

(주) 흥미로운 도전자

# PORTFOLIO



Github



## 박재홍

개발 PM



대구 동구 동대구로 469 대구콘텐츠비즈니스센터

M. 010 - 8835 - 2987  
E. justin705@naver.com

# CONTENTS

---

1. 주요 과목	3
2. 게임 관련 프로젝트	
TRIPY #SNG #여행 동행 찾기	5
Ability Kingdom #보드 게임	7
Drawing Quest #어드벤처 게임	10
Monster B #슈팅게임 #표적 맞추기	12
AVOID MASSACRE #슈팅게임 #OpenGL	13
3. 도전적 프로젝트	
힐링 플레이 리스트 #재생 목록 #타과와 협업 작업	15
오늘의 날씨 #날씨 서비스 #날씨 API	16
참여했던 게임 #다양한 직무와 경험	17

# 주요 과목

C, C++, Java, Python  
OpenGL, JavaScript, Html, CSS  
Kotlin, Github, MySQL  
Unity, Unreal, Phaser3

## 2017

### 프로그래밍

C, JAVA 프로그래밍

## 2020

### 프로그래밍

C++, 알고리즘

자료구조 #연결리스트 & 오목 AI

컴퓨터 그래픽스 #3D 슈팅 게임

### 도움된 과목들

게임수학, 3D 모델링

## 2021

### 프로그래밍

STL, Data Base

스크립트 언어 #분실물 찾기 프로그램

게임 엔진 #타워 디펜스 게임

모바일 프로그래밍 #안드로이드 & 코틀린

웹 어플리케이션 구현 기초 #뮤직 플레이리스트

### 도움된 과목들

현장 실습 #SPINE2D & PHASER3

## 2022

### 프로그래밍

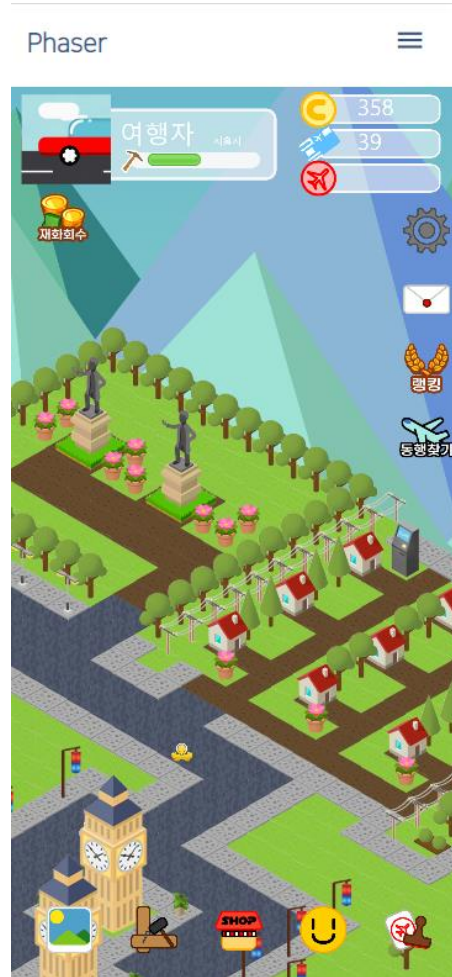
셰이더 프로그래밍

고급 그래픽스 효과 #언리얼 메타리얼

### 도움된 과목들

종합 설계 #졸업 작품 & SNG 게임 & 여행 동행 어플리케이션

게임 관련 프로젝트



개발 인원 : 2명 ( 웹 서비스 1, **게임 1**)

개발 기간 : 2021.11. ~ 22.07.

