

퍼즐 게임을 사랑합니다

# 자기소개서

박준기

# 목차

---

01

자기소개

02

이력사항

03

활동내역

04

기타경험

# 자기소개

---

## 지원동기 및 입사 후 포부

[10년 가까이 운영하며 발전된 레벨 디자인 노하우]

저는 대학 시절 'HOTEL WAZUMA'라는 공포 게임을 개발하며 콘텐츠 설계와 운영의 복잡함을 직접 경험한 바 있습니다. 특히 3개의 스테이지를 설계하며 동선, 트리거, 이벤트 배치에 대한 테스트와 예외 처리에 많은 시간을 소요했고, 출시 이후에도 새로운 콘텐츠를 추가하고 유저 피드백을 반영하는 운영 과정이 결코 간단하지 않다는 점을 체감했습니다. 이때부터 저는 단순히 만드는 것만 아니라, 꾸준히 유지하며 재미를 확장해 나가는 게임의 운영 방식에 큰 관심을 가지게 되었습니다.

그런 점에서 트리노드의 '포코포코'는 제가 지향하는 게임 운영의 이상적인 사례였습니다. 10년 가까이 서비스를 이어오면서도 수천 개의 스테이지를 제작하며 반복을 최소화하고 꾸준한 재미를 제공해온 점이 특히 인상 깊었습니다. 점진적으로 변화하는 방해 요소의 배치와 사용자 적응을 고려한 난이도 설계는 장기 운영 속에서도 유저 피로도를 줄이는 정교한 구조라고 느꼈습니다.

또한, 트리노드는 AI 기반 테스트 모델을 통해 콘텐츠 완성도와 제작 효율을 모두 끌어올리고 있었습니다. 반복 테스트의 시간 소모와 오류를 줄이고, 난이도 밸런싱이나 클리어 가능성 판단을 정량적으로 검증할 수 있어 기획의 정확성과 속도를 동시에 높일 수 있다는 점이 인상 깊었습니다. 이러한 노하우가 있는 환경에서, 레벨 디자이너로서 의미 있는 기획을 함께 해보고 싶어 트리노드에 지원하게 되었습니다.

입사 후에는, 포코포코와 오랜 시간 함께한 유저들에게 새로운 재미를 제공할 수 있는 콘텐츠를 기획하고 싶습니다. 유저 데이터를 반영해 개선점을 찾아내고, 의미 있는 콘텐츠와 보상을 기획하는 방식으로 게임의 생명력을 불어넣는 기획자가 되고자 합니다. 또한, 트리노드에서는 스테이지 제작 시 각자의 이니셜과 숫자를 붙이며 1000개의 스테이지를 만들 때마다 이니셜을 하나 더 붙일 수 있다는 것을 알게 되었습니다. 저 또한 회사로부터 직무역량을 인정받고 언젠가는 저만의 긴 이니셜을 남길 수 있는 레벨 디자이너가 되도록 하겠습니다.

# 자기소개

---

## 게임 플레이 경험

[2410개의 퍼즐 스테이지 클리어 경험]

저는 '쿠키런 퍼즐월드'와 '쿠키런 마녀의 성'을 오랫동안 플레이 해봤습니다. 쿠키런 IP를 이용한 캐릭터 수집과 고유 스킬을 이용한 스테이지를 공략하는 방식에서 큰 흥미를 느꼈습니다. 하지만 레벨이 높아질수록 캐릭터의 고유 스킬 의존이 지나치게 강화된다는 점에서 아쉬움을 느꼈습니다. 특히, 단순한 조작만으로는 클리어가 어려운 스테이지가 많아지며 자연스럽게 아이템 사용 아니면 캐릭터 스킬 사용이라는 선택을 강요 받았습니다.

방해 요소는 등장 시기와 빈도가 매우 빨랐으며 그 방해 요소에 적응할 시간 없이 어려움 스테이지로 돌입하는 과정 주기마저 스트레스를 받게 되었습니다. 결국 어려움 난이도 스테이지에 막혀 4시간 가까이 플레이한 경험을 끝으로 피로도가 누적되어 한 달 가까이 게임을 쉬게 되는 일을 경험하게 되었습니다.

