



# 윤주호 포트폴리오

## 도전을 즐기는 게임 클라이언트 프로그래머

새로운 것을 배우는 데에 두려움이 없고, 그것을 즐기는 개발자 윤주호입니다.  
게임을 개발하며 마주친 문제를 끝까지 파고들어 프로젝트를 완주하고, 출시·운영·개선까지 경험했습니다.  
주어진 과제와 역할에 빠르게 적응하며, 재미를 설계하고 구현까지 책임지는 게임 개발자를 지향합니다.

### 기본정보

윤주호  
광운대학교 정보융합학부 4학년 재학  
25세 (2000.10.23)  
[0010dev@naver.com](mailto:0010dev@naver.com)  
Notion (포트폴리오 확장판)

### 대외활동

넥슨 대학생 게임잼 재밋넥 3기 수료  
한국 게임메이커 커뮤니티 (KMGC) STAFF  
광운대학교 게임제작동아리 LEVEL UP 스터디 운영  
광운대학교 47대 총학생회 비상대책위원회 위원  
광운대학교 정보융합학부 학생회 19학번 학년대표

### 메이플스토리 경험

메이플스토리PC 듀얼블레이드 281 레벨  
메이플스토리M 시아 아스텔 201 레벨  
메이플스토리PC 제네시스 무기 해방  
메이플스토리PC 200 레벨 이상 45 캐릭터 보유  
메이플스토리PC 유니온 8859 레벨  
칠요의 몬스터파커 훈장 보유  
에티X핑크빈 칭호 보유  
빅뱅 이전부터 현재까지 15년 이상 플레이중  
메이플스토리W 아르테일, 메이플랜드, 향아리게임 등 플레이  
메이플스토리 아지트 방문 및 굿즈 다수 보유

<성실한 직원>



대표 프로젝트

# 레바테일

<덜떨어진 5급 사신>

주황버섯 : 님들 렵 몇까지 올리셨어요?

[TIP] 더욱 강해지고 싶다면 강화를 이용해보세요.

[TIP] 렉이 걸린다면 게임을 완전히 종료하고 다시 실행해보세요.





# 레바테일

정체불명의 원인으로 혼돈에 빠진 세상, 세상을 구하기 위한 차원을 넘는 모험!  
온라인 채널에서 다양한 플레이어와 함께 모험을 떠나보세요.

## 개요

규모	1인 프로젝트
담당	시스템설계, 프로그래밍, 운영
장르	횡스크롤, 온라인, RPG
개발	2020.07 ~ 2021.06
운영	2021.07 ~ 2022.08
다운로드	12,000회 이상
수익	월 최대 7,000,000 원 이상

## 기술스택

클라이언트	Gamemakerstudio2, GML
서버/데이터	C++, HTML5/PHP, GoogleAnalytics, Gamdato
툴/기타	Figma
광고/수익화	Google Admob, RevenueCat

## 주 역할

- C++ 기반 UDP 게임 서버 설계 및 비동기 소켓 통신 구현
- 유저 간 실시간 데이터 동기화를 위한 네트워크 프로그래밍
- 웹 서버 연동을 통한 게임 데이터 관리
- RevenueCat API를 활용한 App Store · Google Play 인앱 결제(IAP) 시스템 구현
- 중첩형(스택형) 및 단일형 인벤토리 시스템 구현
- Gamedato API를 이용한 글로벌 온라인 랭킹 시스템 구축
- AdMob 을 이용한 인앱 광고(Interstitial, Rewarded Ads) 구현
- 확률형 장비 강화 시스템 및 단계 하락·초기화 로직 구현, 보호 아이템 기능 추가
- 자체 제작 대사 스크립트를 통한 대사 연출 시스템 구현

## 플레이 영상



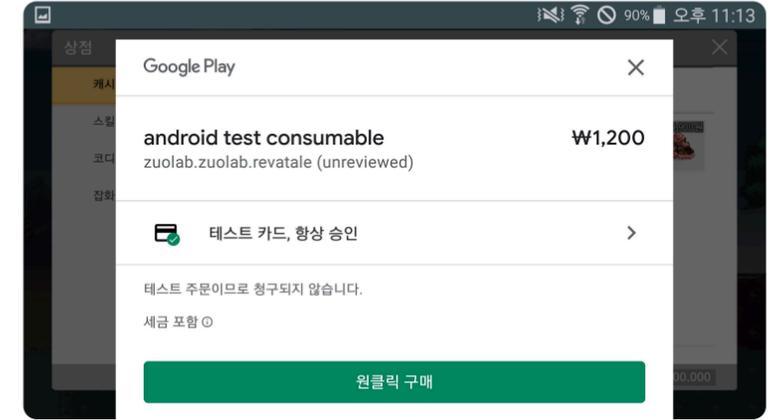
## 관련 링크

- [공식 홈페이지](#)
- [다운로드 하기 Google Play](#)
- [다운로드 하기 App Store](#)

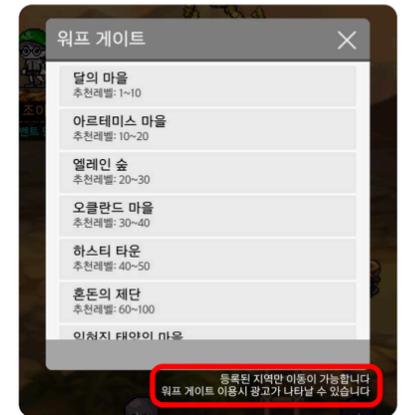
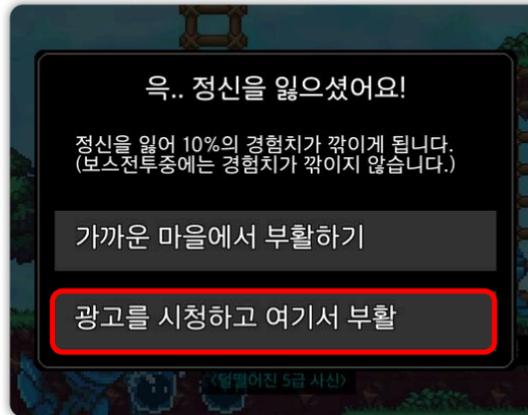
# 수익 창출

Google Play·App Store 인앱 결제 시스템을 구현해 게임 내 상품 판매하고, 사망 시·마을 이동 시·무료 재화 획득 시 AdMob 리워드 광고를 띄워 수익을 창출하였습니다.

## RevenueCat API 를 이용한 GooglePlay · Appstore인앱 결제 구현



## GoogleAdmob을 이용한 인앱 광고 구현



## 인앱결제와 광고를 통한 수익 창출

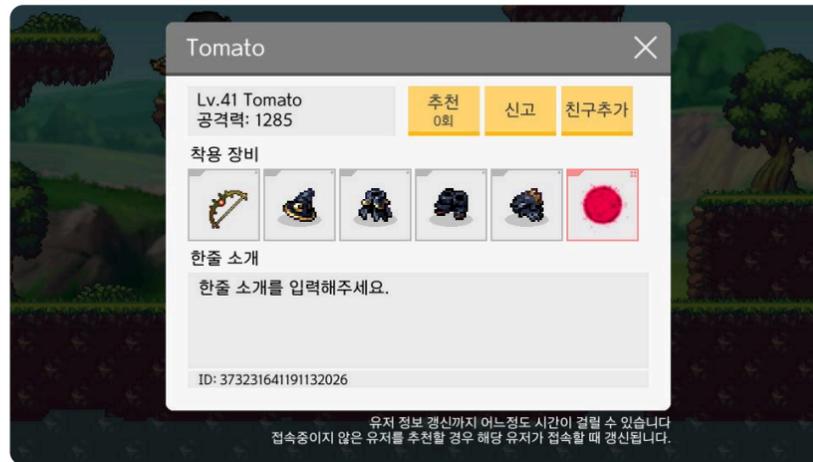


2021년 9월 1일~30일			최종 잔액: US\$180.83
날짜	설명	금액(USD)	
2021년 9월 1일~30일	수입 - AdMob 애플리케이션 - 에드워드 광고	US\$180.83	
2021년 9월 21일	자동 결제: 은행 계좌로 송금 ****3296, GG102LVLP	-US\$323.27	
			시작 잔액: US\$323.27
2021년 8월 1일~31일			최종 잔액: US\$323.27
날짜	설명	금액(USD)	
2021년 8월 1일~31일	수입 - AdMob 애플리케이션 - 에드워드 광고	US\$324.71	
2021년 8월 1일~31일	무료 트래픽 - AdMob 애플리케이션 - 에드워드 광고	-US\$1.44	
2021년 8월 22일	자동 결제: 은행 계좌로 송금 ****3296, GG102KWVV	-US\$205.22	
			시작 잔액: US\$205.22

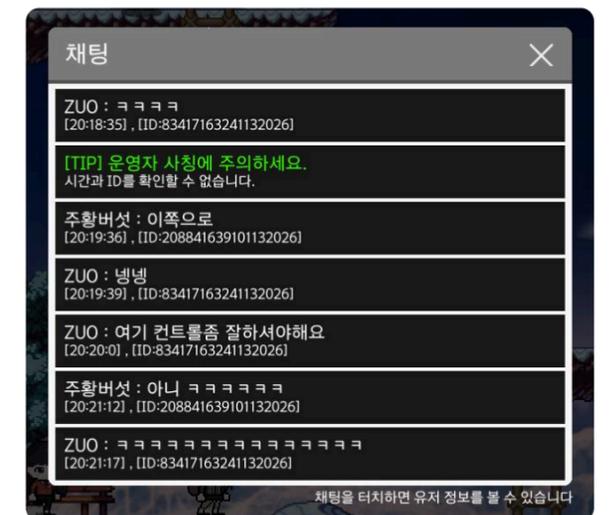
# 네트워킹

C++ 기반 서버를 개발하여 실시간성이 중요한 플레이어 위치, 상태 데이터는 UDP로, 신뢰성이 필요한 채팅 데이터는 TCP로 분리하여 구현하였습니다.

