

Works Summary

JANGWON, LEE

Last Modified
2016/03/07

010-3327-9347
studio.alfred.walker@gmail.com

Echo Of Soul, EOS

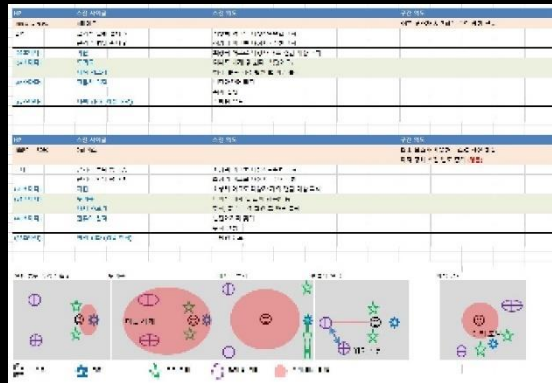
(2013~2015)

Echo Of Soul, EOS



개발	(주) 엔비어스
장르	MMORPG
플랫폼	PC
주요 담당 업무	인스턴스 던전 보스전 기획 및 관리
부서 / 직급	기획팀 / 팀원

1인 인스턴스 던전 레벨 설계

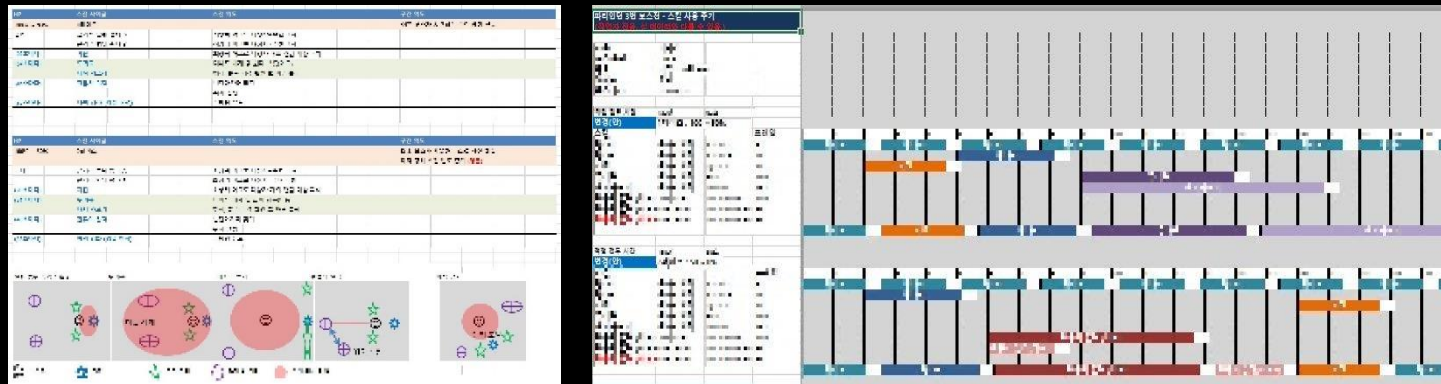


이벤트 ID	이벤트 이름	이벤트 설명	이벤트 설정	이벤트 조건	이벤트 효과	이벤트 범위	이벤트 우선순위
1001	몬스터 스폰	몬스터를 지정된 위치에 스폰한다.	몬스터 ID, 수량, 위치	시간, 위치	몬스터 생성	몬스터 위치	1
1002	몬스터 제거	몬스터를 지정된 위치에 제거한다.	몬스터 ID, 위치	시간, 위치	몬스터 제거	몬스터 위치	1
1003	몬스터 이동	몬스터를 지정된 위치에서 다른 위치로 이동시킨다.	몬스터 ID, 시작 위치, 목표 위치	시간, 위치	몬스터 이동	몬스터 위치	1
1004	몬스터 공격	몬스터를 지정된 위치에서 공격한다.	몬스터 ID, 공격 대상 ID, 공격력	시간, 위치	몬스터 공격	몬스터 위치	1
1005	몬스터 데미지	몬스터를 지정된 위치에서 데미지를 입힌다.	몬스터 ID, 데미지량	시간, 위치	몬스터 데미지	몬스터 위치	1
1006	몬스터 상태	몬스터를 지정된 위치에서 상태를 변경한다.	몬스터 ID, 상태 ID	시간, 위치	몬스터 상태 변경	몬스터 위치	1
1007	몬스터 사망	몬스터를 지정된 위치에서 사망시킨다.	몬스터 ID, 사망 효과	시간, 위치	몬스터 사망	몬스터 위치	1
1008	몬스터 소환	몬스터를 지정된 위치에서 소환한다.	몬스터 ID, 소환력	시간, 위치	몬스터 소환	몬스터 위치	1
1009	몬스터 이동	몬스터를 지정된 위치에서 다른 위치로 이동시킨다.	몬스터 ID, 시작 위치, 목표 위치	시간, 위치	몬스터 이동	몬스터 위치	1
