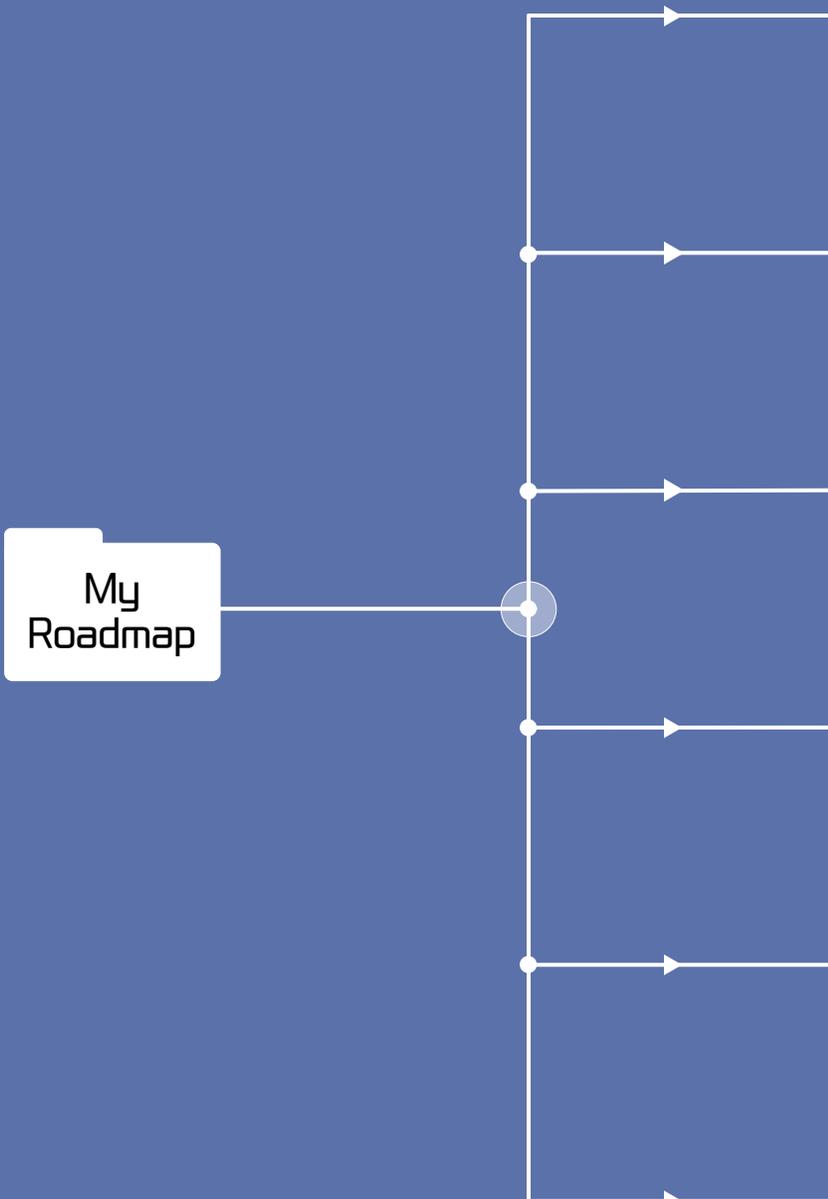


전략성과 사용자 경험을 바탕으로, 장르를 넘나드는 시스템을 설계하는 게임 디자이너

오종석입니다.



My
Roadmap

01 STRENGTH - 나의 핵심 역량

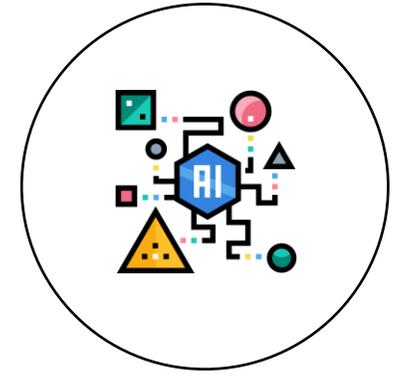
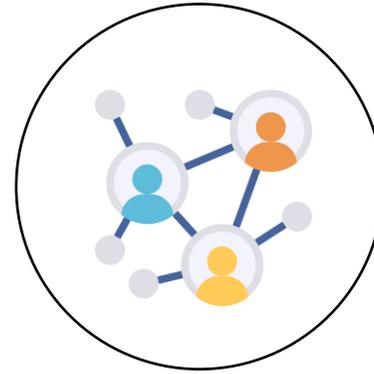
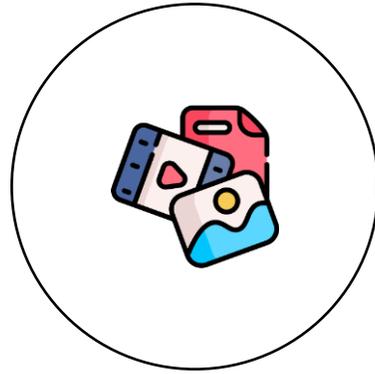
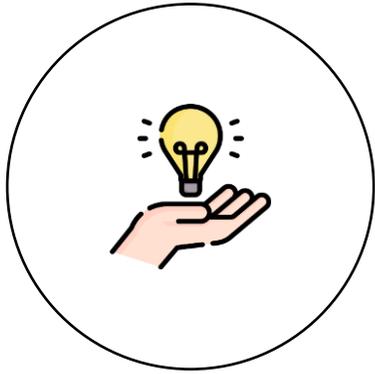
02 1. 미니버스(MMO SANDBOX) 프로젝트

03 2. 스폰즈(PUZZLE SNG) 프로젝트

04 3. 아라미 퍼즈벤처(3MATCH) 프로젝트

05 4. 블레이드앤 소울 모바일(수집형 RPG) 프로젝트

06 5. AI 활용사례



1. 전략적 UX 설계 및 개선 역량

사용자 행동 분석을 바탕으로 게임 내 UX 문제를 정의하고, TF장을 맡아 인터랙션 개선 및 시스템 전환을 주도하였습니다.



UX 개선 TF 리딩 경험 보유
조작/카메라 등 핵심 UX 요소 개선 주도

2. 장르별 기획 다양성

수집형 RPG, Match-3, MMO SANDBOX 등 다양한 장르 프로젝트에 참여하며 폭넓은 기획 사고력과 설계 적응력을 갖추었습니다.



장르에 따른 핵심 재미 요소 분석 가능
전략성, 수집욕 등 다양한 플레이 설계 가능

3. 유연한 커뮤니케이션과 협업

파트 간 원활한 협업을 위한 기획서 작성 외에도 수치 기반 설득, 아트·개발·기획 간 조율까지 능동적으로 수행하였습니다.



TF장 및 신규 기획 주도 경험
협업 기반 프로세스 이해 및 실행력 보유

4. AI 융합 게임 기획

10년간의 게임 시스템 기획 노하우에 AI 프롬프트 엔지니어링을 접목하여, 실무에 활용 가능한 기획 프로세스를 구축하고 있습니다.



최신 AI 도구(Claude, Gemini 등)를 실무 환경에 효과적으로 도입하고 활용할 수 있는 체계적인 시스템을 구축합니다.

PROJECT

1. 미니버스(MMO SANDBOX) 프로젝트

진행 기간

2020.06 ~ 2024.12

주요 역할

오브젝트 시스템 전체 기획(단독) / 뉴기 시스템 기획(단독) / 채집 시스템 기획(단독) / UI/UX TF 리드(팀 6명 규모)

핵심 역량

프로젝트 전체 맥락을 고려한 시스템 설계 및 조작 UX 개선 능력

1. 미니버스(MMO SANDBOX) 프로젝트

● 프로젝트 개요

- 이름** 미니버스(MMO SANDBOX)
- 목표** 여러 유저들과 함께 오브젝트를 배치하여 마을을 조성하며 콘텐츠를 자유롭게
생각 할 수 있도록 하는 것이 재미 목표
- 엔진** 언리얼5 5.4

● 프로젝트 동기

- 참여동기** 샌드박스의 특유의 창발적인 요소가 재미 있어서 참여했습니다.
- 고민한점** 어떻게 하면 창발적인 행위를 유도할까? 쉽게 오브젝트를 설치하려면 조작이 어떻게 되어 할까?
UX에 대한 해결책을 고민하였고, TF 리더를 하며 프로젝트를 좋은 방향으로 이끌려고 했습니다.

● 프로젝트 교훈

프로젝트 전체 흐름을 이해하는 시야 확장

단순 기획 업무를 넘어서 프로젝트의 방향성과 구조를 이해하며,
기획자의 역할이 전체 프로젝트와 어떻게 연결되는지를 체감했
습니다.

거시적 관점이 실무 품질 향상에 기여함을 인식

전체 맥락을 고려한 기획이 결과물의 설득력과 실행력을 높인다는
점을 배우며, 단위 작업에서도 전체 흐름을 의식하는 태도를
기르게 되었습니다.

● 프로젝트 이미지

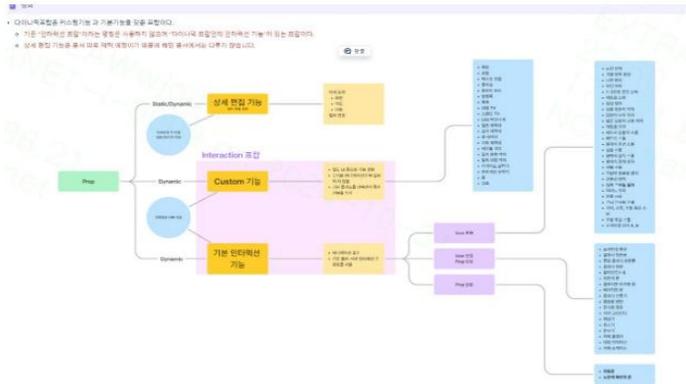


1. 미니버스 - UI/UX TF 리드 및 기획

세부 설명

상태 파악

- 현재 오브젝트의 상태 파악 및 분류



개선안 도출

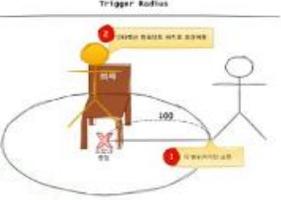
- 불필요한 기능, 필요한 추가 기능 기획

3. 프랍 인터랙션 거리

- a. 인터랙션 커스텀 가능 범위까지 이동한다.
- b. 프랍 기준내 캐릭터가 있는지 판단하여 캐릭터가 범위내에서 있을 시경시 인터랙션 내를 호출합니다.
- c. 기능 범위 밖에서 호출을 시도해도 인터랙션 및 커스텀 기능 가이드 내 뜨지 않습니다.



ii. TriggerRadius 기능과는 다릅니다.(아래 문서 참고)



- iii. (중요) 다이나믹 프랍 생성 방법 문서 참고
- iv. 인터랙션 거리는 모든 프랍 동일하게 거리를 적용한다.
- v. 커스텀 기능이 있는 프랍의 경우도 동일하게 거리를 적용한다.
- vi. 데이를 데이터베이스에 매핑된 점보이의 엔티티 프로퍼티 세팅 메뉴에서 관리 해도 관할을 할 수 있습니다.

1. 인터랙션 거리(Prop Interaction Distance)
2. 커스텀 기능 인터랙션 거리(Prop Custom Distance)

개발 성과

- 팀 내 UI/UX 방향을 일치시켜 UX 관련 재작업 건수를 TF 운영 전 대비 약 40% 감소시켰으며, 신규 시스템 기획 시 UX 가이드라인 참조율 100% 달성으로 개발 초기 단계의 방향 수정을 최소화함.
- 이후 개발 하는 시스템 및 콘텐츠는 해당 방향성을 참고하여 기획



1. 미니버스 - UI/UX TF 리드 및 기획(세부내용)

● 세부 설명

1. 빌드 모드 HUD — 오브젝트 배치 조작 UI 기획 및 UX



A 좌상단: 모드 표시 '플레이모드 : Build'

현재 빌드 모드임을 명확히 표시 → 일반/빌드 모드 혼란 방지 [명확성]

B 좌측 사이드바: 시스템 네비게이션 메뉴

인벤토리/홈/카메라/설정/정보 등 주요 기능 접근을 아이콘으로 배치 [직관성]

C 하단 인벤토리 바: 배치 가능 오브젝트

엄지 접근성 위치에 오브젝트 목록 + 보유 수량(99,999) 표시 [직관성] [명확성]

D 우상단: 재화 정보 (코인 10,000 / 다이아 0)

현재 보유 재화를 상시 표시 → 구매/제작 판단 즉시 가능 [명확성]

E 3D 뷰포트: 실시간 배치 프리뷰

오브젝트 선택 시 월드에 즉시 프리뷰 표시 → 배치 결과 사전 확인 [피드백]

💡 **기획 의도:** 빌드 모드 진입 시 '지금 배치 중'임을 명확히 인지시키고, 도구/오브젝트/재화를 한 화면에서 모두 접근 가능하게 설계

1.1 UI 명세서- 오브젝트를 선택하고 월드에 배치하는 핵심 인터랙션 화면

구성요소	유형	위치	기능	UX 원칙
모드 표시	Text+Badge	좌상단	'플레이모드 : Build' 현재 모드 표시	명확성
시스템 메뉴	Icon Group	좌측	인벤토리/홈/카메라/설정/정보 접근	직관성
오브젝트 인벤토리	Scroll Bar	하단	배치 가능 오브젝트 + 보유 수량	직관성 / 명확성
선택 하이라이트	Border	인벤토리	현재 선택 오브젝트 파란 테두리	피드백
보유 수량	Text	아이콘 하단	각 오브젝트 99,999 등 수량 표시	명확성
재화 표시	Icon+Text	우상단	코인/다이아 보유량 실시간 표시	명확성
3D 프리뷰	Viewport	중앙	오브젝트 실시간 배치 미리보기	피드백

인터랙션 시나리오

- 1 빌드 모드 진입 → HUD 전환 + 좌측 도구바 등장 + 하단 인벤토리 표시 + 모드 뱃지 변경
- 2 인벤토리에서 오브젝트 선택 → 파란 테두리 하이라이트 + 3D 프리뷰 월드에 표시
- 3 월드에 탭하여 배치 → 오브젝트 배치 완료 연출 + 보유 수량 -1 갱신
- 4 단축키로 회전 선택 → 배치된 오브젝트 회전 핸들 표시 + 단축키로 회전

1. 미니버스 - UI/UX TF 리드 및 기획(세부내용)

● 세부 설명

2. 마을 탐색 & 인터랙션 UX



A 좌측 사이드바: 시스템 메뉴 (빌드 모드와 동일)

인벤토리/홈/카메라/설정/정보 — 모드 전환 없이 동일 위치에 유지 [직관성] [명확성]

B 하단 인벤토리 바: 빌드 모드와 동일 구성

일반 모드에서도 오브젝트 목록 + 보유 수량(99,999) 동일하게 표시 [직관성]

C 우측 하단: 기능 버튼 그룹

카메라 줌/회전, 미니맵 등 보조 기능을 엄지 접근 위치에 배치 [직관성]

D 보유 수량 (99,999) 상시 표시

오브젝트별 잔여 수량 확인 → 추가 배치 가능 여부 즉시 판단 [명확성] [오류방지]

E 캐릭터 이동 + 오브젝트 인터랙션

아바타가 오브젝트 근처 이동 시 Trigger Zone 기반 인터랙션 UI 표시 [피드백]

2.1 UI 명세서- 유저가 배치한 오브젝트로 구성된 마을을 탐색하고, 다른 유저와 소통하는 메인 화면

구성요소	유형	위치	기능	UX 원칙
시스템 메뉴	Icon Group	좌측	인벤토리/홈/카메라/설정/정보	직관성 / 명확성
오브젝트 인벤토리	Scroll Bar	하단	배치 가능 오브젝트 + 보유 수량	직관성
기능 버튼 그룹	Icon Group	우측 하단	카메라/줌/회전/미니맵 접근	직관성
보유 수량 표시	Text	인벤토리 하단	각 오브젝트 잔여 수량 (99,999)	명확성 / 오류방지
아바타	3D Model	월드 내	유저 캐릭터, 이동/인터랙션 주체	피드백
오브젝트 인터랙션	Trigger Zone	오브젝트 주변	접근 시 인터랙션 UI 표시 (커스텀 거리)	피드백 / 명확성

인터랙션 시나리오

- 1 마을 진입 → 카메라 줌인 연출 + 유저 아바타 스폰 + HUD 표시
- 2 오브젝트 근처 이동 → 인터랙션 가능 UI 표시 (오브젝트별 커스텀 Trigger 거리)
- 3 오브젝트 탭 (인터랙션) → 오브젝트 고유 기능 실행 (얕기/사용/정보 등)
- 4 인벤토리에서 오브젝트 선택 → 빌드 모드로 자동 전환 + 배치 프리뷰 표시

1. 미니버스 - 콘텐츠 맵 구성

기획의도

담당 전체 콘텐츠 흐름 설계(단독) / 플레이 동선 정의

의도 1 게임 내 모든 콘텐츠와 시스템을 한눈에 볼 수 있도록 구조화하여 개발/운영 효율을 높입니다.

