**경력기술서**

* **주요 경력사항**

# **NexToric ( 2012. 04 ~ 2013. 05)**

* **회사 정보 :**

넥슨 자회사 중 하나로 넥슨 기업내 클래식 MMORPG를 담당함.

2009년 설립, 사원수 : 150명, 대표자 명 : 김영구

대표 게임 : 테일즈 위버, 바람의 나라

* **수행 업무 정보**

## **코룸(Corum) 일본 팀 기획자로 근무 (2012. 04 ~ 2012. 11)**

게임 기획자로 입사 (2012. 04. 23)

코룸이 일본에 서비스 되는 게임으로 일본 사정에 맞는 게임 내용을 기획함.

문서 작업은 MS Office로 작업함.

그 외 작업은 Lua 스크립트와 MSSQL 쿼리 및 코룸 전용 개발툴을 이용.

통역, 구글 번역기, 화상 미팅을 통해 일본 운영팀과 연락함.

일본 랜덤박스 제한 법안 발의에 따른 매출 하락 및 회사 내부 문제로 프로젝트가 접혀 7개월간 근무 후 바람의 나라 팀으로 팀이 변경됨.

## **코룸 팀에서 주요 기획 내용 :**

### **게임 전체 퀘스트 리모델링을 통한 게임 재 레벨링 작업 ( 프로젝트 명칭 : 175레벨 점프 )**

목적 :

전체 게임 퀘스트 리모델링을 통해 유저가 쉽고 빠르게 공성전에 참가할 수 있는 레벨을 만들 수 있는 환경을 만든다.

실제 작업 내역 :

퀘스트 리모델링을 위한 문서 작성 ( 제안서, 기획서, 일본 운영팀에 보낼 문서 )

스크립트 및 DB 작업 –

신규 퀘스트 및 퀘스트와 관련된 스토리 생성

기존 퀘스트의 버그 수정 및 보상, 이동 동선, 스토리, 내용들을 변경

기존 퀘스트 리모델링에 대한 문제 대응

초보 유저를 위한 신규 공성전 방어구 생성

퀘스트 관련 신규 UI 생성

운영 및 QA팀의 질의와 수정 요구 대응

결과 :

복귀 유저 수 증가로 인한 유니크 유저수가 20~30% 증가.

자신이 키우던 캐릭터 외에 다른 직업의 캐릭터를 키우는 유저들이 증가

코룸 관련 게시판 ( 2ch의 코룸 관련 쓰레드, 코룸 온라인 공식 게시판 )이 활성화 됨.

### **코룸 여름 이벤트 작업**

목적 :

여름 이벤트를 통한 유저 던전 플레이 타임 증가 및 매출 증가

실제 작업 내역 :

신규 여름 이벤트 문서 작성(제안서, 기획서, 일본 운영팀 및 그래픽 외주 제작사에 보낼 문서)

스크립트 작업 및 DB변경을 통해 여름 이벤트에 필요한 퀘스트 및 여름 이벤트 아이템 생성

운영 및 QA팀의 질의와 수정 요구 대응

결과 :

여름 이벤트용 유료 아이템 판매량이 아이템 판매 10위권 안에 들어 감.

DT(유저 던전 플레이 타임) 은 175레벨 점프 업데이트 때문에 크게 변동이 없었음.

### **신규 유료 아이템 생성 및 기존 유료 랜덤 박스 구성 변경 작업**

목적 :

일본의 게임내 랜덤박스 관련 신규 법률 규정으로

기존 유료 랜덤 박스 구성 및 확률을 법률에 맞게 새로 구성.

기존 랜덤 박스 판매 금지로 새로운 수익 구조를 위한 신규 유료 아이템 생성

실제 작업 내역 :

새 유료 아이템 및 기존 랜덤 박스 아이템 재 구성을 위한 문서 작성 ( 제안서, 기획서, 일본 운영팀에 보낼 문서 )

일본 운영팀과 논의를 거쳐 DB에 저장된 내용을 조정해 기존 랜덤 박스를 재구성.

새로운 능력치 버프 포션과 코스튬 관련 아이템 생성 및 DB 적용

운영 및 QA팀의 질의와 수정 요구 대응

결과 :

회사내부 문제로 인해 업데이트가 늦어져 크게 효과를 보지 못함.

### **신규 최고급 장비 아이템 제작 및 밸런싱 작업**

목적 :

공성전의 매력도를 올리기 위해 공성전에서 얻을 수 있는 최고급 무기 및 방어구를 새로 생성.