개발 환경 : JAVASCRIPT, HTML, CSS,

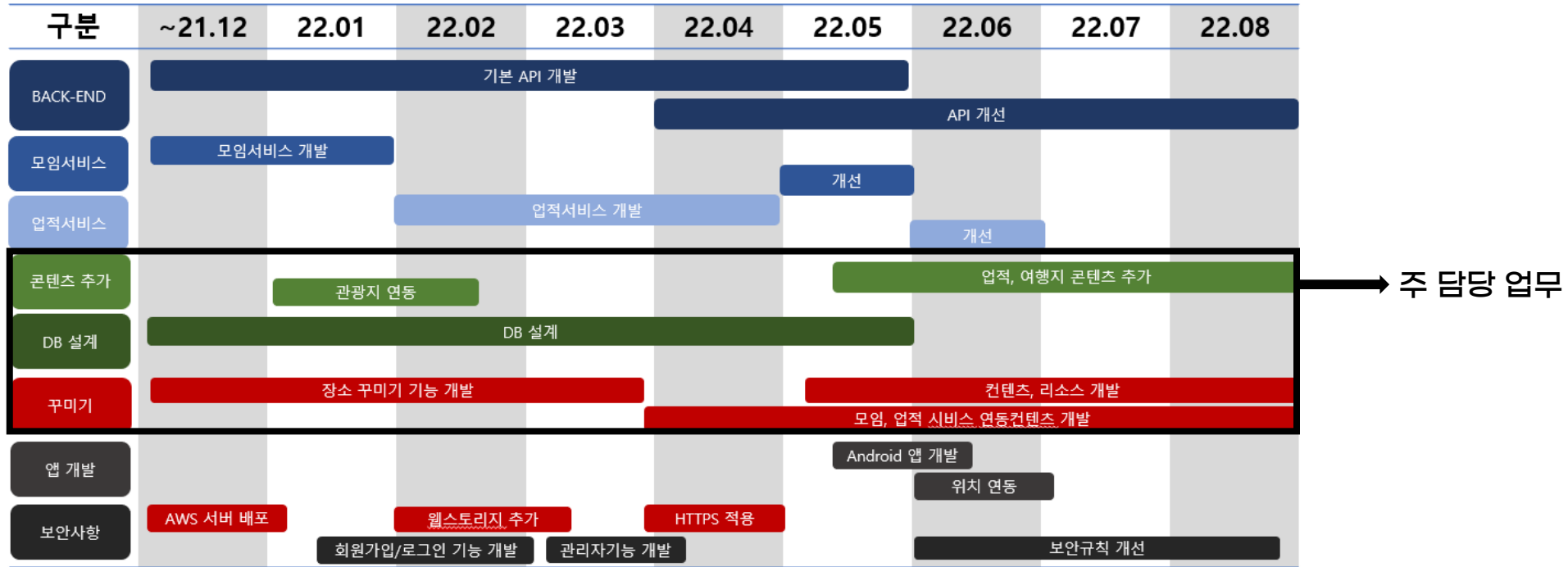
개발 엔진 : PHASER 3, Tiled, MYSQL

개발 역할 : 타이쿤 개발, 기획, 디자인

### 프로젝트 소개

- 여행 동행 찾기 웹서비스와 연동되는 **SNG 웹 게임**입니다.
- 여행 동행 서비스에서 얻은 재화들로 꾸미기 공간을 꾸민다.
- **게임처럼 여행하게 도와주는 어플리케이션.**

## 개발 일정



## 담당 업무

- PHASER3 엔진을 활용하여 전체적인 게임 개발.
- Tiled를 활용하여 타일맵으로 제작.
- MySQL을 활용하여 게임 내의 데이터를 사용.
- 게임 내의 정보들을 DB로 설계, 유지 및 관리.
- 전반적인 게임 기획 및 콘텐츠 제작.
- UI 배치와 디자인 관리 및 제작.

# 2017 Ability Kingdom



개발 인원 : 5명

개발 기간 : 2017.05. ~ 2017.07.

개발 역할 : 일정 관리, 기획

## 프로젝트 소개

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

## 게임 소개

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



## 일정 및 회의록

제작 일정 관리						
	계획	로봇	디자인	제작	기타	회의
5/2	아이디어 회의				스터디룸	○
5/9	역할 분담				스터디룸	○
5/15		전체적인 기본 룰 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 룰 수정			직접 시연	스터디룸	○
5/26					주문완료	○
5/29	컴포넌트 제작					

## 담당 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.



## 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 섬, 사거리 강화, 공격력 강화, 네미지 섬화, 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 가릅니다.
  - 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 생명력 -1)
  - 이벤트 카드 뽑기
  - 자원 카드 뽑기
  - 캐릭터 능력 사용
  - 공격 : 자신의 주변 (1칸) 사람을 공격
  - 거래 : 이어진 두개의 **완구**에 두명의 플레이어가 있다면 서로 자원 거래 가능 (단, 자원을 교환한다는 서로의 카드를 공개하지 않는다)