전체 콘텐츠 의도 및 보상 플레이 흐름 설계



개발 성과

• 게임 전체 기획을 파악 후 기획에서 의도하는 게임 플레이 및 보상에 대한 디테일 한 설계를 진행

• 정리된 플레이 흐름을 구축하여 내부 플레이테스트 결과, 신규 테스터의 **핵심 콘텐츠 도달 시간이 평균 15분에서 10분으로 약 33% 단축됨**. 게임에 대한 몰입도를 향상시킴

레벨	설명	주요내용	전환점
1	1~11 > 기초	주요내용	메인 진입점
1	기초적인 게임플레이를 위한 가장 기본적인 시스템을 설정하는 단계	플레이	서포팅포인트
2	1. 기본 조작 및 인지(핵심도 설계도 제작)	플레이 시작	첫 설계도 툴리얼
3	2. 체질 후 기술까지 교육	설계도 설계 및 완성	도구 사용
4	3. npc와 첫인상 및 개인 공간 진입	플레이 제작	요리 제작
5		플레이 제작	개인 공간 진입
6		낙시대 제작	미끼 구매
7		요리 제작	npc 진입
8		npc 진입	npc 첫인상 툴리얼
9			
10			
11			
12	12~22 > 발전	주요내용	전환점
	체질 및 인상에 대해 이해하고 npc를	다른 체질 레벨의 레벨업 필요성 증가	추가 npc 진입 확장
13	1. 개인 공간에 npc를 진입 시키는 단계	npc의 복잡도를 높여 다음 단계 진입을 유도	설계도 2단계 진입
14	2. 체질 후 여러 자료를 사용하여 다양한 가공품 제작		다른 낙시대 진입
15	3. npc 복잡도를 올려 다음 단계 진입을 유도	다른 단계의 설계도 설치	npc 복잡도
16		설계도에 필요한 프탈 제작	다음 단계 제작 리소트 제공

카테고리	메인	서브
본기	전환점 의도	내용
기초	기본 조작 교육	공간 및 지역 가인공간, 표창 위치 캐릭터 기본 조작 퀘스트 수락 캐릭터 기본 조작 퀘스트 진행 캐릭터 기본 조작 퀘스트 완료
	바우징 기본 조작법 교육	개인공간 설계도 퀘스트 수락 설계도 퀘스트 진행 설계도 퀘스트 완료
기초	제작, 제작 교육	개인공간 어플란 도끼 제작 퀘스트 수락 어플란 도끼 제작 퀘스트 진행 어플란 도끼 제작 퀘스트 완료
	프탈 제작 교육	개인공간 어플란 도끼 제작 퀘스트 수락 어플란 도끼 제작 퀘스트 진행 어플란 도끼 제작 퀘스트 완료
기초	낙시대 제작 교육	개인공간 프탈 제작 퀘스트 수락 프탈 제작 퀘스트 진행 프탈 제작 퀘스트 완료
	낙시대 제작 교육	개인공간 프탈 제작 퀘스트 수락 프탈 제작 퀘스트 진행 프탈 제작 퀘스트 완료
기초	낙시대 제작 교육	개인공간 프탈 제작 퀘스트 수락 프탈 제작 퀘스트 진행 프탈 제작 퀘스트 완료
	낙시대 제작 교육	개인공간 프탈 제작 퀘스트 수락 프탈 제작 퀘스트 진행 프탈 제작 퀘스트 완료
기초	낙시대 제작 교육	개인공간 프탈 제작 퀘스트 수락 프탈 제작 퀘스트 진행 프탈 제작 퀘스트 완료
	낙시대 제작 교육	개인공간 프탈 제작 퀘스트 수락 프탈 제작 퀘스트 진행 프탈 제작 퀘스트 완료
기초	NPC 진입 퀘스트	개인공간 NPC 진입 퀘스트 수락 NPC 진입 퀘스트 진행 NPC 진입 퀘스트 완료
	NPC 제작 요양 퀘스트	개인공간 NPC 퀘스트 수락 NPC 퀘스트 진행 NPC 퀘스트 완료
기초	NPC 제작 요양 퀘스트	개인공간 NPC 퀘스트 수락 NPC 퀘스트 진행 NPC 퀘스트 완료
	NPC 제작 요양 퀘스트	개인공간 NPC 퀘스트 수락 NPC 퀘스트 진행 NPC 퀘스트 완료
발전	아이템 구매 요양 퀘스트	공용공간 아이템 구매 퀘스트 수락 아이템 구매 퀘스트 진행 아이템 구매 퀘스트 완료
	바우징 2단계 퀘스트	개인공간 바우징 2단계 퀘스트 수락 바우징 2단계 퀘스트 진행 바우징 2단계 퀘스트 완료



1. 미니버스 – NPC 상점 시스템

● 기획의도

담당 시스템 설계(단독) / UI 흐름 기획 / 데이터 구조 설계

의도 1 월드를 돌아다니는 상점 NPC를 기획하여 유저가 탐색 중 자연스럽게 상점을 발견하고 이용할 수 있도록 기획

● 세부 설명

상점기획

개발 성과

세부내용

1. 상점 NPC 컨셉



위 이미지는 예시입니다.

이름	소피(여자)
역할	유랑 상인 / 지역 특산물 판매자
컨셉 키워드	친근함, 야생 감성, 자연주의, 필드 상점
설명	소피는 매일 마을을 순회하며 필요한 물품을 파는 이동형 상점 NPC 입니다. 자연에서 수확한 재료나 야생에서 얻은 희귀 아이템을 주로 판매하며, 말보다 행동이 앞서는 조용하고 따뜻한 성격의 소유자입니다. 그의 상점은 정해진 장소에 고정되지 않고, 날씨나 요일에 따라 등장 위치가 달라지는 형태로 기획되어 유저에게 탐색과 발견의 재미를 제공합니다.

2. 상점 오픈

- 상점은 유저가 테이밍한 NPC에게 상점 역할 지정시 상점 이용 가능
- NPC 테이밍 후 상점 접근 방법
 - NPC 인터랙션 → 구매, 판매 대화형 메뉴 호출 → 메뉴 선택
- 상점은 공간을 가진 유저만 사용 가능 하다.
 - 공간에 방문한 다른 유저는 NPC와 인터랙션이 되지 않기 때문에 사용 할 수 없다.

3. 상품구매

- 상품구매 흐름도

3.1) 상점입장

- 상점은 상인 NPC로 지정된 NPC와 인터랙션시 상점 팝업 호출
- 인터랙션 방법은 기존 NPC 인터랙션 방법과 동일함

3.2) 판매 목록

- M7에서는 고정된 상품을 판매
 - 추후 매일 다른 고정된 상품을 판매 할 것 이라 예상됨(레벨 디자인 필요)
- ShopSetTemplate 테이블(신규) 정보를 받아와서 표시
- 여러 NPC가 같은 상품 ID값을 가지고 있을 경우 상품리스트를 공유한다.
 - 예시) 상품 품질시 공간내 같은 상품 ID 값을 가진 상점은 동일하게 품질

3.3) 상품구성

- 상품은 프람을 제외한 골드(소프트 커런시), 다이아(하드커런시)로 구매 가능한 상품을 구성
 - 설계도
 - 레시피
 - 재집물
 - 프람을 제외한 모든 아이템 판매 가능
- GoodsTemplate(신규 추가) 에서 상품 구성시 상품별 구매 가능 재화를 설정 할 수 있도록 한다.

3.4) 구입 가능 횟수 체크

- 상품마다 구입 제한 개수가 있다.
 - 상품마다 n개 구매 가능 ShopSetData(신규추가) 테이블에서 관리
- 구입 가능한 상태 인지를 체크 하며 구매 불가 시에는 안내 메시지를 호출 한다.

3.4) PC 인벤토리 체크

- PC 인벤토리 >>> 구입 개수일 경우 다음 구매 프로세스를 진행 한다.
- PC 인벤토리 <<< 구입 개수일 경우 안내 메시지를 팝업한다.
 - 인벤토리 확장 관련 기능 개발 여부 확인 필요
 - 인벤토리 확장 진행 할 경우 인벤토리 확장 프로세스를 진행 할 수 있도록 해야한다.

3.5) 비용 체크

- PC 보유 금액 >= 필요 비용일 경우 구매 진행
- PC 보유 금액 <= 필요 비용 경우, 안내 메시지를 호출 한다.

3.6) 구입 완료

- pc가 아이템을 최종 구입시 상점의 판매 아이템을 구입한 개수 만큼 차감 후 pc 인벤토리에 저장한다.

- 상점 시스템 구축 하였으며 아이템 구매, 판매로 인해 플레이어의 다양성이 생김 내부 테스트 기간 중 상점 이용률이 일일 평균 플레이 세션당 2.3회로, 재화 순환 구조가 의도대로 작동함을 확인함



1. 미니버스 - 낚시 시스템 기획

● 기획의도

담당 시스템 전체 기획(단독) / 물고기 데이터 설계 / 낚시 포인트 배치

의도 1 생활 컨텐츠, 다양한 물고기 수집을 통해 반복 플레이 동기를 부여

● 세부 설명

낚시 시스템 기획

- 라이트 유저를 기준으로 기획
- 난이도가 낮은 조작 방식과 수집 컨텐츠를 고려함



물고기 데이터 작업 및 낚시 포인트 셋팅

- 유저 수집욕을 자극하기 위해 다양한 물고기 제작
- 날짜, 시간, 출현 장소를 달리하여 단조로움 탈피



개발 성과

- 수집욕 자극 및 유저가 쉽게 낚시 컨텐츠를 즐길 수 있었음

이름

- 낚시의 성공률 후 보트 조작(마우스)으로 버클 올리도록 해야 한다.
- 낚시 초안서 물고기가 잡히는 위치의 논리(일정 높이에서 해저면에 매달려서 뜨게 한다)
 - 띄워 보트 위치(일정)를 알려주는 이펙트 표시
- 낚시시 마우스는 손잡이 컨트롤러(에어와 같이) 회전 후 물고기를 낚는다.
- 물고기 마다 낚시의 타이밍이 다르며(중요) 해당 타이밍은 속성 시력 소 시간으로 계산한다.
 - 낚시 타이밍: 낚시 설정은 0.1~1.0 사이 에 기본 주파수 1회씩의 낚시 타이밍

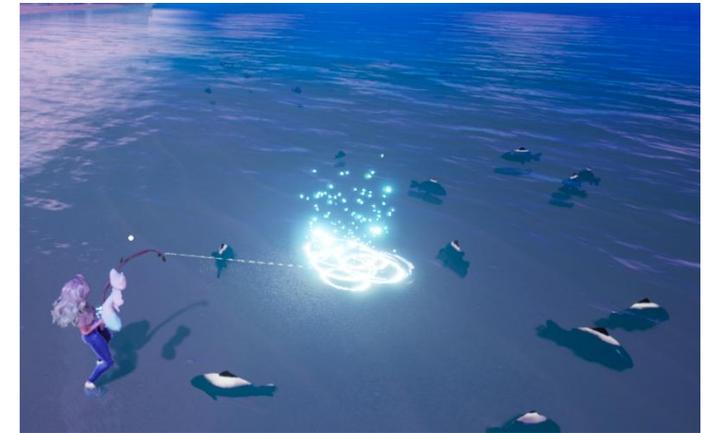
타이밍 조작 가능 전체 시간 (해당 시간안에 조작시 물고기 잡힘)

- 이펙트는 유저가 정해진 타이밍에 보트 조작을 했다는 정보 전달
- 마우스 에세이

- 낚시의 타이밍에 보트 조작시 마우스 시간이 짧으며(중요)가만 일관 보트 시간 보드 보트가 작동할 수 있다.
 - 시간적인 허용을 줄줄 수 있게 하기 위해
 - 낚시시간 일정을 정해놓아야 관리 될 수 있다.
- 낚시 타이밍 시간이 정확히 파악시 타이밍이 중요하다.
 - 마우스를 손잡이 컨트롤러(에어와 같이) 회전 후 물고기를 낚는다.
 - 낚시 타이밍에 물고기가 낚이기. 시간이 40초면 일관 이펙트시간은 6초의 시간이 나온다.
- 낚시 타이밍에 맞추어 낚시 컨트롤러(에어와 같이) 회전 후 물고기를 낚는다.
- 물고기 크기에 따라 낚시 타이밍은 다르다.

크기	시간
소형	1.5

물고기명	타이밍	출현	출현시간	출현장소	타이밍
물고기1	0.1~1.0	출현	0.1~1.0	출현	0.1~1.0
물고기2	0.1~1.0	출현	0.1~1.0	출현	0.1~1.0
물고기3	0.1~1.0	출현	0.1~1.0	출현	0.1~1.0
물고기4	0.1~1.0	출현	0.1~1.0	출현	0.1~1.0
물고기5	0.1~1.0	출현	0.1~1.0	출현	0.1~1.0
물고기6	0.1~1.0	출현	0.1~1.0	출현	0.1~1.0
물고기7	0.1~1.0	출현	0.1~1.0	출현	0.1~1.0
물고기8	0.1~1.0	출현	0.1~1.0	출현	0.1~1.0
물고기9	0.1~1.0	출현	0.1~1.0	출현	0.1~1.0
물고기10	0.1~1.0	출현	0.1~1.0	출현	0.1~1.0



1. 미니버스 - 월드 기획

● 기획의도

담당 월드 시스템 기획(단독) / 월드 크기 및 구조 설정

의도 1 월드 기반작업, 레퍼런스 게임 분석 및 프로젝트의 월드 방향성 설정

● 세부 설명

월드 시스템 기획

- 월드 크기 기준 설정, 월드에 필요한 시스템 추가 기획



개발 성과

- 월드 제작 완료, 시간 경과에 따른 월드 변화

기준

실제 거리 vs 체감 거리



* 핵심: 50km²는 가로 7km x 세로 7km 정사각형입니다

- 플레이어는 대각선으로 이동 시 최대 약 10km를 이동할 수 있습니다
- 이는 일반적인 AAA 오픈월드 게임과 비슷한 규모입니다 (예: 스킨리프 약 37km², 월드 BotW 약 60km²)
- "50km²" 라는 숫자가 크게 느껴지지만, 실제로는 한 변이 7km인 정사각형입니다
- "이 크기는 플레이어가 충분히 탐험할 수 있으면서도 빈 공간으로 느껴지지 않는 범위"의 크기입니다

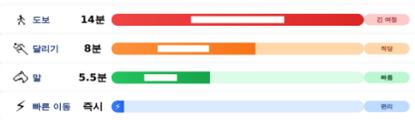
시간/날씨 시스템 (Time & Weather System)



- 게임 내 시간 구조:
- 1 게임 시간 = 2.4분 실제 시간
 - 1 게임 하루 = 24시간 x 2.4분 = 57.6분 (약 1시간)
 - 플레이어가 2시간 플레이 → 게임 내 2일 경과

이동 시간으로 체감하는 거리

한양 → 남해 (5km) 기준



- 도보 (6m/s): 14분 소요 → "긴 여행"
 - 가장 느리지만 체감한 풍경 감상 가능
 - 우연한 발견(PvE)을 놓치지 않음
- 달리기 (10m/s): 8분 소요 → "적당"
 - 스테미너를 소모하므로 단거리용
 - 전투 후 빠른 이발에 유용
- 말 (15m/s): 5.5분 소요 → "빠름"
 - 장거리 이동의 기본 수단
 - 퀘스트 완료 후 획득 가능
- 빠른 이동: 즉시 → "편리"

날씨 유형 (지역별 확률 다름)	맑음 (50%): 기본 상태
	비 (20%): 시야 감소, 낙뢰 위험, 풀/돌 미끄러움
	안개 (15%): 시야 50m로 제한, 도깨비불 더 잘 보임
	눈보라 (10%, 북방 한정): 동상 스택, 이동 속도 감소
	폭풍 (5%): 해상 이동 위험, 파도 높이 증가

시간대	게임 시간	변화
새벽	04:00-06:00	안개, 소용알, 아행성 몬스터 귀환
낮	06:00-18:00	NPC 활동, 강점 오븐, 일반 몬스터
황혼	18:00-20:00	붉은 하늘, NPC 귀가, 몬스터 교제
밤	20:00-04:00	도깨비불 출현, 아행성 몬스터, 별빛



1. 미니버스 – 언리얼 사용

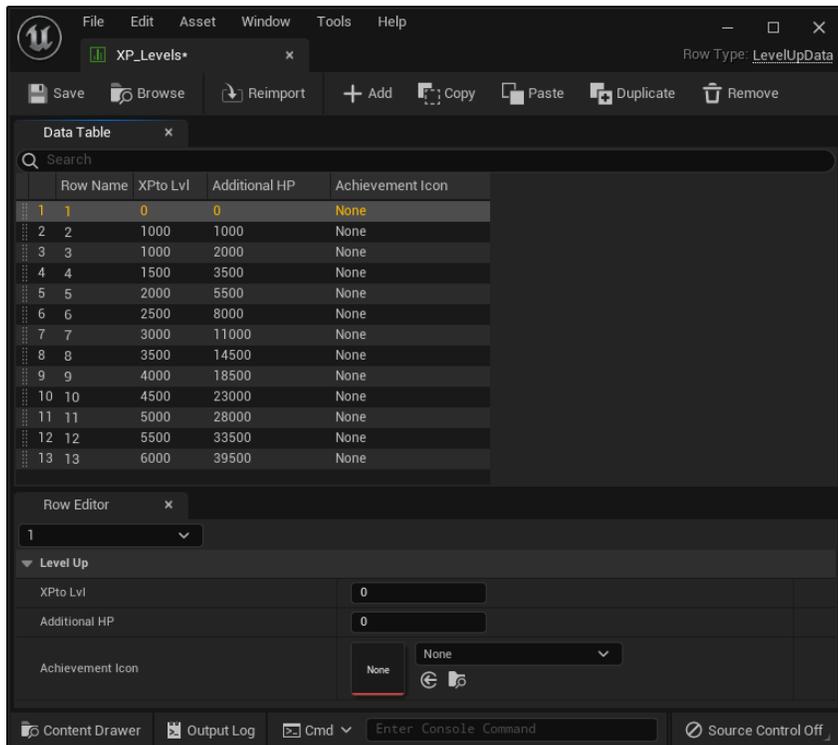
● 사용 용도

담당 팀 내에서 데이터 에셋 및 월드맵 레벨 관련 배치 사용

● 세부 설명

언리얼 데이터 에셋 사용

- 데이터 에셋 제작 및 관리



The screenshot shows the Unreal Engine Data Table editor for 'XP_Levels'. The table contains 13 rows of level-up data. Below the table is the 'Row Editor' for row 1, showing fields for 'Level Up', 'XPto Lvl', 'Additional HP', and 'Achievement Icon'.

