

김필립_상세 경력 기술서

목차

1. Project S.E.T

1. 프로젝트 소개
2. 개요
3. 진행 업무

2. Project R.C

1. 프로젝트 소개
2. 개요
3. 진행 업무

1. Project S.E.T

프로젝트 소개



프로젝트 명	S.E.T (이터널 쓰론)
개발	와이어 게임즈 - 레포르 게임즈 - 플러그 박스
근무 기간	2023.09~2025.12
플랫폼	PC Android IOS (크로스 플랫폼)
장르	MMORPG
엔진	Unreal Engine 5

1. Project S.E.T

개요

전투 기획자 김필립

프로젝트 입사 당시 **시스템 기획**으로 시작하였으나, MC · NPC · 전투 시스템 등 **전투 기획**을 담당하였습니다.

업무 진행 과정과 기획 의도, 수정 이력은 **Notion**을 활용해 **일 단위로 기록·정리**하며 **관리**하였습니다.

이러한 습관은 단순한 기록을 넘어, 기획 의도와 문제 해결 과정을 축적하는 자산이 되었으며 전투 시스템의 반복적인 개선 과정 속에서도 빠른 판단과 안정적인 방향 설정이 가능하도록 만들었습니다.



일련번호	업무명	상태	우선순위	기한
1	전투 시스템 기획	완료	고	2023.01.10
2	전투 시스템 기획	완료	고	2023.01.10
3	전투 시스템 기획	완료	고	2023.01.10
4	전투 시스템 기획	완료	고	2023.01.10
5	전투 시스템 기획	완료	고	2023.01.10
6	전투 시스템 기획	완료	고	2023.01.10
7	전투 시스템 기획	완료	고	2023.01.10
8	전투 시스템 기획	완료	고	2023.01.10
9	전투 시스템 기획	완료	고	2023.01.10
10	전투 시스템 기획	완료	고	2023.01.10

노션_업무 일지



일련번호	회의명	내용	일시
1	전투 시스템 기획	전투 시스템 기획	2023.01.10
2	전투 시스템 기획	전투 시스템 기획	2023.01.10
3	전투 시스템 기획	전투 시스템 기획	2023.01.10
4	전투 시스템 기획	전투 시스템 기획	2023.01.10
5	전투 시스템 기획	전투 시스템 기획	2023.01.10
6	전투 시스템 기획	전투 시스템 기획	2023.01.10
7	전투 시스템 기획	전투 시스템 기획	2023.01.10
8	전투 시스템 기획	전투 시스템 기획	2023.01.10
9	전투 시스템 기획	전투 시스템 기획	2023.01.10
10	전투 시스템 기획	전투 시스템 기획	2023.01.10

노션_회의록



일련번호	기획서명	내용	상태
1	전투 시스템 기획	전투 시스템 기획	완료
2	전투 시스템 기획	전투 시스템 기획	완료
3	전투 시스템 기획	전투 시스템 기획	완료
4	전투 시스템 기획	전투 시스템 기획	완료
5	전투 시스템 기획	전투 시스템 기획	완료
6	전투 시스템 기획	전투 시스템 기획	완료
7	전투 시스템 기획	전투 시스템 기획	완료
8	전투 시스템 기획	전투 시스템 기획	완료
9	전투 시스템 기획	전투 시스템 기획	완료
10	전투 시스템 기획	전투 시스템 기획	완료

노션_기획서



일련번호	블루프린트명	내용	상태
1	전투 시스템 블루프린트	전투 시스템 블루프린트	완료
2	전투 시스템 블루프린트	전투 시스템 블루프린트	완료
3	전투 시스템 블루프린트	전투 시스템 블루프린트	완료
4	전투 시스템 블루프린트	전투 시스템 블루프린트	완료
5	전투 시스템 블루프린트	전투 시스템 블루프린트	완료
6	전투 시스템 블루프린트	전투 시스템 블루프린트	완료
7	전투 시스템 블루프린트	전투 시스템 블루프린트	완료
8	전투 시스템 블루프린트	전투 시스템 블루프린트	완료
9	전투 시스템 블루프린트	전투 시스템 블루프린트	완료
10	전투 시스템 블루프린트	전투 시스템 블루프린트	완료

