

흥미로운 도전을 진행중인
박재홍의
PORTFOLIO

M.

010-8835-2987

E.

justin705@naver.com

CONTENTS

1. 게임 관련 프로젝트

TRIPY #SNG #여행 동행 찾기	-----	4
Ability Kingdom #보드 게임	-----	6
Drawing Quest #크레용 피직스	-----	9
Monster B2 #웹게임 #슈팅게임	-----	12
Monster B #표적형 게임	-----	13

2. 도전적 프로젝트

힐링 플레이 리스트 #플레이 리스트 #타과와 협업 작업	-----	15
오늘의 날씨 #날씨 서비스 #날씨 API	-----	17
내 정신 좀 보소! #분실물 찾기 서비스	-----	18

게임 관련 프로젝트

개발 일정

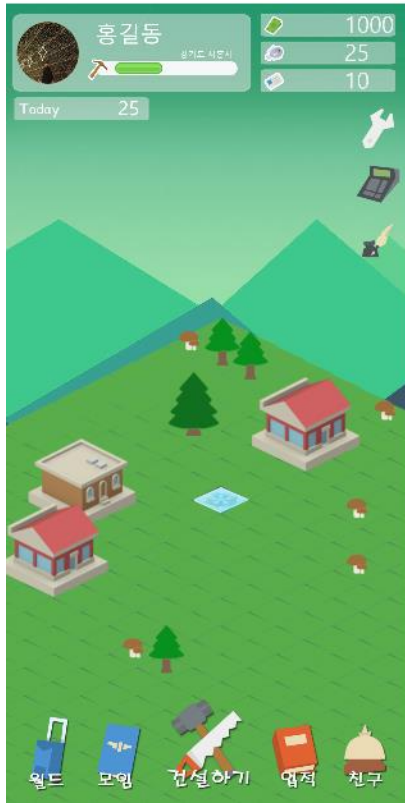
구분	~21.12	22.01	22.02	22.03	22.04	22.05	22.06	22.07	22.08
BACK-END	기본 API 개발					API 개선			
모임서비스	모임서비스 개발					개선			
업적서비스			업적서비스 개발				개선		
콘텐츠 추가			관광지 연동				업적, 여행지 콘텐츠 추가		
DB 설계	DB 설계								
꾸미기	장소 꾸미기 기능 개발					컨텐츠, 리소스 개발			
				모임, 업적 서비스 연동컨텐츠 개발					
앱 개발							Android 앱 개발		
							위치 연동		
보안사항	AWS 서버 배포	웹스토리지 추가		HTTPS 적용					
	회원가입/로그인 기능 개발		관리자기능 개발				보안규칙 개선		

프로젝트 소개

- 여행 동행 찾기 웹서비스와 연동되는 SNG 웹 게임입니다.
- 여행 동행 서비스에서 얻은 재화들로 꾸미기 공간을 꾸민다.
- 졸업작품으로 현재 제작 중입니다.

프로젝트 목표

- 상용화를 목표를 제작.
- 게임처럼 여행하게 도와주는 어플리케이션
- 숙박 & 행사 업체에서 다양한 쿠폰 및 할인 이벤트 협업.



참여 분야 및 업무

- PHASER 엔진을 활용하여 전체적인 게임 개발.
- MySQL을 활용하여 게임 내의 데이터를 사용.
- 게임 내의 정보들을 DB로 설계, 유지 및 관리.
- 꾸미기 공간 기획 및 전체적인 디자인 관리 및 제작.