Row Name	XPto Lvl	Additional HP	Achievement Icon
1	0	0	None
2	1000	1000	None
3	1000	2000	None
4	1500	3500	None
5	2000	5500	None
6	2500	8000	None
7	3000	11000	None
8	3500	14500	None
9	4000	18500	None
10	4500	23000	None
11	5000	28000	None
12	5500	33500	None
13	6000	39500	None

채집물 세팅 및 npc 스폰 세팅

- 각종 오브젝트 생성 위치 및 npc 스폰 위치를 월드맵에 직접 세팅



The diagram illustrates the workflow for setting up flags and objects in the world map. It is divided into two main sections: '플래그 세팅 및 오브젝트 생성 값 설정' (Flag Setting and Object Creation Value Setting) and '오브젝트 생성 결과' (Object Creation Result).

플래그 세팅 및 오브젝트 생성 값 설정

- 플래그 그룹1(녹색)**
플래그 세팅 - 총 30개의 플래그를 배치
오브젝트 세팅 - 나무1 5그룹, 나무2 5그룹, 채석1 3개
- 플래그 그룹2 (주황색)**
플래그 세팅 - 총 25개의 플래그를 배치
오브젝트 세팅 - 나무3 5그룹, 나무4 5그룹, 채석2 3개

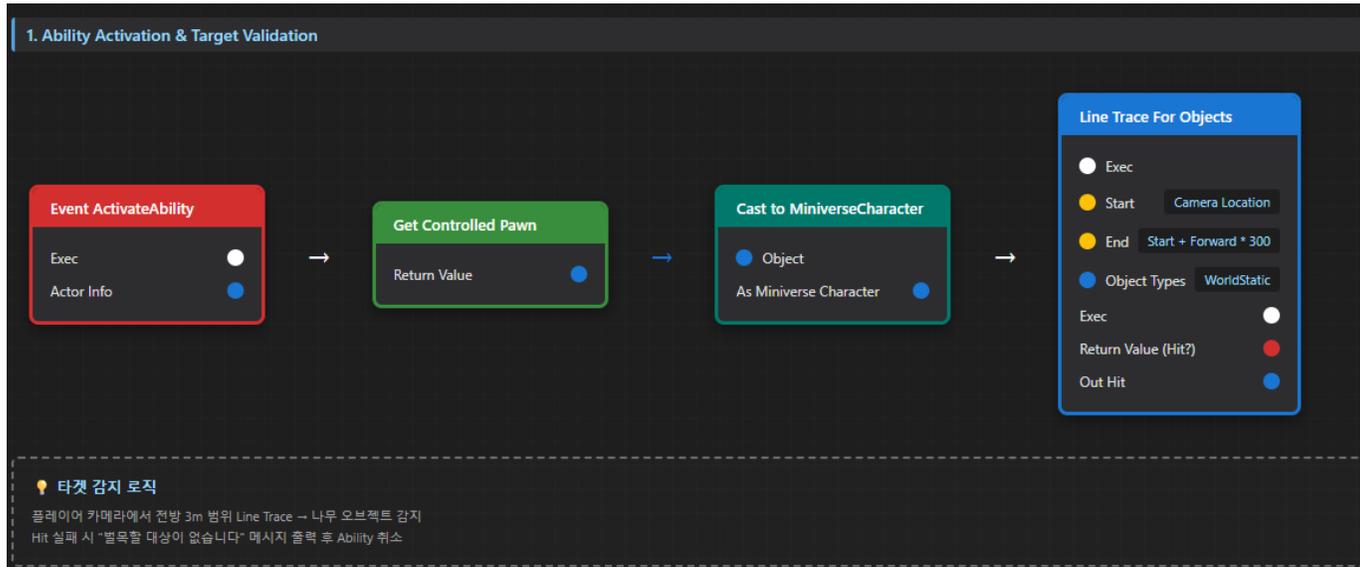
오브젝트 생성 결과

- 플래그 그룹1 배치 결과**
- 플래그 30개를 중 13개에 오브젝트가 랜덤 배치 진행.
(나무1 5 / 나무2 5 / 채석1 3개)
- 오브젝트 제거 후 리젠은 플래그를 기준으로 랜덤 스폰
- 플래그 그룹2 배치 결과**
- 플래그 30개를 중 13개에 오브젝트가 랜덤 배치 진행.
(나무3 5 / 나무4 5 / 채석2 3개)
- 오브젝트 제거 후 리젠은 플래그를 기준으로 랜덤 스폰

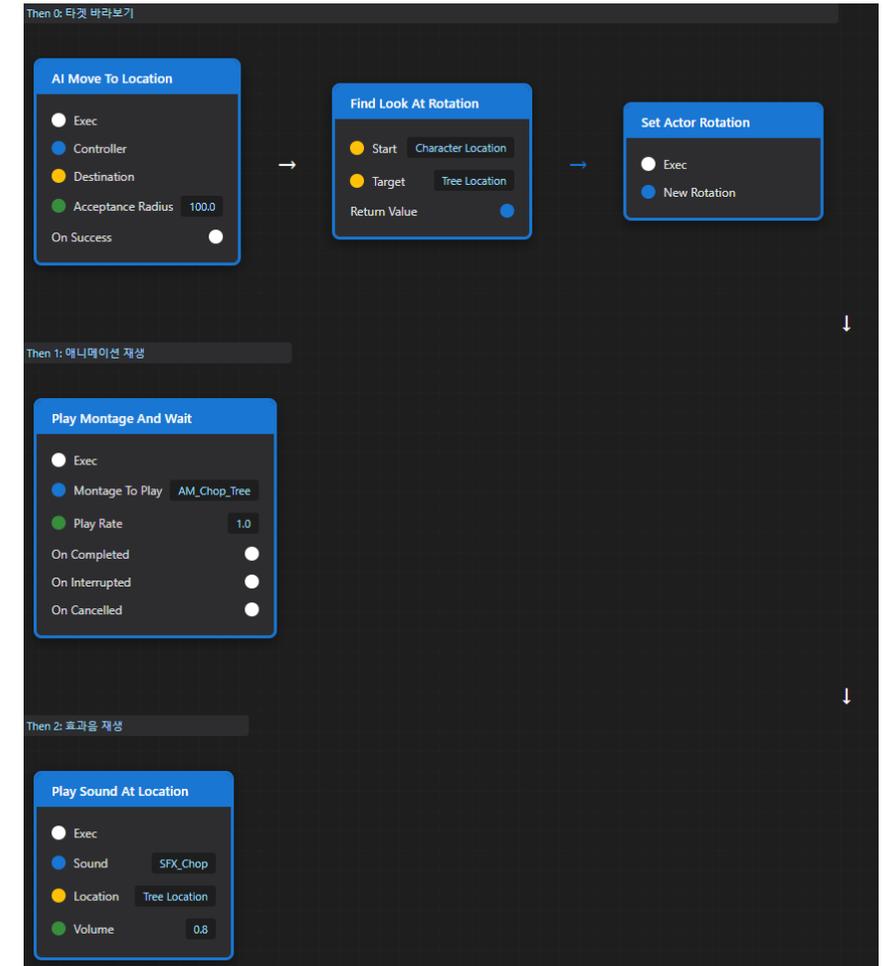
1. 미니버스 – 언리얼 사용

● 사용 용도

담당 Blue print 를 사용한 npc 설계



- Line Trace로 타겟 오브젝트 감지
- Branch로 조건 분기 (Hit 성공/실패)
- Cast로 타입 검증 (나무인지 확인)
- AI Move To로 타겟 근처 이동
- Find Look At Rotation으로 타겟 바라보기
- Sequence로 애니메이션, 효과음 동시 실행
- AnimNotify 시점에 Gameplay Effect 적용



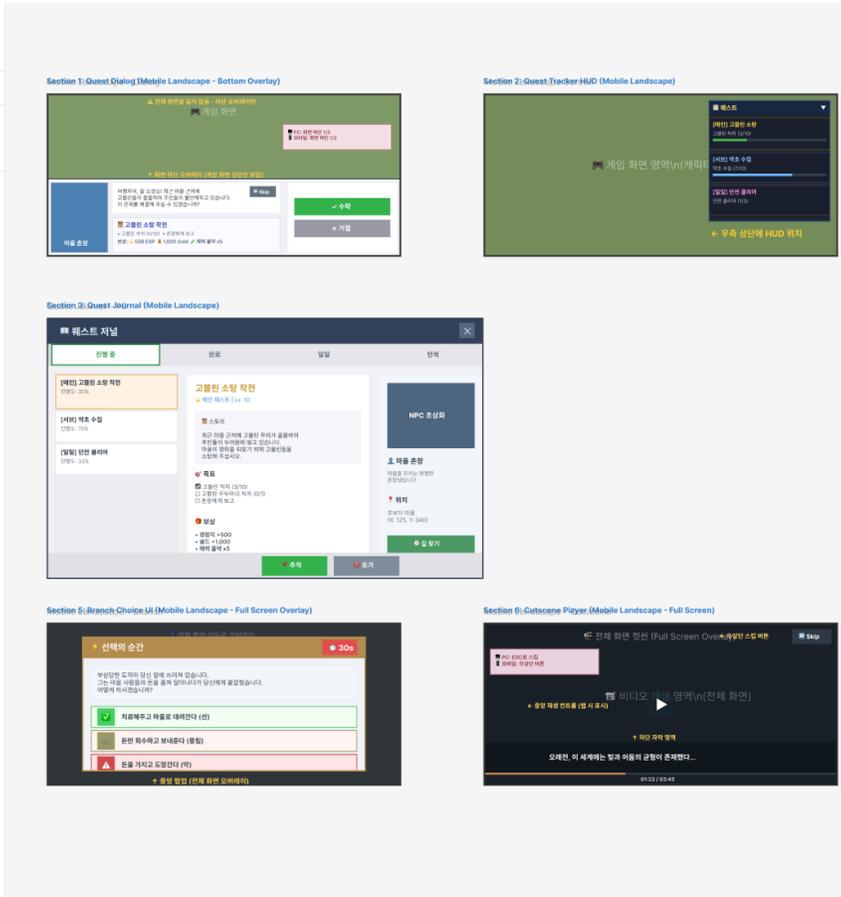
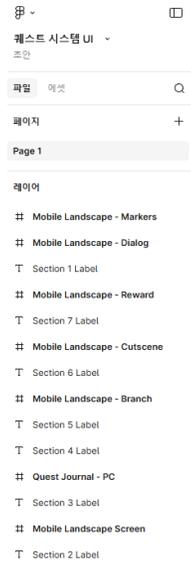
1. 미니버스 - Figma

● 사용 용도

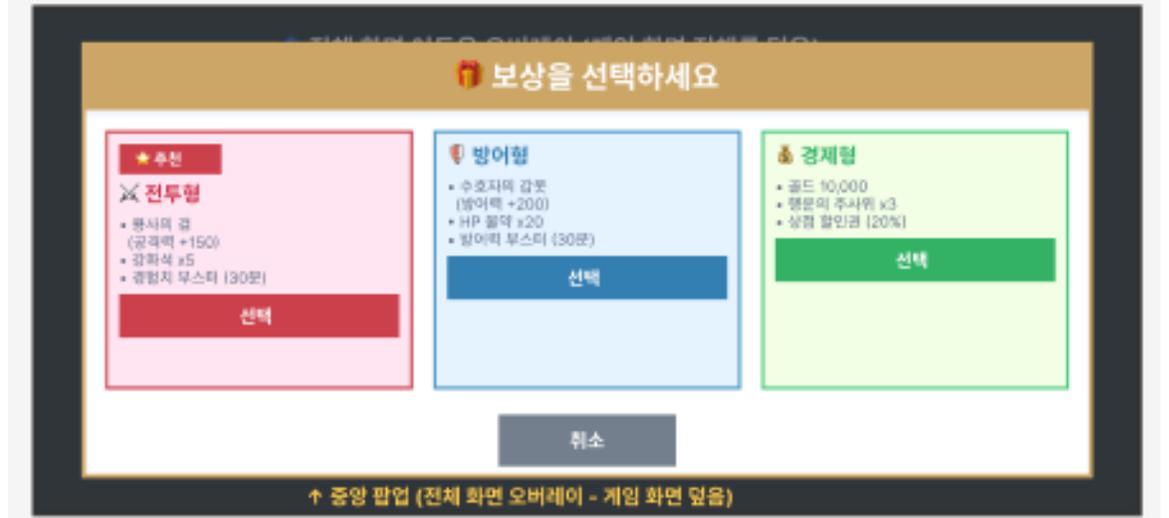
담당 Figma를 사용하여 UI/UX 설계

화면 흐름 설계 및 UI/UX 문서 제작

- 모든 문서 제작시 figma를 사용하여 화면 흐름 화면 설계 진행



Section 4: Reward Selection UI (Mobile Landscape)



PROJECT

2. 스폰스(PUZZLE SNG) 프로젝트

진행 기간 2017.09 ~ 2020.06

주요 역할 길드 시스템 전체 기획(단독) / 아웃게임 꾸미기 시스템 기획(단독) /
UI/UX 가이드라인 수립 및 리드

핵심 역량 협업 기반 기능 구현 및 커뮤니티 시스템 기획 역량

2. 스폰스(PUZZLE SNG) 프로젝트

● 프로젝트 개요

- 이름** 아라미 퍼즈벤처 이후 후속작 진행, 회사 IP 활용
- 목표** 퍼즐 이외의 아웃게임 시스템을 제작하여 SNG 꾸미기 요소를 추가하여 새로운 재미 제공
- 엔진** 유니티

● 프로젝트 동기

- 참여동기** 이전 노하우를 가지고 심화한 게임을 만들어보고 싶었습니다.
- 고민한점** 이전보다 발전시킬 수 있는 게임적인 요소는?
컨텐츠 확장과 아웃게임 꾸미기 요소를 넣으면 동기부여 및 재미를 줄 수 있겠다고 판단 했습니다.

● 프로젝트 교훈

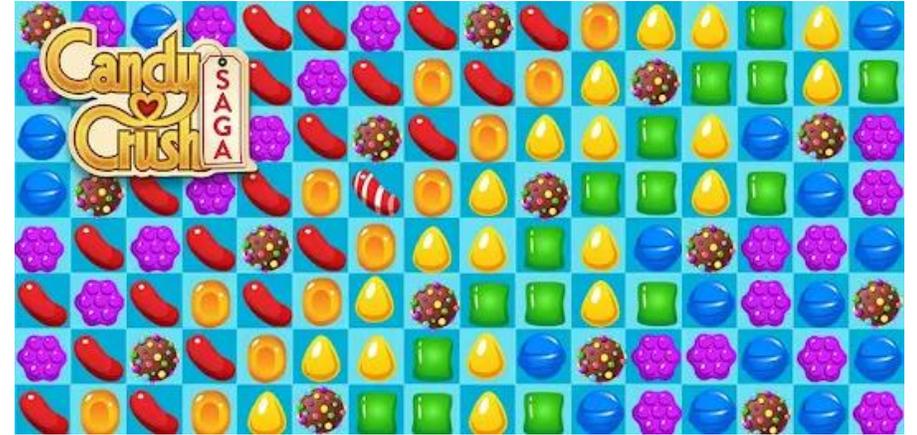
엔진 기반 협업 경험을 통한 개발 이해도 향상

유니티 엔진에서 리소스 설정 및 배치 작업을 직접 진행하며, 개발 관점에서 기획 실현 방식을 이해하게 되었습니다.

기획-프로그래밍 간 커뮤니케이션 역량 강화

프로그래밍과 긴밀한 협업을 통해 기획 의도를 명확히 전달하고, 기술적 제약에 맞춰 기획을 조율하는 능력을 키웠습니다.