## C++ 기반 서버를 이용한 UDP 온라인 시스템 구현



## C++ 기반 서버를 이용한 TCP 채팅 시스템 구현



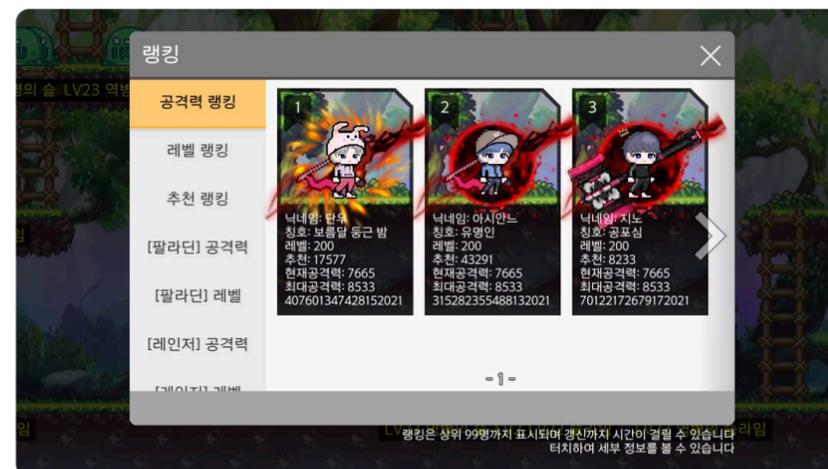
# 데이터 관리

웹 서버에 HTTP 메소드와 PHP를 사용하여 txt 파일을 쓰고 읽을 수 있도록 세팅하였습니다. 이를 통해 다양한 플레이어 관리 시스템을 구현하였습니다.

## 웹 서버를 이용한 유저 데이터 관리 시스템 구현

- html
  - BANNED 이 곳에 유저코드를 적으면 해당 유저의 게임 이용이 정지됩니다.
  - CHATBAN 이 곳에 유저코드를 적으면 해당 유저의 채팅이 정지됩니다.
  - PURCHASEBAN 이 곳에 유저코드를 적으면 해당 유저의 현금 결제가 정지됩니다.
  - REPORT 이 곳에 유저의 신고 글을 확인할 수 있습니다.
  - STORE 이 곳에 유저 코드를 적으면 해당 유저의 상점 이용이 정지됩니다.
  - CHANNEL
  - CHARM
  - CHAT
  - LOG
  - PLAYER\_DATA 이 곳에 유저의 데이터 파일을 넣으면, 해당 버전의 기록으로 복구됩니다.
  - PLAYER\_LOG
  - PLAYER
  - RESTORE
  - STORE
  - REWARDS 이 곳에서 유저에게 아이템을 전송 · 회수 할 수 있습니다.

## Gamdato API 를 이용한 온라인 랭킹 시스템 구현

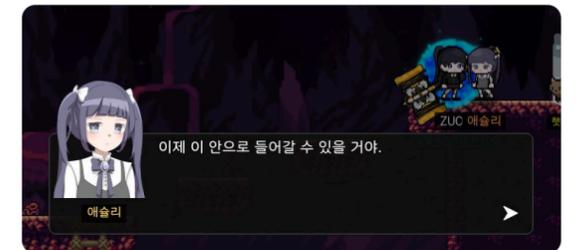


SUBMITTED SCORES:				
Pos	Name	Score	id1	id2
1	Player147wT1a	200	3606841251	7212021
2	Player41zsq0	200	7016692229	7202021
3	Player31DniK	200	7016614293	37172021
4	Player386Mvr	200	6209094950	7202021
5	Player2631vBz	200	7016621261	27192021
6	Player36quFY	200	8796975757	7202021
7	Player581VZCc	199	3549617545	57232021
8	Player1042WRhe	199	6461411313	17262021
9	Player1409WG45	199	1554823304	67282021
10	Player120HzvX	199	7016621425	47162021
11	Player174165wJ	199	5436503158	12021
12	Player729GFoc	199	5265013272	07242021

# 대사

게임 내 대사 연출을 위해 대사 스크립트 시스템을 구현하고, 선택지, 이름, 내용, 위치, 캐릭터, 표정, 딜레이, 특수효과 등을 쉽게 설정할 수 있도록 구성했습니다.

## 자체 제작 대사 스크립트를 통한 대사 연출 시스템 구현



## 코드로 보는 대사 스크립트 활용 예시

```

if chat = 1000001 {
    tb_create("이름", "텍스트 내용입니다. 한글자씩 자연스럽게 출력됩니다 ", 1, spr_text_chr, 1, 0);
    tb_select(1, 1100001, "첫번째 선택지");
    tb_select(1, 1200001, "두번째 선택지");
}

// 선택지 1번 - 캐릭터 시스템
if chat = 1100001 { tb_create("이름", "첫번째 선택지를 고르셨습니다 ", 1, spr_text_chr, 1, 0); }
if chat = 1100002 { tb_create("이름", "캐릭터 디자인 변경 ", 1, spr_text_chr_2, 1, 0); }
if chat = 1100003 { tb_create("이름", "캐릭터 표정 변경 ", 1, spr_text_chr_2, 2, 0); }
if chat = 1100004 { tb_create("이름", "캐릭터 위치 변경 ", 1, spr_text_chr_2, 2, 1); }
if chat = 1100005 { tb_cut(); }

// 선택지 2번 - 연출 시스템
if chat = 1200001 { tb_create("이름", "두번째 선택지를 고르셨습니다 ", 1, spr_text_chr, 1, 0); }
if chat = 1200002 { tb_create("이름", "1초 딜레이 후 다음 대사 재생", 1, spr_text_chr, 1, 0); }
if chat = 1200003 { tb_stop(60, 1200004); }
if chat = 1200004 { tb_create("이름", "상하단 시네마틱 검정 패널 오픈", 1, spr_text_chr, 1, 0); }
if chat = 1200005 { tb_create("이름", "카메라 흔들림 효과", 1, spr_text_chr, 1, 0); }
if chat = 1200006 { tb_stop(60, 1200007); global.SHAKE=80; }
if chat = 1200007 { tb_create("이름", "카메라를 2번 NPC 위치로 이동", 1, spr_text_chr, 1, 0); }
if chat = 1200008 { tb_stop(60, 1200009); scr_script_view("2번NPC", 0, 0); }
if chat = 1200009 { tb_create("이름", "[응용] 3번 NPC 위치로 카마라 이동 후, 느낌표 특수 효과 재생", 1, spr_text_chr, 1, 0); }
if chat = 1200010 {
    tb_stop(140, 1200011);
    scr_script_view("3번NPC", 0, 0);
    scr_text_effect_base("3번NPC", 10010, spr_npc_emoticon_1, 1, 0);
}
if chat = 1200011 { tb_cut(); }
    
```

- tb\_create()
- 01 : 이름
- 02 : 내용
- 03 : 글자 속도
- 04 : 캐릭터 이미지
- 05 : 캐릭터 표정
- 07 : 캐릭터 위치

