안명선 **MYUNG-SUN AN / 安明善**



* **인적사항**
  + **생년월일**: 1985. 07. 22
  + **주소:** 서울시 서대문구 연희동 446-163
  + **이메일**: [caroan@naver.com](mailto:caroan@naver.com)
  + **SNS :**
  + **자택전화:** 02 - 3437 – 7562
  + **휴대전화:** 010 - 4138 – 2134
* **지원내역**
  + **지원부문: 시스템 기획**
* **학력사항**
  + 2001. 02 ~ 2004. 02 광남 고등학교 졸업
  + 2005. 02 ~ 2013. 08 광운 대학교 미디어영상 전공 졸업 학점 3.55/4.5
  + 2005. 02 ~ 2013. 08 광운 대학교 컴퓨터소프트웨어 전공(복수전공) 졸업 학점 3.55/4.5
* **직장경력 (총 경력기간: 06년 11개월)**
  + 2012. 04 ~ 2013. 05 Nextoric㈜ 코룸/바람의 나라 팀, 사원(정 직원), 학교 졸업을 위한 퇴사

1. 코룸(Corum) 온라인 일본 팀 기획자로 근무 (2012. 04 ~ 2012. 11)
   1. 개요  
       코룸 온라인이 일본에 서비스 되는 게임으로 일본 사정에 맞는 게임 내용을 기획함.  
       대부분의 문서 작업은 MS Office로 작업하였으며 그 외 게임에 필요한 스크립트 작업은 Lua 스크립트를 사용했으며 게임 DB 수정을 위해 MSSQL를 사용함.  
       그 외 작업은 코룸 작업 툴 및 게임 자체 툴을 이용하여 작업함.  
       일본 운영 팀과는 중간 통역자를 통해 커뮤니케이션을 했으며 간간히 화상 미팅 진행함.  
       일본 랜덤박스 제한 법안 발의에 따른 매출 하락 및 회사 내부 문제로 프로젝트가 접혀 7개월간 근무 후 바람의 나라 팀으로 팀이 변경됨.
   2. 주요 작업 내역  
       코룸 온라인에서 특정 분야를 가리지 않고 기획작업을 진행함.  
       복귀 유저의 빠른 코룸 온라인 적응을 위한 코룸 온라인 전체 퀘스트 재 레벨링 작업을 시작으로 코룸 온라인 매출 향상 관련 이벤트 작업, 일본의 랜덤박스 제한 법률 제정에 따른 기존 랜덤 박스 수정 및 신규 랜덤 박스 생성과 새로운 형태의 버프 아이템 생성 작업을 진행했으며 마지막으로 코룸 온라인 각 클래스의 최고 등급 무기 제작 및 해당 무기 제작을 통한 각 클래스의 밸런싱 작업을 진행함.
   3. 프로젝트 내 성과  
       게임 내 퀘스트 전면 수정을 통해 게임 내 복귀 유저가 20~30%가 증가했고 새로 만든 아이템 판매로 게임 매출에 많은 도움이 되었으며 게임 장비를 통한 클래스간 밸런스 작업도 유저들의 호응을 얻어내면서 성공적으로 게임 밸런스를 맞출 수 있었다.  
       그러나 랜덤 박스 제한 법률을 통한 게임 매출 타격과 회사 내 이슈로 코룸 온라인 팀이 해체됨.
2. 바람의 나라 팀 기획자로 근무 ( 2012. 11 ~ 2013. 5)
   1. 개요  
       코룸 프로젝트가 접히고 바람의 나라 팀으로 팀 이동을 함.  
       바람의 나라가 한국에서 서비스 되는 게임이기에 한국유저에 맞는 게임 내용을 기획했으며 대부분의 문서 작업은 MS Office로 작업했고 실제 게임에 적용되는 스크립트 및 DB작업은 유닉스와 리눅스 환경에서 바람의 나라 자체 언어인 ‘둠바스’ 스크립트와 파일 DB를 통해 직접 작업함.  
       이후 학교 졸업 및 기타 개인적 사유로 퇴사함.
   2. 주요 작업 내역  
       코룸 온라인과 마찬가지로 특정 분야를 가리지 않고 기획작업을 진행함.  
      둠바스 스크립트 및 파일DB를 이용해 각종 게임 내 이벤트를 만들었고 바람의 나라에서 유저들이 보다 편히 게임을 할 수 있도록 각종 편의 기능 시스템을 기획 실제 게임에 적용하였다.  
       또한 바람의 나라의 역사를 보여주고 신규 업데이트 되는 내용을 알려주는 ‘연혁’ 시스템을 기획 및 작업하였고, 게임 내 던전 및 던전 내 시스템 기획 작업을 진행했다.
   3. 프로젝트 내 성과  
       각 이벤트를 통해 게임 동접자 수 증가 등 각 이벤트에 주어진 목표를 달성함.  
       또한 각 편의 기능을 통해 유저들에게 호의적인 반응을 얻었음.  