1010	몬스터 공격	몬스터를 지정된 위치에서 공격한다.	몬스터 ID, 공격 대상 ID, 공격력	시간, 위치	몬스터 공격	몬스터 위치	1
1011	몬스터 데미지	몬스터를 지정된 위치에서 데미지를 입힌다.	몬스터 ID, 데미지량	시간, 위치	몬스터 데미지	몬스터 위치	1
1012	몬스터 상태	몬스터를 지정된 위치에서 상태를 변경한다.	몬스터 ID, 상태 ID	시간, 위치	몬스터 상태 변경	몬스터 위치	1
1013	몬스터 사망	몬스터를 지정된 위치에서 사망시킨다.	몬스터 ID, 사망 효과	시간, 위치	몬스터 사망	몬스터 위치	1
1014	몬스터 소환	몬스터를 지정된 위치에서 소환한다.	몬스터 ID, 소환력	시간, 위치	몬스터 소환	몬스터 위치	1
1015	몬스터 이동	몬스터를 지정된 위치에서 다른 위치로 이동시킨다.	몬스터 ID, 시작 위치, 목표 위치	시간, 위치	몬스터 이동	몬스터 위치	1
1016	몬스터 공격	몬스터를 지정된 위치에서 공격한다.	몬스터 ID, 공격 대상 ID, 공격력	시간, 위치	몬스터 공격	몬스터 위치	1
1017	몬스터 데미지	몬스터를 지정된 위치에서 데미지를 입힌다.	몬스터 ID, 데미지량	시간, 위치	몬스터 데미지	몬스터 위치	1
1018	몬스터 상태	몬스터를 지정된 위치에서 상태를 변경한다.	몬스터 ID, 상태 ID	시간, 위치	몬스터 상태 변경	몬스터 위치	1
1019	몬스터 사망	몬스터를 지정된 위치에서 사망시킨다.	몬스터 ID, 사망 효과	시간, 위치	몬스터 사망	몬스터 위치	1
1020	몬스터 소환	몬스터를 지정된 위치에서 소환한다.	몬스터 ID, 소환력	시간, 위치	몬스터 소환	몬스터 위치	1

<담당 업무>

- NPC와의 협력을 요구하는 1인용 던전 전투 설계
- 전투 페이즈별 몬스터 스폰 지점 및 경로 설정, 수량 조절을 통한 밸런싱
- 던전 보스 몬스터 시 및 스킬 편집을 통한 밸런싱
- 던전 진행에 따른 이벤트 발생 시퀀스 및 조건 편집
- 텍스트 메시지 및 기타 유지보수
- 기존 기획 보수 1종, 신규 기획 0종 (총 1종)

