

캐주얼 게임을 사랑합니다

자기소개서

박준기

목차



이력사항



Name 박준기
Tell 010 2940 3134
Addr (41232) 대구광역시 동구
Email 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



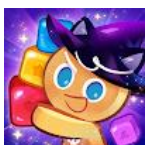
PokoPoko

진행레벨: 344



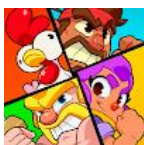
쿠키런: 퍼즐 월드

진행레벨: 1540



쿠키런: 마녀의 성

진행레벨: 870



스쿼드 버스터즈

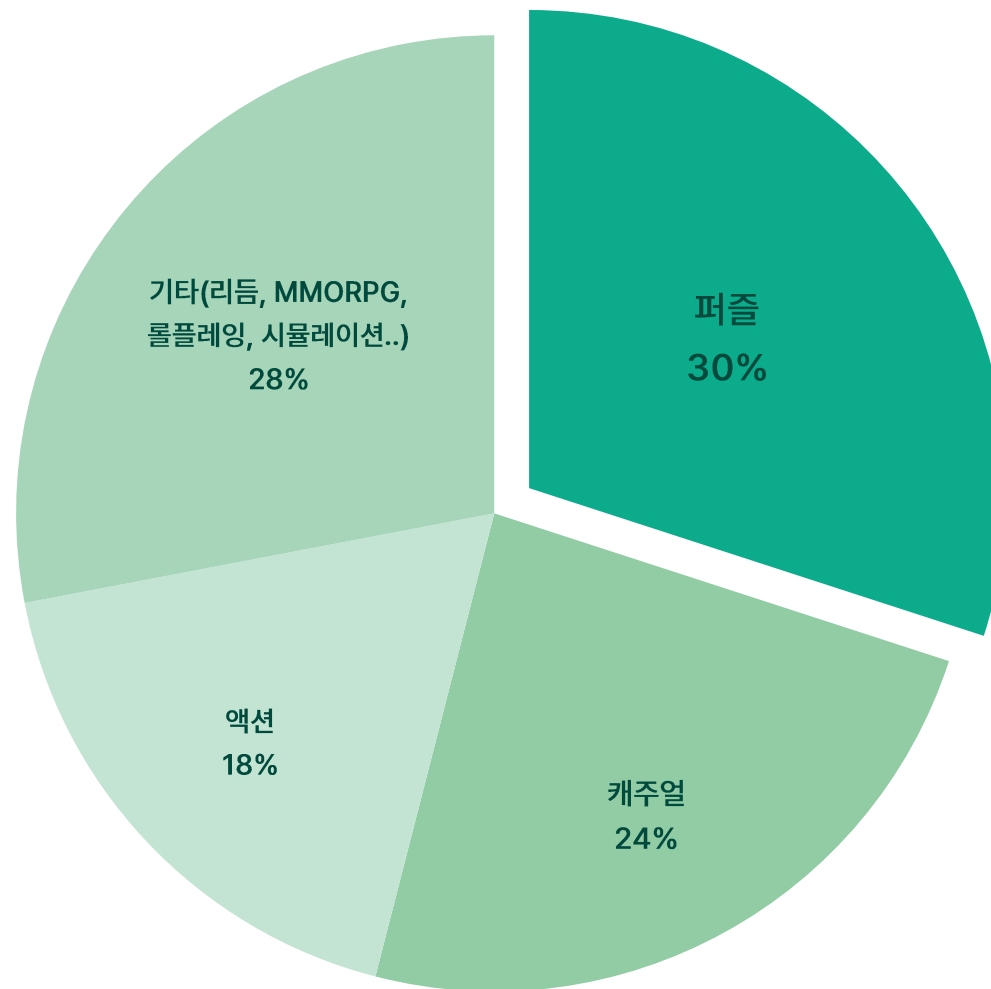
플레이타임: 80시간

선호하는 게임스타일

- 짧은시간에가볍게즐길수있는게임
- 게임자체의피로도가적은게임
- 아기자기한그래픽의게임

그외 플레이한 게임

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



지금까지 플레이한 모바일 게임장르비율

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