노션_블루프린트 구현



일련번호	디버깅명	내용	상태
1	전투 시스템 디버깅	전투 시스템 디버깅	완료
2	전투 시스템 디버깅	전투 시스템 디버깅	완료
3	전투 시스템 디버깅	전투 시스템 디버깅	완료
4	전투 시스템 디버깅	전투 시스템 디버깅	완료
5	전투 시스템 디버깅	전투 시스템 디버깅	완료
6	전투 시스템 디버깅	전투 시스템 디버깅	완료
7	전투 시스템 디버깅	전투 시스템 디버깅	완료
8	전투 시스템 디버깅	전투 시스템 디버깅	완료
9	전투 시스템 디버깅	전투 시스템 디버깅	완료
10	전투 시스템 디버깅	전투 시스템 디버깅	완료

노션_디버깅

1. Project S.E.T

진행 업무

MC 스킬 기획 및 데이터 작업

4개의 각 클래스가 전투 내에서 명확한 **역할**을 가질 수 있도록 **스킬 간 상호작용**과 **전투 흐름**을 중심으로 기획을 진행하였습니다.

클래스별 **장단점**과 **전투 사이클**을 기준으로 **스킬 구조**를 설계하였으며, 실제 구현까지 완료하였습니다.

구현 이후에는 **플레이 테스트**를 기반으로 밸런스 및 사용성을 반복적으로 **개선**하였습니다.

구분	영역					합계	비율
	지역별	분야	정책	주요 사업	기타		
지역별	충청남도						
분야		문화					
정책			문화				
주요사업				문화			

4개 클래스 장단점

Case	Patient	Age	Sex	Ethnicity	Location	Date	Time	Duration	Onset	Course	Outcome	Comments	Genetics		Biochemistry		Immunology		Microbiology		Pathology		Other	
													Gene	Variant	Enzyme	Activity	Antibody	Antigen	Organism	Stain	Microscopy	Specimen	Result	
1	Patient 1	10	Male	Caucasian	USA	2010	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10	
																								10/10
2	Patient 2	10	Female	Caucasian	USA	2010	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10	
																								10/10

스킬 리스트

【資料入力】	
品名 品番 仕入先 仕入先住所 仕入先電話番号 仕入先FAX番号 仕入先Eメール 仕入先Webサイト	品名 品番 仕入先 仕入先住所 仕入先電話番号 仕入先FAX番号 仕入先Eメール 仕入先Webサイト
【資料入力】	
仕入先住所 仕入先電話番号 仕入先FAX番号 仕入先Eメール 仕入先Webサイト	仕入先住所 仕入先電話番号 仕入先FAX番号 仕入先Eメール 仕入先Webサイト
【資料入力】	
仕入先住所 仕入先電話番号 仕入先FAX番号 仕入先Eメール 仕入先Webサイト	仕入先住所 仕入先電話番号 仕入先FAX番号 仕入先Eメール 仕入先Webサイト
【資料入力】	
仕入先住所 仕入先電話番号 仕入先FAX番号 仕入先Eメール 仕入先Webサイト	仕入先住所 仕入先電話番号 仕入先FAX番号 仕入先Eメール 仕入先Webサイト
【資料入力】	
仕入先住所 仕入先電話番号 仕入先FAX番号 仕入先Eメール 仕入先Webサイト	仕入先住所 仕入先電話番号 仕入先FAX番号 仕入先Eメール 仕入先Webサイト

전투 시나리오(PVE)