5인 인스턴스 던전 보스전 기획



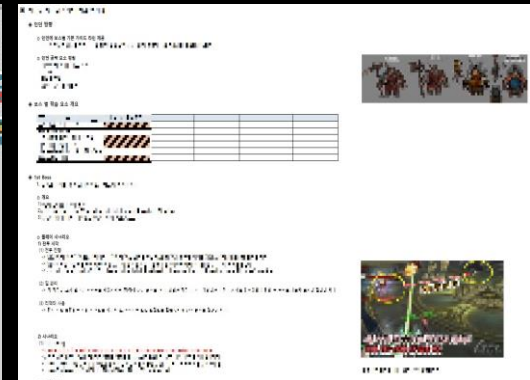
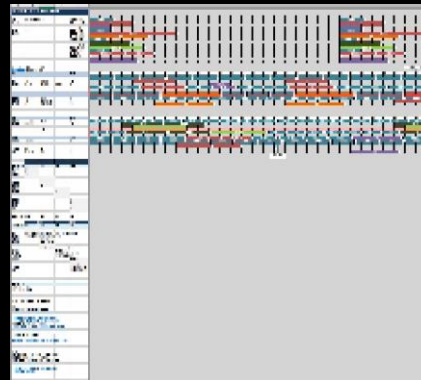
<담당 업무>

- 보스전 전투 기획 및 데이터 작성 (AI, 버프, 스킬 외 기타 요구 데이터)
- 보스전 필요 애니메이션, 이펙트, 사운드 리소스 발주 및 적용
- 전투 난이도별 밸런스 기준 설정
- 던전 진행에 따른 이벤트 발생 시퀀스 및 조건 편집
- 텍스트 메시지 관리 및 기타 유지보수
- 기존 기획 보수 4종, 신규 기획 10종 (총 14종)

10인/20인 인스턴스 던전 보스전 기획

< 난이도 : 일반 >

	DP9 기준	전투 시간	최소 타당	상 전투시간	MAP	이벤트	비고
10인 던전	100%	10	10	10	100%	100%	10인 던전 보스전 기획
20인 던전	100%	10	10	10	100%	100%	20인 던전 보스전 기획
30인 던전	100%	10	10	10	100%	100%	30인 던전 보스전 기획
40인 던전	100%	10	10	10	100%	100%	40인 던전 보스전 기획
50인 던전	100%	10	10	10	100%	100%	50인 던전 보스전 기획



<담당 업무>

- 1/5인 던전보다 많은 플레이어에 적합한 난이도의 보스전 설계
- 보스전 전투 기획 및 데이터 작성 (AI, 버프, 스킬 외 기타 요구 데이터)
- 보스전 필요 애니메이션, 이펙트, 사운드 리소스 발주 및 적용
- 전투 난이도별 밸런스 기준 설정
- 던전 진행에 따른 이벤트 발생 시퀀스 및 조건 편집
- 텍스트 메시지 관리 및 기타 유지보수
- 기존 기획 보수 1종, 신규 기획 2종 (총 3종)

던전 매칭 보너스 시스템 기획

보너스 버프 시스템 - 매칭인원 보너스 적용 방식 설명

※ 보너스 적용 대상

- 1. 1인 플레이 2인 이상 10인 이하의 파티에서 플레이를 하고 있는 플레이어에게만 적용한다. (예를 들어, 1인 플레이와 2인 플레이가 같은 파티에 플레이를 하고 있는 경우 2인 플레이 플레이어에게만 적용한다.)
- 2. 1인 플레이 2인 이상 10인 이하의 파티에서 플레이를 하고 있는 파티 전체 플레이어에게만 적용한다. (예를 들어, 1인 플레이와 2인 플레이가 같은 파티에 플레이를 하고 있는 경우 2인 플레이 플레이어에게만 적용한다.)

※ 보너스 적용 방식

- 1. 1인 플레이 2인 이상 10인 이하의 파티에서 플레이를 하고 있는 파티 전체 플레이어에게만 적용한다. (예를 들어, 1인 플레이와 2인 플레이가 같은 파티에 플레이를 하고 있는 경우 2인 플레이 플레이어에게만 적용한다.)

※ 보너스 적용 대상

- 1. 1인 플레이 2인 이상 10인 이하의 파티에서 플레이를 하고 있는 파티 전체 플레이어에게만 적용한다. (예를 들어, 1인 플레이와 2인 플레이가 같은 파티에 플레이를 하고 있는 경우 2인 플레이 플레이어에게만 적용한다.)