● 프로젝트 컨셉



강력한 동기부여를 기반으로 한 "PUZZLE SNG"형 게임 기획

2. 스폰스 – UI/UX 리더

기획의도

담당 UI/UX 기준 정립(주도) / 전체 화면 흐름 설계 / 일정 트래킹

의도1 명확성 및 직관성, 행동 피드백, 오류 방지 등 기준정립

세부 설명

UI / UX 기획

4. UI



번호	이름	
1	메일 버튼	터치시 메일 리스트
2	타이틀	메일 타이틀 텍스트
3	메일개수	현재 보유한 메일 수 "현재개수/최대저장 메일 아이콘(공통 예시)"
4	아이콘	메일 아이콘(공통 예시)
5	보낸이 이름	보낸이 이의 이름 Locale 테이플 참조
6	제목	해당 메일의 제목 Locale 테이플 참조
7	메일 삭제 까지 남은 시간	메일 삭제 까지 남은 시간
8	받기 버튼	버튼 터치시 보실

앱 화면에서 취사선택해야 할 가치들

< A: 경쟁 게임과의 차별성 >

- 참신한 **조작성**이나 연출의 활용
- 커터로프 같은 스폰스만의 계기판 금지
- '지도 위에 길 따라가기'라는 형태를 타파

< B: 소셜 컨텍스트와의 융합 >

- 스폰스 주변에 **소셜** 아이콘을 배치할 여백과 형태
- 소셜 아이콘이 없는 스폰스도 웬하지 않도록 함
- 소셜 아이콘의 위치를 정확히 파악 가능

< C: 아날로그 감성 >

- 스폰스를 너무반듯하게 배치하지 않을 것
- 만화책, 신문 등을 모티브로 한 UI
- 스토리와 관련된 물체를 모티브로 한 UI
- 풍경 묘사를 통한 모험/여행이라는 테마의 직관성

< D: 스토리 전달력 >

- 만화 컷이나 사진 등으로 스토리를 서술
- 앱 화면에 텍스트를 최대한 배제할 것
- 1스테이지마다 새로운 그림 사용 금지

- 앱 화면의 형태에 따라 선택되는 가치가 버려지는 가치가 존재
- 각각의 가치 사이에는 서로 모순되는 것들이 있으므로, 모든 가치를 선택하는 것은 불가능
- 하나의 가치를 높이기 위해서는 다른 한쪽이 낮아지기 때문에, 상반되는 가치를 **밸런스있게** 취한다는 것은 쌍방의 효용성을 낮춘 어중간한 형태가 될 수 있음



개발 성과

- 전체 UI/UX 통일성 및 조작성이 좋아 졌다는 내부 피드백을 받음내부 QA 리포트 기준, UI/UX 관련 버그 리포트가 가이드라인 적용 후 월평균 18건에서 7건으로 약 61% 감소
- UI/UX 관련 마일스톤 12건 중 11건을 예정일 대비 온타임 또는 조기 완료(달성률 92%)



2. 스폰스 – UI/UX 리더(세부내용)

● 세부 설명

1. 맵 화면 HUD 설계 – 정보 계층 구조



A 좌상단: 진행 정보 (레벨 + 코인)
 유저가 가장 먼저 보는 위치에 핵심 진행 상태 배치 [명확성]

B 우상단: 소비재 (별 + 하트)
 과금 연결 재화를 분리 배치 → 정보 과부하 방지 [명확성]

C 우하단: 스테이지 진입 버튼 (314)
 엄지 접근성 최적 위치에 핵심 CTA 배치 [직관성]

D 소셜 아이콘: 캐릭터 상단 배치
 상호작용 가능 요소를 캐릭터 위에 자연스럽게 노출 [피드백]

E 말풍선 'Hello!' 인터랙션
 NPC 반응으로 월드 생동감 부여 → 체류 시간 증가 [피드백]

💡 **기획 의도:** 좌상단=진행정보, 우상단=소비재로 일관 배치. 맵/퍼즐/상점 어디든 동일 위치에 동일 정보 → 학습 비용 절로

1.1 UI 명세서- 게임 진입 후 기본 화면. 스테이지 선택, 소셜 활동, 재화 확인의 허브 역할

구성요소	유형	위치	기능	UX 원칙
레벨 표시	Text	좌상단	현재 플레이어 레벨 표시	명확성
코인 잔액	Text+Icon	좌상단	보유 코인 표시 + 탭 시 상점 이동	명확성
별 아이콘	Icon+Count	우상단	수집 진행도 표시	명확성
하트 잔량	Icon+Count	우상단	플레이 가능 횟수 표시	명확성
스테이지 버튼	Button	우하단	현재 스테이지 진입 (숫자 표시)	직관성
소셜 아이콘	Floating	캐릭터 상단	친구 요청/선물 알림 표시	피드백
NPC 말풍선	Tooltip	캐릭터 좌측	인터랙션 힌트 표시	피드백

인터랙션 시나리오

- 1 **맵 진입** → 모든 HUD 요소 동기 로딩, 현재 스테이지 위치로 자동 스크롤
- 2 **코인 아이콘 탭** → 코인 상점(MARBLES) 팝업 오픈
- 3 **하트 아이콘 탭** → 하트 충전(HEARTS) 팝업 오픈
- 4 **스테이지 버튼 탭** → 해당 스테이지 퍼즐 진입

2. 스폰스 – UI/UX 리더(세부내용)

● 세부 설명

2. 과금 상점 UI — 구매 의사결정 UX 설계



A 타이틀 'MARBLES' — 재화 종류 명시
현재 어떤 재화를 구매하는 화면인지 즉시 인지 가능 [명확성]

B 소량 패키지 (10/50/100) — 좌측 배치
소액 진입 장벽 낮춤 → 첫 구매 유도 설계 (\$1.99~\$9.99) [직관성]

C 대량 패키지 (100/150/1000) — 우측 배치
수량 대비 단가 비교 가능한 가격 구조 → 대량 구매 유도 [명확성]

D 실제 가격(\$) 하단 배치
의사결정 3초 룰: 수량(상단) → 가격(하단) 순서 시선 유도 [직관성]

E 닫기(X) 버튼 우상단 고정
강제 구매 느낌 배제 → 언제든 이탈 가능, 신뢰도 확보 [오류방지]

💡 **기획 의도:** 의사결정 3초 룰 적용. 수량→가격→구매 순서 시선 유도. 강제성 배제: 닫기 버튼 항상 표시

2.1 UI 명세서- 인게임 재화(마블) 구매 화면. 실제 결제와 연결되므로 명확성과 오류 방지가 최우선

구성요소	유형	위치	기능	UX 원칙
상점 타이틀	Text	상단 중앙	'MARBLES' 재화 종류 표시	명확성
소량 상품 (3개)	Card	좌측 행	10/50/100개 + 가격 표시	직관성
대량 상품 (3개)	Card	우측 행	100/150/1000개 + 가격 표시	직관성
가격 표시 (\$)	Text	카드 하단	실제 결제 금액 명시	명확성
닫기 버튼 (X)	Button	우상단	상점 닫기 → 맵 복귀	오류방지
배경 뒀 처리	Overlay	전체	모달 포커스 집중	명확성

인터랙션 시나리오

- 1 상점 열기** → 뒀 배경 + MARBLES 모달 등장 애니메이션
- 2 상품 카드 탭** → OS 결제 시트 호출 (Apple/Google)
- 3 결제 완료** → 구매 성공 연출 + 마블 잔액 갱신 + 팝업 유지
- 4 결제 취소/실패** → 에러 메시지 표시 + 상점 유지 (닫히지 않음)

2. 스폰스 – UI/UX 리더(세부내용)

● 세부 설명

3.아이템 구매 팝업 — 단일 초점 UX



A 'ITEMS' 카테고리 명시

팝업 맥락 즉시 파악 → 유저 혼란 방지 [명확성]

B 아이템 시각화 + 수량(+3) 강조

무엇을 얼마나 얻는지 한눈에 파악 — 단일 초점 설계 [직관성]

C 'Buy 3 bombs!' 행동 유도 문구

구매 결과를 자연어로 명시 → 기대감 사전 전달 [피드백]

D BUY 버튼 + 가격(900) 통합 표시

행동(구매)과 비용을 한 곳에 → 의사결정 즉시 가능 [직관성] [피드백]

E 현재 보유량(314) 상시 표시

구매 전 잔액 확인 가능 → 과소비 실수 방지 [오류방지]

💡 **기획 의도:** 단일 초점 UX: 하나의 아이템에 집중. 시각화(아이콘)+수량(+3)+가격(900)을 한 화면에서 즉시 판단 가능하게 설계

3.1 UI 명세서- 인게임 코인으로 부스터 아이템 구매. 퍼즐 실패 시 또는 맵에서 접근 가능

구성요소	유형	위치	기능	UX 원칙
카테고리명	Text	상단 탭	'ITEMS' 현재 카테고리 표시	명확성
아이템 이미지	Image	중앙	구매 대상 아이템 비주얼	직관성
수량 표시 (+3)	Badge	이미지 우측	획득 수량 강조 (큰 폰트)	명확성
설명 텍스트	Text	이미지 하단	'Buy 3 bombs!' 행동 설명	피드백
BUY 버튼	Button	하단 좌측	구매 실행 + 가격(900) 통합	직관성
보유 코인	Text+Icon	하단 우측	현재 잔액(314) 실시간 표시	오류방지

인터랙션 시나리오

- 1 **팝업 열기** → 아이템 등장 애니메이션 + 가격/보유량 즉시 표시
- 2 **BUY 탭 (잔액 충분)** → 구매 성공 이펙트 + 아이템 인벤토리 추가 + 잔액 차감 반영
- 3 **BUY 탭 (잔액 부족)** → 잔액 부족 안내 → 코인 상점(MARBLES) 유도 팝업
- 4 **외부 영역 탭** → 팝업 닫기 → 이전 화면 복귀

2. 스폰스 – UI/UX 리더(세부내용)

● 세부 설명

4. 하트 충전 UI — 시간 압박 & 감성 UX



A 'HEARTS' + 타이머 (Time to next heart)

다음 하트까지 남은 시간 표시 → 시간 비용 인지 유도 [명확성]

B 하트 보유량 시각화 (보라 하트 아이콘)

현재 상태를 색상(보유=보라, 빈=회색)+숫자로 직관 전달 [직관성]

C 캐릭터 + '+4' 감성 연출

IP 캐릭터가 하트를 건네는 연출 → 구매 심리적 허들 낮춤 [피드백]

D BUY 900 — 즉시 해결 옵션

'기다리기 vs 즉시 플레이' 선택지 제공 (강제성 배제) [직관성] [오류방지]

💡 **기획 의도:** 시간 압박(타이머)과 감성 연출(캐릭터)의 균형. 과금은 '편의' 옵션이지 '필수'가 아님을 UX로 전달

4.1 UI 명세서- 스테미나(하트) 부족 시 자동 표시. 시간 경과 회복 vs 즉시 구매 선택지 제공

구성요소	유형	위치	기능	UX 원칙
타이틀 HEARTS	Text	상단	현재 화면 맥락(하트 충전) 표시	명확성
타이머 텍스트	Text	타이틀 하단	'Time to next heart' + 카운트다운	명확성
하트 아이콘 (5개)	Icon Array	중앙 상단	보유/빈 하트 시각 표시	직관성
카운트다운 숫자	Text	하트 하단	00:02:25 실시간 갱신	명확성
캐릭터 연출	Image	중앙	IP 캐릭터 + 하트 애니메이션	피드백
'+4' 배지	Badge	캐릭터 우측	구매 시 획득량 강조	직관성
BUY 버튼	Button	하단	구매 실행 + 가격(900) 표시	직관성

인터랙션 시나리오

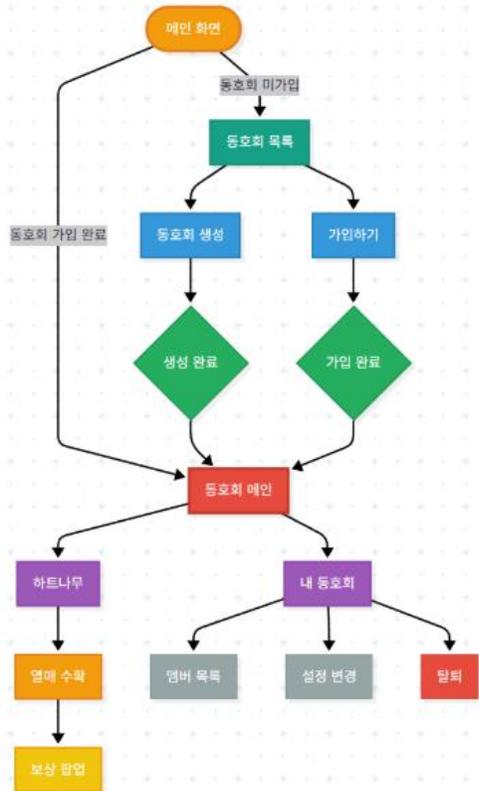
- 1 하트 0 상태에서 스테이지 진입 시도 → HEARTS 팝업 자동 표시
- 2 타이머 대기 (무과금) → 카운트다운 실시간 갱신 → 0 도달 시 하트 +1 & 닫기
- 3 BUY 탭 (잔액 충분) → 하트 +4 획득 연출 + 잔액 차감 + 즉시 스테이지 진입 가능
- 4 BUY 탭 (잔액 부족) → 코인 부족 안내 → MARBLES 상점 유도

2. 스폰스 - 길드 시스템(UI/UX)

개발 성과

- 생성, 검색, 가입/탈퇴, 소개, 공개 여부 설정, 등급 제한 등 핵심 기능 구현
- UI/UX 설계 및 데이터 연동을 통한 직관적이고 효율적인 길드 관리 인터페이스 제공
- 내부 테스트 기간 중 길드 가입률이 테스트의 약 65%에 달했으며, 공동미션 일일 참여율이 가입자 기준 약 72%를 기록하여 커뮤니티 활성화 목표 달성

1. 화면간 전환 다이어그램



2. UI 기능명세



구성요소	유형	위치	기능	비고
동호회 아이콘	Image	좌측 상단	현재 화면 식별	금화 형태의 브랜딩 아이콘
닫기 버튼	Button	우측 상단	모달 닫기	X 아이콘
동호회 리스트	List	중앙	가입 가능한 동호회 목록 표시	스크롤 가능
동호회 아이템	List Item	리스트 내부	개별 동호회 정보 표시	이름, 인원 정보 포함
가입하기 버튼	Button	아이템 우측	해당 동호회 가입 신청	정렬색 강조
동호회 만들기 버튼	Button	좌측 하단	생성 화면으로 이동	어두운 브라운 컬러
동호회 목록 버튼	Button	좌측 하단	목록 화면 (현재 화면)	연필 아이콘 포함
관찰하기 버튼	Button	하단 중앙	기능 미확인 (검색?)	주황색 강조 버튼

2.1.3 정보 표시 항목

동호회 리스트 아이템

- 동호회 아이콘 (좌측)
- 동호회 이름 (중앙)
- 현재 인원/최대 인원 (우측, 베이지 배경)
- 가입하기 버튼 (우측 끝)

2.1.4 상호작용 시나리오

시나리오 1: 동호회 목록 조회



구성요소	유형	필수여부	기본값	제약사항	비고
동호회 이름 입력창	Text Input	필수	없음	최대 글자수 제한 (추정 10~20자)	중복 체크 필요
소개 입력창	Text Input	선택	없음	최대 글자수 제한	멀티라인 가능
동호회 아이콘	Image	필수	기본 아이콘	프릿 선택 방식	변경 버튼으로 교체
아이콘 변경 버튼	Button	-	-	-	정렬색 강조
공개 여부 선택	Toggle/Button	필수	공개	공개/비공개	토글 방식 권장
소셜미디어 제한	Selector	선택	기본값	캐릭터레벨 조건	좌우 스와이프 선택
만들기 버튼	Button	-	-	골드 1000 소모	정렬색, 비용 표시

2.3 입력 유효성 검증

동호회 이름

- 최소 길이: 2자 이상 권장
- 최대 길이: 실제 제한 확인 필요 (추정 10~20자)
- 글자 필터링: 욕설, 비속어, 광고성 문구
- 중복 체크: 실시간 또는 제출 시 검증
- 특수문자 제한: 일부 특수문자 허용 여부 결정

소개

2. 스폰스 - 퀘스트 시스템

기획의도

담당 퀘스트 시스템 기획(단독) / 데이터 구조 설계 / UI 기획

의도 2 플레이어에게 세계관과 스토리를 전달하고 성장 목표를 제시한다, 보상과 달성감을 통해 플레이어의 몰입을 장기적으로 유지

퀘스트 시스템 기획



개발 성과

• 의도, 메커니즘, 데이터 구조, UI 기획

• 퀘스트 추가로 인해 기존보다 이야기를 몰입감 있게 전달

1. 문서 목적

- 퀘스트 시스템에 대한 시스템 내용 기재
- 퀘스트의 전반적인 흐름 및 관련 UI 정리
- 플레이어에게 세계관과 스토리를 전달하고 성장 목표를 제시한다
- 보상과 도전 요소를 통해 플레이 동기를 강화한다

2. 개요

1. 퀘스트 시스템 정의
 - 퀘스트는 플레이어가 NPC 또는 시스템 이벤트를 통해 수락하여, 특정 조건을 달성하면 완료하는 콘텐츠
 - 모든 퀘스트는 퀘스트 로그(Quest Journal)에서 상태를 [관리](#) 한다
2. 퀘스트 타입
 - 메인 퀘스트, 서브 퀘스트, 반복 퀘스트, 이벤트 퀘스트 타입으로 정의한다

3. 세부내용

1. 퀘스트 NPC
 - 퀘스트 지급 NPC는 [QuestTemplate](#) 에서 지정
 - 기존 제작한 NPC 중 퀘스트 데이터를 지정한다
 - NPC 스토리 문서에서 사용할 NPC 선정
 - 퀘스트 타입에 따라 지정 NPC가 다르기 때문에 스토리 문서 참고 필요
2. 퀘스트 타입

퀘스트 타입	설명
메인 퀘스트	메인 시나리오 순서대로 퀘스트를 진행 메인 퀘스트는 단일, 연계 퀘스트를 가진다 단일 퀘스트: 다른 퀘스트와 연계되지 않고 독립적으로 1개만 존재하는 퀘스트 연계 퀘스트: 퀘스트를 종료하면 그 다음으로 다른 퀘스트가 주어지는 퀘스트
서브 퀘스트	메인 퀘스트 이외에 서브
반복 퀘스트	1일(24시간) 1주일(168시간) 단위로 갱신되는 퀘스트
이벤트 퀘스트	특정 이벤트 조건이 있을 경우 활성화 되는 퀘스트

3. 퀘스트 종류

퀘스트 종류	퀘스트 내용
수집 퀘스트	아웃게임에서 특정 아이템을 수집시 클리어 인게임에서 특정색의 집, 블록을 파괴하여 클리어

9. 데이터 테이블

1. [QuestTemplate](#)

필드명	설명
QuestID	퀘스트 고유 ID
QuestType	메인/서브/반복/이벤트
Title	퀘스트 제목
Description	퀘스트 설명 텍스트 테이를 참조
StartNPCID	시작 NPC ID
EndNPCID	완료 NPC ID
MinLevel	최소 레벨 조건
PreQuestID	선행 퀘스트 ID
Conditions	조건 리스트(수집, 스테이지 클리어, 대화)
TimeLimit	시간 제한(초)
RewardEXP	경험치 보상
RewardItem	아이템 보상
RewardGold	골드 보상
NextQuestID	다음 연결 퀘스트 ID

2. [QuestCondition](#)

필드명	설명
ConditionID	조건 ID
Type	조건 타입(아이템,집,np)
TargetID	조건 대상 ID
Quantity	목표 수량

10. 확장 고려 사항

1. 피할 블록 패턴 연계 퀘스트
 - 특정 블록 조합, 패턴 완성 조건 추가
2. 누적형 보상 시스템
 - 퀘스트 10개 완료 시 추가 보상
3. 소셜 연계 퀘스트 강화
 - 친구 협동 스테이지 클리어 조건, 친구 초대
4. 미션/팩스형 퀘스트와 연결
 - 퀘스트 완료 시 배틀패스 경험치 지급