# 아이템 및 꾸미기

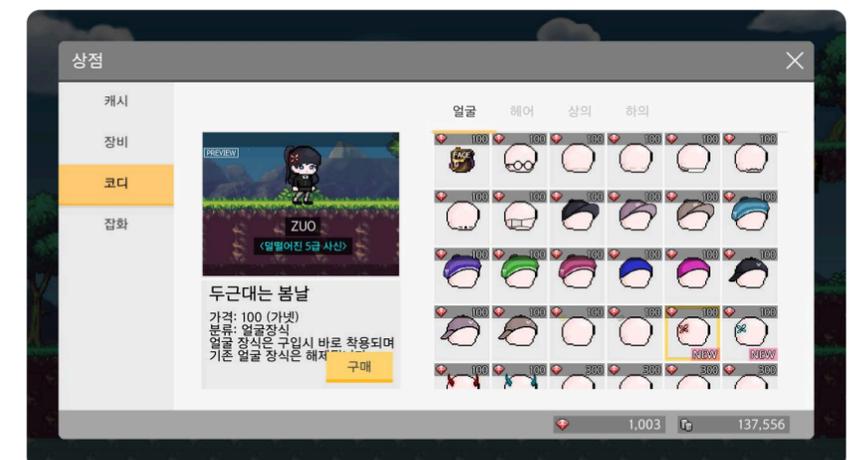
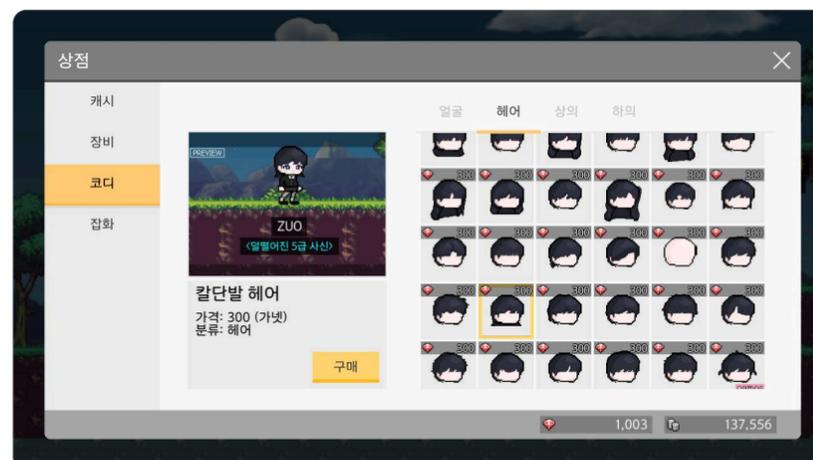
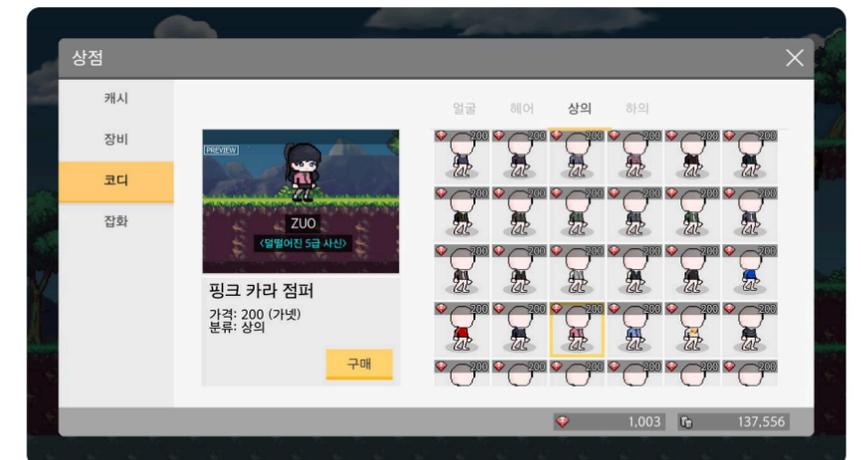
장비 아이템은 단일형, 소비·기타 아이템은 중첩형으로 구분한 인벤토리 시스템을 구현했습니다.

또한 캐릭터 파트를 분리해 얼굴·헤어·상의·하의를 커스터마이징 할 수 있도록 구성하고, RGB 기반 헤어 염색 시스템을 구현했습니다.

## 중첩형 · 단일형 인벤토리 구현



## 캐릭터 파트 분리를 통한 외형 커스터마이징 및 헤어 염색 시스템 구현

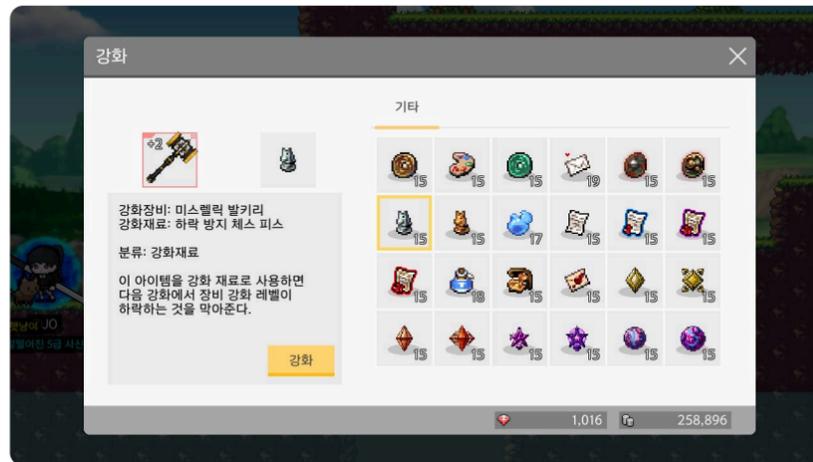
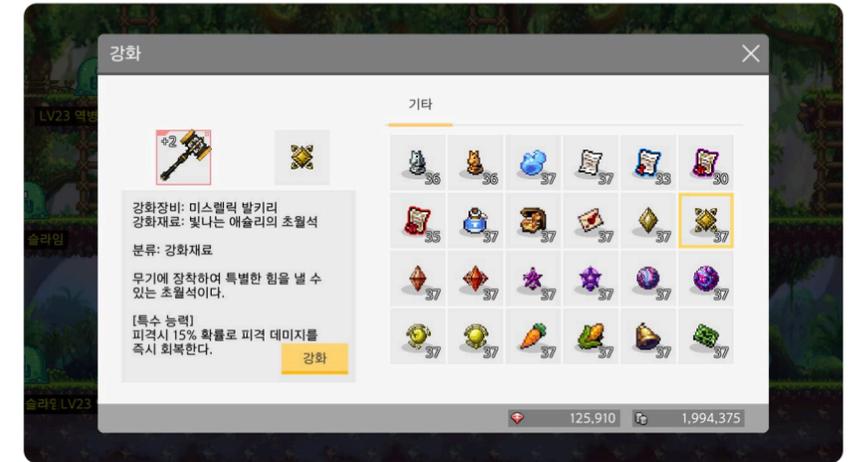


# 강화 및 룬

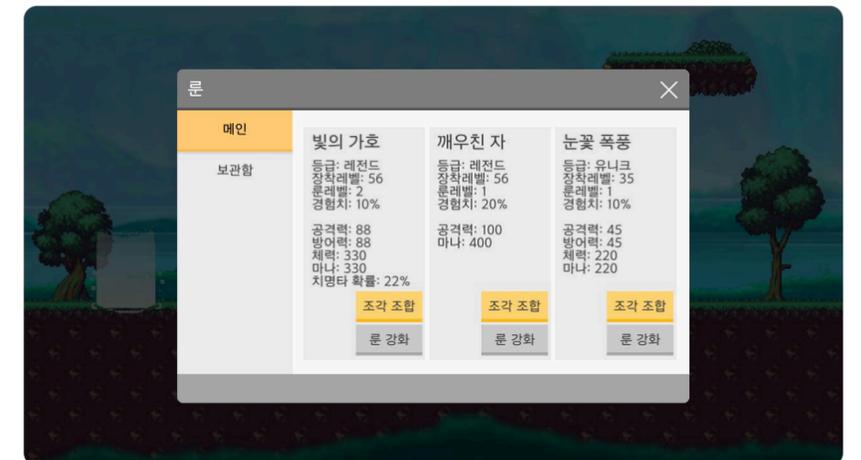
주문서를 활용한 확률형 장비 강화 시스템을 구현하고, 강화 실패 시 하락·초기화 확률과 이를 방지하는 보호 아이템을 설계했습니다.

또한 몬스터를 처치하여 성장시키면 능력치가 상승하는 룬 시스템을 구현했습니다.

