

# Suhyeon Park PORTFOLIO

안녕하세요!

게임 클라이언트 개발자 박수현입니다.

훌륭한 게임을 만들기 위한 도전과 협업 속에서 성장합니다.

**Game Client Programmer.** 박수현

# 목차

01. **Introduction**
02. **3D 캐주얼 멀티플레이 RPG, <Eat Or Die>** 
03. **2D 리듬 액션 로그라이크 게임, <Project: 잔상>** 
04. **3D 핵앤슬래시, <EL Devoto>** 
05. **Activities & Awards** 



박수현

Game Client Programmer

@ssunpark

dduks0312@gmail.com

<https://hester-ssu.tistory.com/> <https://velog.io/@halsey/posts>

C#

Unity

Photon

Firebase

Github

ComfyUI

Streamlit

"사용자에게 즐거운 경험을 선사하는 게임 개발자 박수현입니다.

Unity와 C# 기반의 게임 로직과 멀티플레이 연동에 자신 있으며,

안정적인 코드로 창의적인 아이디어를 실현하는 것을 목표로 합니다.

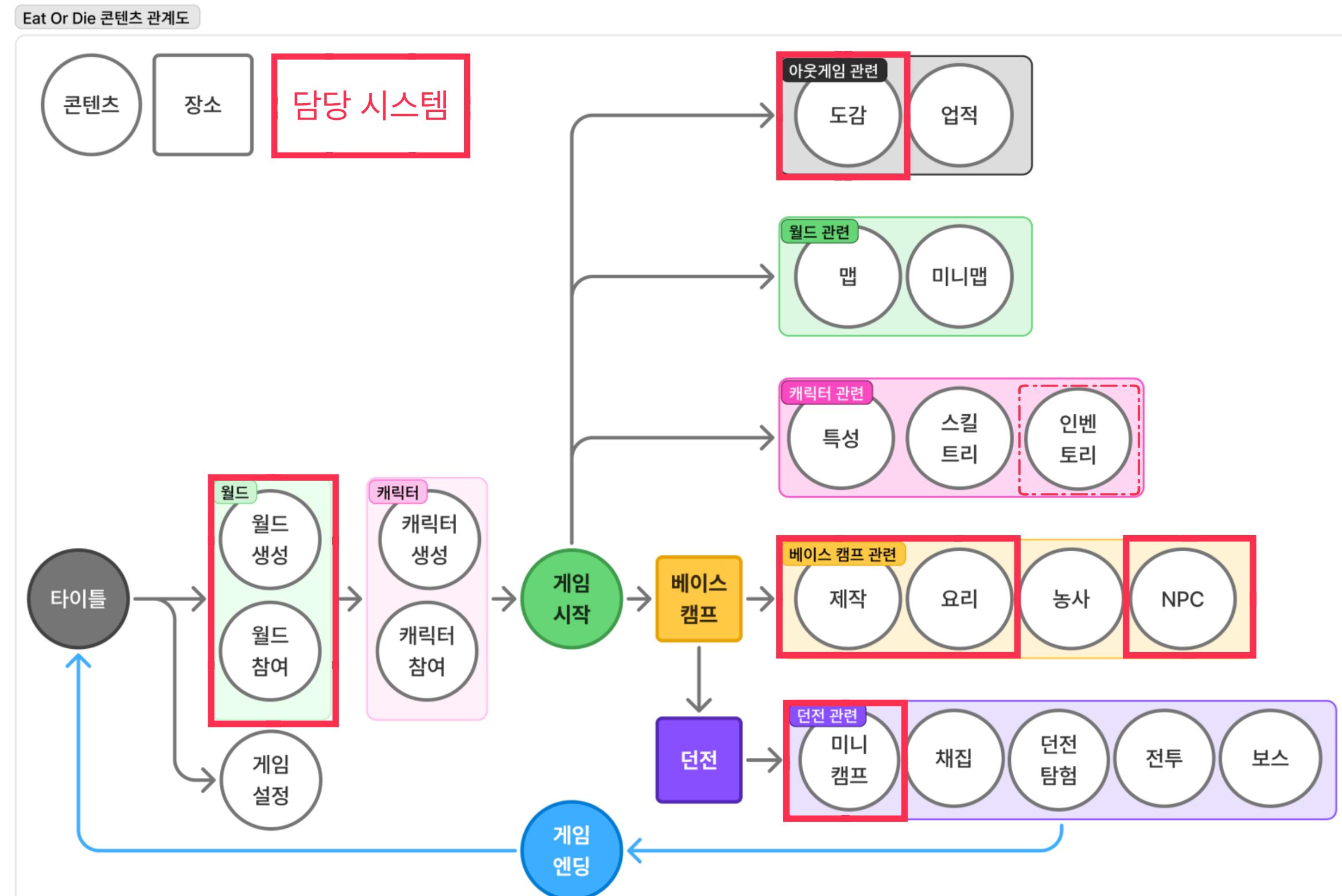
나아가 생성형 AI 기술을 접목해 새로운 게임 경험을 만드는 데 도전하고 싶습니다."