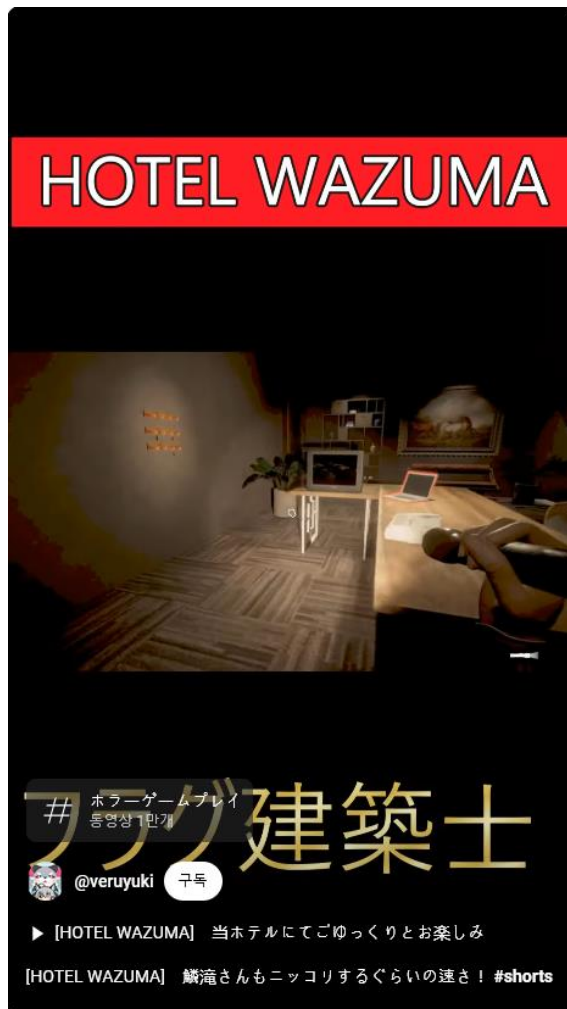
시나리오

-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

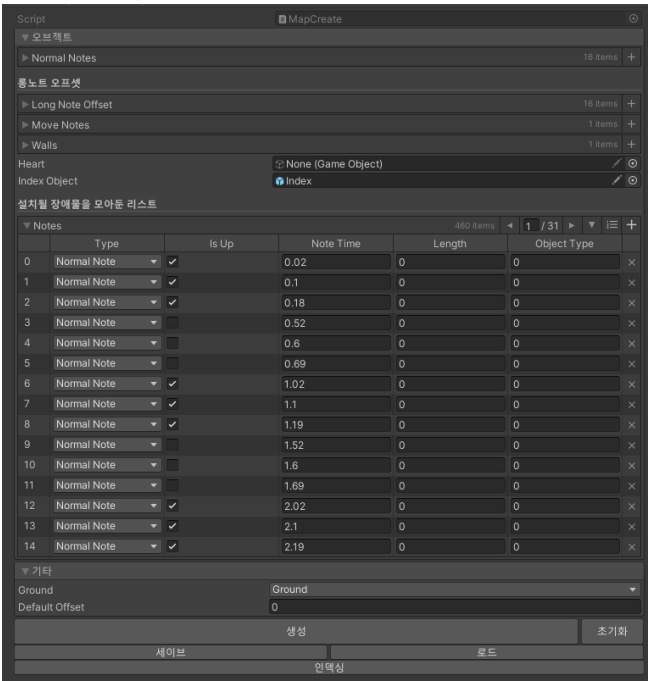
1.2. 데이터 정의

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 끝물	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

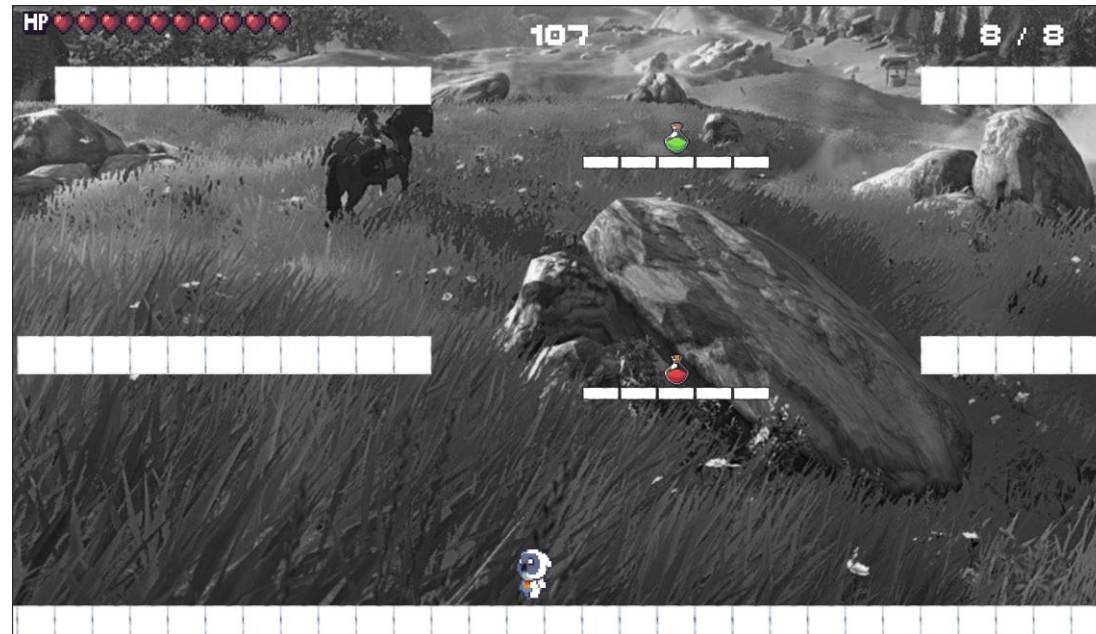
플레이영상: [링크](#)

개발엔진: Unity-2021.3.8f1

개발기간및 인원: 2개월/3인개발(개발3)

기여내용

- 프로젝트팀장(개발일정관리및총괄기획)
- 오쿨라스퀘스트좌표축디폴트값세팅개발
- 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
- 플레이어캐릭터및몬스터스텝값설정및개발
- 인게임UI/UX전체개발
- 인게임사운드전체디자인

감사합니다!

nocash1234@gmail.com / 010-2950-3134