2. 스폰스 – 충전 이벤트 기획

● 기획의도

담당 이벤트 시스템 기획(단독) / 보상 구조 설계

의도 1 기간내에 충전하는 유저에게 보너스를 주어 충전 습관을 형성하고, 이탈을 방지하는 리텐션 시스템

충전 이벤트 기획

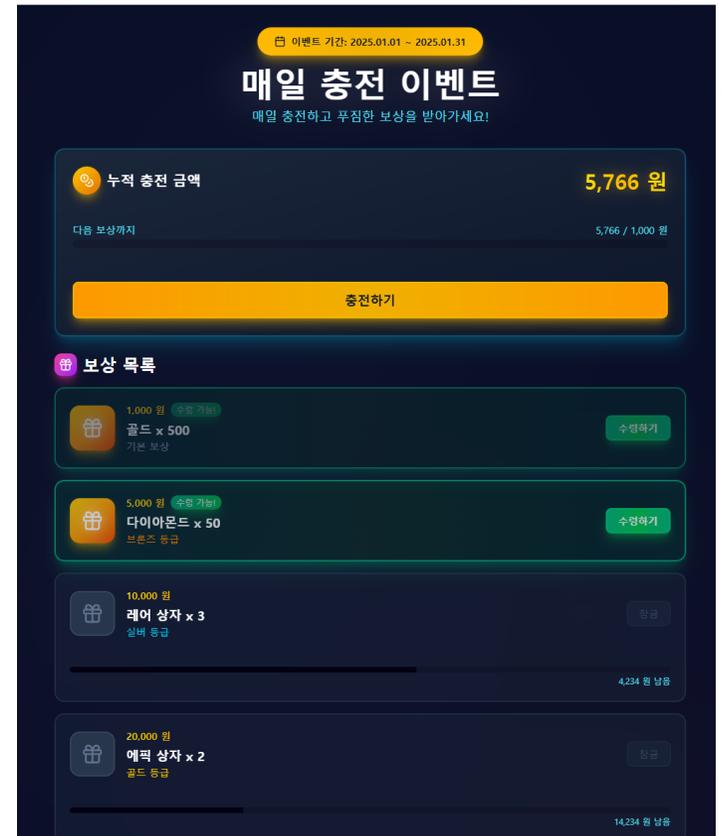


개발 성과

- 충전 빈도 증가 - 한 번에 많이보다 자주 충전하게 유도
- 특정 기간 내 충전 금액이 지정 금액에 도달할 경우 보상 지급

- 유저의 초반 소액 충전 습관 형성에 기여하며, 기획 의도 구현도가 높다는 내부 평가 획득내부 시뮬레이션 결과, 이벤트 적용 시 소액 충전(3,000원 이하) 빈도가 미적용 대비 약 25% 증가할 것으로 추정됨

I. 개요	II. 시스템 세부
1. 목적 <ul style="list-style-type: none"> ① 매일 충전 이벤트에 대한 시스템 지원 <ul style="list-style-type: none"> 가) 매일 충전 이벤트란? <ul style="list-style-type: none"> ㄱ) 특정 기간 내 일일 충전 금액이 지정 금액에 도달할 	1. 누적 충전 금액 <ul style="list-style-type: none"> ① 누적 방식 <ul style="list-style-type: none"> 가) 이벤트 기간 동안 획득한 보육량을 기준으로 한다. <ul style="list-style-type: none"> ㄱ) 충전 시 보너스로 획득하는 보육 제외 ㄴ) 이벤트 기간 중 시스템에서 지급하는 보육 제외.
2. 구현 방향성 <ul style="list-style-type: none"> ① 이벤트 기간 <ul style="list-style-type: none"> 가) 기획 데이터로 관리 <ul style="list-style-type: none"> ㄱ) [PromotionDataTable.xlsx]를 이용하여 설정함. ② 누적 충전 금액 <ul style="list-style-type: none"> 가) 충전 금액은 일단위로 누적하고, 체크함 <ul style="list-style-type: none"> ㄱ) 누적 충전 금액이 일정 금액 이상이 될 경우 지정된 ③ 보상 획득 <ul style="list-style-type: none"> 가) 이벤트 장에서 직접 수령 <ul style="list-style-type: none"> ㄱ) 충전 금액이 일정 금액 이상이 될 경우 보상을 획득 	② 체크 방식과 초기화 <ul style="list-style-type: none"> 가) 체크 방식 <ul style="list-style-type: none"> ㄱ) 충전된 누적 금액이 지정된 금액 이상인지 여부를 체크한다. <ul style="list-style-type: none"> ● 지정된 금액은 기획 데이터로 관리함. ㄴ) 충전 금액은 일단위로 누적한다. <ul style="list-style-type: none"> ● 일단위 기준 <ul style="list-style-type: none"> - 당일 오전 4시 ~ 익일 오전 4시까지의 충전액을 누적하고, 체크함. 나) 초기화 <ul style="list-style-type: none"> ㄱ) 일일체크 초기화 시간과 맞춤 <ul style="list-style-type: none"> ● 매일 오전 4시.
	2. 보상 획득 <ul style="list-style-type: none"> ① 보상 규칙 <ul style="list-style-type: none"> 가) 매일 계정당 1회 획득 가능하다. 나) 1일 1회 수령으로 제한한다. <ul style="list-style-type: none"> ㄱ) 보상 수령 후 다시 충전 금액이 지정된 금액을 초과하더라도 추가 지급하지 않음. 다) 1회 수령 시 최대 2개까지 획득 가능하다. ㄱ) 충전 유도를 위한 푸싱 요소로 사용. ② 획득 방식 <ul style="list-style-type: none"> 가) 이벤트 장에서 직접 수령한다. <ul style="list-style-type: none"> ㄱ) 누적 충전액이 지정된 금액보다 <ul style="list-style-type: none"> ● 미만일 경우 이벤트 장에 [충전] 버튼이 활성화. ● 이상일 경우 [충전] > [수령] 버튼으로 전환됨. 나) 이벤트 종료 시 수령하지 않은 보상은 선물함으로 일괄 지급한다. <ul style="list-style-type: none"> ㄱ) 이벤트 종료 후 이벤트 장이 닫히게 되므로 수령할 수 있는 방법이 없음. ㄴ) 조건 충족은 되었으나, 보상 수령을 하지 않은 경우 시스템에서 자동으로 지급 처리함.



2. 스폰스 – 연습 이벤트 기획

● 기획의도

담당 이벤트 시스템 기획(단독) / 난이도 설계 / 보상 밸런싱

의도 1 이전 프로젝트에서 아이템이 과도하게 축적되는 데이터 이슈를 보완하고자 연습 이벤트를 기획하여 아이템 사용량을 증가시키기 위함

연습 이벤트 기획

- 스테이지를 실패 없이 연속 클리어하면 연습 횟수가 증가
- 연습 단계별 보상 지급, 실패 시 연습 횟수 소기화
- 높은 연습 단계에서는 아이템 사용을 유도하는 난이도 설계
- 가든스케이프의 연습 이벤트 시스템을 레퍼런스로 활용



개발 성과

- 내부 테스트에서 연습 이벤트 참여 유저의 부스터 아이템 사용량이 비참여 유저 대비 약 35% 높게 나타나, 아이템 축적 문제 해소라는 기획 의도에 부합하는 결과를 확인함

연습 이벤트 플로우

스테이지 클리어
연습 횟수 +1

연습 보상 지급
단계별 보상 상승

난이도 상승
아이템 사용 유도

아이템 소모
축적 문제 해소

실패

실패 시 연습 소기화
처음부터 다시 시작

핵심 포인트

- 아이템 축적 이슈 → 연습으로 자연스러운 소모 유도
- 보상 상승 구조로 연습 유지 동기 부여
- 실패 시 소기화로 긴장감 및 재도전 유도
- 가든스케이프 레퍼런스 기반 검증된 설계



2. 스폰스 - 아웃게임 시스템 디자인

기획의도

담당 아웃게임 꾸미기 시스템 기획(단독) / 아트팀 조율

의도 1 비주얼 적인 부분과 UX가 중점이며 아트팀과 조율하여 시스템 디자인

세부 설명

아웃게임 기획

- 의도, 동작 메커니즘, 데이터 구조, UI, 예외 처리 중심으로 기획



개발 성과

- 조작을 많이 해야 하기 때문에 많은 조작 테스트를 하여 원하는 결과물을 얻음

III. 오브젝트 조립

1. 기본 규칙

- 부품을 드래그&드롭 조작으로 오브젝트를 조립한다.
- 가을바른 조합영역에 부품을 드롭 했을 때 true 체크 -> 오브젝트 완성
- 나 조합 영역 이외에 부품을 드롭시 false 체크 -> 조합 실패
- 건설된 부품 아이콘을 드래그 조작했을 때 3d 모델링된 리소스로 변경한다.
- 부품 조합하지 않고 드래그 조작을 중단했을 때 부품은 화면에서 사라지며 아이콘 상자로 변경된다.

2. 오브젝트 조립 성공

- 부품을 올바른 위치에 배치하는 것을 오브젝트 조합으로 정의한다.
- 올바른 위치에 부품을 배치 후 드랍 조작을 했을 때 조합 성공 처리
- 공로그림이 표시되는 상태에서 드랍 조작시 조합 성공 처리

IV. 테이블

1. 신규 테이블

가) Outgameobjectstep

나) outgameobject.xlsx 테이블에서 가능 이전 및 신규 기능 추가

필명명	타입	설명
id	Int	outgameobject.xlsx 테이블의 id 값과 동일해야함
테마정보(정보확인용)	String	테마 이름 내부 확인용
모듈정보(정보확인용)	String	모듈 이름 내부 확인용
오브젝트 이름(정보 확인용)	String	오브젝트 이름 내부 확인용
objectname	String	오브젝트 이름
totalStep	Int	npc포함 전체 스텝
objecttype	String	건설 타입 - Construct : 건설 컨텐츠 - Tile : 바닥 타입 - ARide : 아트릭션 탑승 건물 - Nride : 아트릭션을 제외한 건물에 탑승
cost1 ~ 10	Int	건설비용 (-1 : 건설 비용이 없음)
checkSizeStep1 ~ 10	Int	오브젝트 단계1 충돌 체크 거리 사이즈
Stepset1 ~ 10	String	단계별 오브젝트 npc 정의 Object : 부품 Npc : NPC



PROJECT

3. 아라미 퍼즈벤처(3MATCH) 프로젝트

진행 기간

2015.07 ~ 2017.09

주요 역할

Match-3 핵심 룰 기획(단독) / 방향키 시스템 설계(60% 부분 작업)
/ 퍼즐 스테이지 레벨 디자인(단독, 150+스테이지) / 과금 포인트 설계(단독) / 기믹 기획(단독)

핵심 역량

유저 피드백 기반 난이도 조정 및 지속 개선 역량

3. 아라미 퍼즈벤처(3match) 프로젝트

프로젝트 개요

- 이름** 3매치 방식의 게임, 기존 시장에는 없던 방향키 도입
- 출시여부** 아라미 퍼즈벤처 글로벌 출시 후 서비스 종료
- 엔진** 유니티
- 영상** 플레이 영상: <https://www.youtube.com/watch?v=VDMuYjJKadk>

프로젝트 동기

- 참여동기** 개발팀 스타팅 멤버로 참여 했으며 새로운 장르에 대한 도전을 해보고 싶어서 참여 했습니다.
- 고민한점** 퍼즐에서의 레벨 및 시스템은 어떤 것을 중점으로 뒤야 하는가?
유저에게 제공하는 허들이 스트레스 보다 재미를 주고 도전의식을 심어주기 위해 노력했습니다.

프로젝트 교훈

개발라이브종료까지의 전체 사이클 경험
게임 초기 기획부터 출시, 유저 피드백 반영, 서비스 종료까지 전 단계에 참여하며 라이브 운영 및 종료 프로세스 전반을 체득했습니다.

지속적인 개선과 대응의 중요성 체감
유저 플레이 데이터를 기반으로 레벨 난이도 및 시스템 개선을 반복하며, 실시간 피드백에 능동적으로 대응하는 기획 역량을 키웠습니다.

프로젝트 이미지



3. 아라미 퍼즈벤처 - 매치 룰 및 방향키 시스템 기획

● 기획의도

담당 Match-3 핵심 룰 설계(단독) / 방향키 시스템 설계(60%)

의도 2 match3게임 매치 룰 기획, 다른 게임에 없는 방향키 시스템에 중점을 둠

● 세부 설명

레벨 기획



개발 성과

III. 게임 룰

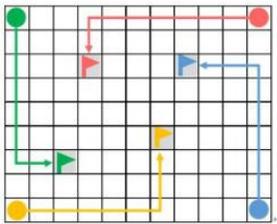
1. 탈출(기본형)

- ① 게임판에는 스테이지 목표도 지정된 1명 이상의 '탈출대상(주인공/몹)'이 등장한다.
 - 가) 주인공 : 중력에 의해 움직이며, 밟거나 특수집을 어부바/던질 수 있다.
 - 나) 몹 : 중력에 의해 움직이며, 다른 존재를 어부바/던지기를 할 수는 있으나 주인공에게 밟히거나 던져질 수 있다.
- ② 게임판에는 1칸 이상의 '탈출구'가 설치된다.
- ③ 스테이지 목표도 지정된 탈출대상이 탈출구에 진입하면 (정확히 도착하지 않아도 됨) 해당 목표가 1개 달성된다.

2. 수집(기본형)

- ① 스테이지 목표도 지정된 '수집대상'이 등장한다.
- ② 수집대상을 입수하는 방법은 다음의 2가지이다.
 - 가) 직접 파괴 : 게임 말판 안에 설치되는 칩/블록 종류의 오브젝트가 수집대상일 경우, 직접 때지 혹은 파괴함으로써 해당 개수만큼 달성된다.
 - 나) 수집물 : 보물상자의 내용물, 숨은그림찾기, 지그소 퍼즐 규칙 등이 게임목표를 달성했을 때 말판 위의 공간을 차지하지 않는 이미지 오브젝트로서 생성되어 그 즉시 1개 입수된다.

3. 미니골프 (테마 : 공굴리기)



- ① 구성 요소
 - 가) 목표물 (오브젝트 형태 : 커다란 공)
 - ㄱ) 최대 3종의 색상값을 가지며, 파괴는 불가능하다.
 - ㄴ) 중력에 의해 이동하며, 한칸을 차지하는 오브젝트이다.
 - ㄷ) SOFF를 건너갈 수 없으며, 비티가 어부바할 수 없다.
 - ㄹ) 방해물은 이 목표물과 같은 칸에 서 있을 수 없으며, 통과하여 지나간다.
 - ㄹ) 인접한 매치를 완성시키기 위해 직접 스텝 이동시키는 것은 허용된다.

Match3 기본 룰은 타게임과 비슷하지만 핵심 차이점인 방향키 변경 예외사항에 신경을 많이 씀



• 글로벌 출시 후 100만 다운로드 달성. 다른 게임과 비교하여 참신하다는 유저 피드백을 획득. 앱스토어/구글플레이 유저 리뷰에서 '방향키 시스템'을 언급한 긍정 리뷰가 전체 리뷰의 약 30% 이상을 차지하며, 핵심 차별화 요소로 작동함을 확인

3. 아라미 퍼스벤쳐 - 과금 기획

● 기획의도

담당 4대 과금 포인트 전체 설계(단독) / 심리 트리거 및 전환율 설계

의도 1 유저 플레이 흐름에서 자연스럽게 과금이 발생하는 4대 핵심 포인트 설계 각 포인트별 심리 트리거와 전환 타이밍을 최적화

● 세부 설명

과금 포인트 기획

1 하트 충전 — 실패 시 즉시 재도전

- 트리거: 하트 부족 상태에서 플레이 욕구
- 심리: 시간 단축 욕구 (기다리기 vs 즉시 플레이)
- 가격: 하트 5개 패키지 \$1.99
- 전환율 기대: 전체 유저의 15~20% 1회 이상 구매

2 추가 무브 (+5) — 클리어 직전 구매 유도

- 트리거: 목표 달성 직전 무브 부족 (잔여 1~2개)
- 심리: 손실 회피 (여기까지 한 노력을 잃기 싫음)
- 가격: 900 코인 or \$0.99
- 전환율 기대: 해당 상황 발생 시 40~50% 구매

3 부스터 패키지 — 사전 구매 유도

- 트리거: 난이도 급상승 구간 (보스 스테이지 등)
- 심리: 사전 준비 욕구 + 번들 할인 매력
- 가격: 폭탄x3 + 레인보우x1 = \$3.99 (개별 대비 30% 할인)
- 전환율 기대: 보스 구간 진입 유저의 10~15%

4 이벤트 연동 — 연승/충전 시너지

- 트리거: 연승 유지 중 실패 위기 / 충전 이벤트 보상
- 심리: 손실 회피 (연승 보상 잃기 싫음) + 한정 기간
- 가격: +5무브 900코인 / 이벤트 패키지 \$4.99
- 전환율 기대: 이벤트 참여 유저의 25~30% 추가 과금



개발 성과



- 과금 포인트별 설계 원칙
- 강제성 배제
 - 무과금도 시간 투자로 클리어 가능
 - 과금은 편의와 시간 단축 가치 제공

- 의사결정 3초 룰
 - 과금 제안 시 3초 안에 판단 가능 명확한 가치 전달

- 이벤트 시너지 설계
 - 연승 이벤트로 아이템 소비 유도
 - 부족감 → 자연스러운 과금 전환 사이클

3. 아라미 퍼즈벤체 – 기믹 기획

● 기획의도

담당 기믹 40개 기획[단독]/ 기믹별 룰 기획

의도 2 새로운 해결 방식의 리듬을 유도하여, 플레이어가 기존의 방식에서 벗어나 다른 사고 방식으로 문제를 접근하도록 유도하는 것을 목표

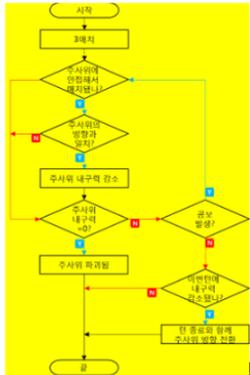
● 세부 설명

기믹 기획



개발 성과

① 타격 처리 플로우차트



가) 주사위에 인접 매치를 했을 때, 주사위가 가리키는 방향과 현재의 종력 방향이 일치할 경우 내구력 감소한다.