## Eat Or Die

3D 캐주얼 멀티플레이 RPG

- 진행 기간: 25.07.09 ~ ing
- 게임 개요
  - 던전 탐험, 전투, 요리, 재배를 결합한 협동 중심 게임
  - PC 플랫폼 지원
- 담당 시스템
  - 파티
  - 요리 (with 도감 시스템)
  - NPC 상인 (재배, 요리, 시체부활)
  - 제작 (무기, 도구, 장비)
  - 룸 레포지토리 (Firebase 연동)



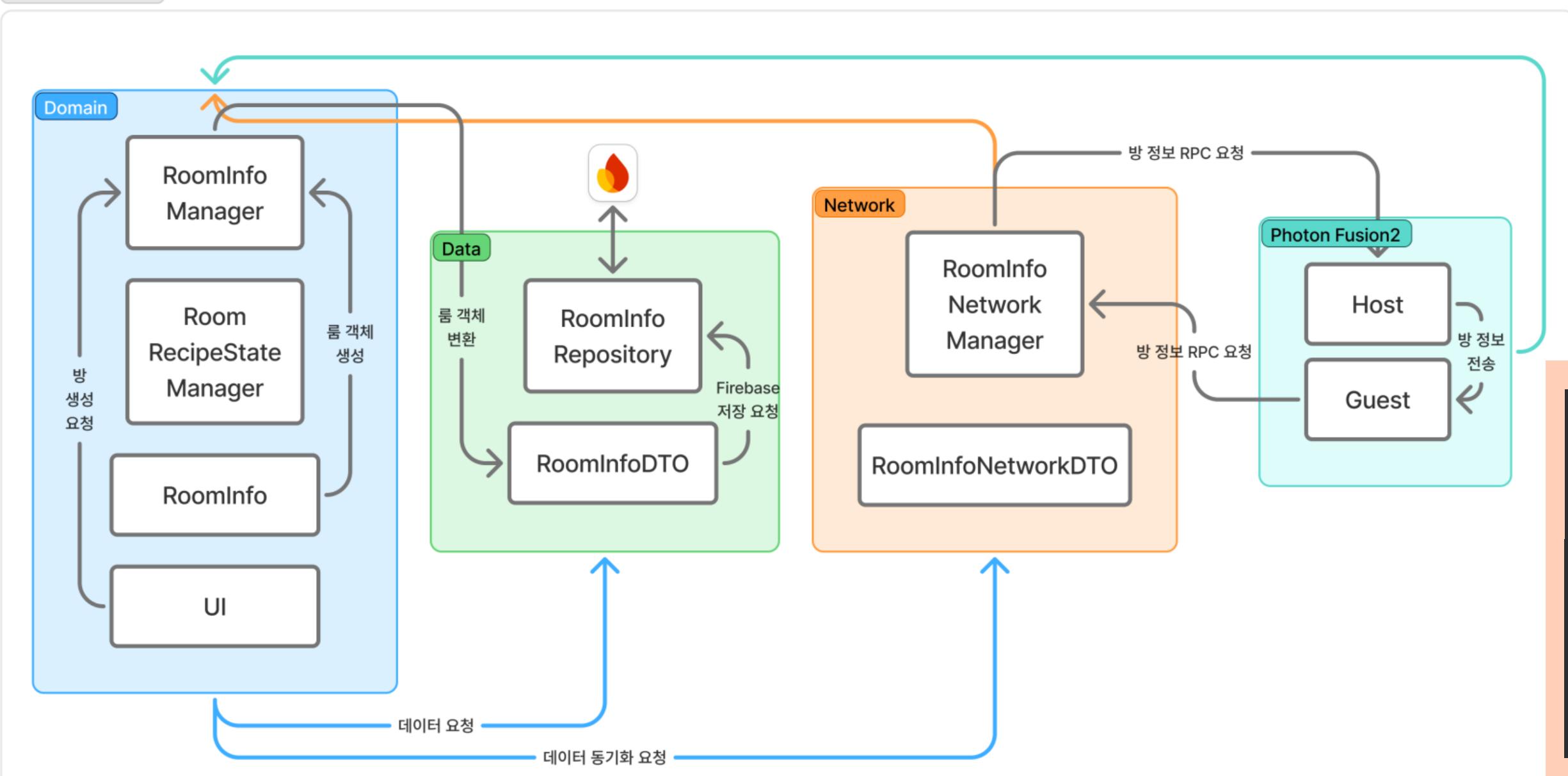
게임의 **핵심 플레이 루프(Core Play Loop)**와  
멀티플레이 환경 구축을 위한 시스템 전반을 설계 및 개발했습니다.