【問題】	
1. 40 人組	
● 男子 15 人、女子 25 人、平均身長 157.5 cm	
● 男子 10 人、女子 10 人、平均身長 160 cm	
● 男子 5 人、女子 5 人、平均身長 165 cm	
男子 5 人組	
● 男子 10 人、女子 10 人組	
● 男子 15 人、女子 15 人、平均身長 162.5 cm	
● 男子 20 人、女子 20 人組	
【問題】	
1. 40 人組	
● 男子 15 人、女子 25 人、平均身長 157.5 cm	
● 男子 10 人、女子 10 人、平均身長 160 cm	
● 男子 5 人、女子 5 人、平均身長 165 cm	
● 男子 10 人、女子 10 人、平均身長 162.5 cm	
● 男子 15 人、女子 15 人、平均身長 160 cm	
● 男子 20 人、女子 20 人、平均身長 157.5 cm	
男子 5 人組	
● 男子 10 人、女子 10 人組	
● 男子 15 人、女子 15 人、平均身長 162.5 cm	
● 男子 20 人、女子 20 人、平均身長 160 cm	

전투 시나리오(PVP)




Two images showing a person in a white shirt and dark pants performing a backflip or similar acrobatic move on a dirt surface.

Two images showing a person in a white shirt and dark pants performing a backflip or similar acrobatic move on a dirt surface.

Two images showing a person in a white shirt and dark pants performing a backflip or similar acrobatic move on a dirt surface.

Two images showing a person in a white shirt and dark pants performing a backflip or similar acrobatic move on a dirt surface.

스킬 연출 기획(애니메이션, 이펙트)

1. Project S.E.T

진행 업무

NPC 스킬 기획 및 데이터 작업

각 콘텐츠에서 등장하는 보스 몬스터의 스킬 기획 및 데이터 작업을 진행하였습니다.

콘텐츠의 역할에 따라 보스 몬스터의 **강약**을 설정하고, **패턴 유형**을 결정하였습니다.

패턴 설계 시에는 플레이어의 인지 가능 시간, 실패 시 리스크 수준, 반복 전투에서의 피로도를 **주요 기준**으로 고려하였습니다.

관련 데이터는 몽타주, 스킬, 상태이상, 텍스트, AI 등 몬스터 전반의 데이터 작업을 진행하였으며 **구현을 완료**했습니다.



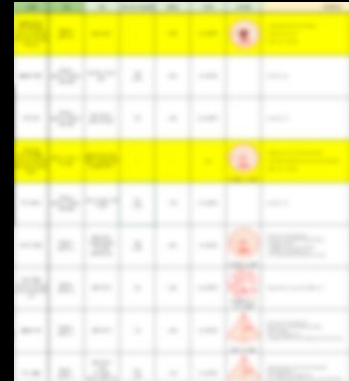
보스 콘텐츠 분석



콘텐츠 별 보스 유형



콘텐츠 별 패턴 선정



보스 몬스터 스킬 리스트



스킬 연출 기획

1. Project S.E.T

진행 업무

전투 시스템 기획

스탯 공식을 포함한 게임 전반의 **전투 시스템 기획**을 담당하였습니다.

기획 시에는 시스템 충돌을 최소화하기 위해 **규칙**과 **예외 처리**를 중심으로 **설계**를 진행하였습니다.

개발 과정에서 발생한 수정 사항은 즉시 문서에 반영하여 최신 상태를 유지하였으며, 이를 통해 개발 및 QA 과정에서의 **커뮤니케이션 효율**을 높일 수 있었습니다.



스탯 기획



상태이상 기획



전투 시스템(어그로)



전투 시스템 (스킬 룰)