그 후 접한 '포코포코'는 이러한 피로감을 완화해 주는 구조를 잘 갖추고 있었습니다. 방해 요소와 클리어 목표의 등장과 적응의 기간을 길게 잡아 게임의 난이도가 점진적으로 올라가고 있음을 잘 느낄 수 있었습니다. 어려움 스테이지 등장으로 난이도가 급격히 상승하기보다는, 유사한 유형의 스테이지를 통해 반복 학습의 기회를 제공한 뒤 어려움 스테이지를 플레이하게 하는 구조였기 때문에 도전욕을 자극 받았습니다.

또한, 메인 스테이지 외에도 포코숲의 모험, 스페셜 빙고와 같은 콘텐츠를 통해 퍼즐 플레이 재미를 유지하면서도 보상의 형태를 다양화하여, 반복에 대한 피로감을 줄여주는 점도 인상 깊었습니다.

다만 인게임 아이템 사용이 게임에 큰 영향을 줄 수 있는 효과가 아니라 해당 아이템을 잘 사용하지 않게 되어 아쉬움을 느끼게 되었습니다.

# 자기소개

## 직무관련경험

[협업을 바탕으로 완성도 높은 콘텐츠를 제작한 게임 개발 경험]

2023년 10월부터 2024년 4월까지, 저는 'POLA'에 2개월, 'HOTEL WAZUMA'에 4개월 두 개의 게임을 개발을 진행하기 위해 팀원들과 합숙 생활을 하였습니다. 짧은 개발 기간과 학업 병행이라는 제약 속에서도 매주 평균 14시간 이상을 투자하며 팀 프로젝트를 밀도 높게 운영했습니다.

기획자 1인 체제로서 매주 3~4건의 기획서와 작업 결과물을 책임졌고, 회의에서 개발 우선순위를 제시하고 조율하는 역할을 맡았습니다. 일정의 어긋남으로 인해 프로젝트 전체가 지연되는 경험을 겪어보며 일정 관리의 중요성도 깨닫게 되었습니다.

저는 업무를 일 단위로 나누고 팀원 간의 작업량을 균형 있게 조정하며, 매일 3회의 회의를 진행하며 작업 진척도를 점검했습니다. POLA 프로젝트에서는 스테이지 데이터를 테이블화하여 Unity와 연동하고 시스템을 자동화함으로써 반복 작업을 줄였으며, 호텔 와즈마에서는 플레이어 동선과 콘텐츠의 위치를 세밀히 조정해 자연스러운 몰입 흐름을 설계했습니다. 또한 회의 시에는 단순 지시가 아닌, 기획 의도를 시각 자료와 근거를 들어 설명하며 팀원의 납득을 이끌어냈습니다.

그 결과 두 프로젝트는 모두 계획된 일정 내에 완성되었고, 'POLA'는 교내 전시 2회 공모전 참가 후 장려상을 받았으며, 'HOTEL WAZUMA'는 6번의 전시, 인디크래프트 챌린저 부문 top 20 입상, 대구글로벌게임센터의 지원사업을 통한 게임 출시로 1,045달러의 수익을 달성하였습니다. 프로젝트를 주도하며 완성도 높은 콘텐츠를 위해 고민하고, 협업 속에서 필요한 아이디어를 제시하며 기획자로서 유연하게 조율했던 경험은 레벨 디자이너로서 요구되는 책임감, 소통력, 문제 해결력을 스스로 단련할 수 있는 계기가 되었습니다.

이 경험을 바탕으로, 트리노드의 스테이지 설계와 콘텐츠 기획에 있어 팀에 기여할 수 있는 실질적인 역량을 준비해 왔습니다.

