

# PORTFOLIO



박지수, PARK JI SUE  
게임 기획자



[jisue0729@gmail.com](mailto:jisue0729@gmail.com)



010 4873 9543



## 끊임없는 도전을 하는 기획자 '박지수' 입니다

포기하지 않으며 집요하게 접근 및 분석을 기반으로 게임 개발을 하는 인재입니다.

쉽게 포기하지 않아 끈기 있게 작업에 임하며, 여러 게임장르의 경험을 살려 다양한 장르의 재미를 파악해 본질적인 재미를 추구하는 기획자 입니다.

또한 그래픽 파트를 공부했던 경험을 기반으로 기획을 실현화 하여 그래픽, 프로그래밍 파트와 원활한 소통을 추구합니다.

게임 개발에 있어 플레이어에게 매력적인 재미를 주기 위해 큰 열정으로 도전하는 것을 두려워하지 않는 개발자 입니다.

### NAME

박지수 / Park Ji Sue

### AGE

2000.07.29

### CONTACT

010.4873.9543

jsue0729@gmail.com

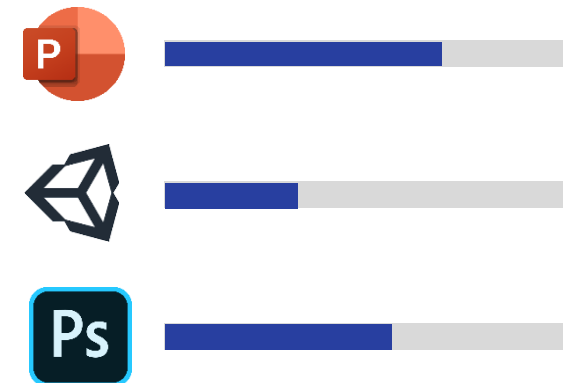
## CAREER HISTORY

2021      펄어비스 현장실습 경험



## TIME LINE

2019      계원예술대학교 게임미디어과 입학  
2019      교내 프로젝트 <Lightning Bug> 메인 기획자  
2021      졸업작품 <Repent> 팀장  
2021      동아리 프로젝트 <언타이틀> 메인 기획자  
2022      계원예술대학교 게임미디어과 졸업 예정

## SKILL



## KEYWORD

-  **넓은 관심사**  
배우는 것을 좋아하여 다양한 게임 장르를 공부 및 분석
-  **외향적인 성격**  
불임성이 좋아 적극적인 커뮤니케이션 능력

# 01

## 자유로운 선택지, 성장의 재미를 추구한 게임

: REPENT (창작 기획, 졸업작품)

### ● 1. 게임 개요

게임의 장르, 레퍼런스 등 게임 소개

### ● 2. 시장 조사

현 게임시장 조사 및 선정 이유

### ● 3. 게임 제작

프로젝트 진행 및 제작 문서

### ● 4. 작품 결과

완성 결과물 및 간단한 소감

# 01. 게임 개요 : 게임의 장르, 레퍼런스 등 게임 소개

## ▶ 게임 정보

장르	3D 액션 로그라이크
엔진	Unity
플랫폼	PC
주요 타겟	하이리턴 리스크의 랜덤성을 좋아하는 유저, 로그라이크의 빌드 구성을 선호하는 유저
시점	3인칭 백뷰

〈Repent〉는 **로그라이크 장르**의 게임으로, 로그라이크의 **장르적 한계**인 다회차 플레이와 반복 되는 플레이에 **지루함**을 느끼는 부분을 개선하는 부분에 초점을 둔 게임입니다.

어느 플레이든 자신만의 플레이를 즐기게 해주기 위해, 스코어링 시스템을 도입해서 각 플레이 스타일을 존중 해주었으며, 이는 곧 반복된 도전임에도 목표가 생겨 위 단점을 완화시키려 노력했습니다.

