

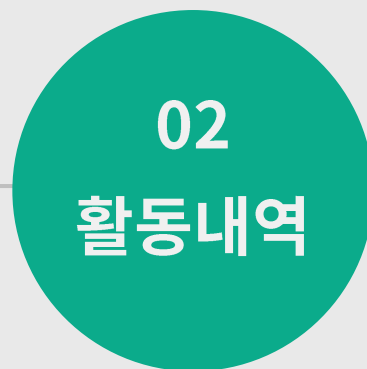
캐주얼 게임을 사랑합니다

# 자기소개서

박준기

# 목차

---



# 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



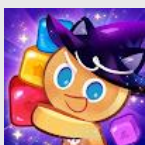
PokoPoko

진행레벨: 344



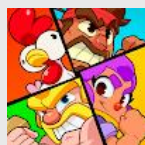
쿠키런: 퍼즐 월드

진행레벨: 1540



쿠키런: 마녀의 성

진행레벨: 870



스쿼드 버스터즈

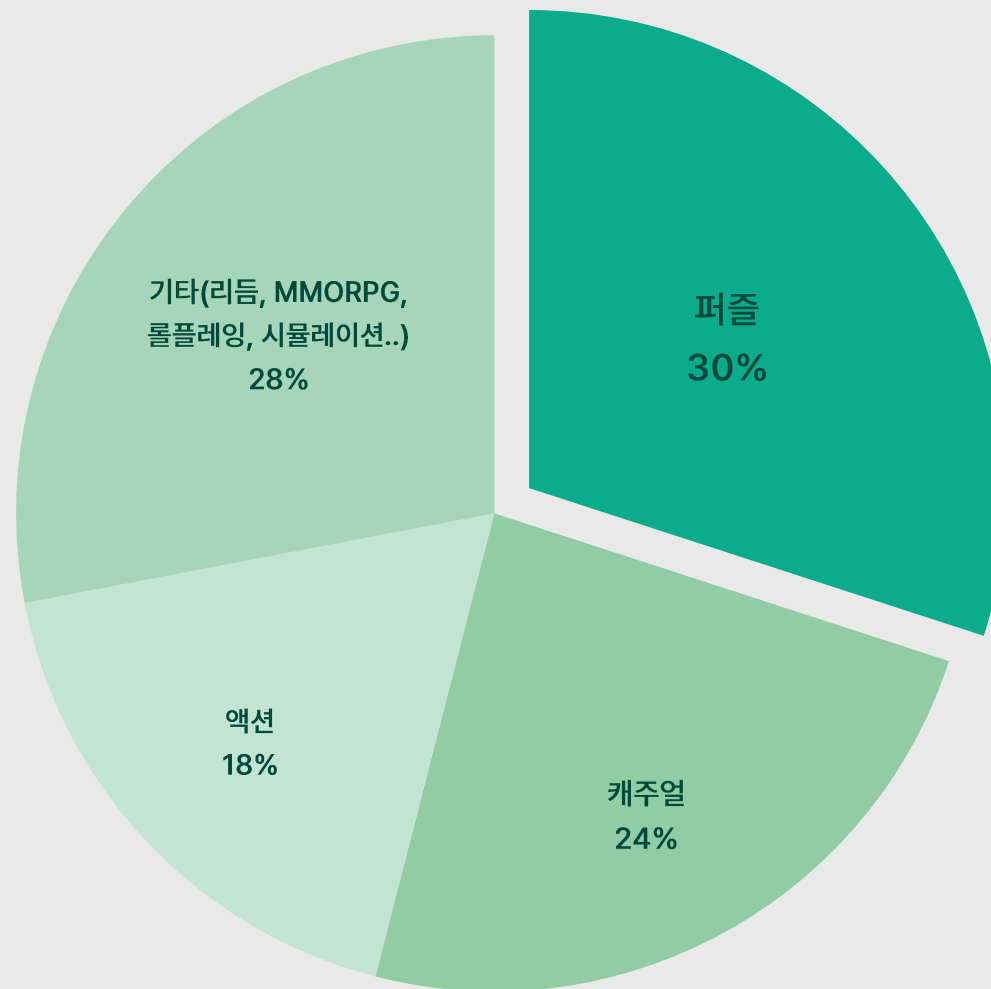
플레이타임: 80시간

## 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

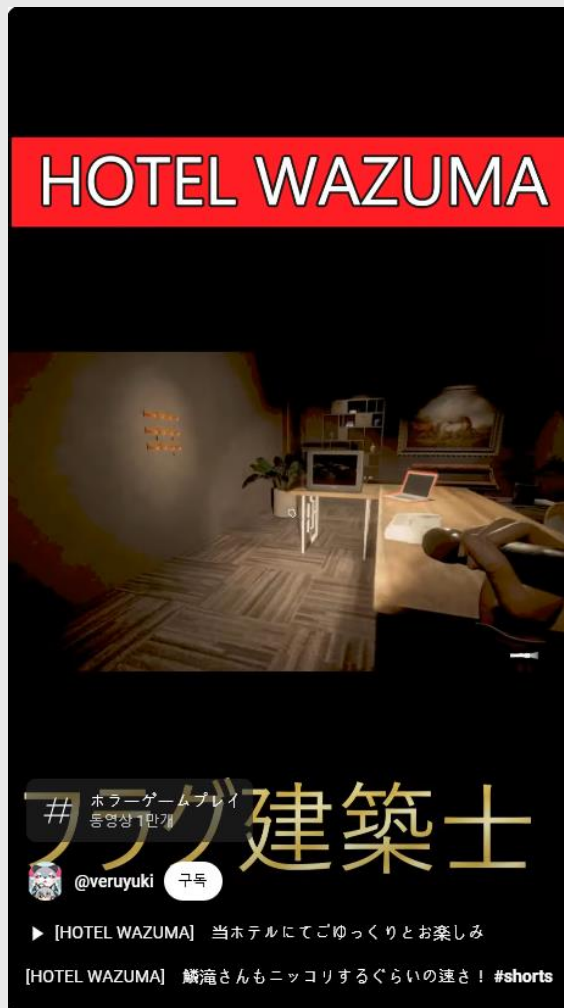
### 시나리오

-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