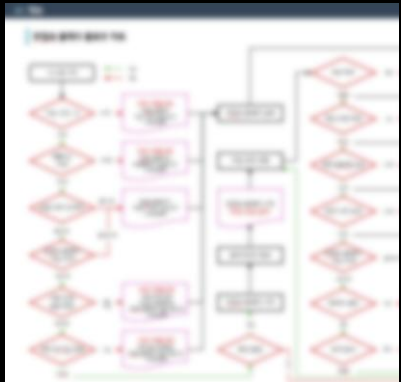
자동 전투

1. Project S.E.T

진행 업무

시스템 기획

시스템 파트 기획 업무를 진행하며 무접속 플레이, 채팅, 커뮤니티, 탈것, 길드 등 주요 시스템에 대해 **시스템 기획자**와 **협업**하여 기획을 진행하였습니다.
기획 과정에서는 개별 기능 단위가 아닌, 플레이어가 시스템을 통해 어떤 흐름과 경험을 전달받는지를 기준으로 시스템 **구조**와 **시나리오**를 **설계**하였습니다.
구현 이후에는 실제 플레이 기준으로 시스템을 **검증**하며, 문제점 및 개선 사항을 지속적으로 문서에 반영하여 **보완**을 진행하였습니다.



무접속 플레이



채팅



커뮤니티



탈것



길드

1. Project S.E.T

진행 업무

R&D 업무

언리얼 엔진 5의 내장 시스템을 기반으로 블루 프린트, 사운드, 이펙트 타입 등 **주요 기능**에 대한 **R&D 업무**를 진행하였습니다.

각 시스템의 구조와 동작 방식을 **파악**하고 이를 **정리**하여 **문서**로 **기록**하였으며, 커뮤니케이션에 활용할 수 있도록 정리하였습니다.

이를 통해 게임 내 사운드 구조를 정립하고, 이펙트 타입 기반의 최적화 구조를 설계하였으며, 블루 프린트를 활용한 기능 구현을 완료하였습니다.



A screenshot of a document titled '사운드 구조' (Sound Structure). It appears to be a table or a flowchart detailing the organization of sound assets and their relationships within the game's audio system.

사운드 구조



이펙트 타입



블루 프린트 구현 예시



블루 프린트 구현 예시2

1. Project S.E.T

진행 업무

디버깅 작업

언리얼 엔진 5의 블루 프린트 디버거 기능 및 Visual Studio를 활용해 **디버깅 업무**를 진행하였습니다.

중단점, 호출 스택을 활용하여 흐름을 파악 후 발견한 이슈의 **원인**과 **해결 방향**을 중심으로 정리하여 **일감**을 전달했습니다.

이와 같은 과정을 통해 개발자와의 커뮤니케이션 효율을 높이고 **원활한 이슈 해결**이 가능했습니다.



코드 디버깅



코드 디버깅



블루 프린트 디버깅



블루 프린트 디버깅

2. Project R.C

프로젝트 소개



프로젝트 명	R.C (랜덤 클래식)
개발	Team RC
근무 기간	2025.01~2025.2
플랫폼	Android IOS
장르	디펜스
엔진	Unity

2. Project R.C

개요

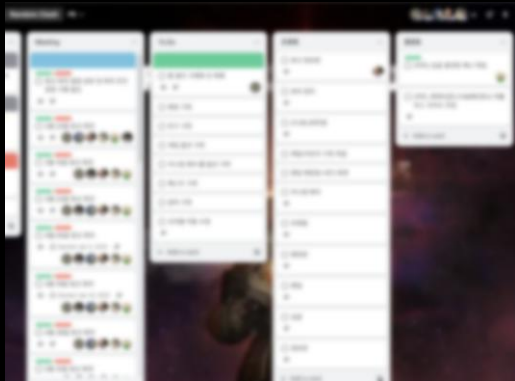
프로젝트 참여

프로젝트 참여 당시 기획자가 부재한 상태에서 문서 없이 프로토타입이 제작되고 있는 상황이었습니다.

가장 먼저 선행된 작업의 **구조**와 **흐름**을 파악한 뒤, 이를 **문서**로 **정리**하여 프로젝트 전반의 기준을 **수립**하였습니다.

이후 **협업 환경 정비**를 위해 SVN을 통한 형상 관리와 Trello 기반의 일정·업무 관리 체계를 구축하며 **PM 역할**을 **병행**하여 프로젝트를 진행하였습니다.

xml 형태의 원본 데이터를 xml로 변환하는 익스포터 제작을 기획하여 데이터 관리 및 수정 효율을 개선하였고, 이를 통해 프로젝트 전체 일정 관리와 구현 속도 향상에 기여하였습니다.