## ※ 프로젝트 정보

참여 인원: 9 명

파트 : 기획 (1), 3D 배경 (2), 3D 모델러 (2), 애니메이터 (1),  
이펙터 (1), UI (1), 프로그래머 (1)

제작 기간 : 2021.03 ~ 2021. 09 [ 6개월 ]

## 01 게임 개요 : 1-2. 게임 컨셉



### 성장

나만의 캐릭터를 선택하자

다양한 강화요소로 성장하자



### 전투

가지각색의 몬스터와 보스몬스터

여러기믹과 패턴들의 전투



### 빌드

나만의 루트를 개척하자

자신만의 플레이를 만들자

## 01 게임 개요 : 1-5. 기획의도

“ 로그라이크 장르를 잘 플레이 하는 사람도, 하지 못하는 사람도  
자신만의 플레이로 즐길 수 있는 게임 ”

기존의 로그라이크는 타임어택 유저/파밍 유저의 보상차이가 없었음  
= 타임어택 유저는 상대적으로 손해만 보며, 따로 동기부여도 없게됨

### 스코어링 시스템 도입

- 타임어택/파밍 유저 모두 보상을 받는 시스템
- 타임어택의 선택성에 주목, 더 큰 보상을 획득하지만 높은 컨트롤 요구
- 스코어와 비례하는 재화 지급 > 강화요소

동기부여

장르적 한계 완화

다양한 플레이

하이리턴/리스크

## 01 게임 개요 : 1-4. 재미요소



### 스코어링 시스템

- 강제되지 않는 파밍, 선택한 것에 따라 합당한 스코어 점수 지급
- 다양한 플레이 기대 가능
- 플레이어와 긴장도를 조절 가능
- 스코어보드 추가, 경쟁심 ↑



### 강해지는 캐릭터

- 다양한 캐릭터 강화요소, 파밍을 통한 캐릭터 성장
- 패시브아이템, 스킬 강화, 무기 강화, 버프 등의 강화요소가 존재



### 멀티 협동 플레이

- 사람들과 같이하는 협동의 재미
- 다운된 파티원을 살리거나, 서로의 아이템을 공유하며 보완 가능
- 캐릭터간의 시너지로 인한 재미, 퓨어딜러/서포터/탱커등 다양한 캐릭터 포지션 존재

# 02. 시장 조사 : 현 게임시장 조사 및 선정 이유

## ▶ 인디 게임 시장 조사

최근 들어 많은 인디게임의 장르로 ‘로그라이크’ 장르가 자주 보이고 있는 추세입니다. 과거부터 현재까지 유명한 [The Binding of Isaac] 게임을 선두로 [DeadCell], [Risk of Rain], [Skul: The Hero Slayer], [Gunfire Riborn], [Hades] 등 출시가 되었음에도 아직까지도 좋은 평가를 받고 있는 게임들이 많았기에 이에 대해 사전에 분석하였습니다.

분석 내용을 토대로 <Repent> 게임에 어떠한 재미를 잘 부각시킬 수 있을지, 플레이어들이 해당 게임의 어떤 부분을 재미로 느끼는 지에 대해 알고 이를 참고하여 이후 제작에 활용하게 된 문서들입니다.

## ▶ 주요 레퍼런스 게임 정보

- 1. 건파이어 리본 : 1인칭 FPS 로그라이크
- 2. 원신 : 3인칭 오픈월드 RPG [그래픽 레퍼런스]