# 이력사항



Name 박준기  
Tell 010 2940 3134  
Addr (41232) 대구광역시 동구  
Email [nocash1234@naver.com](mailto:nocash1234@naver.com)

## 학력

계명대학교 2019.03~2025.02  
게임모바일공학 / 전자정보융합전공  
복수학위 수여  
학점 : 3.99 / 4.5

## 기술



중급



중급



중급



초급



초급



중급

## 프로젝트

HOTEL WAZUMA 2024.02~2024.12  
POLA 2023.10~2024.12  
캐슬 디펜스 2022.10~2022.12  
컬러 디텍티브 2022.04~2022.06

## 수상이력

2022학년도 2학기 마이크로디그리 EXPO 우수상 2023.01  
2023학년도 1학기 마이크로디그리 EXPO 우수상 2023.07  
2023학년도 2학기 캡스톤디자인 경진대회 장려상 2023.12  
2023학년도 제 3회 실감미디어 혁신공유대학 실감미디어 경진대회 장려상 2023.12  
2023학년도 2학기 마이크로디그리 EXPO 우수상 2024.01  
2024 인디크래프트 챌린저부문 top 20 입상 2024.06

# 이력사항

## 플레이 한 게임



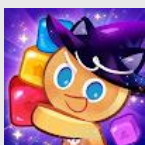
PokoPoko

진행레벨: 344



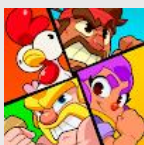
쿠키런: 퍼즐 월드

진행레벨: 1540



쿠키런: 마녀의 성

진행레벨: 870



스쿼드 버스터즈

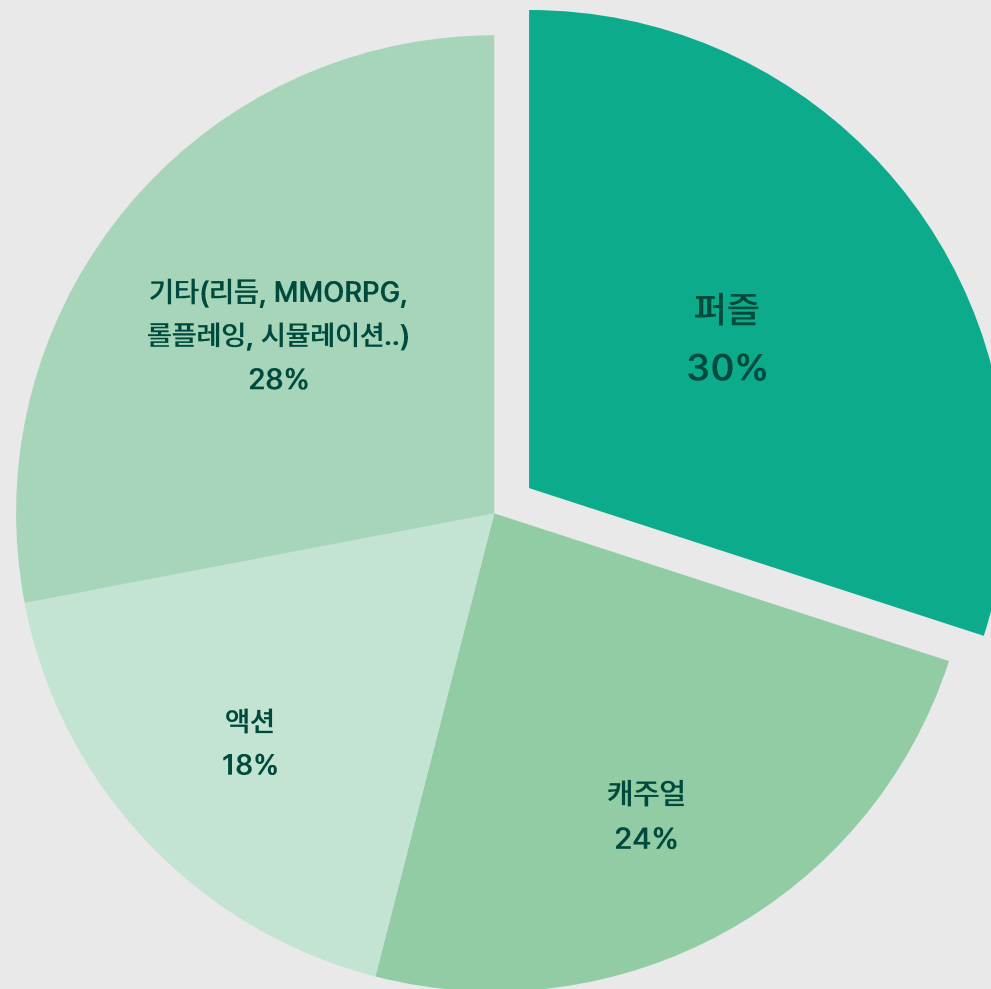
플레이타임: 80시간

## 선호하는 게임 스타일

- 짧은 시간에 가볍게 즐길 수 있는 게임
- 게임 자체의 피로도가 적은 게임
- 아기자기한 그래픽의 게임

## 그 외 플레이 한 게임

- 리그오브레전드 (플레이타임: 1,997시간 / 232레벨)
- 스컬 (플레이타임: 219시간)
- 마리오 오디세이 (플레이타임: 277시간)



지금까지 플레이한 모바일 게임 장르 비율