확률에 따른 장비 강화 · 파괴 · 하락 시스템 구현, 장비에 추가 능력을 부여하는 초월석 시스템 구현



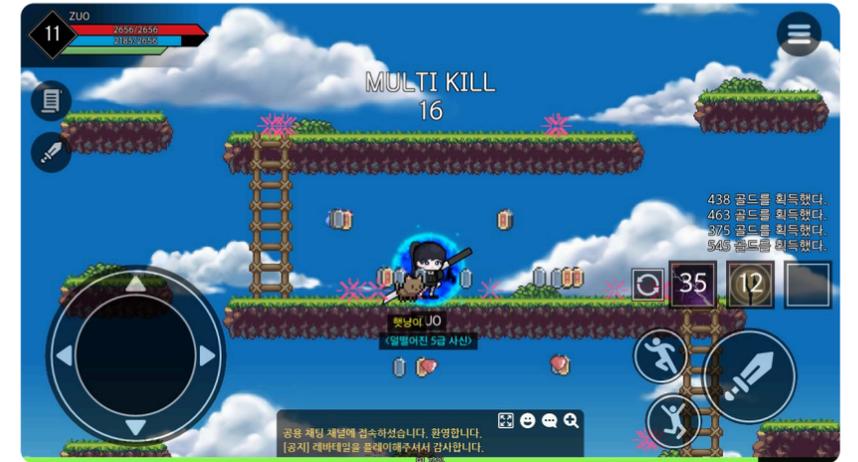
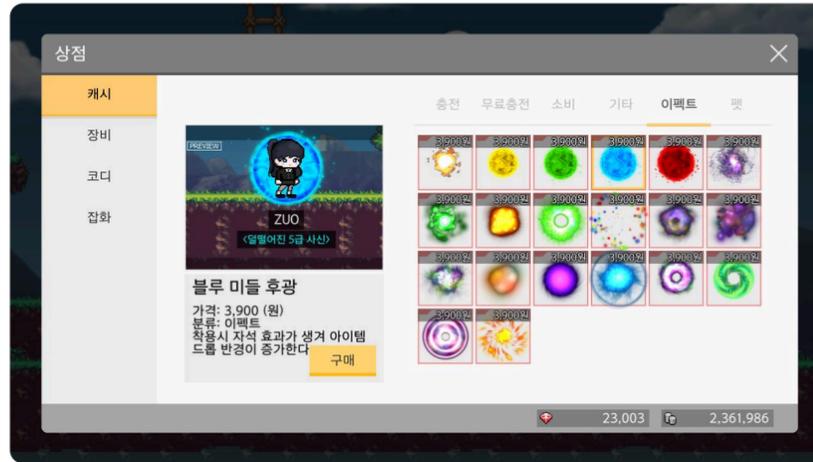
몬스터를 처치하여 성장시키면 능력치가 상승하는 룬 시스템을 구현



# 유저 편의

유저 편의를 위해 아이템의 드롭 범위를 증가시키는 아이템, 자동으로 물약을 사용하는 아이템을 구현하였습니다.  
또한 자동 사냥, 키보드 커스터마이징, 투명도 조절, 각종 효과 온 오프 기능 등 다양한 설정 시스템을 구현하였습니다.

## 아이템 드롭 범위를 증가시키는 후광 시스템, 자동으로 물약을 사용하는 펫 시스템 구현



## 자동사냥 시스템 구현



## 설정을 통한 커스터마이징 구현



팔라딘 키우기  
힘내라, 교통쟁!  
리서바이벌

주요 프로젝트

# 팔라딘 키우기



몬스터 퇴치  
100/100 (완료)

30

# 팔라딘 키우기

장비를 조합하고, 스킬을 소환하고, 모험을 떠나며 능력치를 올려보세요!  
전 세계의 유저와 경쟁하며 최강의 팔라딘이 되어보세요.

## 개요

규모	1인 프로젝트
담당	시스템설계, 프로그래밍, UI/UX
장르	횡스크롤, 방치형, RPG
개발	2024.04 ~ 2024.09

## 기술스택

클라이언트	Gamemakerstudio2, GML
서버/데이터	C++, HTML5/PHP, MySQL
툴/기타	Figma

## 주 역할

- MySQL, PHP 를 활용한 온라인 랭킹 시스템 구현, 유저 데이터 저장
- 웹 서버를 이용한 우편함 시스템 구현
- HTTP 메소드, Webview를 이용한 공지사항 시스템 구현
- 드래그를 통한 장비 조합 시스템 구현
- 2D 파츠 기반 캐릭터 리깅 툴 개발 및 모션 시스템 구현
- 아이템 소환 로직, 연출, 소환 레벨에 따른 상위 단계 소환 확률 증가 시스템 구현
- UI 디자인 및 UI 시스템 구현
- C++ 기반 TCP 서버를 이용한 온라인 채팅 시스템 구현
- 재화를 이용한 능력치 강화 시스템 구현 및 수치 밸런싱