나) 특수집에 의한 타격은 종력 방향과 주사위 방향의 일치 여부를 불문하고 내구력이 감소한다.

다) 이후 콤보가 발생하여 주사위에 인접 타격했을 경우 추가로 내구력이 감소한다.

라) 플레이어가 조작 및 콤보에 의한 내구력 감소가 완료되었을 때, 다음 조건을 모두 만족시키는 주사위 종료시 (플레이어가 다시 종력방향을 조작할 수 있는 상태가 될 때) 주사위의 눈 방향이 변경된다.

ㄱ) 이번 턴에 인접매치 혹은 특수집에 의해 내구력이 1이상 감소된 적이 있다.

ㄴ) 아직 내구력이 1이상 남아 있다.

마) 내구력이 0이 된 주사위는 파괴된다.

바) 턴 진행 없이 방향전환만으로 인접매치를 발생시킬 경우 (통칭 '발발이'), 턴이 종료되지 않았기 때 콤보에 의한 타격처럼 피격 상태로 주사위 방향을 유지하면서 데미지를 줄 수 있다. 이후 직접 소멸하거나 진행시키면 해당 턴이 종료될 때 회전한다.

- 특수집 효과의 경우, 효과를 받은 칸 수만큼 한번에 내구력이 감소한다.
예를들어 3*3짜리 블록이 한중집으로 3칸 관통되었을 경우, 한번에 내구력이 3 감소한다.

ㄹ) 타격 결과물

- '내구력을 감소시키는 행위' 자체로 스테이지 목표 달성개수를 증가시키기 위한 항목이다.
- 보물상자 내용물과 같은 형식의 '비 오브젝트형 발진물'이 설정될 수 있으며, 내구력이 1 감소할때마다 지정한 타격 결과물 1개가 획득되어 스테이지 목표에 지정되어있을 경우 그 개수를 충족시킨다.
 - 예시 : 내구력 10짜리 사과박스를 1회 타격할때마다 사과(스테이지 목표) 1개를 획득할 수 있다.
- 타격 결과물이 지정되지 않았을 경우, 거대 블록 자체를 스테이지 목표물로 지정하거나 혹은 단순한 장애물로 사용할 수 있다.

가) 오브젝트 리소스 구조는 아래의 2가지 타입이 존재할 수 있다



ㄱ) 통짜 형태

거대블록 자체가 하나의 형태를 가진 통짜 구조로, 내구력 감소에 따라 이미지 리소스 자체가 변형된다.

거대블록 사이즈를 기반으로 한 리소스가 내구력 숫자만큼 필요하다.

타격 결과물이 지정되지 않는 거대 블록의 경우, 통짜 형태만을 사용할 수 있다.

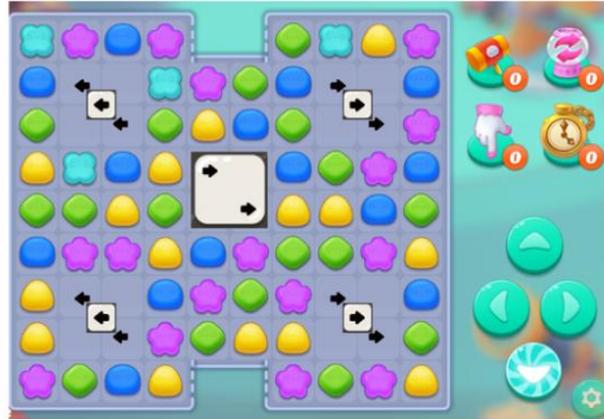
ㄴ) 겹대기+앞면이 형태

물건을 담을 수 있는 물체(바구니) + 타격 결과물 리소스가 지정된 개수만큼 담겨있는 형태이다.

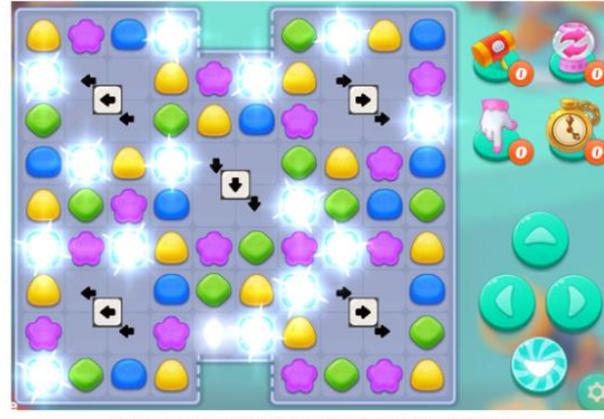
내구력이 변화하더라도 달라있는 타격 결과물이 하나씩 사라질 뿐, 블록 전체에 사용되는 리소스의 양과 종류가 변하지 않는다.

타격 결과물이 지정된 거대 블록에 한해서만 사용할 수 있으며, 최대한 이 형태를 이용하는 것이 바람직하다.

- 쉬운 난이도와 어려운 난이도의 균형을 맞추는 데 중점을 두었으며, 비주얼 완성도와 재미 요소를 동시에 강화함.



<가운데 방향큐브(dice)만 내구도가 깎여서 방향이 바뀌었음>❗



<방향키는 아래, 가운데 방향큐브(dice) 블록만 방향이 맞춤>❗

4. 블레이드앤 소울 모바일(수집형 RPG) 프로젝트

진행 기간

2014.01 ~ 2015.07

주요 역할

NPC 퀘스트 시스템 기획(단독) / 월드보스 시스템 기획(단독) / 사이드덕 시스템 기획(단독) / 조각 자동합성 기획(단독) / 랭킹보드 기획(단독) / 스테이지 레벨 디자인(공동)

핵심 역량

수집·전략 요소를 고려한 전투 시스템 및 밸런싱 설계 능력

4. 블레이드앤 소울 모바일(수집형 RPG) 프로젝트

프로젝트 개요

- 이름** 수집형 RPG 프로젝트
- 지역** 중국 서비스(국내 서비스 하지 않음)
- 엔진** 사용 엔진 : 유니티
- 영상** 플레이 영상 : https://www.youtube.com/watch?v=PJ98niX_ixk&t=31s

프로젝트 동기

- 참여동기** 개발팀 초기에 합류하여 게임업계가 처음이라 일을 배우겠다는 목표로 합류 했습니다.
- 고민한점** 어떤 직무가 나에게 맞는가? 어떻게 해야 일을 잘할 수 있는가?
다양한 직무를 경험 하여 일하는 방식에 대해 배웠습니다.

프로젝트 교훈

레벨 디자인 실무 감각 습득

유저 텍에 따른 난이도 조정, 보스 스테이지의 전투 컨셉 설계 등 전투 흐름에 맞춘 스테이지 구성 노하우를 쌓았습니다.

시스템 기획 프로세스 경험

NPC 퀘스트, 조각 자동 합성, 사이드텍 등 다양한 시스템을 기획하며, 시스템 기획 설계의 전체 흐름을 경험했습니다.

개발 전반의 협업 이해도 향상

기획 외에도 개발/아트 파트와의 협업을 통해 기획 의도를 구현으로 연결시키는 실무 프로세스를 익혔습니다.

프로젝트 이미지



4. 블레이드앤 소울 모바일 - NPC 퀘스트 시스템

● 기획의도

담당

시스템 기획(단독) / 룰 설계 / UI 기획 / 데이터 구조 설계

의도 1

컨텐츠 리스트 공간에서 체류 시간을 높여 다른 컨텐츠 접하도록 유도 하기 위함

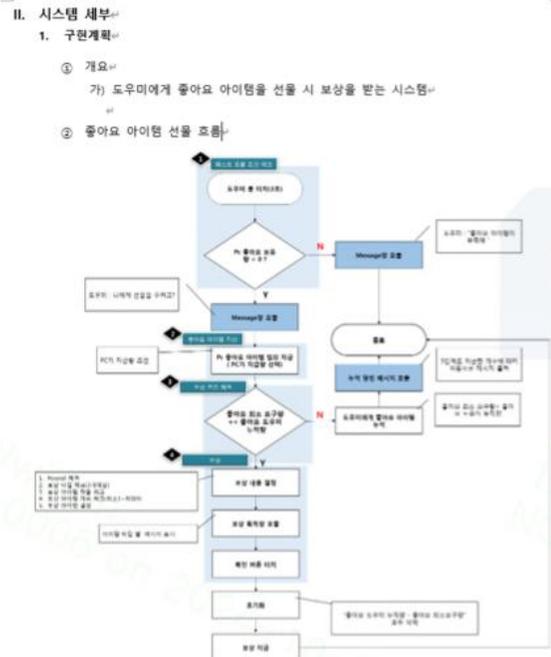
의도 2

컨텐츠 리스트 공간에 있는 NPC가 유저에게 퀘스트 클리어를 부탁하며 특정 아이템 선물 유도 및 NPC와의 인터랙션의 재미를 제공하여 체류 시간을 증가

● 세부 설명

NPC 퀘스트 시스템 순서도

- 기본 룰 기획, UI기획, 데이터 구조 기획



개발성과

- NPC 선택시 반응, 퀘스트 진행으로 인해 컨텐츠 공간에서 체류 시간을 높임

③ 시스템 설명

나) 도우미 퀘스트 호출

가) 퀘스트 호출을 위해서는 다음 조건을 충족해야 한다

- Pc 가 5 초이상 도우미를 톡 터치
 - NumberDataTable 에서 pc의 톡 터치 조건 체크
 - 대상 테이블: NumberdataTable.xlsx
 - 추가 Alias
- Pc의 현재 좋아요 아이템 보유량 > 0
 - 메시지창 출력
 - ✓ 대상 테이블: TextDataTable-system
 - ✓ 대상 테이블: TextDataTable-helper
- 예외처리
 - Pc의 현재 좋아요 아이템 보유량 = 0 메시지창 표시
 - ✓ 대상 테이블: TextDataTable-system
 - ✓ 대상 테이블: TextDataTable-helper

도우미 모션 출력

- Pc의 현재 좋아요 아이템 보유량 > 0 메시지창 표시
 - ✓ 대상 테이블: HelperCommentTable.xlsx
 - ✓ ConditionType에 HELPER_COMMENT_CONDITION_CHECK Like 추가
 - 위치 잠금
 - 좋아요 아이템 보유 시
 - 해당 명트를 출력



4. 블레이드앤 소울 모바일 - 월드보스

기획의도

담당

월드보스 시스템 전체 기획(단독) / 출현 규칙 설계 / 보상 구조 설계

의도 1

특정 시간대(피크타임) 접속을 유도, 매일 참여/누적참여일수를 통해 보상을 얻을 수 있는 출석 체크 콘텐츠

세부 설명

월드보스 시스템 기획

- 출현 규칙, 보상, 보스 특징 등 기획



개발 성과

- 피크타임 동시접속자 수가 도입 전 대비 약 10% 상승하여, 특정 시간대 접속 유도라는 기획 의도 달성

1. 개요

- 월드보스 시스템은 접속중인 전 유저가 참여할 수 있는 대규모 보스 레이드의 형태를 지니며, 그 목적은 다음과 같다.
 - 특정 시간대(피크타임) 접속을 유도
 - 매일 참여/누적참여일수를 통해 보상을 얻을 수 있는 출석 체크 콘텐츠
 - 일정기간 레이드출현을 통한 2차탈각기 및 보상 및 육성의 유도

2. 콘텐츠 흐름



- 보스가 출현하면 모든 플레이어에게 알림(내 장의 **순식** 버튼 추가)을 보내줌
- 순식 버튼 내의 메뉴에는 보스의 정보를 보여주고 입장이 가능한 버튼이 있음
- 전투에 들어가기 전에 액 설정을 마치고 전투를 시작함
- 보스의 공격 능력치는 유저가 전투에 들어간 액의 능력치에 비해 현저히 낮음
- 보스에게 준 데미지에 따라 전승 포인트(점수)를 획득함



- 출현 알림이름 통해 월드보스 전투 입장준비를 할 수 있다
- 월드보스 정보창에서는 월드보스의 정보를 확인할 수 있다
- 기본적으로 레이드 정보창과 동일하나 **보상량**을 사용하지 않는다
- 전투를 바로 **진행시** 액 설정으로 넘어감
- Ready가 Combo 일 경우 **합력전**이라는 사실과 최종 데미지에 가해지는 특수 규칙이 적용됨이 전달되어야 함



4. 블레이드앤 소울 모바일 – 사이드덱 시스템

기획의도

담당 시스템 기획(단독) / 콘텐츠별 예외 처리 설계 / 데이터 테이블 구조 설계

의도 1 기존 시스템에서 확장 콘텐츠를 제공하기 위해 제작, 다양한 캐릭터 사용을 유도하여 제외되는 캐릭터가 없도록 하기 위함

세부 설명

1) 사이드덱으로 전략 가능한 카드

- 내 카드
- 친구 카드
- **공격력 카드 (공격전)**
- 전투중에 따라 사용 하는 사이드덱 카드 그룹은 하나도 그룹만 호출하여 보여줌
- ✓ 친구카드 **보통(공격전)**, **공격력 카드 보통(공격전)**
- 내 카드 **보통(공격전)**, **PVP승리전**, **단전**, **달드보스**
- * 친구 카드 사용은 상대 친구의 상태에 따라 우선 사용은 우선로 리용될 그림과 실제 진행

2) 콘텐츠 분류 및 사이드덱 사용

- 공격 사이드덱 사용 콘텐츠

장비 카테고리	장비 카테고리	사이드덱(양수)	일정도 사용 제한	사용 카드 분류
스태이지	일반 스태이지	0	○	×
	영웅 스태이지	0	○	×
비루장	개인비루장	0	×	×
	승위전	2~3	×	내 카드
차곡물	개인차곡물	0	×	×
	승위전	0	×	×
조각판	내 카드	0	×	내 카드
	상수소굴	난이도 일반 : 0	×	
	홍성고 분당	난이도 상급 : 1	×	
	재국수준지	난이도 정통 : 2	×	
유인도	사이드 덱	0	×	친구 카드
	0(미정)	×	×	친구 카드
기타 콘텐츠	마물공 (개인 레이드)	5	×	내 카드
	마왕전 (월드 보스)	15	×	내 카드
	황력전(공보레이드)	15	×	내 카드
	영력전(기공전투)	5	×	×
	영력전(대우리전투)	5	×	×
	지형전	0	×	×
	공성전	5	×	친구 카드
투입전	0	×	×	

* PVP 승위전은 승위 카방, **공공** 보스로 **사이드덱** 사용 가능

4. 사이드덱 데이터 테이블

1) 필요 데이터

- BattleLogicConfig 테이블에서 콘텐츠를 사이드덱 사용 유무 관리

Category	Data	Value	Description
GameMode	String	MODE_NORMAL	사이드덱이 허용될 게임모드
		MODE_FIELD_RAID	
		MODE_PVP	
		MODE_WORLD_BOSS	
		MODE_RESOURCE_DUNGEON	
		MODE_ROULETTE_DUNGEON	
		MODE_TREASURE_MAP	
		MODE_DUNGEON	
		MODE_RANKING_PVP	
		MODE_HONGMOON_PVP	
		MODE_ARENA_PVP	
MODE_RUNE_DUNGEON			
MODE_FRIEND_RAID_NORMAL	사용가능한 사이드덱 카드 수(사이드덱 사용 불가능 모드라면 0)		
MODE_FRIEND_RAID_NIGHT			
MODE_COMBO_RAID			
SideDeckCardNum	Int	-	사용가능한 사이드덱 카드 수(사이드덱 사용 불가능 모드라면 0)
SideDeckSpPer	Int	-	사이드덱 카드 배치시 초기 내력할(퍼센트)

2) 데이터 입력 예시

	LogicConfig가 적용될 게임의 모드	사용가능한 사이드덱 카드 수 (사이드덱 사용 불가능 모드 라면 0)	사이드덱 카드의 내 력 회복률(퍼센트)
BattleLogicConfigTable	GameMode	SideDeckCardNum	SideDeckSpPer
BattleLogicConfig	MODE_NORMAL	0	30
BattleLogicConfig	MODE_FIELD_RAID	10	30
BattleLogicConfig	MODE_PVP	0	30
BattleLogicConfig	MODE_WORLD_BOSS	0	30
BattleLogicConfig	MODE_RESOURCE_DUNGEON	0	30
BattleLogicConfig	MODE_ROULETTE_DUNGEON	0	30
BattleLogicConfig	MODE_TREASURE_MAP	0	30
BattleLogicConfig	MODE_DUNGEON	0	30
BattleLogicConfig	MODE_RANKING_PVP	1	30
BattleLogicConfig	MODE_HONGMOON_PVP	10	30
BattleLogicConfig	MODE_ARENA_PVP	0	30
BattleLogicConfig	MODE_RUNE_DUNGEON	0	30

1. 타 콘텐츠 사용 여부 및 예외 사항 중심 기획

- 사이드덱은 전 콘텐츠 공통 적용이 아닌, 게임 모드별 로 사용 가능 여부를 구분하여 설계했습니다.
- 예를 들어 PVP, 레이드, 보스전은 사용 가능, 일반 던 전 등은 제한하여 모드별 전략 차별성을 두었습니다.
- 각 콘텐츠 특성에 맞춰 예외 처리 기준을 명확히 정의 하고 밸런스를 고려한 설계가 이뤄졌습니다.

2. 데이터 테이블 구조 기획

- BattleLogicConfig 등 전용 테이블을 통해 사이드 덱 카드 수, 스킵 조건 등을 유연하게 관리했습니다.
- 각 게임 모드의 설정은 Key-Value 구조로 구성되어 있어 모드 추가·변경에 용이하며, 데이터 기반 운영 및 유지보수 효율성을 확보할 수 있었습니다.