신규 최고급 무기를 통해 캐릭터간 밸런싱을 맞춤

실제 작업 내역 :

최고급 신규 장비 아이템 관련 문서 작성 ( 제안서, 기획서, 일본 운영팀, 그래픽 외주 제작사에 보낼 문서 )

캐릭터간 무기, 방어구 밸런싱 수치 계산 및 DB 적용.

운영 및 QA팀의 질의와 수정 요구 대응

결과 :

일본의 랜덤 박스 아이템 제한 법안 및 회사내부 문제로 업데이트가 미뤄져 크게 효과를 보지 못함.

## **바람의 나라 팀 기획자로 근무 ( 2012. 11 ~ 2013. 5)**

코룸 프로젝트가 접히고 바람의 나라 팀으로 팀 이동을 함.

바람의 나라가 한국에서 서비스 되는 게임이기에 한국유저에 맞는 게임 내용을 기획.

문서 작업은 MS Office로 작업.

그 외 작업은 유닉스와 리눅스 환경에서 자체 언어인 ‘둠바스’와 파일 DB를 통해 작업.

학교 졸업 및 기타 개인적 사유로 퇴사함.

## **바람의 나라 팀에서 주요 기획 내용 :**

### **중국 성 토벌 전조 이벤트 작업**

목적 :

‘중국 성 토벌’ 관련 콘텐츠 업데이트 전에 콘텐츠에 대한 기대감을 올리기.

유저들이 새로운 캐릭터를 많이 만들도록 유도해 캐릭터 유니크 유저 수를 올리기.

실제 작업 내역 :

중국 성 토벌 전조 이벤트 관련 문서 작업 ( 제안서, 기획서, 운영팀에 전달할 문서 )

중국 성 토벌 전조 이벤트에 필요한 스크립트 작성 및 파일 DB 변경

운영 및 QA팀의 질의와 수정 요구 대응

결과 :

문제 없이 2주간 이벤트가 진행되었고 유저들의 이벤트에 대한 반응이 좋았음.

99 레벨이상의 캐릭터만 참가할 수 있는 이벤트였기 유저들이 신규 캐릭터를 많이 생성함.

### **발렌타인 데이 커플 이벤트**

목적 :

유저들이 넥슨 ID를 많이 만들게 하여 유니크 유저 수 증가시키기

실제 작업 내역 :

발렌타인 데이 커플 이벤트 관련 문서 작성 ( 제안서, 기획서, 운영팀에 전달할 문서 )

발렌타인 데이 커플 이벤트에 필요한 스크립트 작성 및 파일 DB 변경.

운영 및 QA팀의 질의와 수정 요구 대응

결과 :

이벤트 기간동안 동접자 수가 증가함.

유저들이 넥슨 아이디를 많이 만들었는지에 대해서는 보고가 없어 알 수 없음.

### **바람의 나라 편의 기능 기획**

목적 :

사설 매크로 중 좋은 기능을 정식 UI로 적용해 사설 매크로로 인한 유저 불만 및 게임 포기 최소화

실제 작업 내역 :

사설 매크로 분석 보고서 및 편의 기능 관련 문서 작성 ( 제안서, 기획서, 운영팀에 전달할 문서 )

퇴사로 인해 그동안 진행했던 기획 작업을 다른 작업자에게 인수인계

기획 내용중 하나인 ‘상급 노란 비서’는 스크립트로 구현해 상용 서버에 적용

운영 및 QA팀의 질의와 수정 요구 대응

결과 :

상급 노란 비서에 대한 유저들이 반응이 긍정적이었음.

나머지 UI 적용 결과는 퇴사로 결과 알 수 없음.

### **바람의 나라 연력 시스템 기획**

목적 :

바람의 나라의 역사를 보여주고 신규 업데이트 되는 내용들을 알려주는 연혁 생성

실제 작업 내역 :

바람의 나라 연혁 시스템 관련 문서 작성 ( 제안서, 기획서 )

퇴사로 인한 그동안 진행했던 작업을 다른 작업자에게 인수 인계함.

결과 :

퇴사로 결과 알 수 없음.

### **바람의 나라 한방 스테이지 기획**

목적 :

유저들이 높은 데미지에 관심을 갖게 하는 콘텐츠를 만들어 매출을 증대를 노림

실제 작업 내역 :

바람의 나라 한방 스테이지 관련 문서 작성 ( 제안서, 기획서 )

결과 :

퇴사로 결과를 알 수 없음.