## 활동내역

### HOTEL WAZUMA

2024.02~2024.12



장르: 공포, 시뮬레이션

게임컨셉: 나폴리탄 괴담, 규칙 괴담

소개영상: [링크](#)

개발엔진: Unity - 6000.0.13f1

개발기간및인원: 4개월 / 4인 개발 (기획1, 개발3)

출시플랫폼:



출시수익: 총합 1,050달러 (2025.04.18 기준)

### 활동내용

2024년대구글로벌게임센터 - 글로벌게임콘텐츠제작지원사업 선발 2024.04~2024.11

2024학년도 1학기 계명대학교마이크로디그리 EXPO 전시 2024.06.05

2024학년도 1학기 계명대학교캡스톤전시회 전시 2024.06.07

2024 BIC(부산인디카넥트) 루키부문 전시 2024.08.16~2024.08.18

2024 인디크래프트 9월 g-context 전시 2024.09.07

2024 대구콘텐츠페어 대구글로벌게임센터소속 전시 2024.10.11~2024.10.12

'호텔와즈마(HOTEL WAZUMA)' 공포게임 스토브인디, 스팀 출시 및 운영 2024.09~2024.12

2024 지스타메인부스 계명대부스 전시 2024.11.14~2024.11.17



# 활동내역

## HOTEL WAZUMA 기여 내용

기여도 

### 시스템

-점프스퀘어 스택시스템 기획

### 컨텐츠

- 업무리스트 컨텐츠 기획
- 이상현상 리스트 컨텐츠 기획
- 히든 이벤트 기획

### 레벨디자인

- 업무리스트/이상현상 컨텐츠 이동 동선 파악
- 각일차별 업무와 이상현상 컨텐츠 배치

### 시나리오

- 인게임 스크립트 기획
- 오프닝 스토리 기획 및 제작
- 로딩썸, 엔딩썸 이미지 제작
- 영어, 일본어, 중국어 간체/번체, 인도어로컬라이징



유튜버'veruyuki'님의 히든 이벤트 리액션 쇼츠 영상 링크



게임 시나리오 및 인게임 텍스트 작업

# 활동내역

## POLA

2023.10~2024.12



장르: 캐주얼, 리듬

게임컨셉: 플라로이드, 사진관

소개영상: [링크](#)

개발엔진: Unity-2022.3.10f1

개발기간및인원: 2개월 / 4인 개발(기획1, 개발3)