### 01 게임개요 : 1-3. 레퍼런스

< 건파이어 리본 >

> 1인칭 FPS 3D 액션 로그라이크

- 다양한 포지션의 캐릭터, 무기 컨셉
- 같은 캐릭터라도 스킬 강화에 따른 개성차이
- 개성있는 아이템 효과, 멀티 플레이 기능



바인더, 원거리 딜러, 근거리 등 캐릭터 컨셉에 맞는 다양한 포지션의 캐릭터, 무기 컨셉

→

원하는 성향의 캐릭터를 직접 선택 가능, 해금 요소 제공  
= 선택의 자유 보장, 플레이 목표 강화

한 캐릭터라고 하나의 컨셉만 있는 것이 아닌, 스킬 강화에 따라 다른 포지션도 선택 가능한 시스템

→

다양한 시도 및 선택 보장, 스킬 강화의 랜덤성  
= 반복에 의한 질림 요소 ↓, 랜덤의 재미

개성있는 여러 가지 아이템 효과, 최대 4인 온라인 멀티 시스템

→

아이템의 랜덤성, 온라인 멀티 시스템으로 인한 협동  
= 독특한 개성, 어려운 난이도를 협력하여 깨는 재미

### 01 게임개요 : 1-3. 레퍼런스 (그래픽)

< 원신 >

> 3D 백뷰 오픈월드 RPG

- 특색있는 6가지의 원소 속성
- 원소 속성끼리 다양한 조합 및 딜사이클
- 전체적으로 화사하고 몽환적인 색감



불, 물, 얼음, 전기, 바람, 바위(6가지)의 원소 속성 다양한 조합 및 효과 보너스, 딜사이클

→

각 캐릭터간의 개성 표현, 스위칭 시스템 도입  
= 캐릭터를 스위칭 하며 딜을 넣는 구조

화사하고 따스한 몽환적인 색감

→

눈이 피로하지 않으며, 보기 편안함  
= 플레이 부담 ↓, 이펙트 강조

수많은 캐릭터, 다양한 스킬 구조

→

과금 유도, 플레이의 다양성 증가  
= 반복된 플레이로 질리는 요소 ↓

### 01 게임개요 : 1-3. 레퍼런스



건파이어 리본

로그라이크의 랜덤성, 난이도, 빌드의 재미

온라인 멀티 협동의 밸런스



원신

온화하고 편안한 색감, 화려한 이펙트

3D 백뷰 시점의 어렵지 않은 조작감

로그라이크의 재미요소를 가져오되, 질리지 않게 콘텐츠를 보강  
3D 백뷰 시점의 조작도가 높고, 화려한 스킬 이펙트를 바탕으로 한 액션 전투 게임

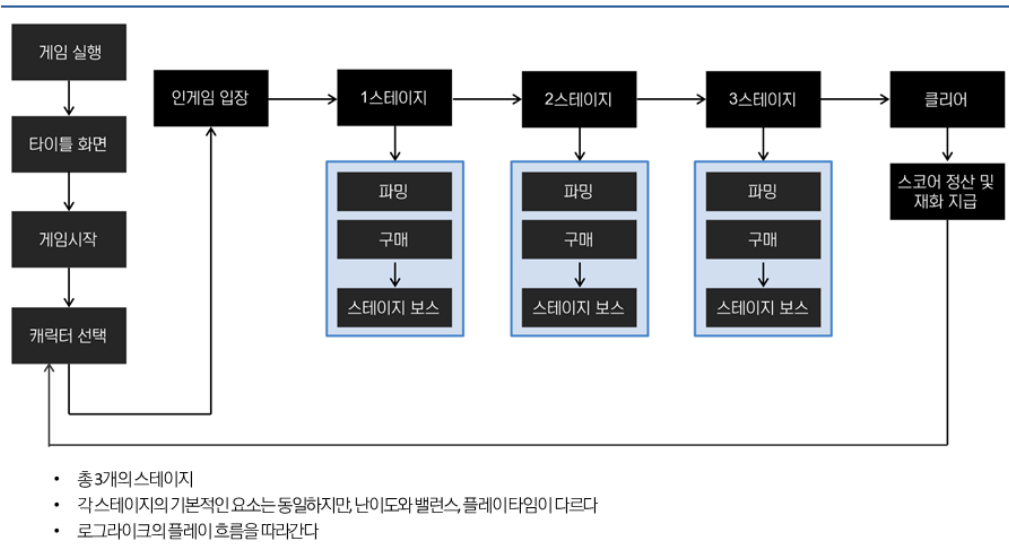
# 03. 게임 제작 : 프로젝트 진행 및 제작 문서

## ▶ 기초 시스템 구축

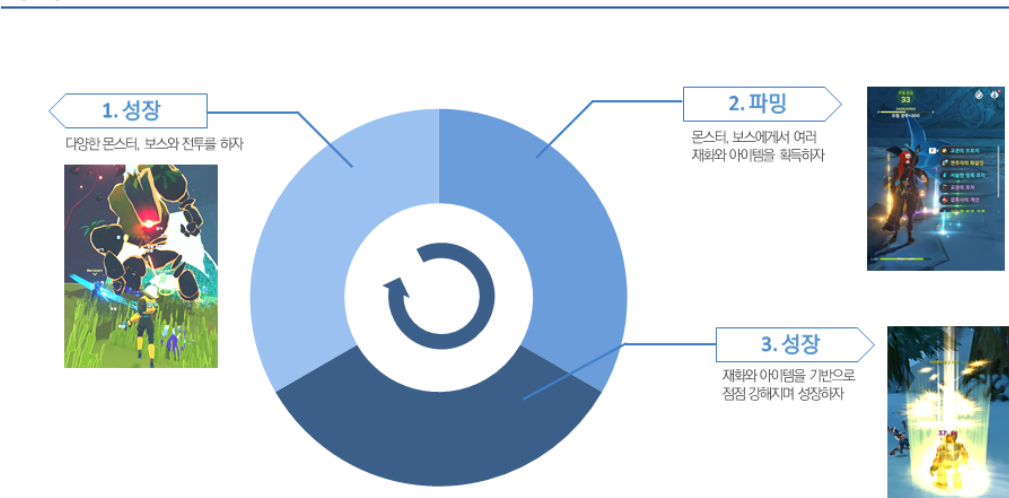
로그라이크의 장르에 집중할 수 있도록 플레이 메커니즘은 짧고 간단하지만 크게 설정했습니다. 또한 앞서 레퍼런스 자료들을 기반으로, 해당 게임들이 왜 흥행하고 재미를 느낄 수 있었는지에 집중하여 원리를 이용하여 핵심 요소들을 선별했습니다.