# **금요일 밤 10시 ( 2013. 09 ~ 2014. 02)**

* **회사 정보 :**

모바일 게임을 위한 벤처 회사로 BR 게임즈와 같이 카카오톡 게임을 만들었음

사원수 : 6명, 대표자 명 : 주재학

대표 게임 : 오목킹

* **수행 업무 정보**

## **신규 프로젝트 ‘스노우 크래프트’에서 기획자로 근무 (2013. 09 ~ 2014. 2)**

금요일밤 10시의 신규 카카오톡 게임 프로젝트인 "스노우크래프트"의 기획자로 입사 후 신규 프로젝트가 드랍될 때까지 경영자의 의도 및 게임 방향성에 맞는 신규 게임 기획 업무를 담당.

기획서 등 문서 작업은 윈도우 환경에서 엑셀, 워드, 파워포인트 사용

그 외 그래픽 관련 작업이나 맵에 실제 오브젝트 배치 등의 작업은 Unity3D를 사용함.

게임 개발을 파트너 사와 함께 하여 서버 및 그래픽 작업은 파트너사와 논의하면서 작업했고 이외 클라이언트 작업과 기획작업은 금요일 밤10시 팀원들과 같이 논의를 거치면서 작업함.

파트너 사의 무리한 일정 연기 및 팀내 재정 문제로 진행해온 프로젝트가 드랍 되고 회사가 해체되어 퇴사.

## **주요 업무 :**

게임의 전반적인 기획에 모두 참여

스노우 크래프트 아웃 게임 UI 레이아웃 및 내용 기획

스노우 크래프트의 기존 비즈니스 모델 보강,

스노우 크래프트 캐릭터 밸런스 및 맵 레벨링 작업,

인 게임 세부 룰 및 게임 UI 기획

게임 기획에 필요한 에디터 및 서버에 필요한 DB내용 기획

카카오톡 게임 관련 내용 기획 (친구 랭킹, 랭킹 보상 등)

파트너 사의 서버 및 그래픽 작업자의 요청에 대응

메인 스토리 및 서브 스토리 기획

# **넷마블 네오 (구 누리엔 소프트) ( 2014. 05 ~ 현재)**

* **회사 정보 :**

넷마블 소속 게임 스튜디오 중 하나로 초기 누리엔 소프트로 시작. 2015년 넷마블 산하 다른 2개의 게임 스튜디오와 합병하여 현재의 넷마블 네오가 됨.

사원 수 : 3850명(넷마블 전체), 대표자 명 : 권영식

대표 게임 : 엠스타, 리니지2 레볼루션, 하운즈. KOF올스타

* **수행 업무 정보**

누리엔 소프트에 엠스타 온라인 기획자로 입사 후 현재까지 기획 작업을 담당.

기획서 등 문서 작업은 윈도우 환경에서 엑셀, 워드, 파워포인트, Visio 사용했고, 기획에 필요한 툴 개발에는 Java 및 VBA를, 그래픽 파트에 보낼 영상 및 자료 편집은 애프터 이펙트, 포토샵 및 엠스타 온라인 전용 툴을, 그외 특정 레벨 배치 및 카메라 워크 작업은 언리얼3 사용.

2014년부터 현재까지 시스템, 밸런스, 레벨링, 게임 컨셉 등 다양한 기획작업을 통해 소속 프로젝트가 매년 목표 매출 초과 달성하는데 일조함.

대부분의 팀이 개발사 내에 있어 사운드 관련 외주업체 및 넷마블 게임즈 사업팀 및 QA 팀과 협업하는 것 외 다른 작업은 모두 개발사 내 팀과 같이 작업함.

## **엠스타 팀에서 주요 업무 내용 :**

### **한국 엠스타 테이블 관리**

목적 :

한국 엠스타 운영 및 개발자간 작업 조율

실제 작업 내역 :

한국 쪽 테이블 관리자로 테이블 관련 작업 전반을 관리하면서 매주 업데이트 되는 내용(이벤트, 신규 아이템 등)에 맞춰 엠스타 테이블을 수정 및 빌드 진행

개인적으로 보다 효과적인 테이블 관리를 위해 일부 반복되는 작업에 대해 Java로 툴 제작 및 배포.