      단, 개인적인 이유로 각 프로젝트 진행 도중 회사를 그만두게 되어 연혁 등 프로젝트의 결과는 알 수 없게 됨.
   * 2013. 09 ~ 2014. 02 금요일 밤10시 스노우크래프트 팀, 사원(정 직원), 팀 해체로 인한 퇴사
3. 개요  
    모바일 게임 벤처회사인 금요일밤 10시에서 BR게임즈와 연계(기획, 클라쪽 작업은 금요일밤 10시 측에서, 서버, 그래픽 작업은 BR게임즈 측에서 담당)하여 겨울 시즌에 맞춰 각 캐릭터가 눈싸움을 하는 스노우크래프트(가칭) 라는 카카오톡용 게임을 제작.  
   본인은 금요일밤 10시 쪽에 기획자로 입사하여 게임이 드랍될 때까지 경영자의 의도 및 게임 방향성에 맞는 신규 게임 기획 업무를 담당.  
    기획서 등 대부분의 문서 작업은 윈도우 환경에서 MS Office를 사용했고, 그 외 맵 구성 및 캐릭터 작업 등은 Unity3D를 사용.  
    파트너 사의 서버 및 그래픽 팀과 주로 메일, 메신저를 통해 커뮤니케이션을 했고 1달에 2~3번 파트너 사에 방문하여 회의를 진행.  
    다만, 파트너 사의 무리한 일정 연기 및 팀 내 재정 문제로 진행해온 프로젝트가 드랍되고 회사가 해체면서 퇴사.
4. 주요 작업 내역  
    사람이 얼마 되지 않는 벤처회사이기에 분양 가릴 것 없이 모든 작업을 담당하여 작업함.  
    주요 작업으로 게임 UI 기획, 비즈니스 모델 정립, 게임 캐릭터간 전투 밸런스 및 맵 레벨링 작업, 게임 세부 룰 기획, 게임 개발 및 게임 테스트에 필요한 게임 에디터 기획, 게임 운영 시 서버에 필요한 DB 테이블 내용 정리, 카카오톡 게임 관련 내용 기획 (친구 랭킹, 랭킹 보상 등), 파트너 사의 서버 및 그래픽 작업자의 요청 대응, 메인 스토리 및 서브 스토리 기획 등 게임의 전반적인 기획에 모두 참여함.
   * 2014. 05 ~ 2019. 07 넷마블 네오㈜ (구 누리엔 소프트) 엠스타 온라인 팀, 사원, 재직 중
5. 개요  
    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, 그 외 특정 레벨 배치 및 카메라 워크 작업은 언리얼3 사용.
6. 주요 작업 내역  
    기존 거쳐간 다른 회사들과 동일하게 기획 관련 거의 모든 작업을 담당함.  
    우선 한국, 대만, 러시아 관련 엠스타 게임 테이블을 관리하면서 각 국가별 운영 팀에서 보내주는 이슈들에 대응하고, 각 업데이트 주기마다 적용되는 신규 이벤트, 아이템, 새로 변경되는 시스템 등에 맞게 테이블을 수정하여 실제 서버에 적용했으며 보다 효율적으로 게임 테이블을 관리하기 위해 JAVA나 VBA를 통해 테이블 관리자용 툴을 직접 작성하여 다른 관리자들에게 배포했다.  
    또한 펫 시스템이나 퀘스트 시스템, 홈 시스템, 상점 시스템, 유저 등급 시스템, 월정액 시스템, 신규 콘텐츠 등을 새로 추가하거나 전반적으로 리뉴얼 했으며 이외 게임 내 크고 작은 UI 변경 및 기존 시스템을 리뉴얼을 진행했다.  
    그리고 게임을 유지하는데 필요한 대부분의 게임 아트 컨셉 관련 기획 작업을 담당했고, 게임 재화와 능력치 밸런스 및 퀘스트를 통한 레벨링 작업도 대부분 담당했다.  
   마지막으로 프로젝트 실장 및 팀장 등 상부에서 게임 개발 방향을 정하기 전 참고할 수 있도록 게임 유저 데이터를 분석하여 이를 문서화하고 보고하는 작업을 담당했다.
7. 프로젝트 내 성과  
    유저 데이터 분석 툴 및 테이블 관리 툴을 자체적으로 만들어 팀이 보다 효율적으로 움직일 수 있도록 했으며 불필요한 외주를 줄일 수 있는 게임 시스템을 기획하여 실제 게임 개발에 드는 비용을 줄이는데 기여함.  
    또한 펫 시스템, 홈 시스템, 상점 시스템 등을 새로 추가 및 개선을 통해 게임의 매출을 크게 상승 시키는 데 기여를 했으며 퀘스트 레벨링 및 재화 밸런싱 등 작업을 통해 게임 유니크 유저 수를 1000명 정도 늘렸고 이렇게 늘어난 게임 유저 수를 거의 1년간 유지함.  
    홈 관련 기획 작업을 통해 엠스타 게임 매출이 지속적으로 유지되도록 했고, 가장 최근 낚시 콘텐츠 업데이트를 통해 유저 만족감 상승 및 신규 게임 매출 방어에 일조를 했고, 유저의 게임 동접 수 증가 및 게임 플레이 시간을 늘리는 등의 성과를 냄.