4. 블레이드앤 소울 모바일 – 조각 자동합성

기획의도

담당

자동합성 시스템 기획(단독) / 예외 사항 설계

의도 2

복잡한 조각 합성 과정을 자동으로 처리하여 유저의 귀찮음을 덜어내기 위함, 조각 재화를 얻으면 시스템에서 체크하여 완성형 아이템으로 자동으로 변경

세부 설명

NPC 퀘스트 시스템 기획

- 컨텐츠별 조각 재화 보상 체크, 자동 합성시 연출 및 예외 사항 고려



개발 성과

- 불편한 부분을 시스템에서 처리해 줌으로써 유저 UX 개선

1. 카드조각 수집 물

- 조각은 드랍, 퀘스트 보상 등을 통해 획득하며 획득 시 가방->조각 탭에 저장된다.
- 현재는 가방->조각 탭에 저장되며 레벨에 따라 조각 탭이 아닌 다른 탭으로 변경가능.
- 카드완성 조건(조각 N개)을 수집하여 완성된 카드를 획득 할 수 있다.
- 처음 얻은 카드일 경우에만 자동합성 토스트팝업 창이 노출 된다.
- 이미 얻은 카드의 조각 획득 시 진화포인트로 변환(하단 5번 항목에 기재).
- 999개를 넘을 경우 999+로 표시되며 최대 6만5천개까지 저장한다.
- 조각은 합성 전 인벤토리에서 삭제 후 지급.

2. 자동합성 기본 물

대상	완성 조건	완성 후
카드조각	N 개 모으면 카드 완성 (PieceDataTable 에서 설정)	카드 인벤토리에 들어감

4. 카드 보유 규칙

1) 유저가 이미 획득한 카드의 중복 포인트 변환 참조 문서
* BSCR_카드_M7_전투_수집_v0.6.docx 참조

2) 유저가 이미 획득한 카드의 중복 포인트 변환 참조 문서
* BSCR_카드_M7_전투_수집_v0.6.docx 참조

3) 유저가 이미 획득한 카드의 중복 포인트 변환 참조 문서
* BSCR_카드_M7_전투_수집_v0.6.docx 참조

4) 유저가 이미 획득한 카드의 중복 포인트 변환 참조 문서
* BSCR_카드_M7_전투_수집_v0.6.docx 참조

5. 카드조각 진화 포인트 변환

1) 진화 포인트

2) 진화 포인트

3) 진화 포인트

4) 진화 포인트

5) 진화 포인트



4. 블레이드앤 소울 모바일 - 스테이지 레벨 디자인

● 기획의도

담당 스테이지 레벨 기획(공동) / 보스 스테이지 전투 컨셉 설계 / 데이터 검증

의도 1 스테이지별 전투 컨셉을 설정하여 다양한 텍을 사용하도록 유도

의도 2 보스 스테이지 같은 경우 보스만의 패턴, 능력치 설정으로 유저가 일반 스테이지보다 전략적으로 접근 하도록 기획

● 세부 설명

레벨 기획

레벨 데이터 작업

테스트 및 재미검증



• 스테이지 레벨 기획 작업

대사역																																																														
필드	Stage No.	보통전 - Web: 8																																																												
	단어 이름	Big Dune-801_02																																																												
개요	플레이 설명	<ul style="list-style-type: none"> * 현상 소멸사 관련 * PC 공격법: 현상의 다른 형식은 전사를 선택하고 두루 공격하는 현상자를 배치시킨다. 후술하는 불 공격 가능한 기공사도 불을 직접 공격이 가능한 현상을 배치하는 공격자를 추천한다. 3월이후에서는 현상사 내각을 교차서 후술 소멸사를 스텝으로 공격하는 것이 목표이다. * 1 웨이브: 소환사가 현재 최대 및 상대의 상태를 파악하고 후술의 현상자가 공격한다. * 2 웨이브: 소환사가 현재 최대 및 상대의 상태를 파악하고 후술의 기공사가 공격한다. * 3 웨이브: 후술의 소환사가 현상 보스의 위치를 파악시킨다. 보스는 계속해서 공격 스텝으로 PC를 공격한다. 																																																												
	몬스터	중립 몬스터: 불공 개월 41																																																												
보상	공략의 주요 보상	기공물 (역사)																																																												
	일반 보상	골드, 일꾼카드, 카드 스텝, 장비																																																												
웨이브	몬스터	웨이브 및 스텝																																																												
1	불공 개월 소환사	2.1 현재 최대 20% 상승+현재 상대의 공격 (특정 불공)																																																												
	불공 개월 소환사	2.2 현재 최대 20% 상승+현재 상대의 공격 (특정 불공)																																																												
	불공 개월 소환사	2.3 현재 최대 20% 상승+현재 상대의 공격 (특정 불공)																																																												
2	불공 개월 소환사	2.1 현재 최대 20% 상승+현재 상대의 공격 (특정 불공)																																																												
	불공 개월 소환사	2.2 현재 최대 20% 상승+현재 상대의 공격 (특정 불공)																																																												
	불공 개월 소환사	2.3 현재 최대 20% 상승+현재 상대의 공격 (특정 불공)																																																												
3	보스: 기공물 (역사)	2.3 현재 최대 20% 상승+현재 상대의 공격 (특정 불공)																																																												
	불공 개월 소환사	2.4 현재 최대 20% 상승+현재 상대의 공격 (특정 불공)																																																												
	불공 개월 소환사	2.5 현재 최대 20% 상승+현재 상대의 공격 (특정 불공)																																																												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>웨이브</th> <th>몬스터</th> <th>스텝</th> <th>능력치</th> <th>패턴</th> <th>비고</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>불공 개월 소환사</td> <td>2.1</td> <td>2000</td> <td>2000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>불공 개월 소환사</td> <td>2.2</td> <td>2000</td> <td>2000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>불공 개월 소환사</td> <td>2.3</td> <td>2000</td> <td>2000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>불공 개월 소환사</td> <td>2.1</td> <td>2000</td> <td>2000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>불공 개월 소환사</td> <td>2.2</td> <td>2000</td> <td>2000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>불공 개월 소환사</td> <td>2.3</td> <td>2000</td> <td>2000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>보스: 기공물 (역사)</td> <td>2.3</td> <td>2000</td> <td>2000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>불공 개월 소환사</td> <td>2.4</td> <td>2000</td> <td>2000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>불공 개월 소환사</td> <td>2.5</td> <td>2000</td> <td>2000</td> <td>2000</td> </tr> </tbody> </table>			웨이브	몬스터	스텝	능력치	패턴	비고	1	불공 개월 소환사	2.1	2000	2000	2000	1	불공 개월 소환사	2.2	2000	2000	2000	1	불공 개월 소환사	2.3	2000	2000	2000	2	불공 개월 소환사	2.1	2000	2000	2000	2	불공 개월 소환사	2.2	2000	2000	2000	2	불공 개월 소환사	2.3	2000	2000	2000	3	보스: 기공물 (역사)	2.3	2000	2000	2000	3	불공 개월 소환사	2.4	2000	2000	2000	3	불공 개월 소환사	2.5	2000	2000	2000
웨이브	몬스터	스텝	능력치	패턴	비고																																																									
1	불공 개월 소환사	2.1	2000	2000	2000																																																									
1	불공 개월 소환사	2.2	2000	2000	2000																																																									
1	불공 개월 소환사	2.3	2000	2000	2000																																																									
2	불공 개월 소환사	2.1	2000	2000	2000																																																									
2	불공 개월 소환사	2.2	2000	2000	2000																																																									
2	불공 개월 소환사	2.3	2000	2000	2000																																																									
3	보스: 기공물 (역사)	2.3	2000	2000	2000																																																									
3	불공 개월 소환사	2.4	2000	2000	2000																																																									
3	불공 개월 소환사	2.5	2000	2000	2000																																																									
<table border="1"> <thead> <tr> <th>웨이브</th> <th>몬스터</th> <th>스텝</th> <th>능력치</th> <th>패턴</th> <th>비고</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>불공 개월 소환사</td> <td>2.1</td> <td>2000</td> <td>2000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>불공 개월 소환사</td> <td>2.2</td> <td>2000</td> <td>2000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>불공 개월 소환사</td> <td>2.3</td> <td>2000</td> <td>2000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>불공 개월 소환사</td> <td>2.1</td> <td>2000</td> <td>2000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>불공 개월 소환사</td> <td>2.2</td> <td>2000</td> <td>2000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>불공 개월 소환사</td> <td>2.3</td> <td>2000</td> <td>2000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>보스: 기공물 (역사)</td> <td>2.3</td> <td>2000</td> <td>2000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>불공 개월 소환사</td> <td>2.4</td> <td>2000</td> <td>2000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>불공 개월 소환사</td> <td>2.5</td> <td>2000</td> <td>2000</td> <td>2000</td> </tr> </tbody> </table>			웨이브	몬스터	스텝	능력치	패턴	비고	1	불공 개월 소환사	2.1	2000	2000	2000	1	불공 개월 소환사	2.2	2000	2000	2000	1	불공 개월 소환사	2.3	2000	2000	2000	2	불공 개월 소환사	2.1	2000	2000	2000	2	불공 개월 소환사	2.2	2000	2000	2000	2	불공 개월 소환사	2.3	2000	2000	2000	3	보스: 기공물 (역사)	2.3	2000	2000	2000	3	불공 개월 소환사	2.4	2000	2000	2000	3	불공 개월 소환사	2.5	2000	2000	2000
웨이브	몬스터	스텝	능력치	패턴	비고																																																									
1	불공 개월 소환사	2.1	2000	2000	2000																																																									
1	불공 개월 소환사	2.2	2000	2000	2000																																																									
1	불공 개월 소환사	2.3	2000	2000	2000																																																									
2	불공 개월 소환사	2.1	2000	2000	2000																																																									
2	불공 개월 소환사	2.2	2000	2000	2000																																																									
2	불공 개월 소환사	2.3	2000	2000	2000																																																									
3	보스: 기공물 (역사)	2.3	2000	2000	2000																																																									
3	불공 개월 소환사	2.4	2000	2000	2000																																																									
3	불공 개월 소환사	2.5	2000	2000	2000																																																									
필드	Stage No.	결사지대 - Web: 9																																																												
단어 이름	Big Dune-802_02	보통전																																																												
개요	플레이 설명	<ul style="list-style-type: none"> * 현상 내력관계 * PC 공격법: 현상의 크로노 스텝을 사용한다. 크로노 패턴의 방어막 뒤로 무장해서 적의 공격을 버리는 것이 중요하다. 후술하는 후술 공격이 가능한 크로노를 배치해서 내력을 감소시키는 후술 기공사를 배치하게 된다. * 1 웨이브: 현상자의 불공 리모 지오 내력 감소 스텝으로 PC 공격의 방어막 스텝을 사용하지 못하게 한다. * 2 웨이브: 현상의 크로노가 불공 후술사 소환사가 내력 공격으로 PC 크로노 스텝을 공격한다. * 3 웨이브: 후술 소환사가 내력 스텝으로 PC 현상자의 스텝을 공격한다. 보스는 현상사 기공사 스텝으로 공격을 퍼붓는다. 																																																												
	몬스터	중립 몬스터: 불공 개월 41																																																												

- 데이터 작업, 유효성 검사
- (데이터 오류가 없는 것에 중점)

- 테스트 와 폴리싱을 반복하며 스테이지 레벨 디자인



PROJECT

5. AI 활용사례

진행 기간

2025.01 ~ 2025.10

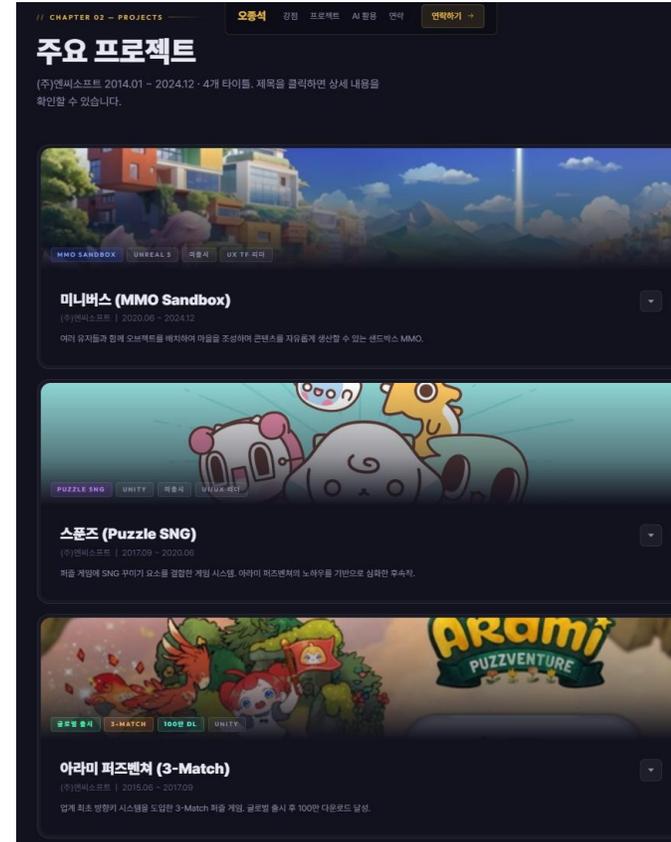
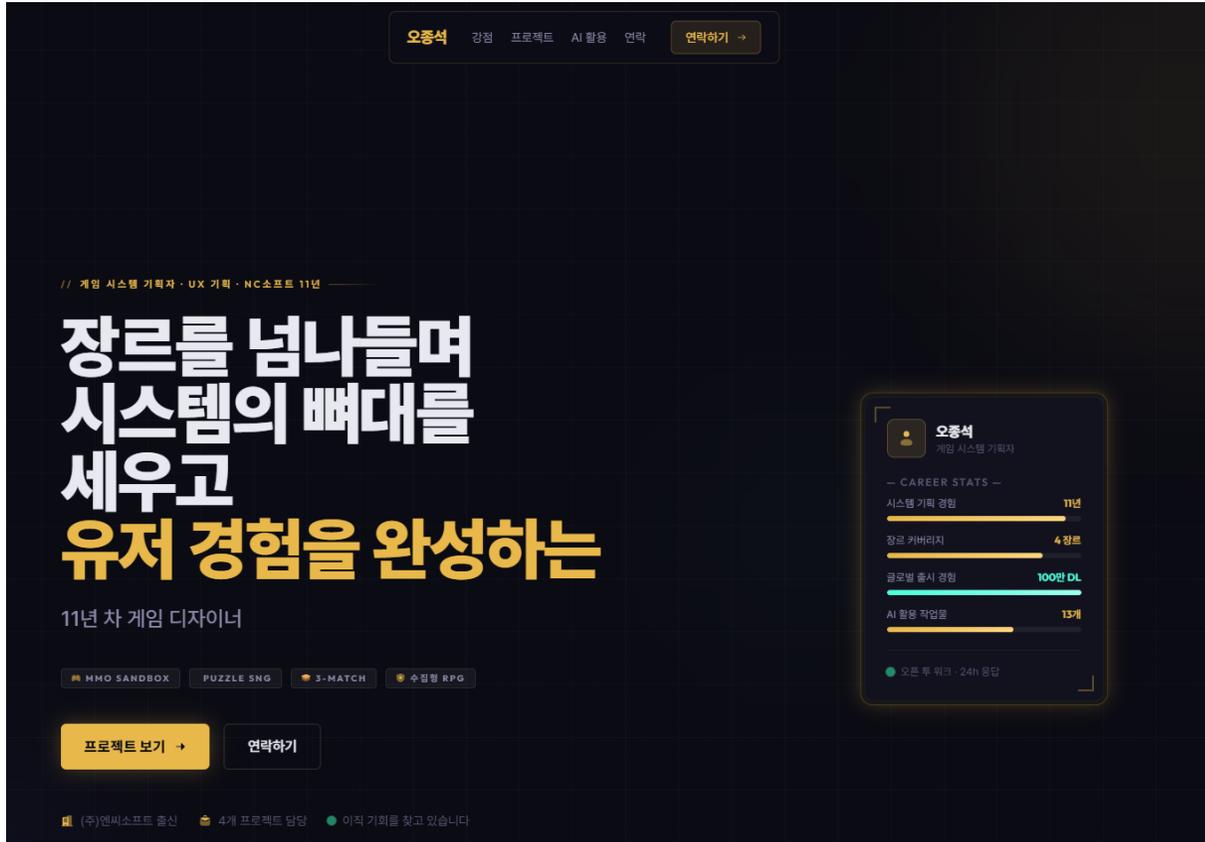
핵심 역량

AI를 활용한 문서 제작 및 시스템 프로토타입 제작

5. AI 활용사례 – 웹사이트 구축

기획의도

의도 1 포트폴리오 웹사이트를 100% AI 기반으로 설계 및 구축한 사이트입니다.



결과물: 아래 주소로 접속 가능하며 관련 내용을 확인 할 수 있습니다.

<https://ojsgame.com/>

5. AI 활용사례 – 밸런스 문서 제작

기획의도

의도 1 "격차 제한"과 "공정성 증시"를 기반으로 설계되었습니다. 과금은 시간을 단축하는 수단이며, 무과금 유저도 충분한 시간 투자로 최상위권에 도달하는 것을 목표로 밸런스 문서 제작

- 목적
- 개요
- 요약
- 밸런스 철학**
- 성장 시스템
- 장비 시스템
- 경제 시스템
- 시뮬레이션
- 결론

⚖️ 밸런스 설계 철학

핵심 철학: 공정성과 경쟁의 균형

본 게임의 밸런스는 "격차 제한"과 "공정성 증시"를 기반으로 설계되었습니다. 과금은 시간을 단축하는 수단이며, 무과금 유저도 충분한 시간 투자로 최상위권에 도달할 수 있습니다. 모든 유저가 공정한 경쟁을 즐기면서도, 투자에 대한 적절한 보상을 받을 수 있는 환경을 조성합니다.

1. 과금 밸런스 철학

👉 Pay to Progress, Not Pay to Win

과금의 핵심은 "시간 단축"이지 "절대적 우위"가 아닙니다.