그 외 네이버 채널링 작업 및 넷마블 캐시 쿠폰 관련 작업을 진행

이후 작업자를 위해 테이블 관리 방법에 대한 문서를 작성

결과 :

테이블 관리 툴은 현재까지 잘 사용되고 있음

네이버 채널링 작업 완료되어 지금까지 사용되고 있음.

넷마블 캐쉬 쿠폰 발급 프로세스 정착 완료됨.

### **해외(대만/러시아) 엠스타 테이블 관리**

목적 :

해외 엠스타 운영 및 해당 국가 작업자와 협업 및 작업 조율

실제 작업 내역 :

주기적으로 업데이트 되는 내용(이벤트, 신규 아이템 등)에 맞춰 엠스타 테이블을 수정 및 빌드

대만 퀘스트 재 레벨링 이전 작업 (대규모 신규 시스템 오픈 작업)

기타 각 국가 현재 담당자와 커뮤니케이션 및 요구 작업 진행

결과 :

엠스타 재 레벨링 관련 작업 문제 없이 정착됨.

현재까지 무리없이 해외 서비스 중

기타 다른 기획 작업으로 해외 테이블 관리는 후임 작업자에게 인계함.

### **펫 시스템 개발**

목적 :

기존 단순 치장용이었던 펫에 성장, 펫 전용 미니 게임(펫 퍼즐, 펫 레이스), 펫 애니메이션, 펫 스킬 등의 시스템을 넣어 새로운 유료화 모델을 만듬과 동시에 펫 미니 게임을 통해 유저 플레이 시간을 늘리고 유저들의 신규 콘텐츠에 대한 요구를 충족시키는 것이 목적.

펫이 나오는 펫 분양권(랜덤으로 아무 종류의 펫이 나옴)과 펫 먹이(펫에게 경험치를 주어 레벨을 올릴 수 있게 해줌)를 판매하는 것이 해당 펫 시스템 유료화 모델의 핵심.

실제 작업 내역 :

펫 성장 시스템 및 연출, 사운드 기획

등급/레벨 별 펫 스킬 및 펫 능력치 밸런스 기획

펫 레이스 시스템 기획 및 연출 기획

펫 가이드 콘텐츠 기획

해당 시스템 관련 테이블 구조를 설계

결과 :

라이브 게임 서버에 펫 시스템 적용 완료

초반 펫 관련 매출 관련해서 폭발적으로 늘었고 게임 플레이 시간도 늘었으나 시간이 지나 리듬 게임과 이질감이 있는 콘텐츠(펫 퍼즐, 펫 레이스 등)는 일부 유저들만 하는 콘텐츠가 되어버림.

이후 대대적인 펫 시스템 수정 때 전체 게임성과 상반되는 펫 레이스 등을 모두 삭제하고 펫의 외형과 특성에만 집중하는 콘텐츠로 수정됨.

현재까지 펫 시스템은 게임 내에 정착되어 펫 자체 매출이 게임 전체 매출 증대에 기여하고 있음.

### **전광판 시스템/ 크루명 변경 기능 등 편의 기능 추가**

목적 :

사업팀 요구에 따른 전광판 시스템 및 크루명 변경 편의 기능을 통한 유저 편의성 증대 및 BM 요소 추가.

실제 작업 내역 :

관련 기획서 작성 및 테이블 구조를 설계

결과 :

추가된 편의 기능에 대해 유저들이 좋은 반응을 보임

단, 추가한 BM에 대해서는 유저들이 크게 필요해 하거나 1회성에 그치는 경우가 많아 초반에만 게임 매출이 나왔고 이후 매출이 잘 나오지 않음.

### **아이템판매다양화**

목적 :

사업팀 요구에 따른 아이템 판매 시스템 기획

실제 작업 내역 :

특정 시간에 특정 아이템을 염가 판매하고 이를 게임내 유저들에게 따로 알려줄 수 있는 시스템 (스팟 세일 시스템) 기획서 작성

전달 과금 기준으로 상위 50명의 유저에게 `블랙` 등급을 부여하고 각종 혜택을 주는 시스템 (블랙 멤버쉽 시스템) 기획서 작성

해당 시스템 관련 테이블 구조를 설계

결과 :

블랙 멤버쉽의 경우 아이템 선판매의 효과가 생각보다 미미할 것이라고 사업부에서 판단하여 작업 중단시킴

스팟 세일의 경우 현재 게임에 적용되어 있으며 현재까지 이벤트를 진행할 경우 매출 증대 효과가 있음.