01

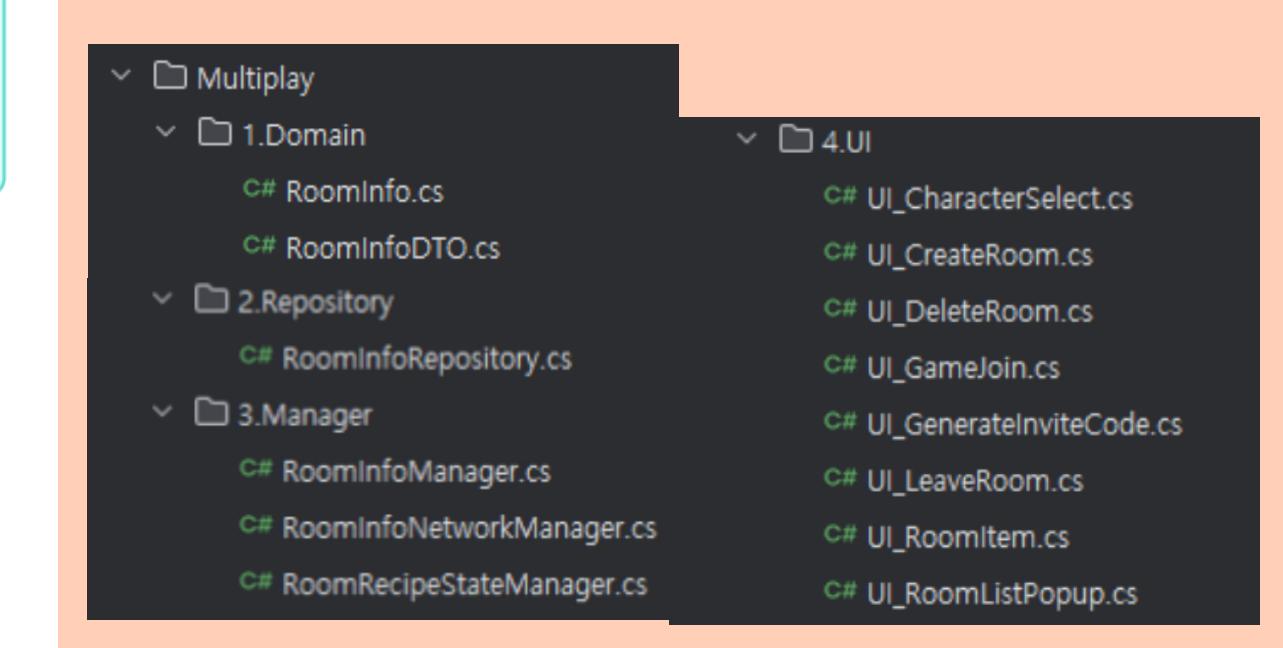
## 실시간 파티 및 데이터 동기화 시스템 구현

#Photon\_Fusion2 #UniTask #Firestore

DDD 아키텍쳐 구조

**Cysharp/UniTask**

Provides an efficient allocation free async/await integration for Unity.



DDD 구조를 적용하여 유지보수가 용이한 코드 설계하고자 했습니다.

01

## 실시간 파티 및 데이터 동기화 시스템 구현

#Photon Fusion2 #UniTask #Firebase\_Firestore



```

3 사용 위치 Suhyeon Park *
public bool TryUnlockRecipe(int recipeID)
{
    bool success
        = RoomInfoManager.Instance.CurrentRoomInfo.AddRecipe(recipeID);
    if (success && HasStateAuthority)
    {
        RoomInfoManager.Instance.Save();
    }
    return success;
}

```

```

public class RoomInfoManager : BehaviourSingleton<RoomInfoManager>
{
    public async UniTask Save()
    {
        Debug.Log($"기존 RoomInfo를 수정합니다. ID: {CurrentRoomInfo.ID}");
        await _roomInfoRepository.UpdateRoomInfo(CurrentRoomInfo.ToDTO(),
            RoomInfoNetworkManager.Instance.UserID); // UniTask
    }
}

```

Photon Fusion2의 Host-Authority 모델에 기반하여 데이터를 실시간으로 동기화했습니다.

UniTask를 사용한 비동기 처리(async) 방식으로

불필요한 중복 요청을 방지해

효율적이고 저비용으로 데이터를 관리합니다.

플레이어는 방에 대해 생성, 참여, 삭제할 수 있으며, 파티원들과 함께 게임의 메인 컨셉인 요리 시스템 레시피를 해금하여 수집하는 재미를 느낄 수 있습니다.

02

## GIT 관리

#프로젝트\_Git관리 #스크럼\_리포터

**Git 가이드**

- 브랜치 전략
  - 기본 구조 - Git Flow 전용
  - 브랜치 구조
  - 기능별 네이밍
  - 개발 흐름
  - 커밋 메시지 컨벤션
  - 포맷
  - 태그 - 자주 쓰는 것
- PR 규칙
  - PR 생성 규칙
  - 리뷰 프로세스
  - 깃허브 레포지토리 구성
  - 애셋 폴더 설정
  - ▶ **레퍼런스**

팀원 수(5명)와 전체 기능 수(16개)의 조합을 고려한 결단으로 브랜치를 생성하는 것이 효율적일 것이라고 생을 기반으로 Git 관리를 진행해보는 것이 어떤지 제안합니다.

**브랜치 구조**

- `main` : 배포 기준 브랜치 (최종 밀리즈음)
- `develop` : 개발 통합 브랜치
- `feature/*` : 기능 단위 브랜치 (일반적인 개발은)
- `hotfix/*` or `fix/*` : 심각한 버그, 긴급 수정이

프로젝트 관리를 위한  
Git 워크플로우 전략을 제공했습니다.

코드 리뷰 양식 / PR 양식 /  
버전 관리 / 충돌 해결

스크럼 문화 진행을 위한 아이디어를 제안하고,  
매일 오전 10시 스크럼 회의를 기록해  
팀원 간의 진행사항, 이슈를 원활히 공유 및 해결했습니다.



그 결과, Git 브랜치 히스토리를 단번에 파악할 수 있었습니다.

