|  |  |
| --- | --- |
| **경력 기술서** | |
| 작성자 | 이철희 |
| 이메일 | [princether@naver.com](mailto:princether@naver.com) |

* 근무 이력 및 수행 업무 내역
  + 클래 게임즈

|  |  |
| --- | --- |
| 프로젝트 이름 | S2 프로젝트 ( 현 문명 전쟁 ) |
| 부서 | 기획팀 |
| 직위 | 사원 |
| 주요 이력 | 1. 2016.06 : 입사  2. 기획팀으로 S2 프로젝트 ( 현 문명 전쟁 ) 개발에 참여  3. 2018.08 : 퇴사 |
| 담당 업무 | 1. 스킬 기획 및 제작  2. 건물 기획 및 제작  3. 편의 기능 기획 및 제작  4. UI 리뉴얼 작업  5. 게임 내 이펙트 및 애니메이션 기획 작업  6. 데이터 테이블 작성 및 관리  7. 레퍼런스 게임의 데이터를 활용한 레벨 디자인 초안 작업 |

* 수행 업무 내역
  + 클래 게임즈 – S2 프로젝트 ( 현 문명 전쟁 )

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **담당 업무** | **업무 내용** | |
| 스킬 기획 및 제작 | 기획 방향 | - 유저가 사용할 수 있는 액티브 스킬, 패시브 기획  - 동종 장르의 게임에 있는 액티브, 패시브 스킬을 참고하여 필수라고 생각되는 스킬과 프로젝트 컨셉에 맞는 액티브 스킬과 패시브 스킬을 기획.  - 각 스킬의 효과별로 구분하여 어떤 컨텐츠를 진행했을 때, 어떤 효과를 가진 스킬을 얻을 수 있는지 구분함.  - 유저별로 어떤 컨텐츠를 얼마나 진행하는지에 따라 같은 레벨인 유저라도 보유하고 있는 액티브, 패시브 스킬의 종류가 다를 수 있도록 기획.  - 액티브 스킬은 3개의 타입으로 구분하여 각 타입별로 스킬을 사용했을 때 효과의 적용 방식을 구분할 수 있도록 기획. |
| 업무 내용 | - 영주 스킬 효과 기획  - 과학 기술 기획  - 연맹 과학 기획  - 위인 효과 기획  - 유물 효과 기획  - 국보 효과 기획  - 지도자 동상 효과 기획  - 다수의 아이템 효과 기획 |
| 건물 기획 및 제작 | 기획 방향 | - 각 건물별로 컨셉과 특징을 구분하여 기획  - 건물에 따라 건설했을 때 획득하는 패시브 효과 또는  기능을 구분하여 유저 성향에 따라 어떤 건물을   어떻게 효율적으로 활용할지 결정할 수 있도록 함. |
| 업무 내용 | - 연구소 건물 기획 작업  - 여신의 샘 건물 기획 작업  - 지도자 동상 건물 기획 작업  - 국보 건물 기획 작업 |
| 편의 기능  기획 및 제작 | 기획 방향 | - 기존에 있던 기능을 유저가 사용하기 더 편하게 변경.  - 유저의 반복 작업 소요를 줄일 수 있는 기능 기획  - 유저들끼리 의사소통을 더 편리하게 할 수 있는 기능 기획 |
| 업무 내용 | - 몬스터 자동 사냥 기능 기획  - 지도 아이콘 핑 기능 기획  - 자원 건물 이동 기능 기획  - 퀘스트 네비게이션 기능 기획  - 자원 일괄 채집 기능 기획  - 연맹 표기 기능 기획  - 연맹 투표 기능 기획  - 유물 프리셋 기능 기획 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **담당 업무** | **업무 내용** | |
| UI 리뉴얼 작업 | 기획 방향 | - 가로 UI로 작업되었던 모든 기획서 내용을  세로UI로 변경.  - 유저의 액션에 따라 호출되는 팝업 UI도 모두 포함하여 리뉴얼 작업을 진행  - 가로 UI일 때 존재했던 기능들이 누락되지 않고  유저 액션 시, 불편함이 없도록 개선하는 것을 목적으로 두고 변경하는 것에 중점을 두었다. |
| 업무 내역 | - 리뉴얼 진행 당시 각 기능별 UI와 팝업 UI를 포함하여 총 169종의 UI 리뉴얼 작업 진행 |
| 게임 내 이펙트, 애니메이션 기획 작업 | 기획 방향 | - 유저의 액션을 통해서 이펙트, 애니메이션이 발생하는 경우 액션이 제대로 진행되었는지 알기 쉽게 하기 위해  액션 전과 후를 구분하여 기획  - 기능에 따라 유저에게 강조해주어야 하는 경우,  애니메이션과 이펙트 연출을 조금 더 화려하게 기획 |
| 업무 내역 | - 이펙트, 애니메이션 제작 참고 문서 작업  - 신규 컨텐츠가 개발될 때 이펙트나 애니메이션 작업이 필요한 경우, 문서 업데이트 진행. |
| 데이터 테이블 작성  및 관리 | 기획 방향 | - 필요한 데이터를 기존에 있던 테이블에 입력하거나, 새로운 데이터 테이블을 작성.  - 데이터 테이블 작성 시, 데이터를 입력할 때 실수하는 일이 최대한 적을 수 있도록 가독성이 좋게 작성.  - 기능 테스트를 고려하여 임시 데이터를 입력하여 기능 테스트를 진행한 후, 개발 후기에 밸런스 조정을 진행하여 실 데이터 값으로 변경. |
| 레벨 디자인 작업 | 기획 방향 | - 레퍼런스 게임에서 유저들이 최고 레벨에 도달하는 평균 시간과 소모되는 게임 내 재화의 양을 계산한 후에  계산된 시간과 재화를 모두 과금을 통해 구매했을 때 사용되는 현실 재화의 가치를 산출.  - 산출된 현실 재화의 가치만큼 S2프로젝트에서 유저가 과금을 통해 최고 레벨을 달성할 때 소모하는 현실 재화의 가치가 비슷한 수준이 되도록 작업을 진행  - 게임 초반의 경우, 빠른 성장을 통해 게임에 대한 흥미 및 특징을 어필하고자 소모되는 시간과 자원의 수치를 낮게 설정. |