그리고 반복된 구조임에도 질리지 않도록 후술할 다양한 강화시스템으로 이를 보완했습니다.





### 03 게임플레이 : 3-2. 플로우차트



### 03 게임플레이 : 3-1. 플레이개요



### 03 게임플레이 : 3-4. 핵심요소

랜덤 스테이지 구성	보상 시스템	성장요소	스코어링 시스템
 <p><b>“로그라이크의 개성”</b> 로그라이크 게임에 맞는 다양한 맵 구성요소들과 규칙에 따라 만들어지는 랜덤 스테이지 구성 시스템</p>	 <p><b>“몬스터, 보스, 방클리어 보상”</b> 몬스터 기본 드랍 보상, 보스 몬스터 레어 드랍 보상, 방 클리어시 다양한 보상 시스템</p>	 <p><b>“다수의 전투로 얻는 보상&amp;재화”</b> 상징 무기, 버프, 강화로 캐릭터를 성장시킬 수 있는 다양한 수단 존재</p>	 <p><b>“다양한 스코어 카운트 항목”</b> 플레이어의 플레이는 기록되고, 기록은 스코어로 전환되어 경쟁심, 재미 강조</p>



# 03. 게임 제작 : 프로젝트 진행 및 제작 문서

## ▶ 조작성 시스템 구축

다양한 캐릭터 선택이 가능하기 때문에 캐릭터의 차별화를 두기 위해 공격 거리에 따라서 근거리/원거리 공격군을 나눈 뒤 다르게 설정해 밸런스를 맞추고자 하였습니다.

또한 다양한 스킬과 공격 이펙트로 플레이어의 그래픽 요소가 즐겁게 하도록 하였습니다.

## ▶ 다양한 파라미터

전투 시스템이 있는 장르만큼 수치 변동 값 또한 많기 때문에, 쓰이는 용도에 따라 구분을 지어 파라미터를 정리 했으며 변동되는 값과 변동되지 않는 값을 나누어서 프로그래밍이 보기 쉽게 하고자 하였습니다.

## 04캐릭터 : 4-2. PC 캐릭터 개요 - 나태

### ▶ 캐릭터 스테이터스

: 캐릭터의 스테이터스에 대한 개요이다.

분류	내용					
	공격력	70	방어력	35	이동속도	10
기본 스테이터스	체력	70	실드	40		

• 캐릭터 스테이터스는 공격력, 방어력, 이동속도, 체력, 실드로 구성되어 있다.

### ▶ 캐릭터 스킬

: 캐릭터의 스킬 구성에 대한 개요이다.

이름	내용				
	스킬 아이콘	키	쿨타임	데미지	설명
수호의 은총		E	16초	x	캐릭터 주위에 <b>피해경감</b> 배리어를 제공하는 오브를 소환합니다.
인내의 노래		Q	24초	200% x 10	자신앞에 오브를 설치하여, 일정범위 안에 있는 적들에게 피해를 줍니다. 오브는 10초 <b>지속</b> 됩니다.

## 04캐릭터 : 4-2. PC 캐릭터 스킬 - 나태

### ▶ 캐릭터 기본공격

분류	내용		
	평타 순서	데미지	효과
	1 타	100% x 2	음악의 힘을 빌려 폭발시킵니다.
	2 타	130% x 2	음악의 힘을 빌려 폭발시킵니다.
	3 타	200% x 1	음악의 힘을 빌려 폭발시킵니다.
	4 타	400% x 1	음악의 힘을 빌려 폭발시킵니다.