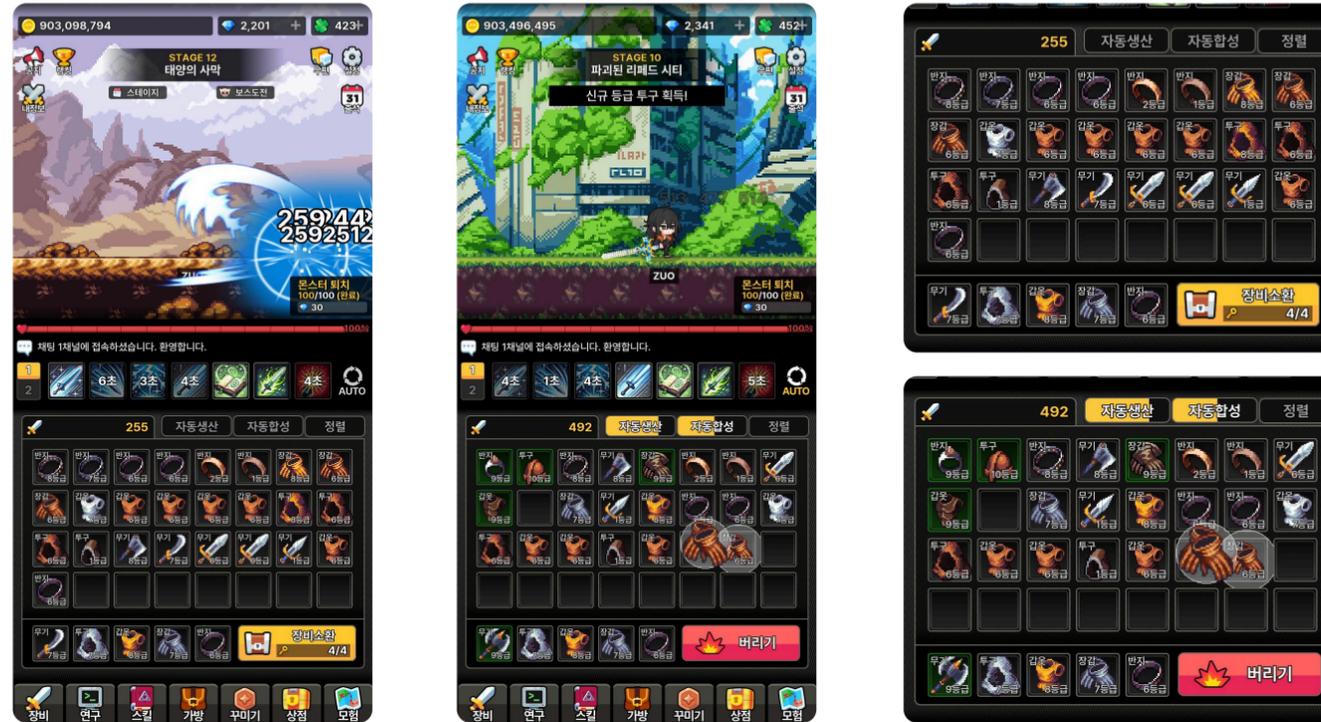
## 플레이 영상



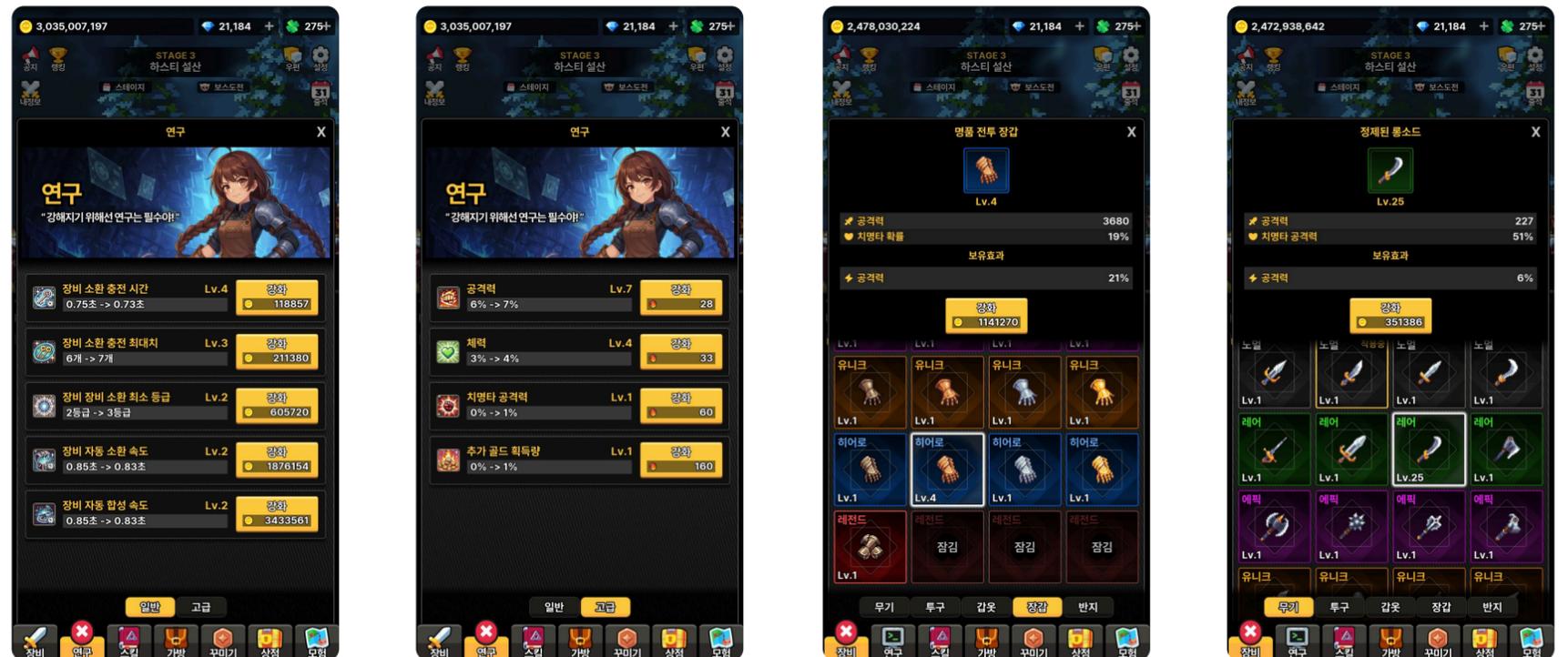
# 장비 조합 및 강화

동일 장비를 드래그해 상위 단계로 강화하는 장비 조합 시스템을 구현하고, 자동 생산·자동 합성·정렬 기능을 포함한 편의 기능을 설계했습니다. 또한 재화를 사용해 다양한 세부 능력치를 강화할 수 있는 성장 시스템을 구현했습니다.

드래그를 통한 장비 조합 시스템 구현 및 자동 생산, 합성, 정렬, 버리기 시스템 구현



재화를 사용한 아이템 · 능력치 강화 시스템 구현

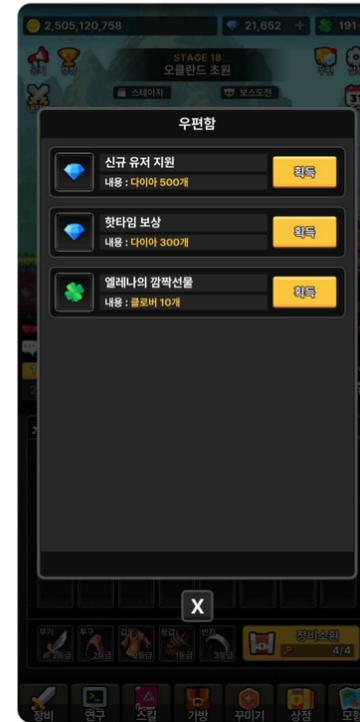
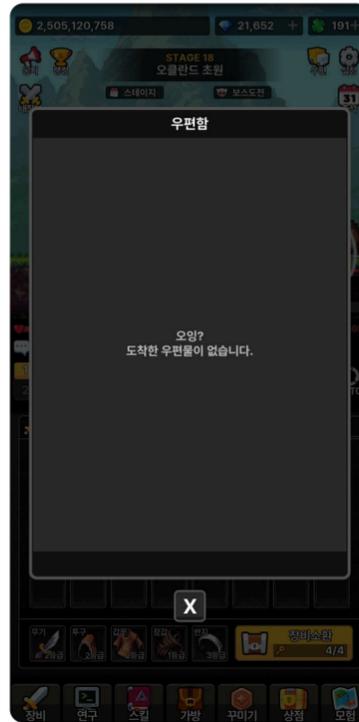




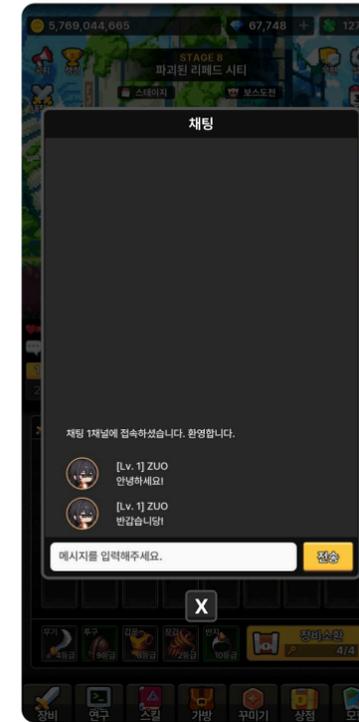
# 네트워킹

C++ 기반 TCP 서버와 웹 서버를 활용해 채팅, 우편함을 통한 아이템 지급, 공지사항 조회, 출석 체크 등 네트워킹 시스템을 구현했습니다.