- 무과금 3개월 = 과금 1개월: 과금은 진행 속도를 3배 가속화
- 격차 상한선: 3개월 1.8배, 6개월 2.0배, 1년 2.2배 이하 엄격히 유지
- 무과금 최상위 도달 가능: 6개월 플레이 시 상위 20% 진입 가능
- 과금 가치 인정: 시간 단축 + 편의성 + 외형으로 만족도 제공

과금 허용 vs 금지 항목

✅ 허용 (Progress 가속)

- 경험치 부스터 (+100%)
- 강화 확률 증가권 (+10%)
- 자동 사냥 시간 증가
- 창고/인벤토리 확장
- 외형 아이템 (코스튬, 펫)
- 편의성 기능 (빠른 이동 등)

❌ 금지 (Pay to Win)

- 과금 전용 최강 장비
- 스탯 영구 증가 아이템
- PvP 전용 과금 버프
- 무제한 부활권
- 확정 강화권 (남발 금지)
- 게임 밸런스 왜곡 요소

목적

개요

요약

밸런스 철학

성장 시스템

장비 시스템

경제 시스템

시뮬레이션

결론

캐릭터 성장 곡선 & 밸런스 분석

1.83배

최대 전투력 격차
(목표: 1.8배)

200h

최고 레벨 도달
(무과금 기준)

6개월

격차 수렴 기간
(무과금 추격)

5.2%

월간 인플레이션
(목표: 5% 이내)

차트 보기 옵션

전체 보기

경험치 곡선

전투력 비교

격차 분석

시간 분석

레벨별 경험치 요구량



과금 vs 무과금 전투력



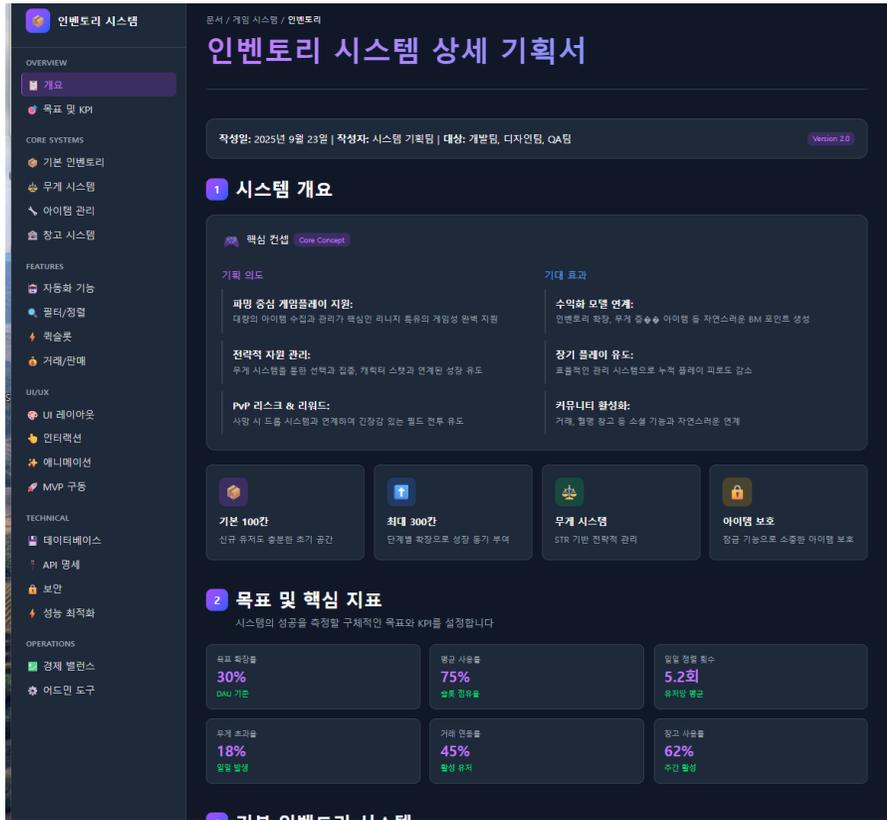
➤ 구현 내용은 아래 사이트에서 확인 가능합니다.

- <https://bonus-film-48172024.figma.site>

5. AI 활용사례 – 시스템 기획서 작성

● 기획의도

의도 1 인벤토리 시스템 기획서를 시를 적극 사용하여 제작



➤ 전체 시스템 내용 작성 했습니다.

- 작업자가 해당 내용을 빠르게 이해 할 수 있도록 간단한 기능을 웹에서 구현(아이템 정렬 기능, 아이템 잠금 기능 등), 구현 내용은 아래 사이트에서 확인 가능합니다.
- <https://snake-remix-43462196.figma.site/>

5. AI 활용사례 – 몬스터 기획서 작성

● 기획의도

의도 1 몬스터 컨셉부터 스킬 까지 시를 활용하여 문서 제작

마에스트로 알리스톤
기획서 목차

- 표지
- 목차
- 설정
 - 스토리
 - 프롤로그
 - 외형 설정
- 전투
 - 전투 지역
 - 싱크로 시스템
 - 악기 소환
 - 피동 연주
 - 전투 음표주
 - 전투 시스템
 - 시 발동 패턴
- 스킬
 - 음율의 사격
 - 최음 폭발
 - 활형화음
 - 지향적 폭주
 - 리듬 환절
 - 크레센도
 - 악기: 바이올린 - 죽음의 선율
 - 악기: 피아노 - 거대한 최음
 - 악기: 하프 - 수면의 자장가
 - 악기: 트럼 - 대지의 진동
- 종료

1-3. 외형 설정

외형 예시



마에스트로 알리스톤

상반신

- 보라색과 검은색이 혼재된 연마복
- 금실로 수놓아진 흉표 문양
- 왼쪽 어깨에 떠있는 악보 조각들

얼굴

- 반쪽은 아름다운 인간, 반쪽은 음표로 이루어진 얼굴
- 왼쪽 눈은 보라색, 다른 쪽은 오렌지 문양
- 입에서 흘러나오는 선율의 안개

하반신

- 바닥에 닿지 않고 떠있는 발
- 걸음 때마다 음표가 바닥에 새겨짐
- 발로 자락이 오산지켜질 움직임

무기

- 활금빛 지휘봉 (주 무기)
- 공중에 떠다니는 4개의 악기
- 각 악기는 특별한 공격 패턴 보유

마에스트로 알리스톤
기획서 목차

- 표지
- 목차
- 설정
 - 스토리
 - 프롤로그
 - 외형 설정
- 전투
 - 전투 지역
 - 싱크로 시스템
 - 악기 소환
 - 피동 연주
 - 전투 음표주
 - 전투 시스템
 - 시 발동 패턴
- 스킬
 - 음율의 사격
 - 최음 폭발
 - 활형화음
 - 지향적 폭주
 - 리듬 환절
 - 크레센도
 - 악기: 바이올린 - 죽음의 선율
 - 악기: 피아노 - 거대한 최음
 - 악기: 하프 - 수면의 자장가
 - 악기: 트럼 - 대지의 진동
- 종료

1-3. 외형 설정

외형 예시



마에스트로 알리스톤

상반신

- 보라색과 검은색이 혼재된 연마복
- 금실로 수놓아진 흉표 문양
- 왼쪽 어깨에 떠있는 악보 조각들

얼굴

- 반쪽은 아름다운 인간, 반쪽은 음표로 이루어진 얼굴
- 왼쪽 눈은 보라색, 다른 쪽은 오렌지 문양
- 입에서 흘러나오는 선율의 안개

하반신

- 바닥에 닿지 않고 떠있는 발
- 걸음 때마다 음표가 바닥에 새겨짐
- 발로 자락이 오산지켜질 움직임

무기

- 활금빛 지휘봉 (주 무기)
- 공중에 떠다니는 4개의 악기
- 각 악기는 특별한 공격 패턴 보유

스킬

1 음율의 사격

스킬 이름	음율의 사격	전투지역 시간	1.5초
사용 용도	알리스톤	시전 시간	1.2초
스킬 속성	무	후딜레이 시간	0.8초
스킬 타입	후사제	간 후사제 발동 후 몇 초 동안 공격을 받았는지	
타격할 수	4회	전투지역 X	-400 (공 발동 후)
대미지	중	전투지역 Y	0
발치하는 법	악	상대이상	이동속도 감소
원하는 등	활음	공격 능력	2배 약화
		전투지역 Z	0

스킬 범위: 타격 가능



스킬 이펙트 및 애니메이션 설명

- ▲ 지휘봉 예시
- ▲ 음표 후사제 4연발
- ▲ 피격 시 이동속도 감소 이펙트

▲ 상단 이상
타입: 이동속도 감소
효과: -30% (중립 가능, 최대 3중첩, -60%)
지속: 2초

스킬 타이밍

연동	시전	후딜
연동타이밍: 1.5초	시전시간: 1.2초	후딜타이밍: 0.8초
전투지역: 1.5초	전투지역: 1.2초	전투지역: 0.8초

기술 설명

- 보스가 뒤로 이동하여 전방 일직선으로 음표 형태의 후사제를 발사하는 패턴입니다.
- 적중당한 PC는 공격되어 체력이 줄어 들었을 경우 중첩되어 이동이 불가능합니다.
- 보스의 활목 소환 처리에는 스킬 히트박스를 제거해, 공격하면 PC가 활탄음을 들을 수 있게 합니다.
- 이동하며 공격하는 스킬로 보스 몬스터의 포지션을 치명스킬에 이용합니다.

스킬 기획의도

1. 기술적 포지셔닝 강제
보스가 후방으로 이동하여 공격하는 특성으로 인해 공격이 어려운 위치 가르침을 강제합니다. 근접 딜러들이 무작정 붙어서 딜하는 것을 방지하고, 보스의 이동 패턴을 예측해야 하는 전략적 요소 추가
2. 리듬감 있는 전투 구현
요아 지가에 악기 소환, 후사제가 악기화 박자판 보스대장 키로, 게이머 오스 C이 플레이어가 박자를 맞기 전까지 타이밍이 어긋날수록, 후사제 공격이

➤ 몬스터 컨셉과 사용 스킬 등에 대한 내용기재

• 구현 내용은 아래 사이트에서 확인 가능합니다.

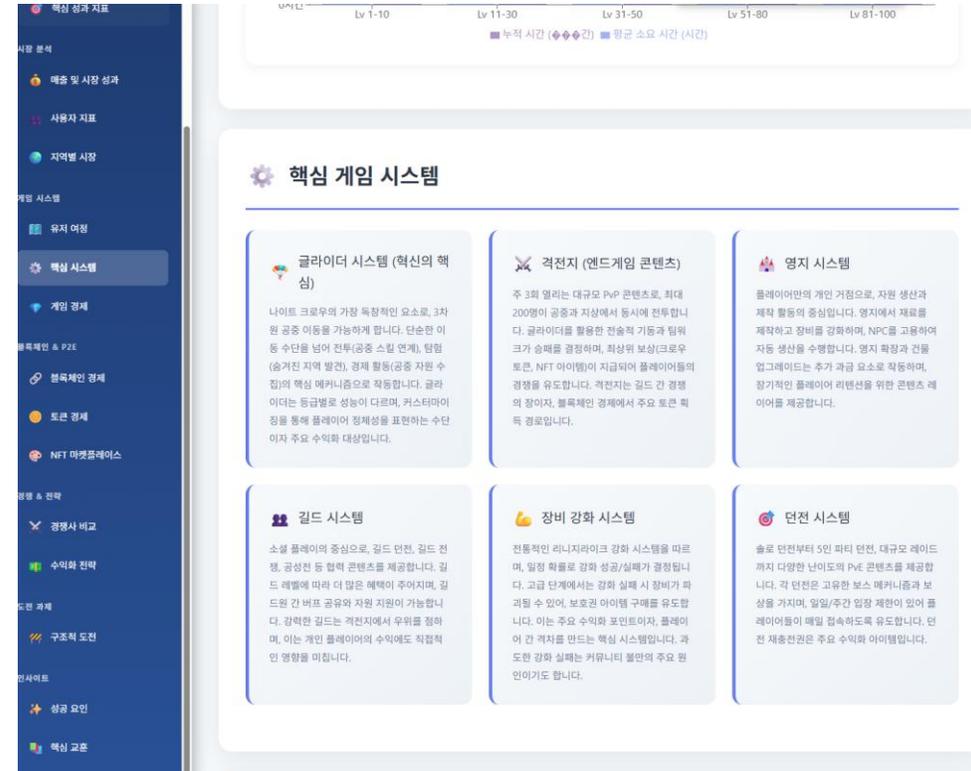
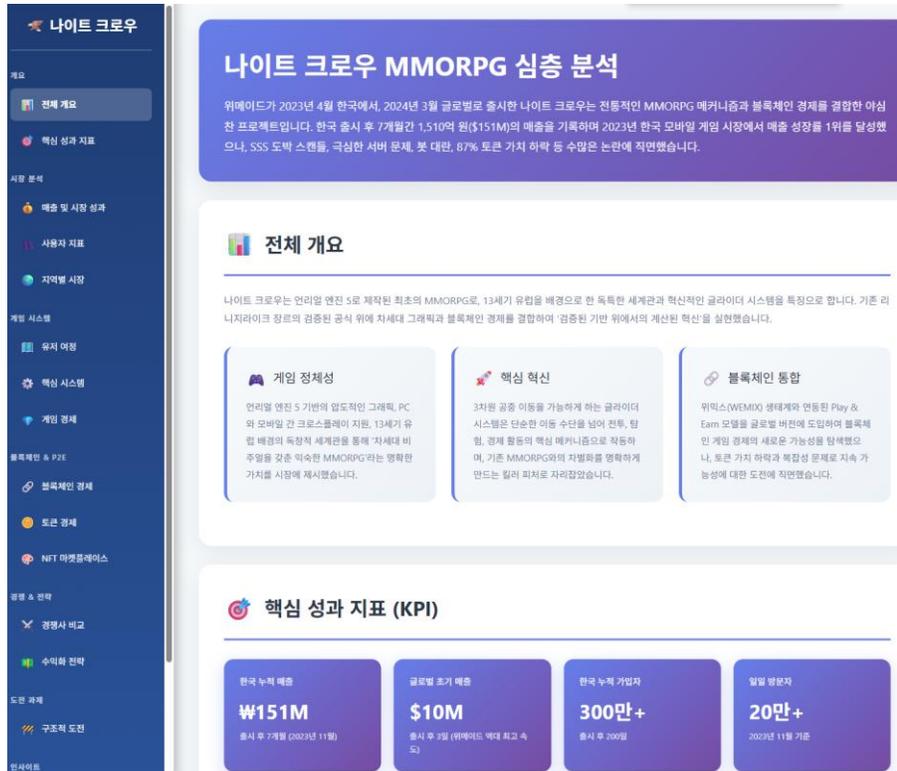
• <https://funnel-slack-53147729.figma.site/>

5. AI 활용사례 – 대시보드 작성

기획의도

의도 1

게임 기획자가 개발자나 디자이너 없이도 전문적인 대시보드 비를 설계할 수 있음을 증명한 사례입니다. 이는 기획 의도를 시각적으로 명확히 전달하고, 부서 간 협업을 가속화하는 새로운 업무 방식을 제시합니다.



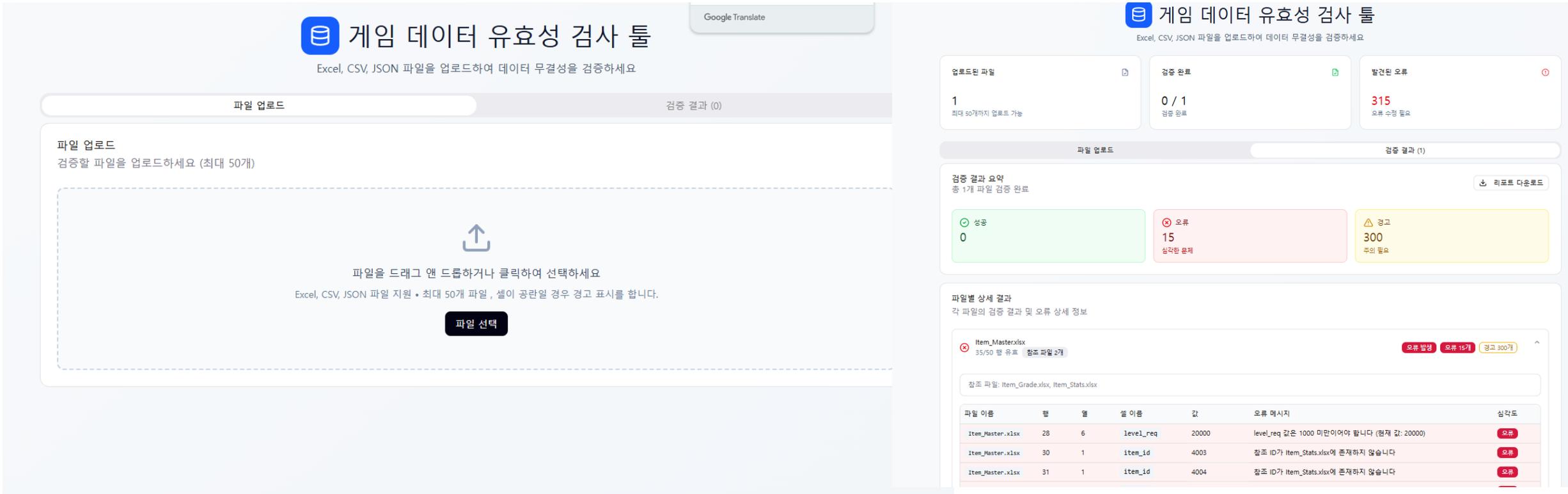
➤ 구현 내용은 아래 사이트에서 확인 가능합니다.

- <https://hull-media-63536642.figma.site/>

5. AI 활용사례 – 툴 개발

기획의도

의도 1 게임 기획자가 코딩 없이 시만 으로 실제 작동하는 데이터 검증 시스템을 구축할 수 있음을 보여주기 위함 이는 기획자의 역할을 "문서 작성자"에서 "시스템 설계자" 로 확장 시킨다고 생각합니다.



➤ 구현 내용은 아래 사이트에서 확인 가능합니다.

- <https://prong-toad-52286400.figma.site/>

감사합니다.