### ▶ 캐릭터 스킬

분류	내용		
	이름	데미지	효과
	수호의 은총	100% x 2	주위에 배리어를 생성합니다.
스킬	인내의 노래	130% x 3	음표를 기준으로 파동을 생성하는 스킬을 설치합니다.



## 04캐릭터 : 4-3. 캐릭터 시스템 - 공통 파라미터

구분	파라미터		설명	수치 범위	수치 결정 방법
	한글	영문			
캐릭터 정보	이름	pc_name	캐릭터의 이름	01 ~ 07	기본 설정
	직업	pc_class	캐릭터의 직업 (무기군에 따라)	01 ~ 07	기본 설정
	무기	pc_weapon	캐릭터가 사용하는 무기	01 ~ 07	기본 설정
	포지션	pc_posn	캐릭터의 포지션. 근거리 / 원거리	01 ~ 02	기본 설정
인게임 전투	공격력	pc_atk	캐릭터의 기본 공격력	1 ~ 100	
	방어력	pc_def	캐릭터의 기본 방어력	1 ~ 100	
	현재 체력	pc_hp	캐릭터의 현재 체력	0 ~ maxhp	
	최대 체력	pc_maxhp	캐릭터의 최대 체력	hp + a	
	현재 실드	pc_shield	캐릭터의 현재 실드	0 ~ 50	
	최대 실드	pc_maxshield	캐릭터의 최대 실드	50 + a	

# 03. 게임 제작 : 프로젝트 진행 및 제작 문서

## ▶ 전투 시스템

플레이어의 HP가 0이 되는 순간, 게임은 실패로 끝나게 됩니다.  
이에 대해 빠트리는 부분이 없게 세세하게 HP 시스템 및 실드 시스템을 작성했으며,  
너무 불합리 하지 않은 게임이 되도록 밸런스를 신경 쓰고자 다양한 수급처를 구상했습니다.

## ▶ 전투 흐름

〈Repent〉는 방 단위로 맵이 구성 되어있고 전투가 시작되기 때문에 방을 기준으로 전투 흐름에  
대해 작성했습니다.  
기본적인 전투 흐름에 대해 작성하여 실제 구현되었을 때 어떤 게임인지 알 수 있게 하고자 하였습니다.

## ▶ 몬스터

전투의 대상인 몬스터에 관한 내용들로, 디자인과 몬스터의 레벨에 맞는 패턴을 구상하며  
각 몬스터 간의 균형을 생각하여 패턴 구조는 겹치지 않도록 설정했습니다.  
레벨디자인을 고려해 방에 등장하는 몬스터 마리, 유형 등을 설정하였으며 각 몬스터 간의 시너지도  
고려하여 제작되었습니다.

### 05 시스템 : 5-2. 게임규칙 (HP)

#### ▶ 캐릭터 HP 규칙

: 캐릭터의 HP 규칙에 관한 내용을 서술한다. 몬스터의 경우 (몬스터 규칙) 내용 참고.

##### 1) 기본 규칙



- HP가 0으로 떨어지면 화면이 회색빛으로 변하고, 사망한다. 이후 결과화면 출력뒤 메인화면으로 이동한다.
- HP가 15%보다 낮을경우, 화면 바깥쪽에 불어지며 심장이 뛰는 소리가 난다. (경고의 의미)
- MaxHP보다 회복수치가 높을경우 해당 수치는 소멸된다. (Ex: MaxHp가 100, HP가 90인경우 30의 회복아이템을 먹을시 HP는 100으로 회복되며 남은수치인 20은 소멸한다.)

##### 2) 획득 방법

- 아이템 - 몬스터 드랍 / 상점구매
- 캐릭터 스킬 - 체력회복 스킬

##### 3) Max HP 업그레이드 방법

- 스테이지 통과 보너스 - 각 스테이지를 통과할 때마다 보너스 MaxHP 20을 획득한다. (Ex: 1스테이지 MaxHP: 100, 2스테이지 120, 3스테이지 140)
- 칠대주선 버프 보너스 - 칠대주선의 버프로 MaxHP 수치를 획득하여 업그레이드 가능하다. (4-3. 전투시스템 - 칠대주선 버프 참고)

### 05 시스템 : 5-3. 전투 시스템

#### ▶ 전투 시작방법

: 전투는 아래와 같은 단계로 이루어진다.