[pjh] feat: 캐릭터 저장  
#325 by harunohi88 was merged 5 days ago

[osh] feat: 설정 구현  
#324 by Oc9aN was merged 5 days ago

[nkm] fix: 아웃라인, 상호작용툴팁 관련  
#323 by nam3856 was merged 5 days ago

[knh] feat: 채집 테스트 완료 & 아이콘 추가  
#322 by BackTo2001 was merged last week

[psh] feat: 요리를 통한 강화무기 기능 추가  
Merged Oc9aN merged 5 commits into `develop` from `feature/cook-system` last week

Conversation 1 Commits 5 Checks 0 Files changed

ssunpark commented last week

작업 내용

- 기본무기와 특정 레시피를 넣으면 강화무기가 탄생합니다.
- 기존에 isIngredient 변수의 bool 값으로 재료와 레시피를 구분했는데, 이 부분이 모두 true로 통일되면서 레시피 페널의 재료 리스트에서 재료, 레시피, 무기(기본+강화)가 모두 보이는 이슈가 있었습니다.
- 이를 해결하기 위해 Food CSV에 isRecipe이라는 열을 추가했고, 재료와 레시피를 bool 값으로 구분했습니다. 이를 아이템 관련 스크립트들을 수정했습니다.
- 강화무기도 레시피 해금처럼 요리가 끝나면 결과창이 나옵니다.
- 이전 스크립트에서는 무기+요리 / 무기+무기 / 요리+요리 조합에서 무기+요리 조합만 요리가 가능하고 나머지는 모두 요리 불가능한 것으로 논의했습니다. 하지만 개발을 진행하면서 요리+요리는 요리가 가능하고 애매한 요리가 나오도록 하는 것이 더 자연스럽다고 생각하여 나현님과 논의 후 무기+무기만 요리가 불가능하도록 처리했습니다!

테스트 방법

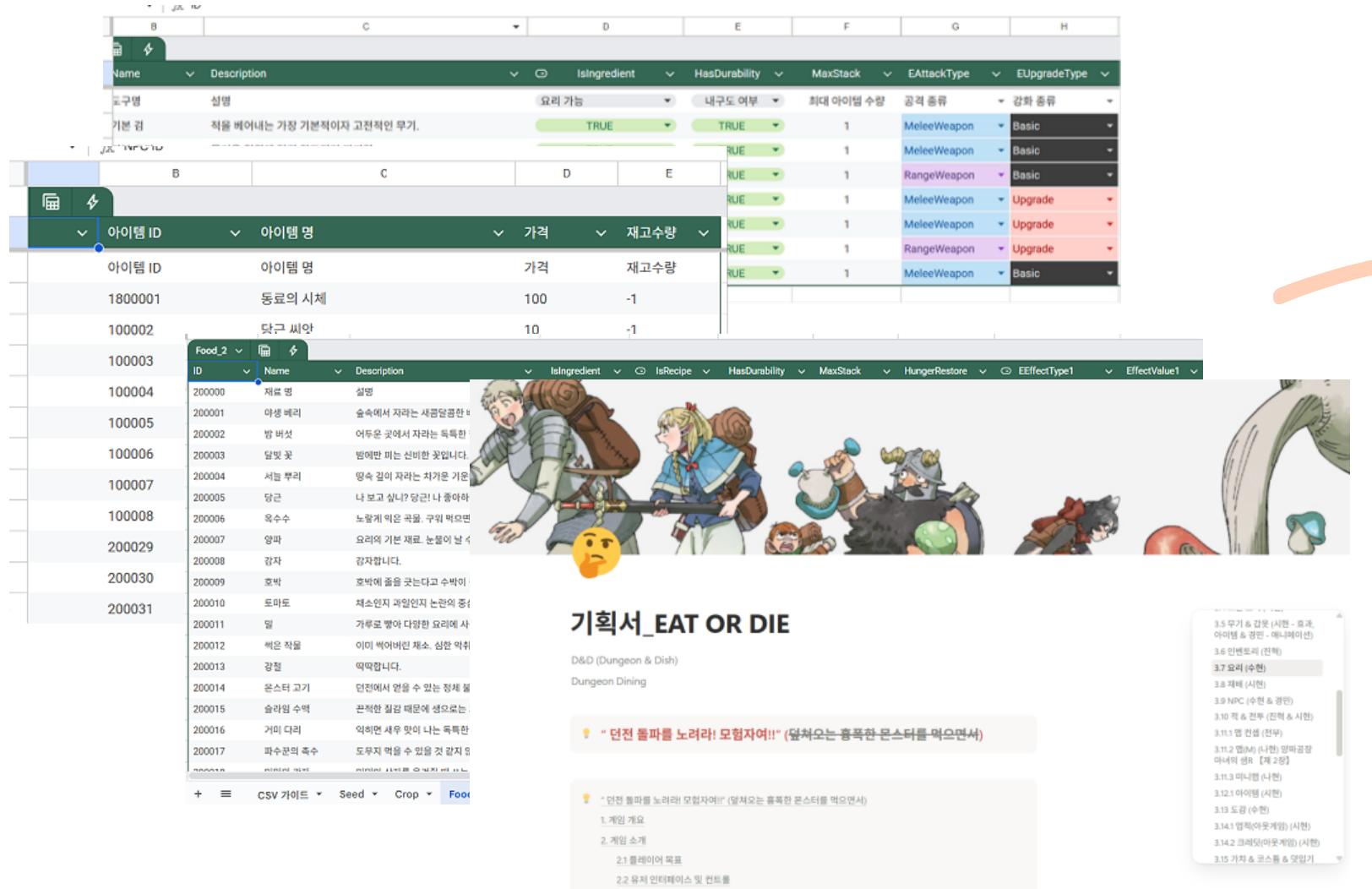
- 테스트해보고 싶으신 분들을 위해 레시피 공유합니다
  - 아생베리 + 아생베리 = 질서의 숲 카레
  - 질서의 숲 카레 + 기본 검 = 딤불검
  - 밥 베섯 + 밥 베섯 = 달그림자 빵
  - 달그림자 빵 + 기본도끼 = 흰각벼섯 도끼
  - 서늘 뿌리 + 서늘 뿌리 = 뿌리 서리 짹
  - 뿌리 서리 짹 + 기본 지팡이 = 대자 뿌리봉
  - 후라이팬은 기본무기입니다
- only 에디터 / 에디터+빌드 / only 빌드의 게스트/호스트 모드에서 모두 테스트를 진행하였고, 기능이 잘 작동합니다.