### 호텔 와즈마 비상계단 살인사건

오늘 아침, 호텔 와즈마에서 4층에서 3층으로 내려가는 계단에서 두 명의 호텔 투숙객이 사망한 채 발견되었다는 신고가 접수되었다. 경찰은 구급차와 함께 즉시 호텔로 출동하여 수사에 착수했다.

초시에 따르면, 두 사망자의 얼굴은 온전하여 신원 확인이 완료되었으나, 몸통은 심하게 훼손되고 뒤틀린 상태였다. 두 피해자 간에 인과관계는 없는 것으로 밝혀졌으며, 각각 다른 시간대에 동일한 장소에서 사망한 것으로 조사되었다.



### ‘시바타와 고교’ 야구부 6인 실종

‘시바타와 고교’의 야구부는 ‘호텔 와즈마’를 숙소로 삼아 전지훈련을 하고 있었다. 총 22명으로 구성된 야구부 팀원 중 ‘하야토’, ‘시나자와’, ‘코세이’, ‘다이교’, ‘겐타’, ‘나나미’ 총 6명이 실종되는 사건이 발생했다.

그들은 새벽 3시경, 일말의 목적으로 각자의 숙소에서 나와 도인 뒤 탈출을 시도한 것으로 보인다. CCTV를 확인한 결과, 문이 열리고 그들이 이동하는 장면은 포착되었지만, 호텔 현관을 나서는 모습은 발견되지 않았다. 이에 따라, 이들이 아직 호텔 안에 있을 가능성이 있다고 판단해 경찰이 수사에 착수했다.