※ 보너스 적용 대상

- 1. 1인 플레이 2인 이상 10인 이하의 파티에서 플레이를 하고 있는 파티 전체 플레이어에게만 적용한다. (예를 들어, 1인 플레이와 2인 플레이가 같은 파티에 플레이를 하고 있는 경우 2인 플레이 플레이어에게만 적용한다.)

매칭인원	보너스 버프
2인	10%
3인	15%
4인	20%
5인	25%
6인	30%
7인	35%
8인	40%
9인	45%
10인	50%

※ 보너스 적용 대상

- 1. 1인 플레이 2인 이상 10인 이하의 파티에서 플레이를 하고 있는 파티 전체 플레이어에게만 적용한다. (예를 들어, 1인 플레이와 2인 플레이가 같은 파티에 플레이를 하고 있는 경우 2인 플레이 플레이어에게만 적용한다.)

매칭인원	보너스 버프
2인	10%
3인	15%
4인	20%
5인	25%
6인	30%
7인	35%
8인	40%
9인	45%
10인	50%

※ 보너스 적용 대상

- 1. 1인 플레이 2인 이상 10인 이하의 파티에서 플레이를 하고 있는 파티 전체 플레이어에게만 적용한다. (예를 들어, 1인 플레이와 2인 플레이가 같은 파티에 플레이를 하고 있는 경우 2인 플레이 플레이어에게만 적용한다.)

매칭인원	보너스 버프
2인	10%
3인	15%
4인	20%
5인	25%
6인	30%
7인	35%
8인	40%
9인	45%
10인	50%

보너스 버프 시스템 - 매칭인원 보너스 적용 방식 설명

※ 보너스 적용 대상

- 1. 1인 플레이 2인 이상 10인 이하의 파티에서 플레이를 하고 있는 플레이어에게만 적용한다. (예를 들어, 1인 플레이와 2인 플레이가 같은 파티에 플레이를 하고 있는 경우 2인 플레이 플레이어에게만 적용한다.)
- 2. 1인 플레이 2인 이상 10인 이하의 파티에서 플레이를 하고 있는 파티 전체 플레이어에게만 적용한다. (예를 들어, 1인 플레이와 2인 플레이가 같은 파티에 플레이를 하고 있는 경우 2인 플레이 플레이어에게만 적용한다.)

※ 보너스 적용 방식


- 1. 1인 플레이 2인 이상 10인 이하의 파티에서 플레이를 하고 있는 파티 전체 플레이어에게만 적용한다. (예를 들어, 1인 플레이와 2인 플레이가 같은 파티에 플레이를 하고 있는 경우 2인 플레이 플레이어에게만 적용한다.)

※ 보너스 적용 대상

- 1. 1인 플레이 2인 이상 10인 이하의 파티에서 플레이를 하고 있는 파티 전체 플레이어에게만 적용한다. (예를 들어, 1인 플레이와 2인 플레이가 같은 파티에 플레이를 하고 있는 경우 2인 플레이 플레이어에게만 적용한다.)

※ 보너스 적용 대상

- 1. 1인 플레이 2인 이상 10인 이하의 파티에서 플레이를 하고 있는 파티 전체 플레이어에게만 적용한다. (예를 들어, 1인 플레이와 2인 플레이가 같은 파티에 플레이를 하고 있는 경우 2인 플레이 플레이어에게만 적용한다.)



※ 보너스 적용 대상

- 1. 1인 플레이 2인 이상 10인 이하의 파티에서 플레이를 하고 있는 파티 전체 플레이어에게만 적용한다. (예를 들어, 1인 플레이와 2인 플레이가 같은 파티에 플레이를 하고 있는 경우 2인 플레이 플레이어에게만 적용한다.)

매칭인원	보너스 버프
2인	10%
3인	15%
4인	20%
5인	25%
6인	30%
7인	35%
8인	40%
9인	45%
10인	50%

※ 보너스 적용 대상

- 1. 1인 플레이 2인 이상 10인 이하의 파티에서 플레이를 하고 있는 파티 전체 플레이어에게만 적용한다. (예를 들어, 1인 플레이와 2인 플레이가 같은 파티에 플레이를 하고 있는 경우 2인 플레이 플레이어에게만 적용한다.)