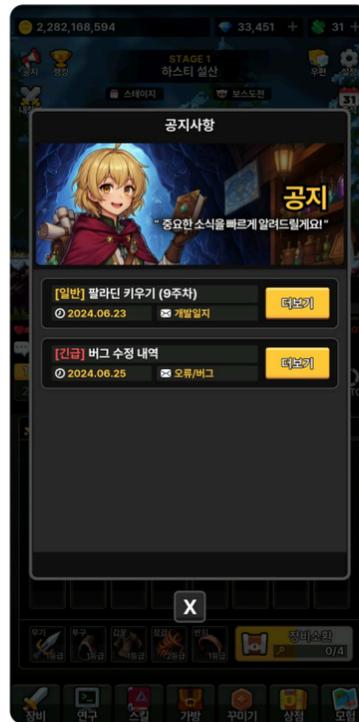
### 웹 서버를 이용한 우편함 시스템 구현



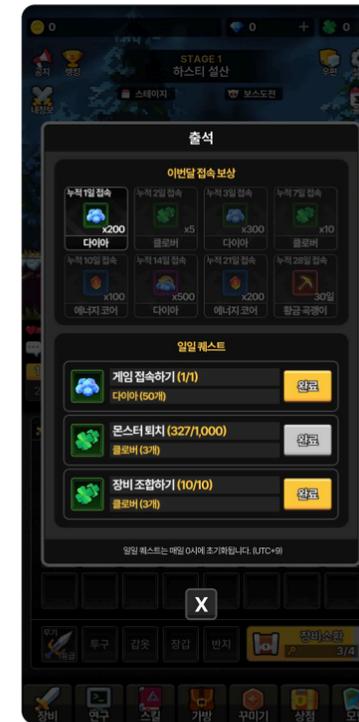
### TCP 서버를 이용한 채팅 구현



### HTTP, WebView 를 이용한 공지사항 구현



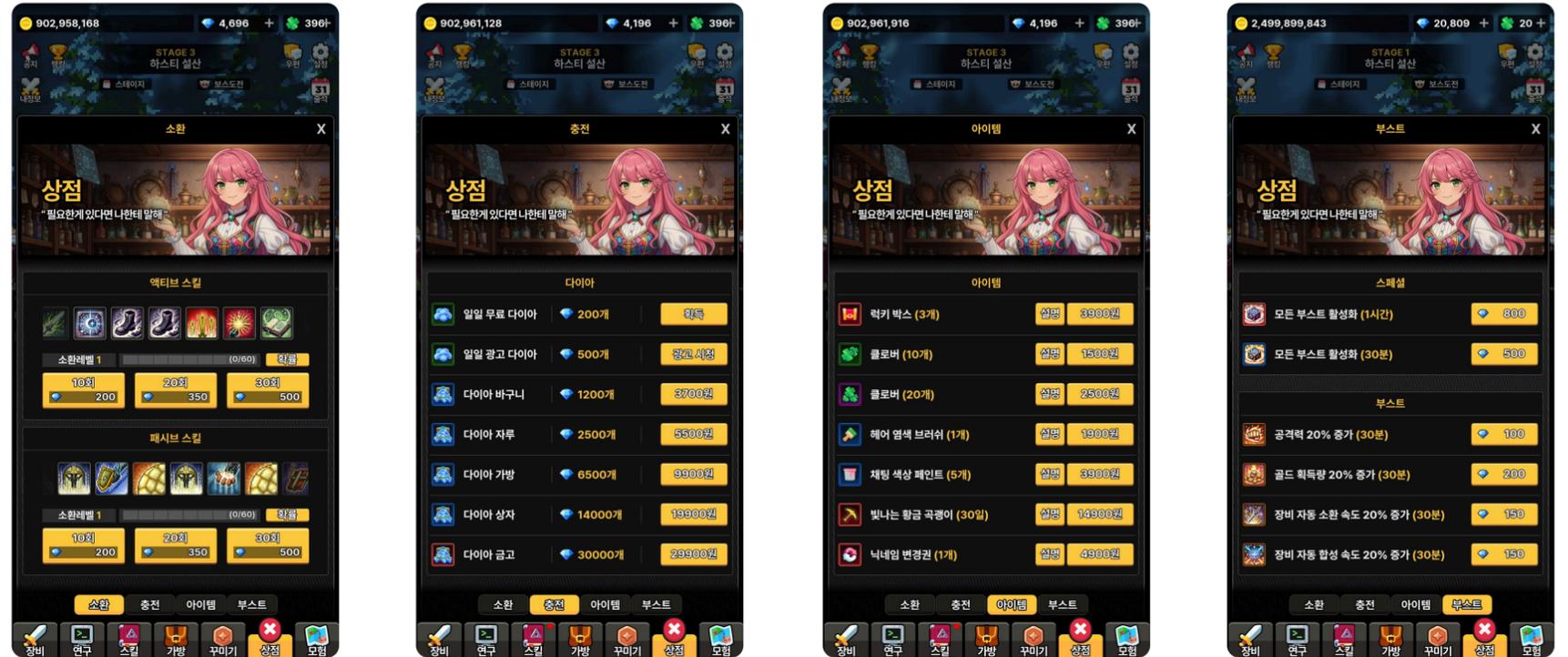
### 서버시간 기반 출석체크 구현



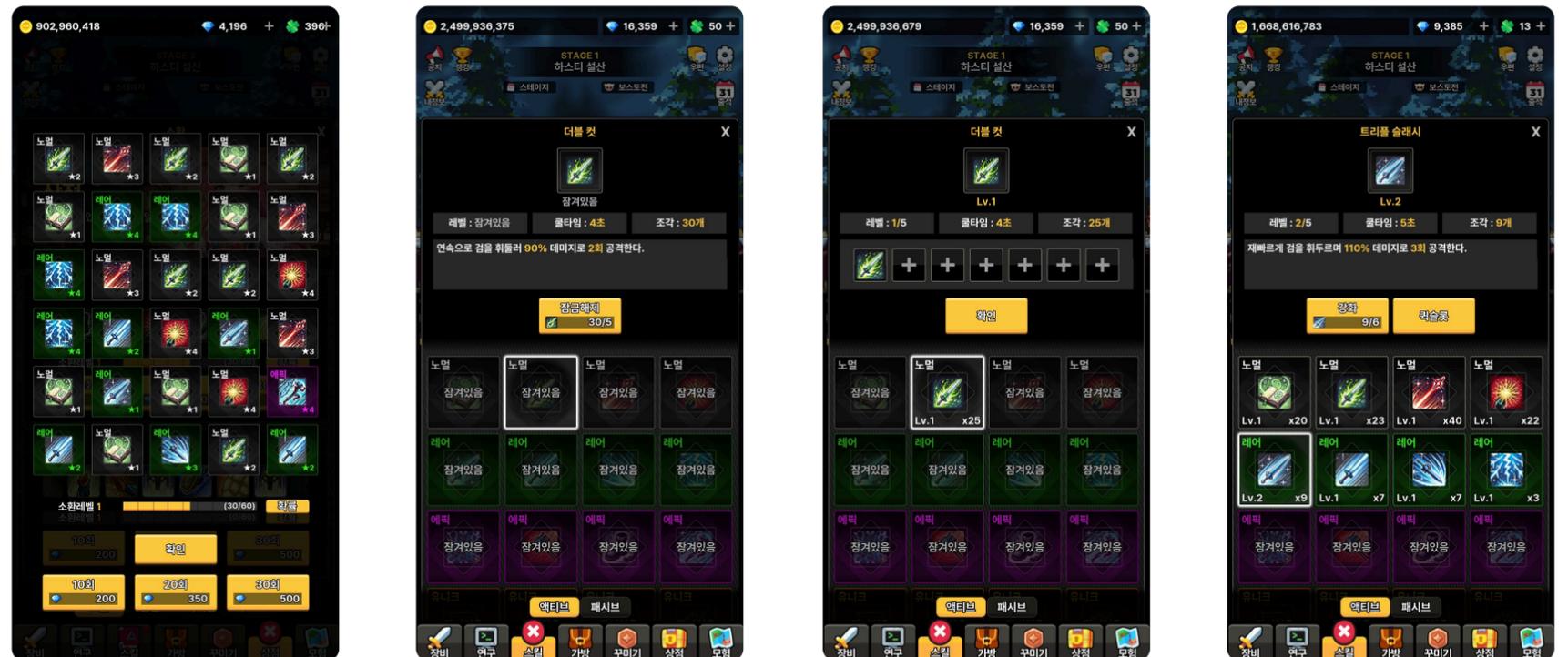
# 상점 및 소환

RevenueCat API를 활용한 인앱 결제와 AdMob 광고를 통한  
아이템 구매 시스템을 구현하였습니다.  
또한 재화를 사용해 스킬 조각을 획득·소모하며 스킬을 해금하고  
강화하는 성장 시스템을 구현하였습니다.

재화를 사용하여 아이템을 구매하는 상점 시스템 구현



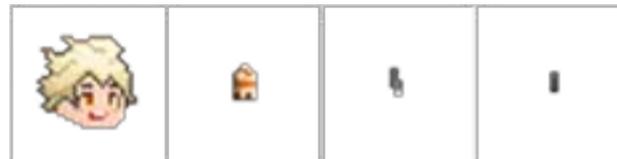
아이템 소환 로직, 연출, 소환 레벨에 따른 상위 단계 소환 확률 증가 시스템 구현



# 꾸미기

얼굴·몸·팔·다리 파트 이미지를 조합해 각도·위치를 자동 조절하고 Stand·Run·Attack 모션을 생성하는 캐릭터 애니메이션 툴을 제작해, 캐릭터 제작에 필요한 리소스 수를 대폭 절감했습니다.  
또한 헤어·얼굴·의상을 커스터마이징할 수 있는 시스템과 RGB 기반 헤어 염색 기능을 구현했습니다.

## 2D 파트 기반 캐릭터 리깅 툴 개발 및 모션 시스템 구현



## 외형 커스터마이징 및 헤어 염색 시스템 구현



팔라딘 키우기  
힘내라, 교통짱!  
리서바이벌

주요 프로젝트

# 힘내라, 교통짱!



# 힘내라, 교통짱!

신입 교통경찰로 부임된 당신은 차량을 단속하거나 올바른 위치로 이동시켜 교통을 정리해야 합니다.  
제한 시간 내에 목표 점수를 달성하는 스테이지 모드와, 전 세계의 플레이어와 경쟁할 수 있는 무한 모드를 즐겨보세요.



## 개요

규모	5인 프로젝트
담당	프로그래밍, 테크니컬 연출
장르	퍼즐, 캐주얼, 테트리스
개발	2025.07~2025.08
추가개발	2025.10~2025.12
주관	넥슨 대학생 게임잼 재밌넵 3기

## 주 역할

- Mysql, PHP 를 활용한 온라인 랭킹 시스템 구현
- Google Analytics 를 사용한 데이터 분석
- Google OAuth 2.0과 MySQL을 이용한 소셜 로그인 및 저장·불러오기 시스템 구현
- 그리드 기반 블록 이동·회전·배치 로직 구현 완성시 블록 제거·점수 획득 로직 구현
- 청소차 모드, 안개 모드, 색상 차선 모드, 차량 연속 등장 모드 로직 구현
- 스테이지 모드 및 무한 모드 시스템 개발
- 현재 언어에 따라 이미지·텍스트·폰트가 변화되는 다국어 지원 시스템 구현
- 불건전 차량 판별 및 제거 로직 설계 및 구현
- 게임 설명을 위한 연습모드와 가이드북 시스템 구현

## 기술스택

클라이언트	Unity, C#
서버/데이터	MySQL, PHP, Google Analytics, Google OAuth 2.0
툴/기타	Git, Figma, Notion