다른 팀원들의 업무를 자세히 전달받을 수 있었습니다.

03

## CSV 데이터 기반 핵심 플레이 루프 구현

#베이스(미니)캠프 #요리 #상인\_NPC #제작



The screenshot shows a spreadsheet interface for managing game data. It includes three main tabs: 'Food\_1' (Item Definitions), 'Food\_2' (Food Item Details), and 'Food\_3' (Food Crafting Recipes). The 'Food\_1' tab lists items like '도구명' (Tool Name) and '기본 김' (Basic Kimchi). The 'Food\_2' tab provides detailed stats for items like '동료의 시체' (Companion Corpse) and '닭고 씨앗' (Chicken Seed). The 'Food\_3' tab shows recipes for items like '육수수 치즈' (Corn Cheese) and '로사린의 카레' (Rosalin's Curry). A large orange arrow points from this data to the game's cooking and crafting interface.



방대한 규모의 프로젝트에서 책임감을 갖고, 제가 담당한 시스템을 정해진 기간 내에 모두 구현했습니다.

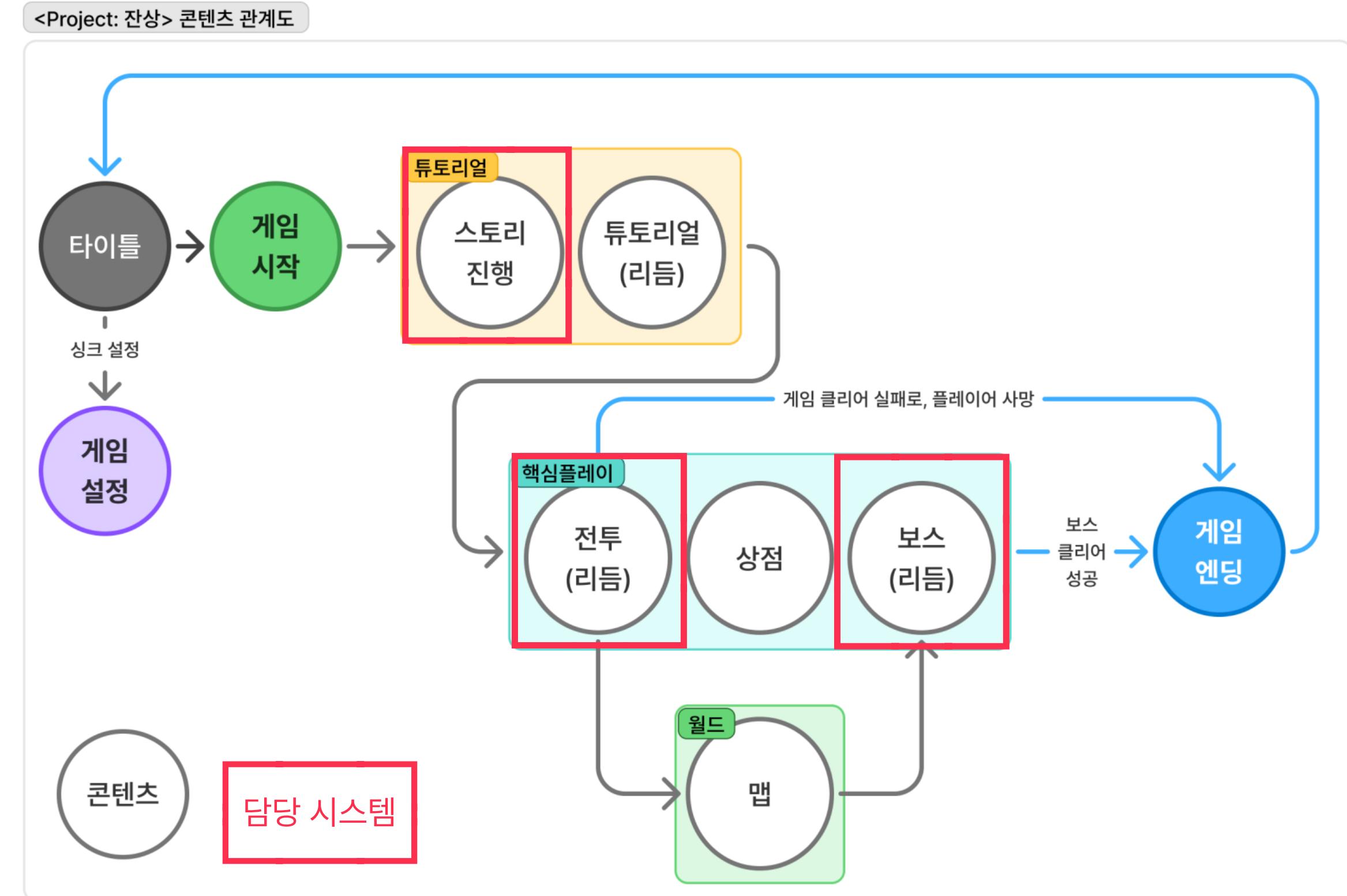
# 프로젝트 2



## Project: 잔상

2D 리듬 액션 게임

- 진행 기간: 25.04.01 ~ 25.04.14
- 게임 개요
  - 다가올 적의 공격을 '잔상'으로 보고 리듬에 맞춰 반격하는 리듬 액션 게임
  - PC 플랫폼 지원
- 담당 시스템
  - 플레이어
  - 적
  - 기획



단순히 노트를 맞추는 리듬 게임을 넘어,  
'잔상'이라는 시각적 단서를 통해 플레이어가 직접 박자를 느끼고 몰입하는 새로운 전투 경험을 설계했습니다.