01

모임 서비스

여행자가 모임을 작성하여 관리하거나,
다양한 모임을 검색하여 참여할 수 있는 서비스

02

업적 서비스

여행지에서 퀘스트 및 과제 클리어를 통해
관련 업적과 포인트 및 보상을 얻을 수 있는 서비스

03

꾸미기 서비스

타이쿤 게임과 SNS 형태를 합쳐
여행의 내용을 업로드하고 소통을 도와주는 서비스

일정 및 회의록

제작 일정 관리						
	계획	물북	디자인	제작	기타	회의
5/2	아이디어 회의				스터디룸	○
5/9	역할 분담				스터디룸	○
5/15		전체적인 기본 틀 정하기 및 밸런스 조절				○
5/16~		역할에 맞는 개인적인 작업 시작			홈 작업	
~5/22		부족한 부분을 서로 도와주고 알려줌				
5/23	밸런스 패치 및 물 수정			직접 시연	스터디룸	○
5/26					주문완료	○
5/29	컴포넌트 제작					

프로젝트 소개

- 보드 게임을 직접 기획하고 디자인하고 실물을 만든 프로젝트.
- 모든 구성요소를 들을 직접 수작업으로 제작.

2017 Ability Kingdom



게임 소개

- 능력이 다른 총 10명의 캐릭터들이 등장.
- 자신의 차례에는 8가지의 행동 중 3가지 행동이 가능.
- 자신의 제외한 플레이어들을 모두 죽이거나 4지역의 자원을 먼저 모으는 사람이 승리하는 게임.

참여 분야 및 업무

- CM이라는 Conference Master 역할을 담당.
- 전체적인 일정 관리 및 문서 작업.
- 전반적인 기획 및 밸런스 조절.
- 개발 초기 단계 테스트를 위해 필요한 폭탄 뽑기 알고리즘 제작.



2017 Ability Kingdom

룰북 제작

게임 인원 : 4~6명 연령 : 12세 이상 게임 시간 : 80분~1시간

게임 구성물

- 게임 판 1개
- 캐릭터 말 8개
- 캐릭터 카드 8개
- 자원 카드 60개(각 종류당 15개)
- 이벤트 카드 40개(폭탄 섬화, 사거리 강화, 공격력 강화, 데미지 강화, 회복)
- 설치 토른 72개
- 생명의 토른 42개 (플레이어 당 7개)
- 게임 판 6개

게임의 준비

1. 게임 판을 가운데에 놓고 플레이어 수에 맞게 **게임 판**을 한개씩 가지합니다.
2. 생명이 따른 순서대로 (생년제외) 플레이어 수에 맞게 캐릭터 카드를 1장씩을 가지합니다.
3. 플레이어는 캐릭터 카드에 맞는 말을 가져가고 카드에 명시된 시작 지점에 자신의 말을 놓습니다.
4. 한 사람당 랜덤으로 10개의 토른을 뽑아 폭탄을 설치할 **1지역**을 선택하고 선택한 토른을 게임 판의 폭탄 부분에 붙입니다. 남은 6개는 상자에 다시 넣습니다
5. 한 사람당 랜덤으로 4개의 토른을 뽑아 회복을 설치할 **1지역**을 선택하고 선택한 게임 판 회복 부분에 붙입니다. 남은 3개는 상자에 다시 넣습니다.
6. 생명이 느린 사람 순으로 (2번과 역순, 생년제외) 게임을 시작합니다.

-1-

진행방법

1. 플레이어는 1턴 당 **3가지**의 행동에 가합니다.
 - 행동
 - 이동 : 자신의 말을 1칸 이동
 - 수색 : 캐릭터 말의 한칸 주변 폭탄을 수색
 - 제거 : 폭탄 제거 (단, 수색을 하지 않고 제거했을시 제거를 시도한 자리에 폭탄이 없을 경우 생략 -1)
 - 이벤트 카드 뽑기
 - 자원 카드 뽑기
 - 캐릭터 능력 사용
 - 공격 : 자신의 주변 (1칸) 사람을 공격
 - 거래 : 이어진 두개의 **원주**에 두명의 플레이어가 있다면 서로 자원 거래 가능 (단, 자원을 교환한다는 서로의 카드를 공개하지 않는다)

원주 : A9 ↔ D11 / D5 ↔ C6 / C5 ↔ B4 / A12 ↔ B1

승리 조건

- 1번, 2번의 경우 중 **하나만**을 충족하여도 승리합니다.
 1. 자신을 제외한 모든 플레이어의 생명이 0이 됩니다.
 2. 선택한 캐릭터의 소속 지역 자원 3개, 다른 모든 지역의 자원을 2개씩 모은 뒤 자신의 캐릭터가 소속된 지역의 시작 지점에 도착합니다.