매칭인원	보너스 버프
2인	10%
3인	15%
4인	20%
5인	25%
6인	30%
7인	35%
8인	40%
9인	45%
10인	50%

<담당 업무>

- 던전 매칭시 스마트 매칭을 사용한 플레이어에게 혜택을 부여하는 버프 시스템 기획
- 매칭 인원, 보너스 레벨에 따른 효과 설정 및 예상 시나리오 작성
- 보너스 유지 및 해제 기준 설정
- 매칭 보너스 버프 제작 및 적용, 문서 관리

서버 / 클라이언트 스크립트 작업

<담당 업무 - 서버 스크립트>

- AI, 버프, 몬스터, 스킬, 몬스터, 시스템 메시지, 이벤트 분기 등 기획 관련 데이터 작성
- 엑셀 문서 작성 및 전용 스크립터 사용
- 개인 서버상의 스크립트 업로드를 통한 테스트 및 업데이트 진행

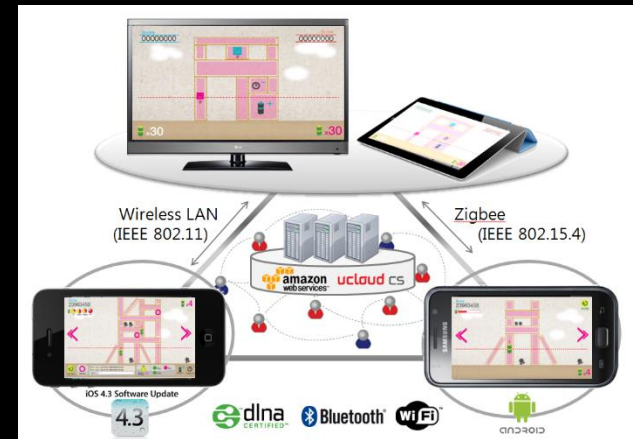
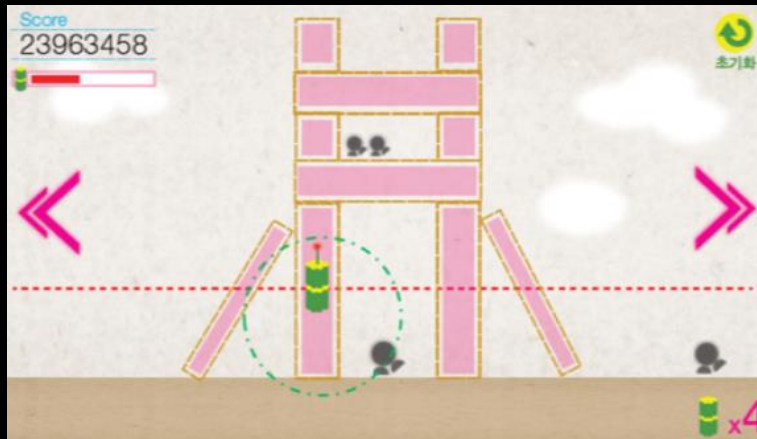
<담당 업무 - 클라이언트 스크립트>

- 몬스터 외형 모델링, 애니메이션, 이펙트 리소스 적용 (담당 보스 18종 외 다수)
- 플레이어 조작 오브젝트 외형 모델링, 애니메이션, 이펙트 리소스 적용
- 전투 진행 관련 collision box 적용 유무 및 collision detection 범위 설정
- 스킬 및 버프 아이콘, 툴팁 관련 텍스트 편집 및 적용
- 일부 아이템 스킬 관련 스크립트 작성 및 적용
- Collision 및 좌표 관련 일부 모델링 변수 직접 수정 (Unreal 2.5, 내부 클라이언트 툴)

기타 작업물

(~2013.03)

N-Screen과 센서를 활용한 스마트폰 게임 기획



World Breaker (2011)