# 2D 리듬 액션 로그라이크 게임, <PROJECT: 잔상>

01

## 전투 시스템 구현

#플레이어 #몬스터



wasd +space 키보드 입력 기반  
플레이어 시스템을 구현했습니다.



일반 몬스터 1종, 보스 1종의 공격 패턴을 구현했습니다.



게임의 전반적인 전투 시스템을 구현했습니다.

# 2D 리듬 액션 로그라이크 게임, <PROJECT: 잔상>

02

## 게임 컨셉 및 스토리 기획

#AI\_파트너 #적\_공격\_예측 #잔상

### 프로젝트 잔상 기획서

#### 1. 게임 개요



• 게임의 제목: Project: 잔상

• 게임의 장르 및 스타일: 2D / PC / 리듬

• 게임의 기본 컨셉: 한 인공지능 개발 연구소에 빠지고 그와 함께 연구소를 탈출하는 스토리

◦ 스토리: 한 인공지능 개발 연구소에서 우연히 자아를 갖게 된 인공

#### 2. 게임 플레이 소개

- **플레이어의 목표:** 플레이어는 총 3개의 맵에서 리듬 시스템을 활용하여 연구소 직원 및 적 AI를 처치하고 그의 연인과 함께 연구소를 탈출한다.
- **유저 인터페이스 및 컨트롤:** PC, 마우스 클릭, 키보드 입력

- 게임 시작 화면

- 시작 버튼, 종료 버튼, 설정 버튼
- 컨트롤: 마우스 클릭

- 게임 모드 진입

- 오픈 → 투토리얼 → 전투 모드 시작 → 전투 모드 종료 → 결과창 → 게임 종료(해피엔딩/샌드엔딩)

- 컨트롤: wasd 키보드 입력 + 마우스 클릭

#### 3. 구현할 게임 매커니즘

##### (1) 리듬 시스템

- 게임의 중심이 되는 리듬 기반 입력 및 판정 시스템. 적과의 전투 모드 진입 시 플레이어는 리듬 시스템을 활용하여 적을 치친다.
- 리듬 판정 시스템: 입력 시점과 음악 박자의 차이를 비교하여 정확도를 판정하는 시스템. 정확도를 구분하여 전투, UI, 이펙트 등에 전달한다.
- 반박/8비트 등 세분화된 박자 구조도 처리 가능하도록 설계되어, 전투 패턴의 다양성과 리듬 난이도 확장이 가능하다.
- 판정 결과는 이벤트로 발행되어 전투 로직, UI, 이펙트 시스템에 전달되며, 결과에 따라 피격 여부, 이펙트 등이 달라진다.

##### (2) 플레이어 & 적 시스템

- **플레이어:** 4박자로 풀어지는 리듬 패턴 예측에 맞추어 정확한 타이밍에 wasd키를 입력하여 적의 공격을 회피한다. (or 적을 공격한다.)
- **공격 전 예측 패턴(잔상):** 플레이어의 리듬 입력을 유도하며, 데미지를 입히고 연출적으로 반응한



AI 파트너의  
적 공격 패턴 예측 시, 표시되는 잔상(그림자)

AI 파트너의 미래 예측 능력을 '잔상' 시스템으로 시각화하여, 플레이어의 모든 리듬 액션이 AI와 공유한다는 서사적 정당성과 깊은 몰입감을 부여하는 핵심 컨셉을 기획했습니다.