### **홈 콘텐츠 리뉴얼**

목적 :

게임 매출의 대다수를 차지하는 홈 콘텐츠를 전면적으로 개편함으로 게임 매출 증대를 꾀함

그동안 홈 관련 유저들의 불만요소를 제거하여 유저들의 홈 콘텐츠에서 이탈 방지를 꾀함

실제 작업 내역 :

크게 홈 확장 시스템과 홈 콘텐츠 관련 레벨링 작업을 진행함.

홈 확장 시스템 : 각 유저 당 하나의 홈만 보유 할 수 있었던 것을 각 유저 당 2개의 홈을 보유 할 수 있도록 하는 홈확장 시스템 기획서 작성

홈 작물 레벨링 : 현재 유저들의 데이터를 기반으로 홈 콘텐츠 관련 레벨링 작업을 통해 유저들의 콘텐츠 속도를 조절할 수 있도록 작업함.

위 홈 확장/홈 콘텐츠 밸런스 기획 관련 테이블 작업 진행

결과 :

홈 확장 시스템과 다른 작업자가 작업한 신규 홈 작물 추가가 같이 들어가면서 홈 콘텐츠 관련 매출이 폭발적으로 증가함.

1년동안 유저들의 콘텐츠 소모 속도 조절에 성공.

### **펫 시스템 수정**

목적 :

펫 콘텐츠 관련 매출이 떨어지고 펫 시스템이 무거워 짐에 따른 펫 시스템 개선 작업.

펫 시스템을 경량화 시키고 펫 성장 방식을 수정하여 펫 콘텐츠에 대한 유저들의 관심을 환기시키고자 함.

실제 작업 내역 :

펫 성장/ 조합/ 교배 및 기타 펫 관련 시스템 전면 수정

유저들이 이용하지 않는 펫 레이싱, 펫 퍼즐 콘텐츠 모두 삭제

펫 특성 수치 밸런스 작업

새로 들어가는 펫 콘텐츠에 새로 넣을 수 있는 BM요소 추가

기존 펫 보유 유저들에 대한 보상 기준 및 방법 기획

펫 시스템에 대한 유저 정보 등을 관리할 수 있는 GM툴 기획

위 기획 내용 관련 테이블 작업 진행

결과 :

기존 펫을 가지고 있던 유저들의 펫을 새로운 펫으로 바꿔주는 것에 대한 저항 없었음

펫 시스템 경량화에 성공하여 전체 게임 용량이 보다 가벼워졌음.

이 시스템과 동시에 새로운 방식의 펫 가챠 작업이 들어가 펫 매출이 크게 상승함.

### **엠스타 재 레벨링**

목적 :

엠스타 게임의 퀘스트 및 UI, 튜토리얼 등 유저 동선에 관련한 모든 내용을 수정하여

게임 유입 유저(신규/복귀) 잔존률 상승,

엠스타 전체 유효 유저수 상승,

BU 수 상승,

홈가든 관련 콘텐츠에 대한 유저 참여율 상승 등을 꾀함.

실제 작업 내역 :

엠스타 게임 유저들의 동선 데이터 조사 후 보고서 작성 및 해당 보고서를 바탕으로 레벨링 작업 진행

게임 가입 시 게임 닉네임 및 캐릭터 설정 방식 간소화

게임 튜토리얼 진행 방식 수정

퀘스트 개편 및 보상 수정 (이와 더불어 퀘스트 UI, 대사, 스토리 모두 수정)

게임내 필요 없는 라운지 삭제 및 퀘스트 스토리 개편

홈가든 콘텐츠 전면 개편

퀘스트 관련 진행사항을 볼 수 있는 GM툴 기획서 작성

콘텐츠 순서 및 접근성 변경을 통한 유저 동선 개편

위 기획 내용 관련 테이블 작업 진행

결과 :

복귀 유저가 폭발적으로 증가해 해당 시스템 업데이트 전후로 UV가 1000 이상 증가했고 업데이트 이후 9개월 이상이 수치가 유지됨

유저들의 각 콘텐츠 참여율이 크게 올라갔으며 특히 홈 콘텐츠 관련 매출이 상승함.