EX) 플레이어의 직업이 엘프일 때

1. 나뭇 제외한 플레이어들의 생명이 0이 됨 → 승리
2. 옛 문명의 근거 (3), 깊은보라 (2), 지혜의 서 (2), 힘의 원한 (2) 를 모은 뒤 B14혹은 B15에 도착 → 승리

-2-

* 게임 진행 시 주의 사항

- 죽은 플레이어의 자원카드는 마지막으로 플레이어를 공격한 사람이 가져갑니다. 이벤트 카드는 이벤트 카드 탭으로 돌려놓습니다.
- 이벤트 카드 사용은 행동에 포함되지 않습니다.
- 이동 시 폭탄이 있더라도 도착 지점에 있는 폭탄만 발동됩니다. 따라서 이동종료 후 폭탄의 유무를 확인한 뒤 다른 행동이 가능합니다.

EX) D4→D6으로 이동시 그 사이에 있는 D7에 폭탄이 있다면 D7에 있는 폭탄은 발동되지 않습니다. **3칸 폭탄 발동** **3칸 폭탄 발동**

- 이벤트 카드에서 사거리 강화, 공격력 강화는 중첩해서 사용 할 수 없습니다.

EX) 사거리 강화, 공격력 강화를 각각 1장씩은 사용 → O

사거리 강화 2장, 공격력 강화 2장 사용 → X

- 자신의 턴이 시작되면 자기가 갔던 길은 다시 되돌아 가지 못합니다. (다음 턴에선 가능)

EX) D1→D6으로 이동한 뒤, 다시 D1, D8으로 돌아오지 못합니다.

- 추가 폭탄과 회복은 게임판이 서있지 않은 지역만 가능합니다.
- 같은 위치에 동시에 많은 놓진 못합니다.

Character



괴물 

* 공격시 기본 공격력 2 / 시작지점 : A7



마녀 

다른 사람들이 선택하지 않은 캐릭터의 능력을 사용가능(3회)
(단, 성직자의 능력은 사용 불가) / 시작지점 : A15



담현가 

수색을 통해 폭탄 발견 시 랜덤으로 지역하나를 뽑아 회복불안 설치 / 시작지점 : B15



엘프 

공격시 기본 사거리 2 / 시작지점 : B14



도적 

자신과 같이 있는 지역에 있는 사람의 자원, 이벤트 카드 중 랜덤으로 두장 강탈가능(3회) / 시작지점 : C8

-3-

- 실제 보드 게임들의 룰 북의 형식을 가져와 Ability Kingdom의 룰 북에 적용.
- 직접 플레이를 해보며 예외 사항들을 검사하고 주의 사항에 기입.
- 총 10개의 캐릭터에 대한 밸런스 배치도 진행.