* **보유기술 및 능력( 기술 및 활용 내용을 자유롭게 작성 )**
  + VBA를 이용해 각 테이블 관리 및 유저 데이터 분석용 툴을 만들어 팀이 보다 효율적으로 작업을 할 수 있도록 함. (실제 만든 툴 중 일부를 첨부파일에 첨부함.)
  + JAVA를 통해 테이블 관리 등에서 작업자가 해야 할 불필요한 반복 작업을 한번에 해결할 수 있는 툴을 만듬. (실제 만든 툴 중 일부를 첨부 파일에 첨부함)
  + Unity3D를 통해 그래픽 팀에서 만들어준 오브젝트를 이용해 게임 맵을 구성하거나 프로그램 팀에서 만들어준 에디터로 게임을 테스트 및 수정을 할 경험이 있으며 현재도 가능함.
  + Unreal 3를 이용해 실제 프로젝트에서 레이싱 맵을 구성한 적이 있으며 현재 Unreal 4의 블루 프린트를 이용해 간단한 게임을 만들 수 있고 게임 맵 구성이 가능함.
  + Lua, Javascript 등 스크립트를 통한 프로그래밍이 가능하며 실제 프로젝트에서 Lua와 둠바스 스크립트를 통해 게임 이벤트와 퀘스트 등 각 콘텐츠를 만들었음.
  + 포토샵, 애프터이펙트, 프리미어 등을 통해 그래픽 팀에 보낼 예시 이미지나 예시 동영상을 만드는 것이 가능함. (단 이미 있는 이미지를 재가공하는 것으로 드로잉 능력은 없음)
  + MSSQL, MYSQL 등 쿼리문 작성이 가능하며 실제 프로젝트에서 쿼리문을 직접 작성하여 작업을 진행한 경험이 있음.
  + Visio, Word, Excel, PowerPoint 등 MS Office를 통한 작업은 매우 능숙함.
  + 컴퓨터소프트웨어 전공자이기 때문에 C/C++, C #, android 등을 다룰 수 있으며 실제 Android를 통해 National instruments Korea에서 아르바이트로 앱을 만든 적이 있음.
* **자격증 취득 및 수상경력 ( 내용 / 발급기관 / 발급일 )**
  + 자동자 운전면허(특수) / 서울지방경찰청 / 2012. 12. 08
* **병역사항 ( 복무기간 / 계급 / 필 or 미필 / 미필사유 )**
  + 2006. 02 ~ 2008. 02 / 병장 / 필
* **가족사항 (관계 / 성명 / 연령 / 동거여부)**