게임 유입 유저의 BU 전환률 상승

신규 유저 잔존률 소폭 상승

### **패키지 뽑기 상점**

목적 :

엠스타 헤비 유료 결제 유저가 더 많은 유료 결제를 하도록 유도

실제 작업 내역 :

유저 아이템 구매 동향 조사

패키지 뽑기 상점 아이디어 제안 및 기획

해당 기획에 필요한 테이블 설계

결과 :

패키지 뽑기 상점을 열었을 때 유저들의 반응은 괜찮았고 상점내 아이템은 모두 판매됨.

단, 패키지 뽑기 상점을 활용해야 할 사업, 운영, 기획팀의 팀원 감축 때문에 이를 적극적으로 활용할 수 없었음.

또한 패키지 뽑기 상점에 올릴 수 있는 상품의 개수가 시스템 한계상 너무 적어 크게 매출 효과가 나오지는 않음

### **2016~2017년도 추가 홈가든 콘텐츠**

목적 :

메인 게임 매출 콘텐츠인 홈가든 콘텐츠의 추가 시즌을 통해 기존 홈가든 콘텐츠의 매출 유지

실제 작업 내역 :

신규 추가 홈가든 작물 컨셉 기획

신규 작물 능력치 및 보상 수치 밸런스 작업

해당 기획에 필요한 테이블 설계

결과 :

당초 목표대로 홈가든 관련 매출이 그대로 유지 됨.

### **신규 캐릭터 시스템**

목적 :

캐릭터 신체 형태을 변경할 수 있는 아이템을 판매하여 게임 매출을 올린다.

실제 작업 내역 :

신규 캐릭터 시스템 관련 기획서 작성

해당 시스템 관련 테이블 구조를 설계

결과 :

근본적으로 유저 캐릭터의 본(Bone) 변경 없이 유저들이 해당 아이템을 구매할 만한 매리트를 가진 차이를 만들기란 힘들었고 기존 캐릭터 외형 변경 아이템과의 충돌로 인한 버그로 좋은 결과는 거두지 못함.

### **월정액 시스템**

목적 :

한번 구매시 매일 게임 머니를 주는 아이템을 통해 유저들의 접속률을 높인다.

실제 작업 내역 :

아이템 형태 컨셉 기획서 작성

해당 아이템에 대한 시스템 기획서 작성

획득 재화량 및 획득 확률 작업 진행

해당 기획에 맞는 테이블 설계

결과 :

일시적인 유저들의 접속률 증가. 그러나 한번에 많은 양을 받는 것이 아닌 여러 번에 나눠서 여러 번 받는 것을 유저들이 번거롭게 생각하여 효과가 그리 오래가지는 못함.

### **2017~2018년도 홈가든 콘텐츠 대규모 업데이트**

목적 :

신규 홈가든 시즌 추가를 통해 홈가든 콘텐츠 매출 증가 및 기존 게임 코인 회수, 오랜 기간 동일 시스템 지속으로 인한 유저 이탈 등 그동안 지속되어 왔던 홈가든 콘텐츠의 문제점들을 해결 하기를 꾀함.

기존보다 축소된 개발팀의 개발력에 맞게 홈가든 콘텐츠 개편

실제 작업 내역 :

홈가든 콘텐츠 이용 유저들 분석 및 분석 결과에 맞춰 신규 홈가든 콘텐츠 시스템 기획

유저들이 보유하고 있는 기존 홈가든 콘텐츠 관련 재화를 회수 할 수 있는 시스템(분해 시스템) 기획

신규 홈가든 작물 1년치 (총 60종) 컨셉 및 홈가든 콘텐츠 도우미 컨셉 기획

신규 작물 능력치 및 보상 수치 밸런스 작업

해당 기획에 필요한 테이블 설계

결과 :

홈가든 유저 소폭 상승 및 패치 적용 전 대비 홈가든 매출이 40% 증가

그동안 쌓여왔던 홈가든 콘텐츠의 고질적인 문제 해결에 성공

축소된 개발팀의 개발력에 콘텐츠를 최적화시키는 데 성공

### **엠스타 게임 UI 개편**

목적 :

게임의 노후화로 인한 게임 UI 복잡성 증가를 UI개편 작업을 통해 해결한다.

실제 작업 내역 :

쪽지/결혼/리듬 게임 모드/게임내 상점(아이템구매/선물/선물요청/아이템 추천)/인게임 이벤트 공지 등 게임의 전반적인 UI를 수정.

결과 :

유저 만족도 증가 동향 파악

### **상점 기능 추가**

목적 :

게임 관리 툴을 통해 실시간으로 게임 내 상점에서 구매 이벤트를 진행할 수 있는 기능을 추가하여 게임 내 매출을 올리도록 한다.