2016 Drawing Quest



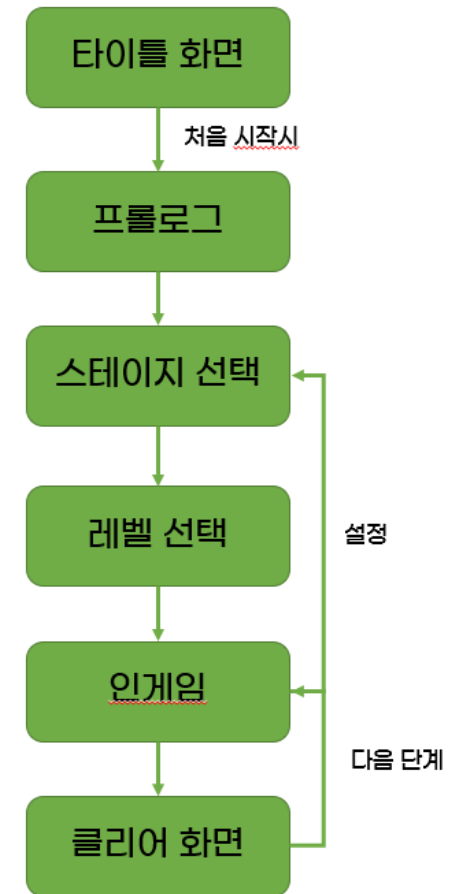
프로젝트 소개

- 마왕에게 납치된 공주를 그림을 실체화 해주는 요정과 함께 구해내는 스토리의 퍼즐 어드벤처 게임.
- STAC 2016에서 개발 & 최우수상 수상.

참여 분야 및 업무

- 맵 디자인 및 기획 및 프로젝트 일정 관리.
- 홍보 및 SNS 관리.
- 이스터 에그를 활용하여 맵에 숨겨져 있는 기프티콘을 찾아 페이스북 페이지에 인증하면 카카오톡 선물하기를 통해 기프티콘 증정 이벤트를 진행한 홍보.

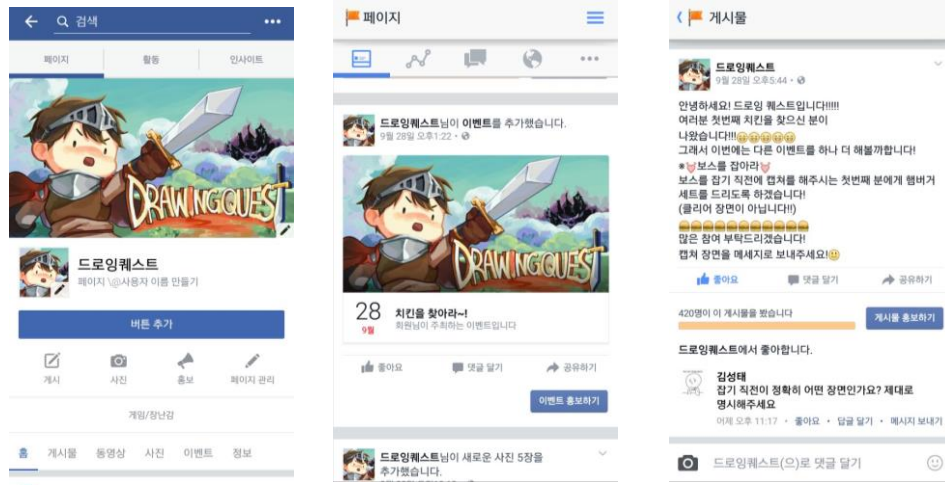
홍보 영상 링크 : <https://youtu.be/DOycglvnC9o>



2016 Drawing Quest



페이스북 페이지를 통한 SNS 관리



유저들과의 소통을 위해 사용.
페이지에서 이벤트 공지.

이스터 에그를 활용한 마케팅

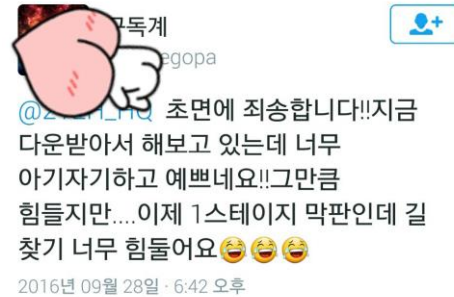
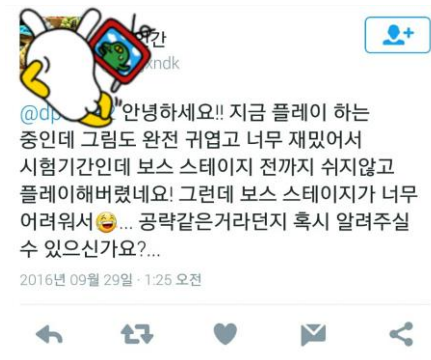


게임내의 존재하는 치킨 모형을 찾아 캡처하여 페이스북
페이지에 제보한 선착순 3명에서 카카오톡 기프티콘 증정.