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

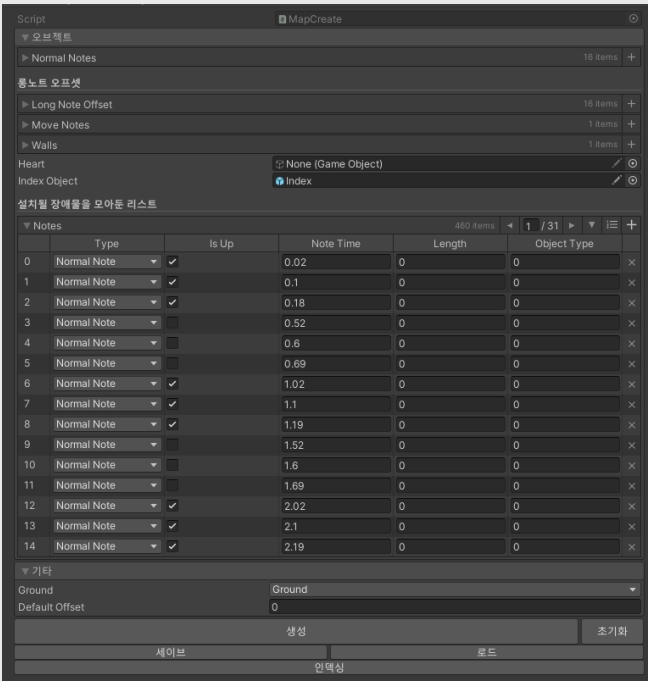
##### 1.2. 데이터 정의

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

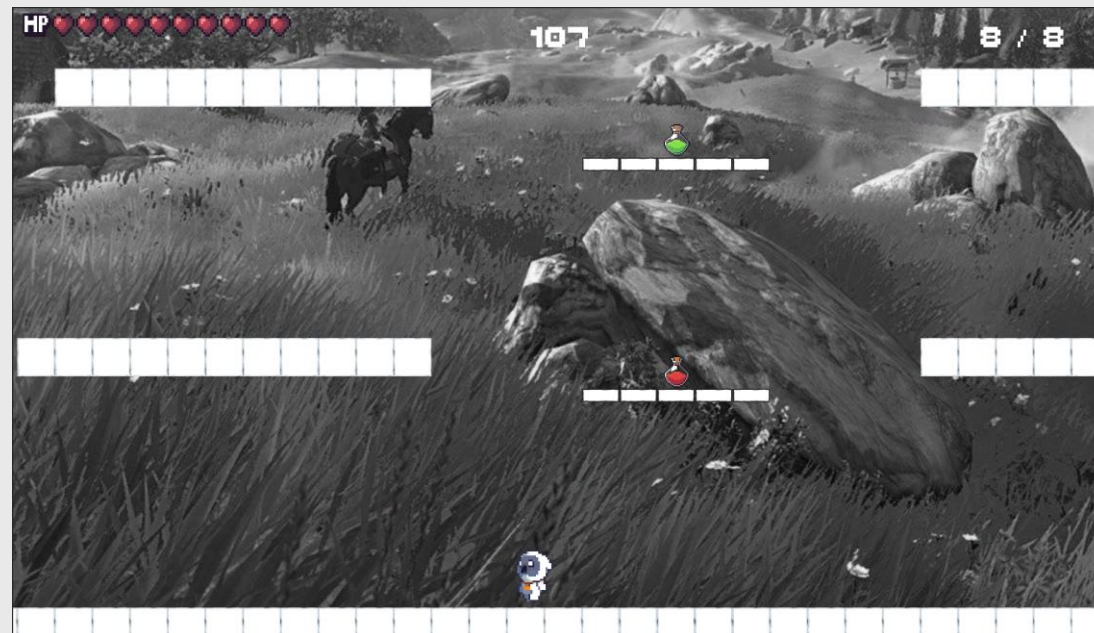
플레이영상: [링크](#)

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