플랫폼: Android, iOS, PC

## 활동내용

2023학년도 2학기 계명대학교 캡스톤 전시회 전시 2023.12.07

2023학년도 2학기 계명대학교 마이크로디그리 EXPO 전시 2023.12.14

2023학년도 제3회 실감미디어 혁신공유대학 실감미디어 경진대회 참가 2023.12.29

# 활동내역

## POLA 기여 내용

기여도

### 시스템

- 판정시스템/콤보시스템/랭크시스템기획
- 메인화면, 인게임, 게임종료 씬.. 등 UI/UX전체기획
- 레이턴시 시스템기획

### 컨텐츠/레벨디자인

- 1챕터1~6스테이지노트기획, 제작
- 레이턴시 컨텐츠기획

### 사운드

- 1~6스테이지 사운드
- 메인화면, 레이턴시배경사운드
- 각종 효과음 사운드

### 그래픽

- 캐릭터디자인 3D모델링기획 및외주
- AI를 이용한 인게임 오브젝트 텍스처제작

#### 1. 플레이어 데이터 정의

##### 1.1. 작성 의도

- 게임 내 스테이지 작성 시 관리하게 될 데이터 테이블
- 스테이지의 구성요소를 통한 레벨디자인을 편리하게 하기위해서 작성

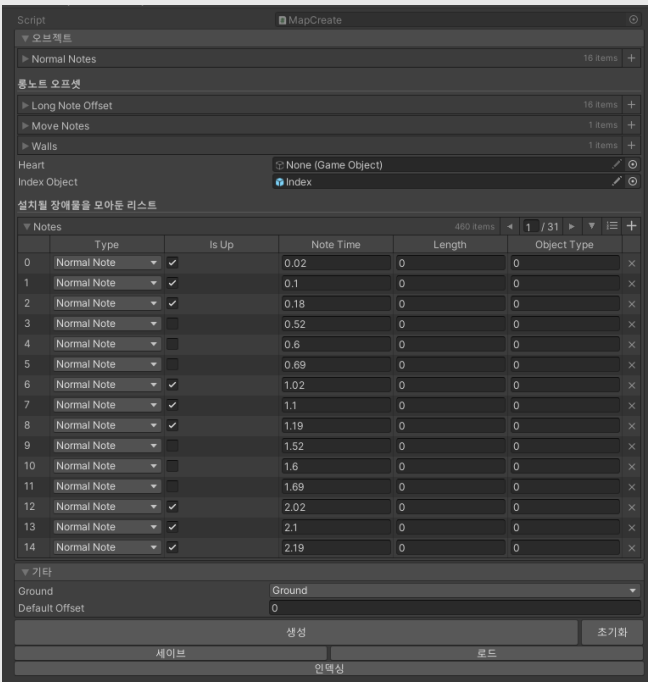
##### 1.2. 데이터 정의

한글	스테이지 이름	스테이지_ID	챕터위치	배치된 노래	BPM	단일노트 개수	롱노트 개수	PERFECT판정개수	GREAT판정개수	MISS판정개수	GOOD판정개수	스테이지 정확도	최대 콤보 횟수	스테이지 스코어	클리어 여부
Stage_Award1	Stage_Name	Stage_ID	Stage_Chapter	Stage_Song	Stage_BPM	Stage_ShortNote	Stage_LongNote	Stage_PERFECTCount	Stage_GREATCount	Stage_MissCount	Stage_GOODCount	Stage_Accuracy	Stage_ComboCount	Stage_Score	Stage_ClearCheck
데이터 타입	string	float	string	string	int	int	int	int	int	int	int	float	int	int	bool
1	tutorial	Tutorial	Tutorial Scene	T1	115	44	4	0	0	0	0	0	0	0	0
2	첫 대면은 여행의 묘미	Stage_1	Stage1 Scene	CP1-1	120	142	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	정원	Stage_2	Stage2 Scene	CP1-2	114	165	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	다루마씨가 넘어졌다	Stage_3	Stage3 Scene	CP1-3	128	222	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	요리	Stage_4	Stage4 Scene	CP1-4	80	141	8	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Let's plat together	Stage_5	Stage5 Scene	CP1-5	69	178	4	0	0	0	0	0	0	0	0
7	유쾌한 일상	Stage_6	Stage6 Scene	CP1-6	93	288	1	0	0	0	0	0	0	0	0
7	조조함은 꿀꿀	HARD	HARD	H1	77	460	0	0	0	0	0	0	0	0	0

스테이지 구성요소 기획 및 데이터 테이블 작성, 인게임 적용

	0.03	NormalNote	TRUE	0	0
	1.03	NormalNote	TRUE	0	0
	2.03	NormalNote	TRUE	0	0
	4.03	NormalNote	TRUE	0	0
	4.53	NormalNote	TRUE	0	0
	5.03	NormalNote	TRUE	0	0
	7.03	NormalNote	TRUE	0	0
	7.53	NormalNote	TRUE	0	0
	8.03	NormalNote	TRUE	0	0
	9.03	NormalNote	TRUE	0	0
	10.03	NormalNote	FALSE	0	0
	11.03	NormalNote	FALSE	0	0
	12.03	NormalNote	FALSE	0	0
	13.03	NormalNote	FALSE	0	0
	14.03	NormalNote	FALSE	0	0
	15.03	NormalNote	FALSE	0	0
	16.03	NormalNote	FALSE	0	0
	17.03	NormalNote	TRUE	0	0