유저의 유입 + 게임의 재미 요소 + 성취감의 효과

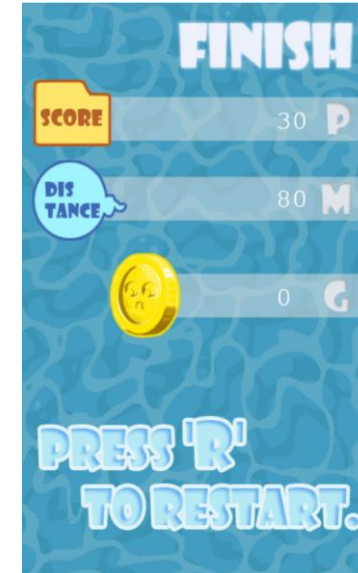
신규 유저 유입 및 모형이 맞는지에 대한 유무에 대한 문의로
시작하여 소통하기 좋은 기회로 발전.

SNS에 올라와 있는 요구 사항 개선



난이도가 어렵다는 유저들의 피드백을 통해 튜토리얼을 제작.

2021 Monster B 2

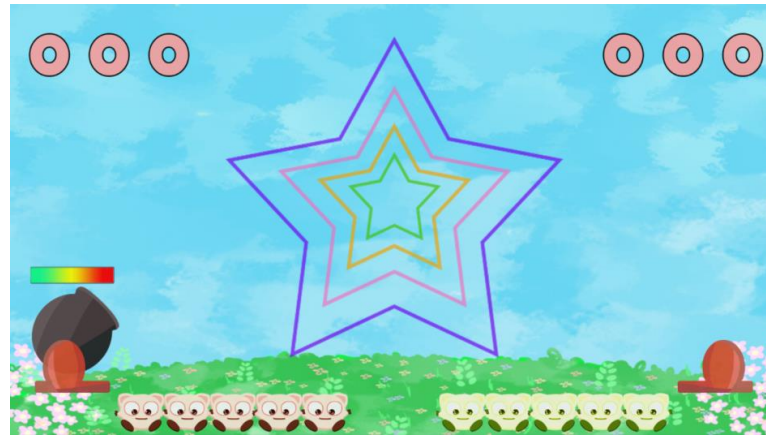


프로젝트 소개

- 상단에서 떨어지는 몬스터를 죽여 나가며 최대한 먼 거리를 도달하는 게임.
- 현장실습에서 배운 내용을 바탕으로 간단하게 작동하는 게임을 제작.

참여 분야 및 업무

- PHASER 엔진을 활용하여 전체적인 게임 개발.
- JavaScript, HTML, CSS를 활용하여 웹에서 작동하는 웹게임.
- SPINE 툴을 사용하여 적 애니메이션 제작.



프로젝트 소개

- 아이템을 활용하여 원형 안에 많은 캐릭터를 넣은 사람이 승리하는 컬링 + 슈팅 게임
- 단국대에서 진행하는 해커톤에서 개발.
- 아이디어 우수상 수상.

참여 분야 및 업무

- 전체적인 기획 및 프로젝트 일정 관리.
- UI 디자인 및 아이템 레벨 수치 조정.