기획안 구성

# 프로젝트 3



## 엘 데보토

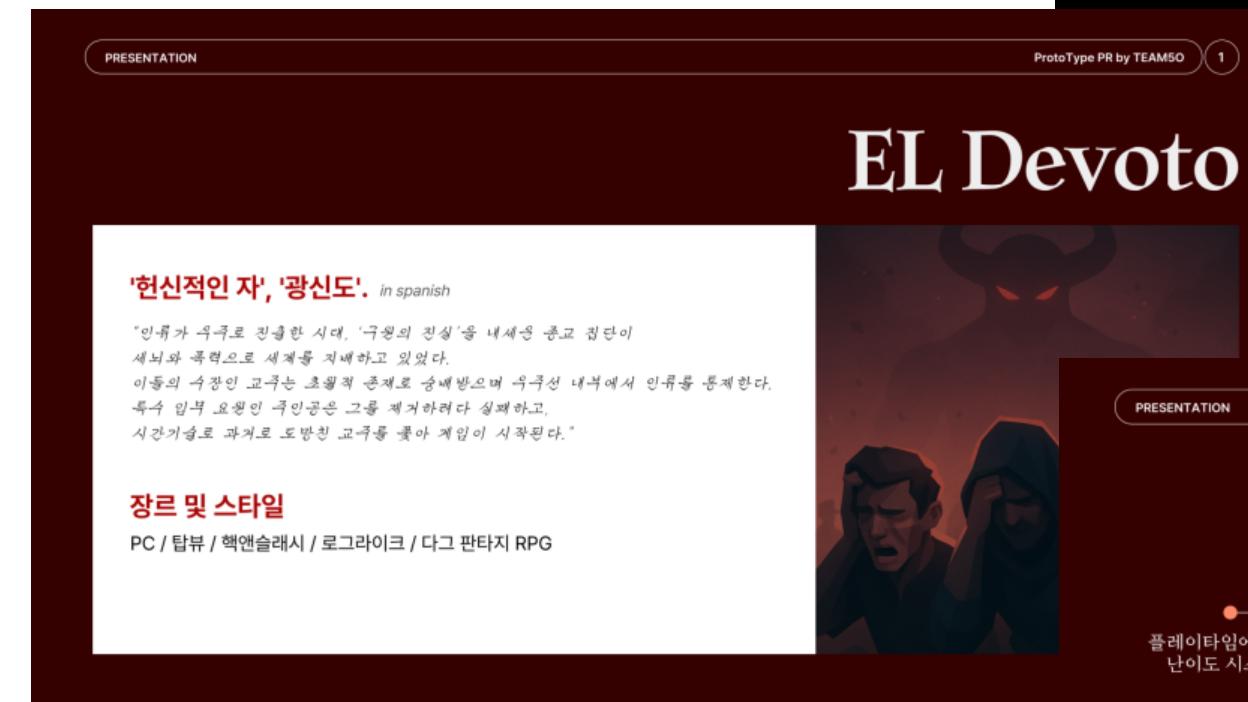
3D 핵앤슬래시 로그라이크 다크판타지 RPG

- 진행 기간: 25.05.14 ~ 25.06.05
- 게임 개요
  - 광활한 맵들을 돌아다니며 돌파하고 수집하는 핵앤슬래시 로그라이크 게임
  - PC 플랫폼 지원
- 담당 시스템
  - 맵
  - 플레이어 스킬
  - 룬 적용
  - UIUX
  - 발표

01

### 디자인

#UIUX #맵디자인 #기타디자인



게임의 전반적인 디자인 시스템을 구현했습니다.

01

## 보스 구현

#FSM기반 #NavMesh기반



FSM과 NavMesh 기반으로  
보스몬스터를 구현했습니다.