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

### 승리 조건

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

EX) 플레이어의 직업이 엘프일 때

1. 나뭇 제외한 플레이어들의 생명력이 0이 됨 → 승리
2. 옛 문명의 근거 (3), 금은보화 (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 태크로 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. **이동종료 후 폭탄 확인**

- 이벤트 카드에서 사거리 강화, 공격력 강화를 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.

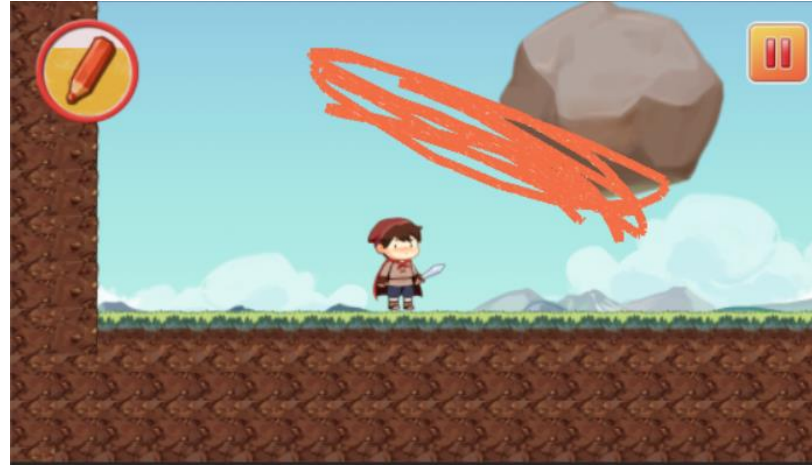
- 추가 폭탄과 회복은 게임판이 서있지 않은 지역만 가능합니다.
- 같은 위치에 동시에 많은 놓진 못합니다.

### Character

- 괴물**
  - 공격시 기본 공격력 2 / 시작지점 : A7
- 마녀**
  - 다른 사람들이 선택하지 않은 캐릭터의 능력을 사용가능(3회)
  - (단, 성직자의 능력은 사용 불가) / 시작지점 : A15
- 탐험가**
  - 수색을 통해 폭탄 발견 시 랜덤으로 지역하나를 뽑아 회복불안 설치 / 시작지점 : B15
- 엘프**
  - 공격 시 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.



개발 인원 : 4명 ( PM 및 기획 1, 개발자 1, 디자이너 2 )

개발 기간 : 2021.06. ~ 2015.10.

### 프로젝트 소개

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

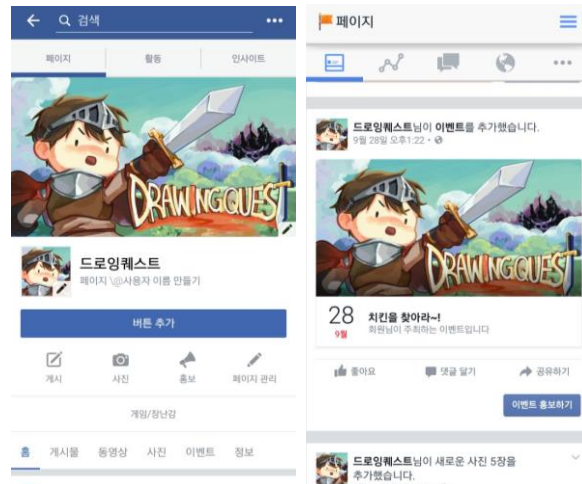
### 담당 업무

- 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.