##### 1) 전투 필드(방) 입장

- : 전투필드는 배경 오브젝트, 파괴가능한 오브젝트, 몬스터, 함정으로 구성되어있다.
- : 몬스터는 인자범위 안에 있을 경우 선공을 하지만, 처음 조우시처럼 인자범위 바깥일경우 선공을 하지 않는다.



##### 2) 몬스터의 인자범위안으로 들어감

- : 몬스터는 다음과 같은경우까지 추격을 계속한다.
- 플레이어, 몬스터가 사망시
- 플레이어가 인자범위 바깥으로 나갔을 때 (이후 몬스터는 '정찰' 상태로 돌입한다.)



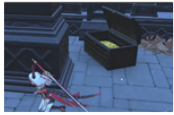
##### 3) 모든 몬스터를 처치

: 모든 몬스터를 처치해야만 다음 방으로 이동가능하며, 한마리라도 몬스터가 있을시 문이 비활성화 되어 이동이 불가능하다.



##### 4) 전투종료

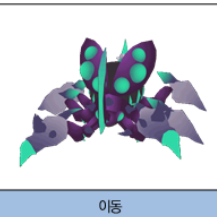
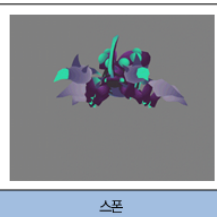
: 모든 몬스터 처치시 전투 종료후 다음방으로 이동할 수 있게 문이 활성화 된다.



### 05 시스템 : 5-3. 전투 시스템 (일반 몬스터)

#### ▶ 몬스터 : 딱정벌레 [난이도: ★☆☆]

: 지상 / 근거리



스폰

이동

게임의 기본 몬스터, 딱정벌레			
HP	50	이동속도	5
공격력	15	방어력	5
특징	짧은 공격 범위, 낮은 내구도		
패턴 1	앞다리를 이용하여 전방을 활판다.		
패턴 2	-		



피격

패턴 1



# 03. 게임 제작 : 프로젝트 진행 및 제작 문서

## ▶ 보스 몬스터

전투의 꽃, 보스 몬스터로 스테이지 레벨디자인에 맞추어서 보스를 선정하게 되었습니다.  
보스는 페이지 별로 다른 패턴을 가지고 있으며, 다른 기믹을 가지고 있기 때문에 이를 파훼하기 위해 플레이어에게 자연스럽게 유도하고, 깨달을 수 있도록 디자인 하게 되었습니다.

## ▶ 보스 패턴

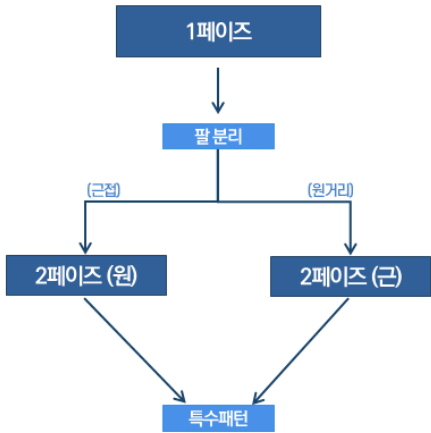
팔을 다르게 디자인하여 팔마다 다른 공격이 나간다는 기믹이 있기 때문에, 이를 잘 알 수 있게 디자인 하였으며 공격하는 범위를 지정해주어 알아보기 편하게 작성하고자 하였습니다.

### 05시스템 : 5-3. 전투 시스템 (보스)

타락한 골렘



체력	★★★★☆	공격력	★★★★☆
방어력	★★★★☆	이동속도	★★☆☆☆
등장장소	1스테이지		
특징	1/2페이지 존재, 각 팔마다 다른 근거리/원거리 패턴, 부위파괴 특수 패턴 존재		
설명	지하묘지에서 과거의 영웅들을 지키고 있던 수호골렘으로, 현재는 선악과의 영향을 받아 타락하여 지금의 타락한 골렘이 되고있다.		