트렐로



SVN



익스포터



데이터

2. Project R.C

진행 업무

시스템 기획

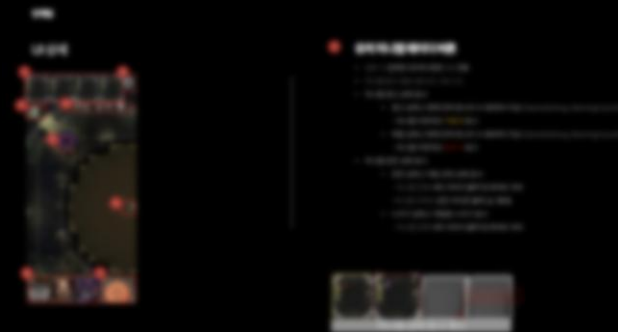
프로젝트 안정화 작업 이후, 인게임 및 아웃게임 전반의 시스템 기획을 담당하였습니다.

플레이 흐름을 기준으로 인게임과 아웃게임 시스템을 재정의하고 각 시스템이 명확한 역할을 갖도록 구조를 정리하였습니다.

정보 인지와 조작 부담을 최소화하는 것을 목표로 기획을 진행하였으며, 실제 플레이 검증을 통해 구현을 완료하였습니다.



인게임 시스템 UI 기획



아웃게임 시스템 UI 기획



랭킹 시스템

2. Project R.C

진행 업무

전투/밸런스 기획

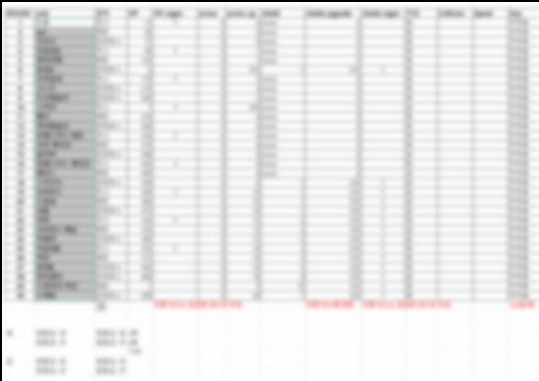
MC 및 NPC 유닛의 콘셉트와 기본 모션 구조를 기획하고, 이를 기반으로 한 전투 밸런스 기획을 진행하였습니다.

밸런스 설계 시에는 소환 유닛 수, 공격력, 체력 등 주요 파라미터를 기준으로 라운드별 허들 구조를 설정하고, 플레이 타임과 난이도가 단계적으로 상승하도록 설계하였습니다.

데미지 공식과 수치 밸런스를 통해 1차 적용을 진행한 뒤, 실제 플레이 검증을 통해 추가 조정을 반복하여 전투 완성도를 지속적으로 개선하였습니다.

A screenshot of a spreadsheet used for damage calculations. It features multiple columns with headers in Korean, including '유닛명' (Unit Name), '공격력' (Attack Power), '방어력' (Defense Power), and '데미지' (Damage). The rows contain numerical data and formulas, with some cells highlighted in red and others in yellow. The spreadsheet is organized into sections, likely for different types of units or attacks.

데미지 공식

A screenshot of a spreadsheet showing numerical balance data. It has a grid-like structure with many columns and rows. The columns are labeled with unit names and various numerical parameters. The data is organized in a way that allows for easy comparison and adjustment of unit stats. Some rows are highlighted in red, possibly indicating specific units of interest.

수치 밸런스

A screenshot of a spreadsheet showing unit data and statistics. It displays a list of units with their respective stats, including health, attack, and defense. The data is presented in a clear, tabular format, making it easy to read and analyze. The spreadsheet is likely used for tracking unit performance and making balance adjustments.

데이터