# 2016 Drawing Quest

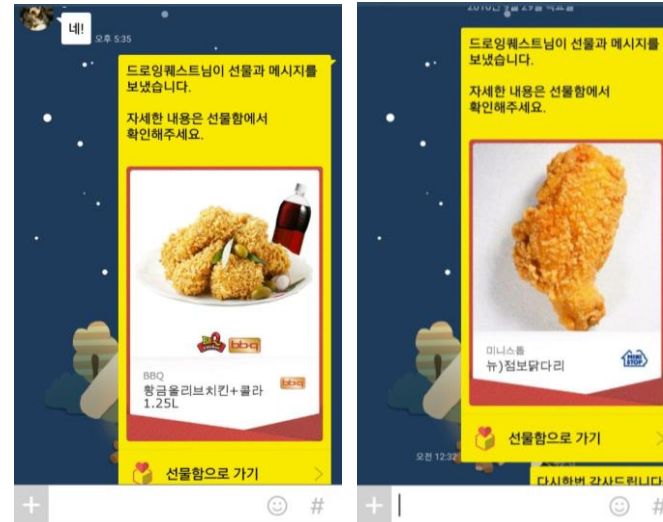


## 페이스북 페이지를 통한 SNS 및 이벤트 관리



페이스북 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

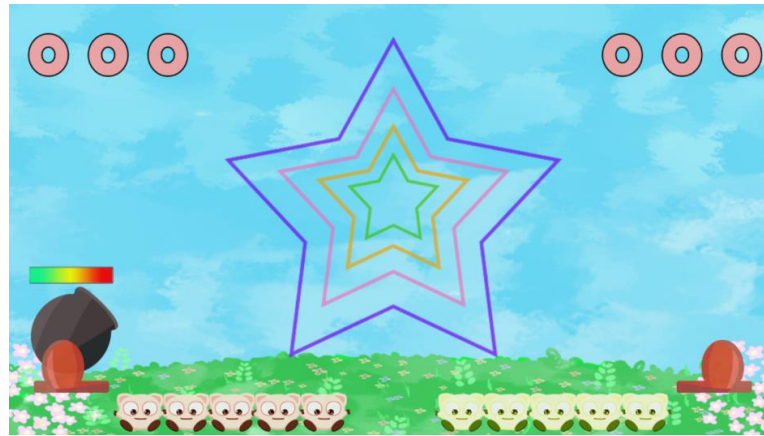


## SNS에 올라와 있는 요구 사항 개선

난이도가 어렵다는 유저들의 피드백을 통해 튜토리얼을 기획.

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





개발 인원 : 3명 ( PM 및 기획 1, 개발자 1, 디자이너 1 )

개발 기간 : 2015.06. ~ 2015.10.

### 프로젝트 소개

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

### 담당 업무

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

플레이 영상 링크 : [https://youtu.be/D\\_mqg59zk\\_o](https://youtu.be/D_mqg59zk_o)

# 2020 AVOID MASSACRE



개발 인원 : 2명

개발 기간 : 2020.12.

개발 환경 : OpenGL, C++

개발 역할 : 개발

## 담당 업무

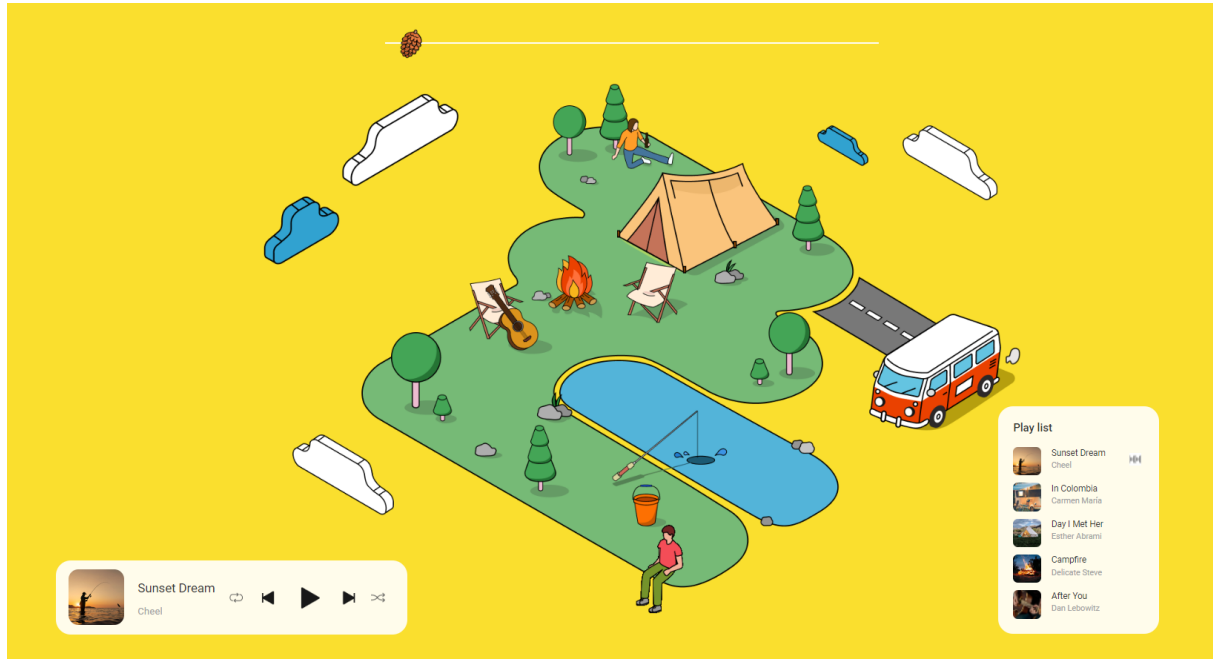
- 적 오브젝트 관리 (충돌 및 이동)
- 총알의 벽, 장애물, 적에 대한 충돌
- UI & Texture 기능 제작.
- 리소스 제작.