장르

퍼즐

플랫폼

안드로이드

담당 작업

시장 분석 / 게임 메커니즘 설계

비고

터치, 기기 흔들기를 활용한 구조물 파괴 게임
N-Screen을 활용한 멀티플레이

N-Screen과 센서를 활용한 스마트폰 게임 기획



World Breaker (2011)

장르

퍼즐

플랫폼

안드로이드

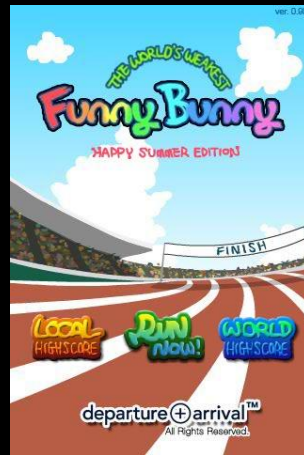
담당 작업

시장 분석 / 게임 메커니즘 설계

비고

터치, 기기 흔들기를 활용한 구조물 파괴 게임
N-Screen을 활용한 멀티플레이

HTML5 엔진 기반 스마트폰 미니 게임



Funny Bunny (2011)

장르

아케이드

플랫폼

안드로이드 (ImpactJS for HTML5)

담당 작업

기획 / 프로토타입 구현

비고

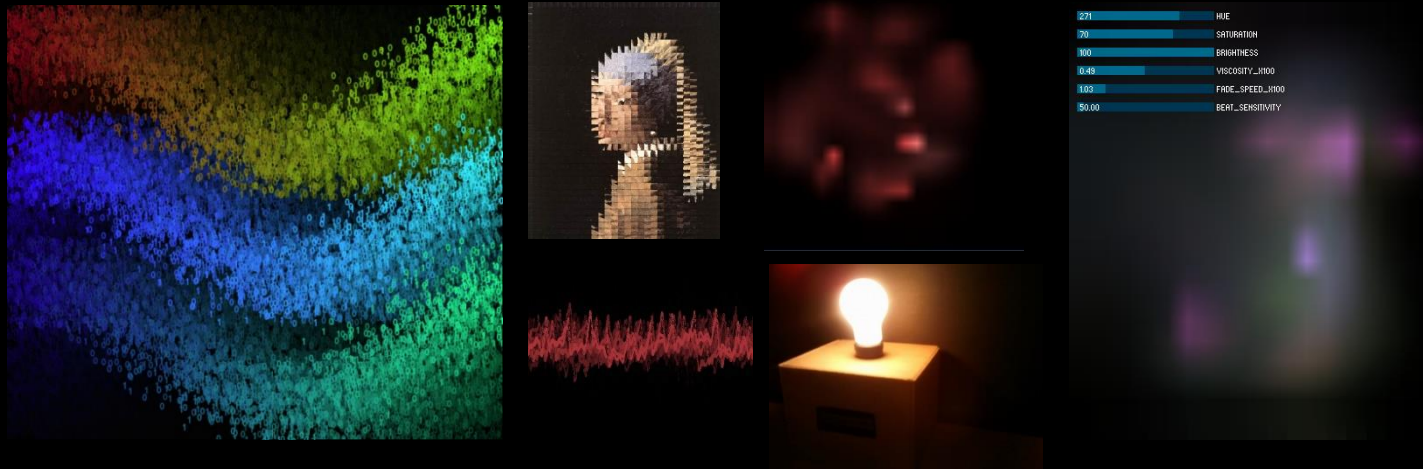
탭 연타를 활용한 달리기 게임

스마트폰 공연 앱 기획 및 프로토타입 구현



SuperFan (2011)	
분류	관객 참여 유도형 공연 앱
플랫폼	안드로이드
담당 작업	인터랙션 기획 / 시연용 서버-클라이언트 구축
비고	관객 좌석 및 동작과 악기별 음원 출력 연동

미디어 아트 작업 - 데이터 시각화 외 다수



Processing을 활용한 미디어 아트 작업 (2011)

분류

미디어 아트

플랫폼

PC

비고

Processing을 사용한 작품 제작

* Processing: 미디어아트 및 교육용 언어 지향의 프로그래밍 언어.