## 플레이 영상



## 관련 링크



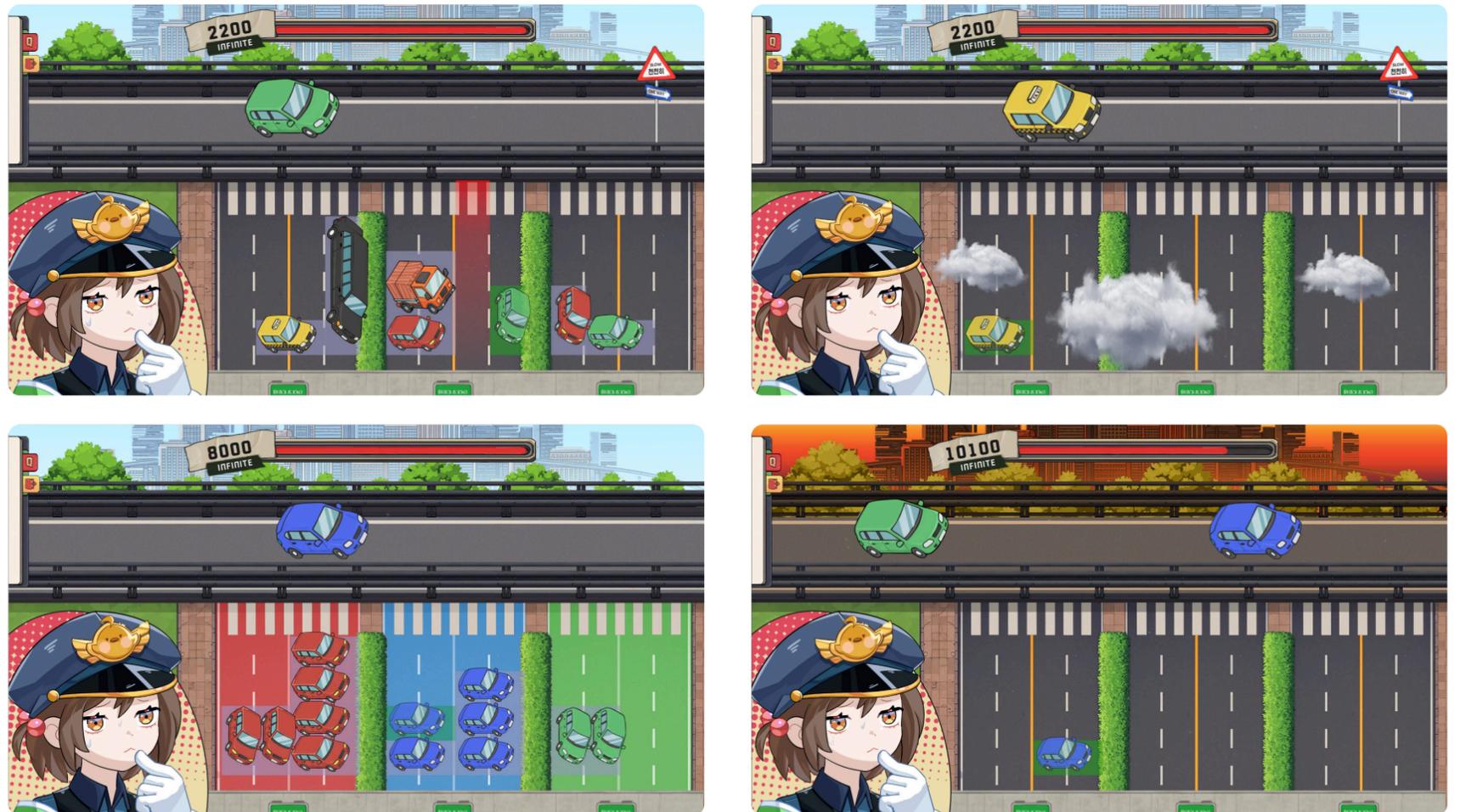
# 게임 모드

그리드 기반 블록 이동·회전·배치 로직을 구현하고, 직사각형 완성 시 블록 제거·점수를 획득하는 로직을 구현하였습니다.  
또한 청소차 모드, 안개 모드, 차량 연속 등장 모드, 색상 차선 모드 등 다양한 게임 모드를 구현했습니다.

그리드 기반 블록 이동·회전·배치 로직 구현 및 직사각형 완성시 블록 제거·점수 획득 로직 구현



청소차 모드, 안개 모드, 색상 차선 모드, 차량 연속 등장 모드 로직 구현



# 유저 편의

유저 편의를 위해 언어 설정에 따라 이미지 · 텍스트 · 폰트가 변경되는 다국어 지원 시스템을 구현하고, 연습 모드와 가이드북을 통해 신규 유저도 게임을 쉽게 이해할 수 있도록 하였습니다.

현재 언어에 따라 이미지 · 텍스트 · 폰트가 변화되는 다국어 지원 시스템 구현



게임 설명을 위한 연습모드와 가이드북 시스템 구현



# 데이터 관리

MySQL을 활용해 점수를 저장하고, 이를 기반으로 한 온라인 랭킹 시스템을 구현했으며 랭킹 등급별 아이콘을 차별화해 경쟁 요소를 강화했습니다.

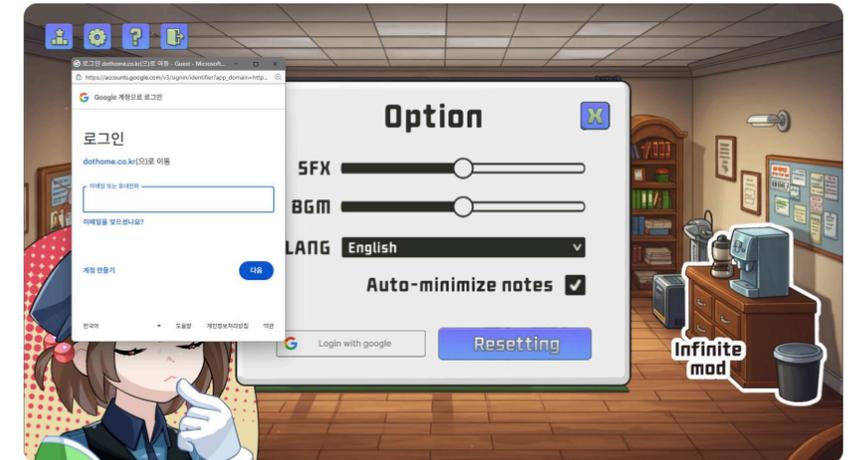
또한 Google OAuth 2.0, MySQL 연동 소셜 로그인을 통해 유저의 클리어 스테이지와 하이스코어를 저장·불러오는 시스템을 구현했습니다.

### MySQL 을 이용한 데이터 저장 시스템과 온라인 랭킹 시스템 구현



id	nickname	score	created_at
205	Soju	46900	2025-12-30 12:16:17
218	toss	46250	2026-01-05 13:20:20
186	Yasuo	32400	2025-12-29 22:51:08
194	Mins	31050	2025-12-30 00:27:02
196	Guest	30750	2025-12-30 01:01:17
206	GAEUL	29500	2025-12-30 14:01:17
189	Guest	28200	2025-12-30 00:06:18
201	Guest	28000	2025-12-30 01:30:09
187	GAEUL	27900	2025-12-29 23:44:14
211	subin.	27000	2026-01-02 21:05:10

### Google OAuth 2.0과 MySQL을 이용한 소셜 로그인 및 데이터 저장·불러오기 시스템 구현



clear_stage	high_score	high_score_date
10	1500	2026-01-12 22:17:52
6	800	2026-01-10 17:10:09
13	2400	2026-01-12 18:11:43
14	2600	2026-01-12 19:47:55
12	2200	2026-01-12 21:14:33
20	5200	2026-01-12 23:40:00
16	3600	2026-01-12 21:03:27
4	600	2026-01-11 18:42:10
18	4200	2026-01-12 20:58:02
9	1400	2026-01-11 17:59:01
11	1750	2026-01-11 16:22:30
7	950	2026-01-11 19:05:44
17	3900	2026-01-12 22:49:19



팔라딘 키우기  
힘내라, 교통쟁!  
리서바이벌

주요 프로젝트

# 리서바이벌

The screenshot shows a game page for '2025 RE:Survival'. At the top, there are navigation tabs for '플레이' (Play), '프로필' (Profile), and '도움말' (Help). The main header includes the game title '2025 RE:Survival' and a user profile icon. Below the title, there is a '플레이 영상' (Play Video) section with a video thumbnail and a '게임 플레이 영상 시청하기' (Watch game play video) link. An '알림' (Notice) section contains text about updates and a 'PLAY' button. The background features a character model of a female warrior with yellow hair and blue armor, holding a sword. The page also shows a 'ZUO' logo and a '3' indicator.

# 리서바이벌

적들의 침략으로 빼앗겨버린 고향! 고향을 되찾기 위해 싱글/멀티플레이로 적을 처치하며 연구를 완성하세요!

해당 게임은 타 게임의 IP를 이용하여 개발되었습니다. 해당 개발사에 문의하여 비상업적 · 배포하지 않는 조건으로 프로젝트 진행을 허가 받았습니다.

## 개요

규모	3인 프로젝트
담당	시스템설계, 프로그래밍
장르	멀티플레이, 탐류, 슈팅
기간	2025.03 ~ 2025.10
수상	광운대학교 졸업작품전시회 우수상

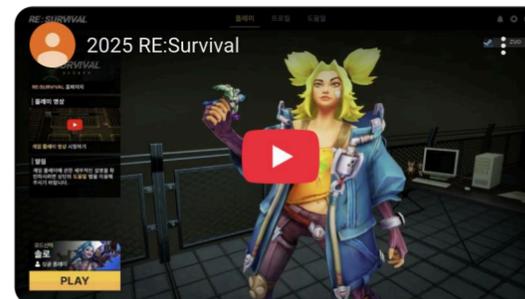
## 주 역할

- Steam Online Subsystem을 활용한 초대 기반 멀티플레이 세션 시스템 구현
- Visual Studio (VC++) 를 사용하여 블루프린트 노드 자체 제작
- Replication을 활용한 플레이어 및 게임 상태 동기화 시스템 구현
- Rodin AI 를 활용한 3D 메시 제작
- DeepMotion AI 를 활용한 애니메이션 Motion Capture
- UI/UX 설계 및 구현
- 웹서버를 사용한 유저 플레이 데이터 저장 · 데이터 조회 시스템 구현
- 언리얼 엔진 위젯 블루프린트 WebView를 활용한 데이터 조회 기능 구현