## 게임 소개

- 제한된 빛 속에서 다양한 방향에서 몰려오는 적들을 처치하며 벽을 지켜내어 점수를 올리는 게임.

도전적 프로젝트

## 2021 힐링 플레이 리스트



개발 인원 : 3명

개발 기간 : 2021.11. ~ 21.12.

개발 환경 : JAVASCRIPT, HTML, CSS

### 담당 업무

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

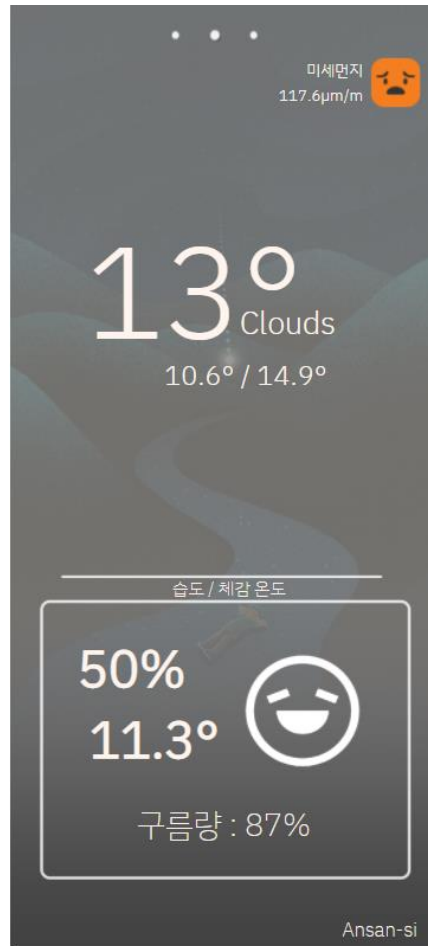
### 개발 일정

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 재생 목록.
- 웹 디자인과와 함께 협업으로 진행.
- 플레이 리스트 클릭 시 어울리는 오브젝트로 이동.

# 2021 오늘의 날씨



개발 인원 : 1명

개발 기간 : 2021.11.

개발 환경 : JAVASCRIPT, HTML, CSS

담당 업무

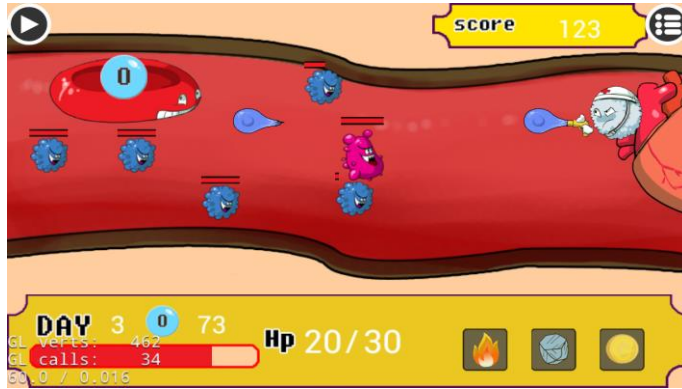
- 기획부터 개발까지 전체 제작.
- UI 배치 및 디자인도 직접 제작.
- JavaScript, HTML, CSS를 사용하여 개발.