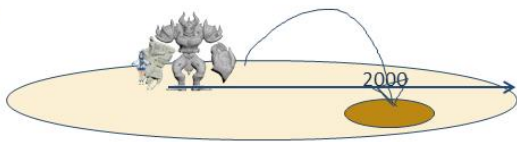


### 05시스템 : 5-3. 전투 시스템 (보스) - 1페이지

1페이지						
번호	공격타입	사용팔	이름	내용	발동조건	데미지 계수
1	근거리	원팔	휘두르기	원팔로 주위를 휘두르며 밀쳐냅니다. [약속백, 경직느낌에 가까운 약속백]	거리<NNN	100% x 2
2	근거리	원팔	내려찍기	원팔로 근처에 있는 플레이어를 내려찍습니다. [경직]	거리<NNN	250% x 1
3	중거리	원팔	내려찍기 2	원팔로 근처에 있는 플레이어를 내려찍습니다. 내려찍은뒤 앞에 충격파가 알렐로 나옵니다.		
4	중거리	원+오른	강하게 내려찍기	양팔을 모아 한 지점을 내려찍습니다. 바닥을 내려찍을 때 주변으로 약한 충격파가 터집니다. 내려찍는 공격 [경직] /// 충격파 [떨어서 높기? 기능하면 바운드]	거리<NNN, 쿨타임 조건 OK	350% x 1 150% x 1
5	원거리	오른팔	포쏘기	오른팔로 가벼운 포를 플레이어를 향해 발사합니다. [경직]	거리>NNN	200 x N
6	원거리	오른팔	차징 포쏘기	오른팔로 기를 모아 차징한뒤에 커다랗고 터지는 포를 플레이어를 향해 발사합니다. [낙백] 폭발에 피격시 화상 디버프에 걸립니다. [화상:hp를 10초동안 2씩 깎습니다]	거리>NNN	300% x 1 + 화상
7	근+원	원+오른	공중 내려찍기	공중에 잠깐 뜬뒤 한 지점을 내려찍습니다. 바닥을 내려찍을 때 주변으로 강한 충격파가 터집니다.	거리>NNN	

### 05시스템 : 5-3. 전투 시스템 (보스) - 1페이지

7. 공중 내려찍기			
데미지 계수	200% x 3	피격	바운드 or 경직
발동 조건	2000 > Ds > 1201		
특징	준비동작 이후 공중에 잠깐 뜬 뒤 한 지점을 내려찍습니다. 바닥을 내려찍을 때 주변으로 강한 충격파가 터집니다.		



<준비동작>



<공중동작>



<내려찍는동작>

# 03. 게임 제작 : 프로젝트 진행 및 제작 문서

## ▶ 다양한 강화수단

플레이어를 전투에 뛰어 들 수 있게 해주는 다양한 강화시스템을 만들기 위해 여러가지 요소를 차용하여 제작하였습니다. 각 강화요소는 레벨디자인에 구애 받지 않고 항상 고정된 수치를 올려주는 안정적인 강화수단과 레벨디자인에 맞춰 점점 상승폭이 커지게끔 나누었습니다.

## 05시스템 : 5-4. 게임 시스템 (인게임 강화요소)

- ▶ 인게임 강화요소
- : 인게임 속에서 플레이어의 성장, 강화요소에 대한 개요이다.
- 1)상점
- : 각 스테이지에 1개씩 존재하며, 2개이상 나오지 않는다. (즉 플레이어는 최대 3개의 상점을 만나볼 수 있다)
- : 상점에서는 **채력회복 아이템**, **패시브 아이템** 등등 **다양한 아이템**이 나온다. ([상점 시스템](#) [참고](#))
- 2)스킬강화
- : 플레이어의 스킬을 **변경**하거나, **강화**하거나 할 수 있다.
- : 강화는 강화 아이템을 먹었을 시 다수의 선택지중 플레이어가 선택하여 자신만의 빌드를 만들 수 있다. ([스킬강화시스템](#) [참고](#))
- 3)무기강화
- : 플레이어가 가지고 있는 무기를 강화하고, **옵션**을 변경하여 성장할 수 있다. ([무기 강화 시스템](#) [참고](#))
- 4) 7대주선 버프
- : 특정 타이밍마다 7대선 버프가 등장하며, 각 버프는 여러 컨셉을 가지고 있어 선택시 **장단점**이 확실하게 적용된다.
- : 방을 많이 클리어 할 수록 버프의 획득량이 늘어난다. 다만 빠른 플레이 스코어링 시스템상 플레이어가 적절하게 선택해야 한다. ([7대주선 버프참고](#))