플레이 영상 링크 : https://youtu.be/D_mqg59zk_o

다양한 프로젝트

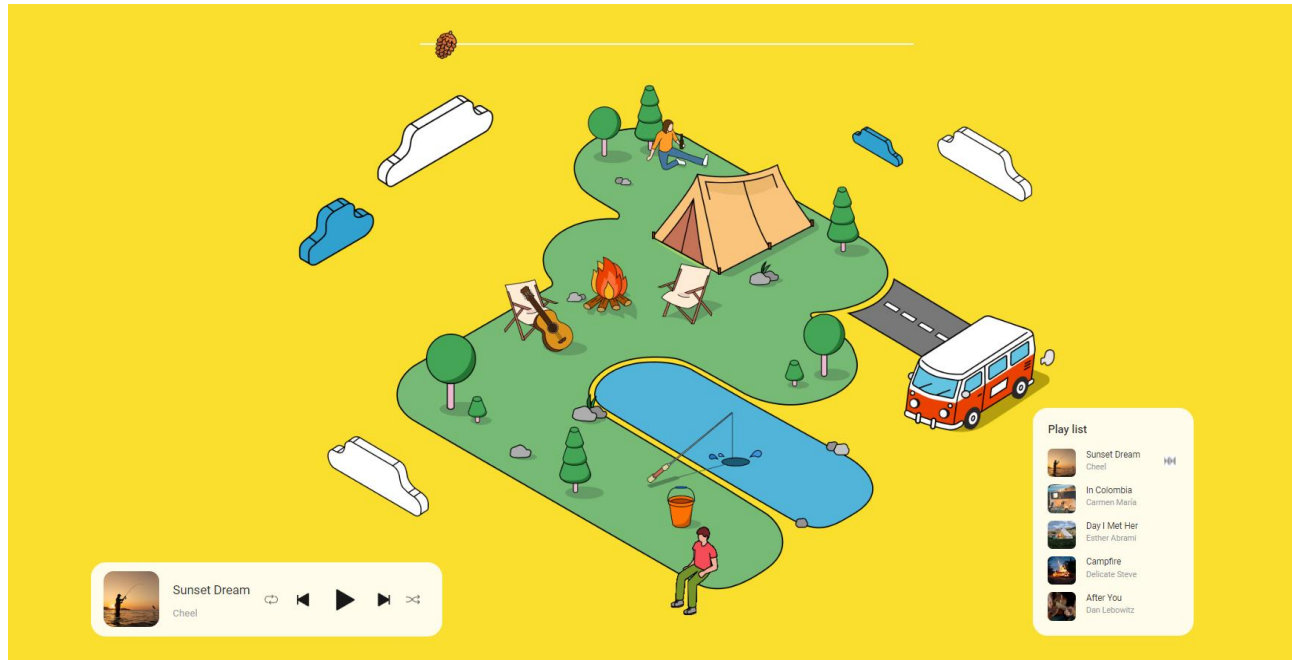
개발 일정

11 / 12 ~ 18		미디어 앱 디자인 시안 및 기능 구성 계획
11 / 19 ~ 25		세부 디자인 구성 및 수정
11 / 26 ~ 12 / 2		디자인 수정 및 웹 구현 제작
12 / 3 ~ 9		최종 웹 제작 및 발표 자료 준비

프로젝트 소개

- 웹에서 작동하는 반복적인 움직임을 보여주는 힐링용 플레이 리스트.
- 웹 디자인과와 함께 협업으로 진행.
- 플레이 리스트 클릭 시 어울리는 오브젝트로 이동.

2021 힐링 플레이 리스트



컨셉

- 캠핑을 즐겨하는 사람들을 위해 캠핑 시 다양한 활동에 어울리는 음악을 재생해주는 뮤직 플레이어 제작.

참여 분야 및 업무

- 기획 및 반복 애니메이션 개발.
- 플레이 리스트 제작 및 캐릭터 이동 개발.
- JavaScript, HTML, CSS를 사용하여 개발 & 그래픽은 피그마 펜툴 기능을 사용하여 제작.



프로젝트 소개

- 날씨 API를 통해 알려주는 웹 서비스.
- 온도 뿐 아니라 습도, 일출, 일몰 등 다양한 정보를 알려줍니다.

참여 분야 및 업무

- 기획부터 개발까지 자체적으로 제작.
- UI 배치 및 디자인도 직접 제작.
- JavaScript, HTML, CSS를 사용하여 개발.

2021 내 정신 좀 보소!



프로젝트 소개

- Python 언어를 사용하여 경찰청에서 제공하는 API를 활용하여 분실물과 습득물을 검색이 가능합니다.

참여 분야 및 업무

- API 받아오기, 메일 전송 개발.
- UI 제작, 배치 및 화면 분할 개발.