**( 2 )남 중 ( 1 )째**

* + 아내 / 이효정 / 25세 / 동거
  + 매제 / 이수정 / 20세 / 동거
* **기타사항** 
  + **건강상 특이사항(해외여행 결격사유) : 없음**
  + **신체장애여부 : 없음**

자기소개서

‘죽기 전에 못 먹은 밥이 생각 나겠는가? 아니면 못 이룬 꿈이 생각 나겠는가?’

저는 다른 분들처럼 게임이 좋았고 내가 내 손으로 게임 업계에 한 획을 그어보자는 결심으로 게임 업계에 들어와 게임 기획일을 하고 있는 게임쟁이입니다.

처음 이 업계에 발을 들일 때부터 지금까지 언제나 게임이 제 삶의 중요한 의미였던 저는 첫 프로젝트였던 코룸 온라인과 바람의 나라를 거쳐 스노우 크래프트 프로젝트를 지나 지금의 엠스타 프로젝트까지 좋은 사람들과 함께 시스템, 밸런스, 던전 기획, 몬스터 컨셉 기획 등 다양한 형태의 게임 기획 일을 하면서 많은 좋은 경험을 쌓았고 제가 익힌 많은 것들을 라이브 프로젝트에 적용해 좋은 결과도 많이 얻었습니다.

하지만 이전부터 모바일 게임 쪽으로 나아가고자 하는 마음이 강했고, 현재 이 자리에 안주해 우물 안 개구리의 모습으로 살기보다 더 넓은 이상을 향해 나아가고자 하여, 이렇게 출사표를 던지게 되었습니다.

‘모두 함께 저 하늘 위로!’

저는 게임 개발은 나 혼자 하는 것이 아닌 같이 협력해야 하는 것이라 생각하며 기획자로써 중요한 역할 중 하나는 다른 파트 및 기획자들과 작업에서 서로 잘 협력할 수 있도록 조율하는 것이라 생각합니다. 때문에 저는 언제나 차분히 다른 이들의 말을 먼저 들어주는 커뮤니케이션 방식을 지향해왔고 이를 통해 많은 문제들을 보다 빠르고 좋은 방향으로 해결해 나갈 수 있었습니다.

또한 저는 게임 기획자라면 언제나 지금보다 더 나은 형태로 게임을 발전시키는 데 게을리하지 말아야 한다고 생각해왔고 이러한 생각을 바탕으로 최근 담당 프로젝트의 대규모 콘텐츠 업데이트를 진행해, 매출 및 콘텐츠 완성도, 유저 만족도 등에서 큰 성공을 거둘 수 있었습니다.

‘그래 봤자 바둑. 그래도 바둑’

‘한낱 바둑일 뿐이지만 내게 허락된 세상 이기에 치열하게 바둑을 둔다.’ 라고 예전 조훈현 9단께서 인터뷰를 하신 적이 있습니다.

게임 개발도 저에게는 제가 선택한 일이고 제가 좋아하는 일이며 제게 허락된 세상입니다. 그렇기에 저는 언제나 제가 하는 일에 최고가 되기 위해 노력했고 이러한 노력 덕분에 저는 제게 맡겨진 정말 다양한 종류의 작업들을 문제없이 그리고 완성도 높게 해낼 수 있었습니다.

이런 저를 선택해주신다면, 저는 제가 담당하는 일에 제가 가진 모든 것을 쏟아 부음과 동시에 기획자로써 다른 팀원들과 원활한 커뮤니케이션을 통해 저를 선택해주신 팀의 프로젝트가 성공하는데 일조할 것입니다.

저는 저의 열정과 능력, 그리고 경험이 많은 분들과 좋은 상호작용을 일으킬 수 있을 것이라 확신합니다.

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

2017년 11월 28일

작성자 안명선 (인/서명)