프로젝트 소개

- 날씨 API를 통해 알려주는 웹 서비스.
- 3가지 페이지 존재.
- 온도 뿐 아니라 습도, 일출, 일몰 등 다양한 정보 표출.



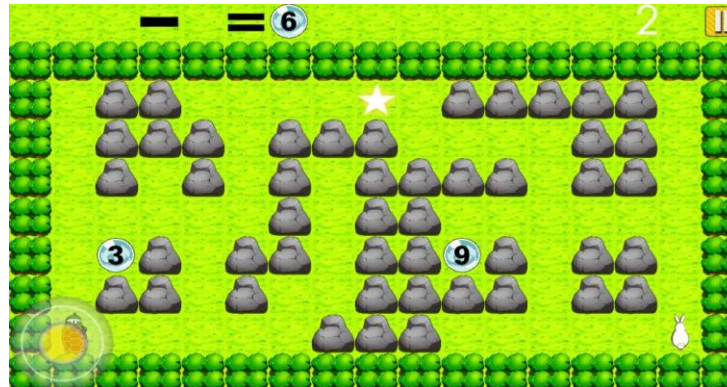
## 전체 참여했던 게임



### Drag and Defence

바이러스가 퍼지는 것을 막는 디펜스게임.  
적들을 드래그하여 위치 조절 가능.

개발환경 : Cocos-2dx  
담당업무 : 기획, 개발



### 계산하자! 동화나라

수식에 알맞은 수를 넣고 거북이와 토끼를  
만나게 하는 교육 퍼즐게임.

개발환경 : Cocos-2dx  
담당업무 : 기획



### SHELTER

적들로부터 함대를 지키는 디펜스 게임.

개발환경 : Unity  
담당업무 : 3D 모델링, UI작업

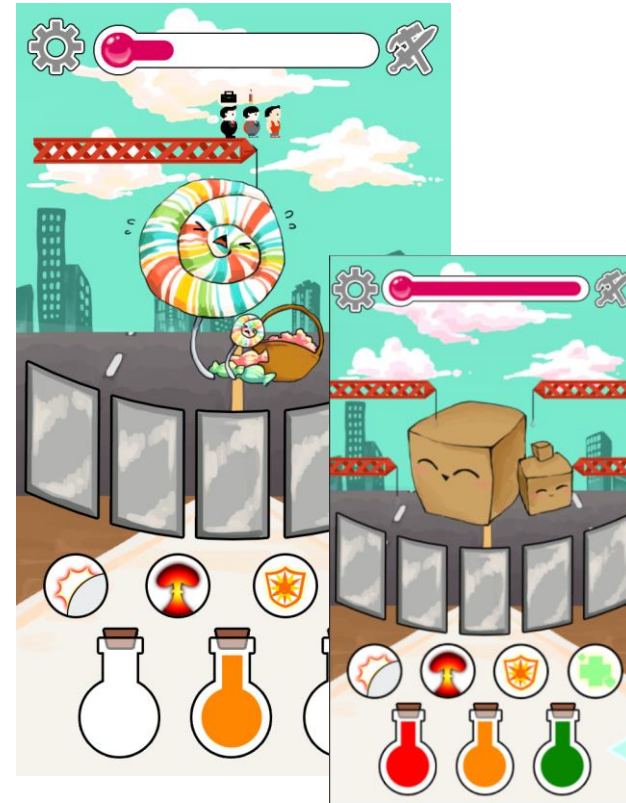
전체  
참여했던 게임



## MonsterB2

현장 실습에서 웹 게임 제작.  
슈팅게임.

개발환경 : PHASER3, SPINE 2D  
담당업무 : 개발



## 다이어트 워리어

게임에 만보기를 합쳐 걸을 때마다 게임머니를  
얻어 재화로 사용하는 방치형 게임.

개발환경 : Unity  
담당업무 : 기획, PM