‘osu’ 게임 툴을 통해 제작한 파일을 .csv 확장자로 변환시킨 BMS파일



BMS파일 적용 및 관리를 위한 시스템 Unity 모듈화



# 기타경험



## 캐슬 디펜스

2022.10~2022.12

기여도

장르: VR, 디펜스, 슈팅

게임컨셉: 중세, 마법, 판타지

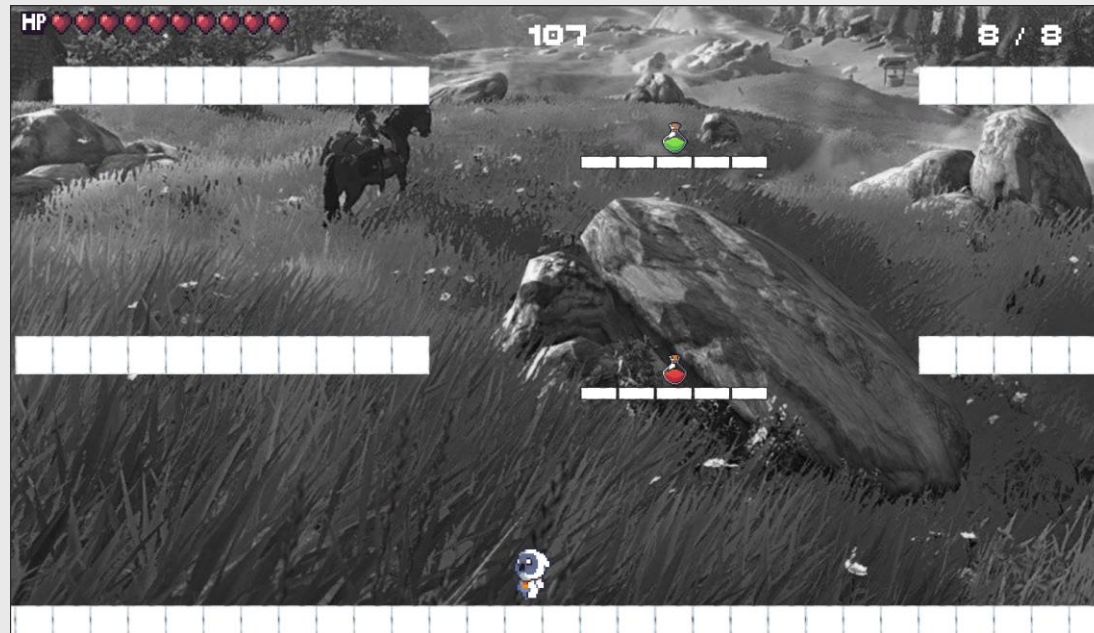
플레이영상: [링크](#)

개발엔진: Unity-2021.3.8f1

개발기간및 인원: 2개월/3인개발(개발3)

기여내용

- 프로젝트팀장(개발일정관리및총괄기획)
- 오쿨러스퀘스트좌표축디폴트값세팅개발
- 3개의스테이지몬스터레벨디자인
- 몬스터NewMesh 설정
- 인게임기본공격구현
- 맵디자인



## 컬러 디텍티브

2022.04~2022.06

기여도

장르: 플랫폼머, 캐주얼, 아케이드

게임컨셉: 물감, 그림

플레이영상: [링크](#)

개발엔진: Unity-2021.3.8f1

개발기간및 인원: 2개월/1인개발

기여내용

- 인게임그래픽, 애니메이션세팅
- 튜토리얼및3개의스테이지레벨디자인
- 플레이어캐릭터공격및조작개발
- 몬스터AI 개발
- 플레이어캐릭터및몬스터스텟값설정및개발
- 인게임UI/UX전체개발
- 인게임사운드전체디자인

# 감사합니다!

[nocash1234@gmail.com](mailto:nocash1234@gmail.com) / 010-2950-3134