## 기술스택

클라이언트	UnrealEngine5, Blueprint, C++
서버/데이터	SteamOnlineSubsystem, HTTP/PHP
툴/기타	Git, Figma, Notion

## 플레이 영상



## 관련 링크

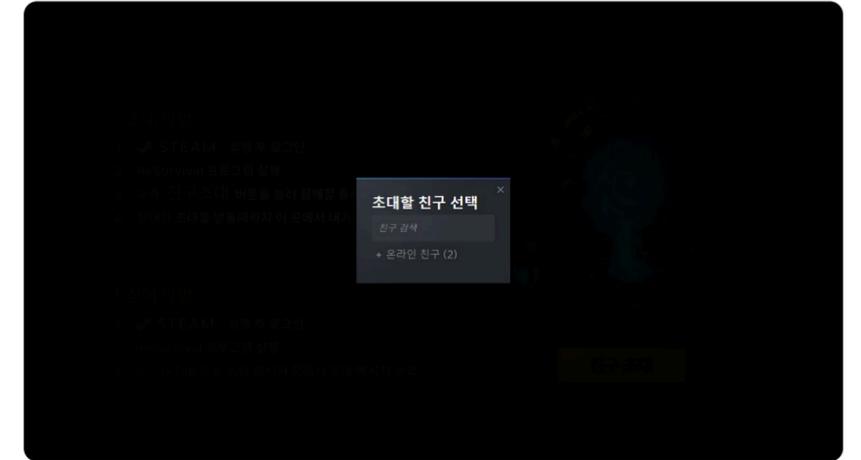
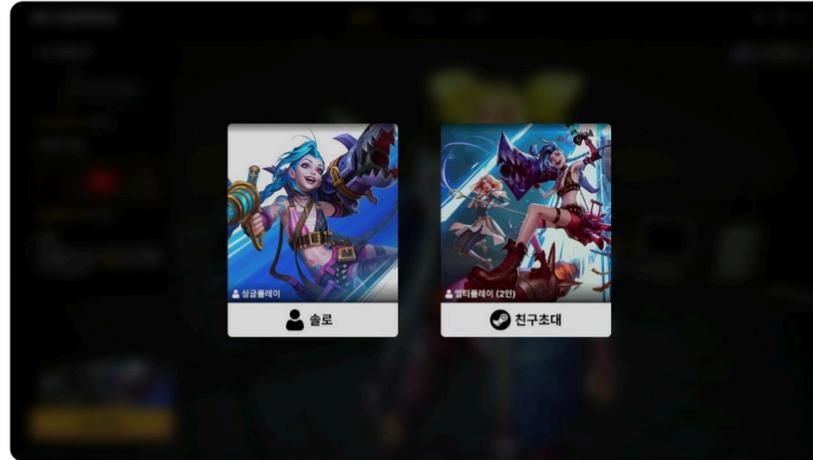


# 네트워킹

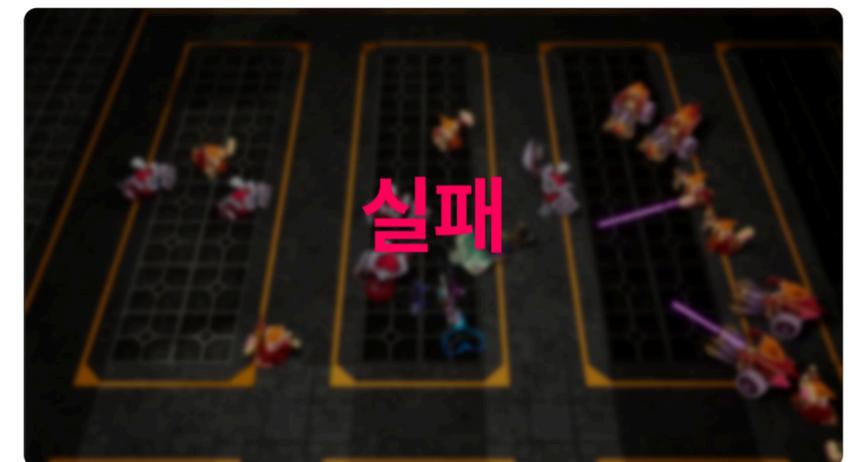
Steam Online Subsystem을 활용해 친구 초대 기반 멀티플레이 세션 시스템을 구현하고, 별도의 포트 포워딩 등 추가 설정 없이 멀티플레이가 가능하도록 구성했습니다.

또한 Replication을 활용해 채팅을 구현하고, 플레이어 및 게임 상태를 실시간으로 동기화했습니다.

## Steam Online Subsystem을 활용한 초대 기반 멀티플레이 세션 시스템 구현



## Replication을 활용한 플레이어 및 게임 상태 동기화 시스템 구현

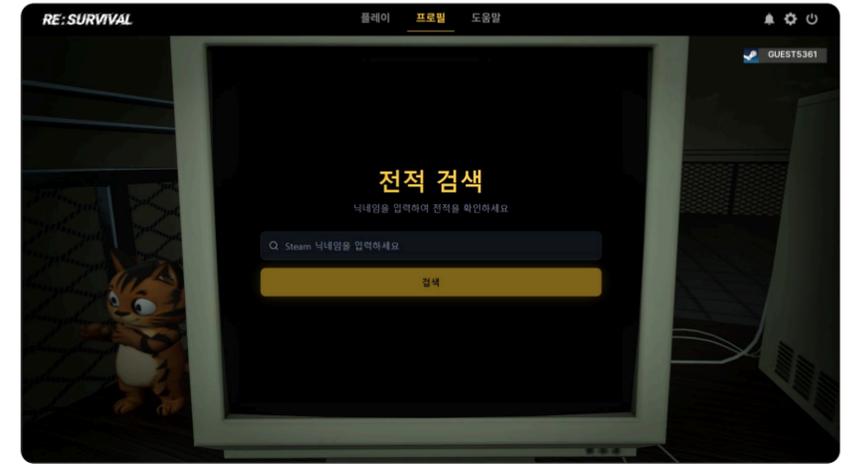
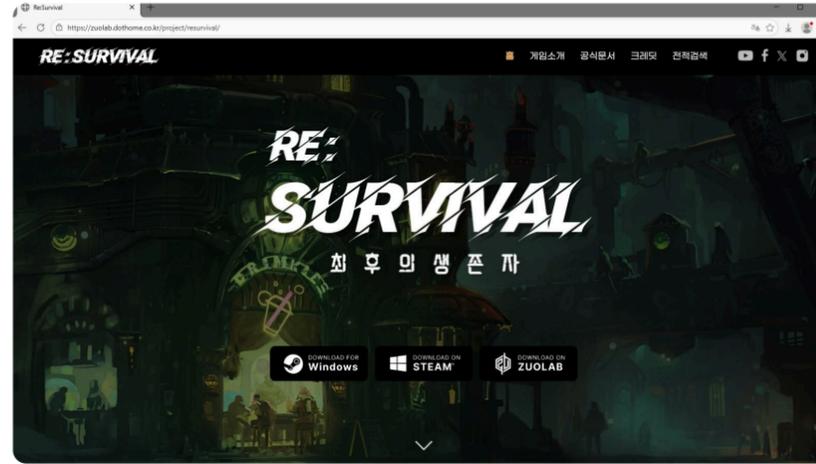


# 데이터 관리

게임 종료 시 플레이 데이터를 웹 서버에 저장하고, 공식 웹사이트 및 언리얼 엔진 위젯 블루프린트 WebView로 구현한 프로필 탭에서 해당 데이터를 조회할 수 있도록 구현하였습니다.

이를 통해 최근 전적 요약, 승률, 게임별 세부 기록, 평균 대비 성과를 시각적으로 확인할 수 있도록 구현하였습니다.

## 웹서버를 사용한 유저 플레이 데이터 저장 · 데이터 조회 시스템 구현



## 언리얼 엔진 위젯 블루프린트 WebView를 활용한 데이터 조회 기능 구현



# 기타 프로젝트



# 기타 프로젝트

다양한 프로젝트를 진행하며 실력을 쌓고, 새로운 것을 배우고자 노력했습니다. 이 PDF에 적히지 않은 다른 프로젝트는 Notion 웹 사이트를 통해서 확인하실 수 있습니다.



단풍나무 아래서 (2022)

멀티플레이 1인 프로젝트 플랫폼어



안속살 (2017)

게임제작대회 금상 팀 프로젝트 미연시



올랜설 드래프트 (2025)

실시간 시청자 4만명 이상 팀 프로젝트



데스롤 드래프트 (2025)

실시간 시청자 1만명 이상 팀 프로젝트



블루롤 드래프트 (2025)

실시간 시청자 2만명 이상 팀 프로젝트



Miner : 광산키우기 (2016)

2만 다운로드 PlayStore 핫이슈 방치형



채광의 달인 (2015)

3만 다운로드 PlayStore 신규인기 방치형



광산의 달인 (2015)

5천 다운로드 방치형



Neonix (2014)

1인 프로젝트 아케이드