)

짧은 글로 쓴 생각

[#Shorts](#)

게임 관련 다양한 이야기의 주절거림

[#Game\\_Talks](#)

빌덱 게임의 개발 일지

[#Builddeck](#)

## ▶ 게임 플레이 로그 (Game Play Log)

## 연락처 (Contact)

이메일: [hojun313@naver.com](mailto:hojun313@naver.com)

전화번호: 010-7326-4303

제 포트폴리오를 끝까지 읽어주셔서 감사합니다.

플레이어의 마음에 오래도록 남는 게임을 만들기 위해 항상 최선을 다하겠습니다.

[이력서 다운로드](#)[포트폴리오 다운로드](#)