## 05시스템 : 5-4. 게임 시스템 (스킬강화)

- ▶ 스킬강화 시스템 개요
- : 캐릭터마다 고유의 스킬을 강화할 수 있게 해주는 시스템에 대한 개요이다.
- 1)스킬강화설명
- : 캐릭터의 스킬 E, Q를 강화해주는 시스템이다.
- : 플레이어는 캐릭터의 스킬을 취향껏 선택하여 강화할 수 있다.
- 2)기획 의도
- : 같은 캐릭터에서도 나오는 다양한 변화적인 플레이 기대가능하다.
- : 본인의 플레이 스타일에 따라서 선택 가능한 기능으로, 플레이어의 선택권을 넓혀준다.
- 3)스킬 강화 목록
- : 스킬 강화가 가능한 내용으로는 아래의 표와 같다.



참고: 건파이어 리본 - 골든 고블렛 시스템

캐릭터	적용 스킬	스킬변경	효과	스킬변경	효과
헬리오스	[E] 스킬	버프: 공격	배리어 외에 공 버프도 받습니다.	기본: 강화	배리어를 강화해, 2배의 내구도를 가지게 합니다.
	[Q] 스킬	변경: 치유	설치기 주변에 치유의 장판을 설치합니다.	추가: 변경	설치기 주변에 변경 효과를 가는 얼음폭풍이 일어납니다.
아이라	[E] 스킬	기본: 강화	스킬의 데미지를 올리고, 판정을 늘립니다.	패속: 강화	사전속도가 빨라지게 합니다.
	[Q] 스킬				

## 05시스템 : 5-4. 게임 시스템 (무기강화)

- ▶ 무기강화 시스템 개요
- : 캐릭터의 고유 무기를 강화해주는 시스템에 대한 개요이다.
- 1)무기강화설명
- : 캐릭터의 무기 공격력을 올려준다.
- : 강화에 따라 무기에 무기옵션이 붙어 플레이에 도움이 되는 효과를 받을 수 있다.
- 2)기획 의도
- : 랜덤성으로만 바탕으로 캐릭터가 성장하는 것이 아니라, 안정적으로 강화가 가능한 기능 부여.
- : 재화를 주기적으로 소비하는 곳
- 3)무기 강화 목록
- : 무기강화에 따른 스타티스 변화, 추가 옵션에 대한 목록이다.



무기 강화: 예시 이미지

무기 강화 수치	능력치 변화	전 강화수치 대비 강화비율	추가옵션 등장 조건 (강화 수치)	추가옵션 유형	설명
+1	공격력 +10	1.1 x	+1	공격형	공격형 옵션이 등장합니다.
+2	공격력 +15	1.13 x	+3	방어형	방어형 옵션이 등장합니다.
+3	공격력 +25	1.2 x	+5	공격형	공격형 옵션이 등장합니다.
+4	공격력 +35	1.23 x	+10	특수형	무기에 따른 고유 특수옵션이 등장합니다.

\* 추가옵션에 대한 정확한 설정은 추후에 추가할 예정

# 04. 작품 결과 : 완성 결과물 및 간단한 소감

## ▶ 소감

3D 게임 제작은 처음이었기에 3D 제작에 대해 많이 배울 수 있게 되었습니다.  
또한 자체 밸런스를 위해 수치를 조정하거나, 각 시스템 간의 시너지를 고려하며  
너무 가중되지 않는지, 부족하지는 않는지 구상하는 것이 레벨디자인의 즐거움을 느낄 수  
있었습니다.

다같이 만들어가는 게임인 만큼, 각 파트별의 의견을 들어보고 보다 더 넓은 시야를 가질 수  
있게 된 졸업작품 프로젝트 <Repent> 였습니다.

## ▶ 완성 결과물 영상

[https://drive.google.com/file/d/1QuvPle99Hx4sLiAh2Ak5\\_nL9gjyse7a-/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1QuvPle99Hx4sLiAh2Ak5_nL9gjyse7a-/view?usp=sharing)



# 감사합니다!

잘 부탁드립니다, 기획자 ‘박지수’ 입니다.

CONTACT

010.4873.9543

[jjisue0729@gmail.com](mailto:jjisue0729@gmail.com)