실제 작업 내역 :

게임 점검 날에만 게임 아이템 판매 정책을 정해서 적용할 수 있던 것을 실시간으로 1+N 판매(상품 하나 구매 시 덤 상품 지급) , 아이템 가격 할인, 특정 아이템 한정 수량만 판매 하는 기능을 갖도록 기획 작업 진행.

결과 :

다양한 게임 이벤트를 통해 게임 매출 방어에 도움을 줌.

1. **2018~2019년도 홈가든 콘텐츠 대규모 업데이트**

목적 :

전년도 홈가든 매출 방어

실제 작업 내역 :

전년도 홈가든의 연장선상에서 신규 홈가든 작물을 추가함.

합성 시스템을 통해 홈가든 작물을 만들 수 있도록 합성 시스템 추가.

신규 작물 능력치 및 보상 수치 밸런스 작업

해당 기획에 필요한 테이블 설계

결과 :

유저들에게 합성 시스템에 적응하지 못함과 동시에 전년도의 컨셉을 그대로 가져와 유저들이 진부함을 느껴 목적을 이루지 못함.

1. **기존 아이템의 기능 강화 판 판매**

목적 :

기존 아이템에서 기능을 추가한 아이템을 판매하여 게임 매출을 올리도록 한다.

실제 작업 내역 :

기능 강화 관련 아이템(다양한 기능을 가진 체형 변화 아이템, 성장을 할 수 있는 가구 등) 선정 및 기획작업, 테이블 적용 작업 진행.

결과 :

기능을 추가한 아이템 관련 게임 매출 증가

### **게임 내 이모티콘 시스템 추가**

목적 :

기존에 없던 이모티콘 시스템을 게임에 추가하여 게임 매출을 올리고 유저 만족도도 같이 올리도록 한다.

실제 작업 내역 :

이모티콘 시스템 기획 작업 및 테이블 작업 진행.

결과 :

유저 만족도 증가

게임 매출은 크게 증가하지 않았지만 개발 리소스 대비 준수한 매출고를 올림

### **낚시 콘텐츠 추가**

목적 :

신규 콘텐츠 추가를 통한 유니크 유저 수 감소 방지

신규 매출 콘텐츠 개발

유저의 동접 및 플레이 시간 증가 유도

실제 작업 :

유저들이 전혀 사용하지 않던 라운지 콘텐츠에 낚시관련 시스템 추가.

낚시 관련 애니메이션/시스템/UI등 전반적인 기획 업무를 모두 처리

결과 :

유저의 동접 및 플레이 시간 증가

신규 매출 콘텐츠 개발에 성공

### **2019~2020년 홈가든 대규모 업데이트**

목적 :

게임 매출 증가

실제 작업 :

새로운 컨셉의 작물 기획과 동시에 생명력이 다한 과거 시즌 작물을 재사용하여 새로운 컨셉의 작물을 기획 (2종의 작물 기획)

가챠를 통한 성장에 지친 유저들이 흥미를 가질 수 있도록 일정 이상 재료를 한꺼번에 소진 시 100%의 확률로 1단계 업그레이드할 수 있는 성장 시스템 기획

100% 성장으로 인해 게임 매출이 줄지 않도록 밸런스 작업 진행

줄어든 작업 인력을 감안하여 작물 개발 리소스를 최소화함.

결과 :

7월 오픈으로 아직 결과가 나오지 않음.

### **게임 콘텐츠 관련 모든 아트 컨셉 기획**

위 언급한 내용 외 게임 유지를 위해 필요한 게임 아트 컨셉 기획서를 작성

팀내 원화가가 없었던 때 원화 외주용 기획서를 작성.

캐릭터/배경 모델링 팀 및 애니메이션 팀에서 필요로 하는 모든 가구/홈 컨셉 기획서 작업 진행.

매달 추가되는 펫 컨셉 및 펫 판매에 필요한 광고 배너 내용, 홈가든에 추가되는 작물 컨셉 기획 작업을 진행함.

* **위의 내용이 틀림없는 사실임을 확인합니다.**
* **본인은 제출한 지원서류에 한하여 「개인정보보호법」에 의거 귀사에서 채용 진행의 목적으로 개인정보의 수집 · 이용 · 보유하는 것에 대해 동의합니다.**

2019년 07월 03일

작성자 안명선 (인/서명)