PRESERATION ProtoType PR by TEAM50 6

## 보스전

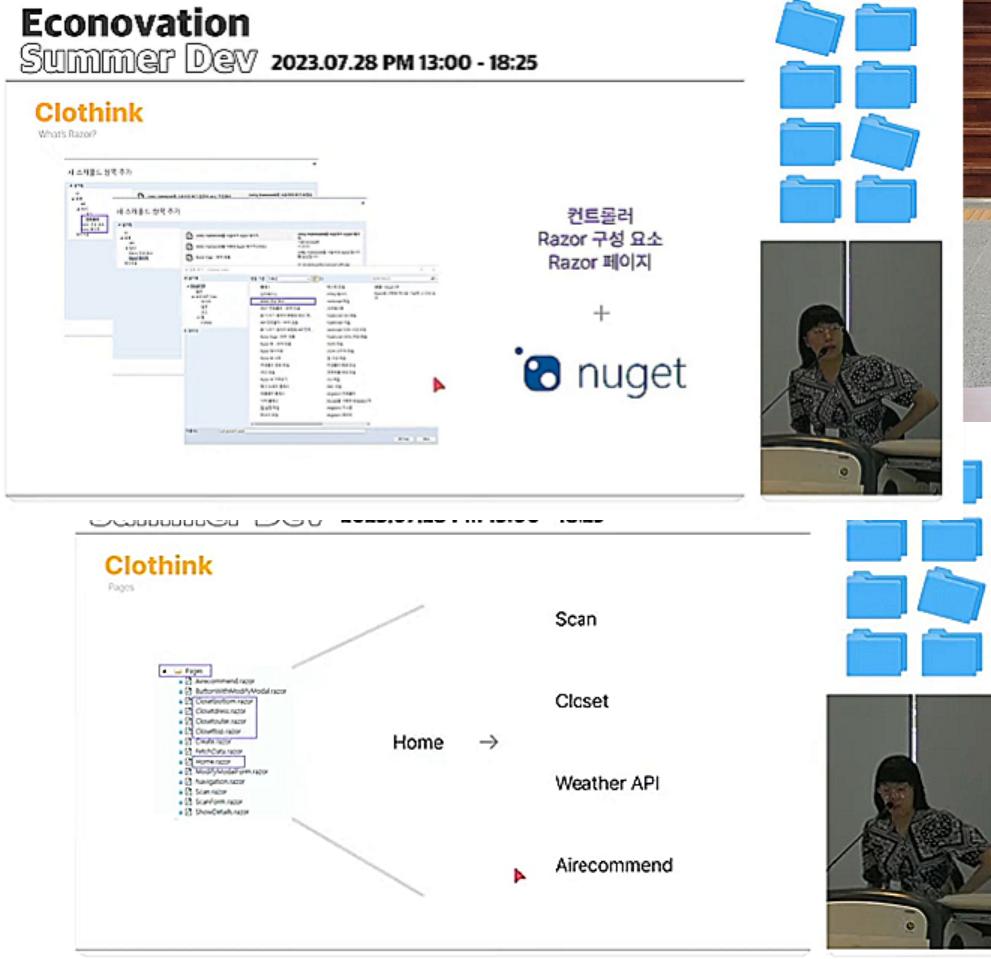
공략을 유도하는 전략 중심 전투

패턴 기반 | 총 3개의 맵에서 각각 진행되는 다양한 패턴 기반의 도전형 보스전 제공

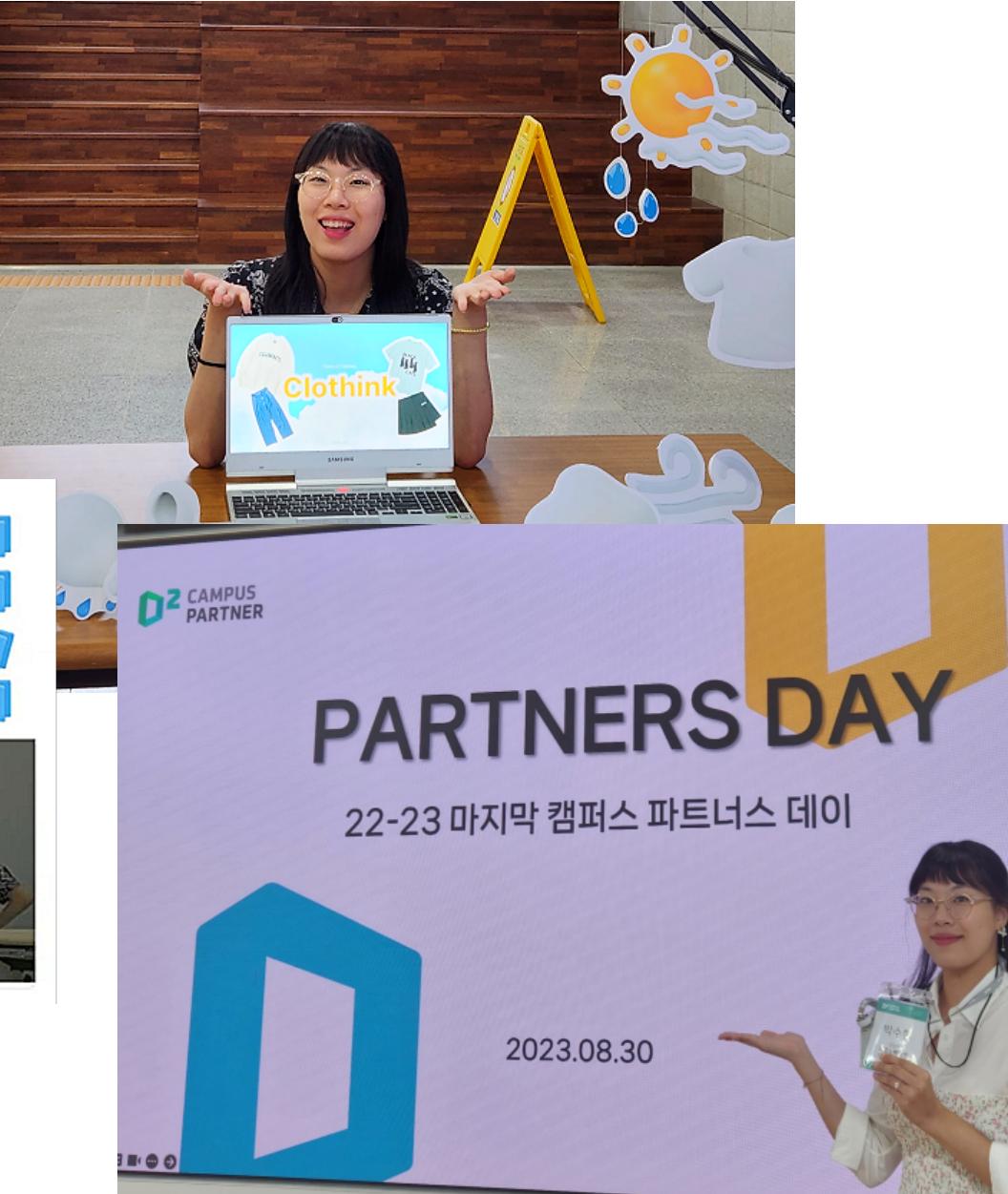
페이즈 전환 | 상황에 따라 변화하는 페이즈 전환 제공

반복 도전 | 반복 도전을 통한 공략법 발견과 성취감 제공

# 도전과 성취



날씨 기반 옷 추천 웹앱서비스, **Clothink**  
23.04. - 23.07.



좋아하는 것에 도전하고, 마침내 성취하며, 삶을 채워가는 것이 저의 가장 큰 행복입니다!

# 도전과 성취



사회문제해결 프로젝트 '오만기행' 선정, 일본 탐방

23.08.



희망이음 프로젝트 서포터즈

22.09. - 23.03

좋아하는 것에 도전하고, 마침내 성취하며, 삶을 채워가는 것이 저의 가장 큰 행복입니다!



# AI 해커톤 첫 도전과 수상

23.01



## 기업직무분석 경진대회 본선 진출 및 우수상 수상

22.07 - 22.08.



독서토론 소모임 운영

21.07 - 25.01.

좋아하는 것에 도전하고, 마침내 성취하며, 삶을 채워가는 것이 저의 가장 큰 행복입니다!

*Thank you*  
**LET'S WORK  
TOGETHER**

MOBILE 010-6773-7071

MAIL dduks0312@gmail.com

GITHUB @ssunpark

INSTAGRAM @hester.ssu