

경력 기술서

김도형

회사명	NXU	부서	개발팀	직급	사원
프로젝트 명 / 근무년수	팬덤시티 / 1 년 9 개월 (2021.05 ~ 2023.02)				
개발 환경	UNITY, C#, ASP.NET 4.5, Redis, Jenkins, SVN, AWS Windows&Linux				

**주요역할 및 담당
업무 및 성과**

- 게임 서버 콘텐츠 개발
- Live 서버 운영 및 관리
- **게임 콘텐츠 개발 [메인 작업]**
 - 1. 모모톡 기반 스토리 재생 및 기능 연출
 - :: 에피소드 쿨타임 관리 및 쿨타임 단축 아이템 기능 구현
 - 2. 무한의 탑 시스템
 - :: 보스와 1:1 전투 시스템 개발, 주간 랭킹 시스템 구현
 - 3. 가차 시스템
 - :: 천장 시스템 및 특정 캐릭터 확률 특전 시스템 구현
 - 4. 신규 스킬 및 전투 로직 구현
 - :: 노후화된 기존 전투로직 개선 및 신규 스킬 추가
 - 5. BM 상품 개발
 - :: 일회성, 월간, 주간 상품 개발
 - 6. 호감도 시스템
 - :: 캐릭터와 NPC 간의 호감도 시스템
 - 7. 강화 시스템
 - :: 캐릭터 성장에 필요한 강화 시스템 구현 (로스트 아크 의 돌깎기 시스템)
 - 8. 호칭 시스템
 - :: 캐릭터의 호칭시스템
- **서버 운영**
 - 1. 서버 운영, 패치 및 유지 보수 [한국, 북미, 일본, 중국]
 - 2. 서버 이전 및 통합
 - :: Redis 에 저장된 유저 데이터 이전 및 통합 후 랭킹, 보상 등 후처리
 - 3. 툴
 - :: 운영툴 개발, 웹서버 데이터 패치 배치파일 유지보수
 - 4. 개발 치트 키 및 GM 명령어 개발
 - 5. CS 업무

회사명	슈퍼크리에이티브	부서	프로그램실	직급	사원
프로젝트 명 / 근무년수	카오스제로 나이트메어 / 1 년 9 개월 (2023.06 ~ 2025.03)				
개발환경	TypeScript, C# , Python, MySQL , Redis, Jenkins, HgMercurial, Svn, Slack ,Visual Studio Code, Visual Code				
링크	카오스 제로 나이트메어				

<p>주요역할 및 담당 업무 및 성과</p>	<p>게임 시스템 콘텐츠 개발</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 이벤트 시스템 구현 <ul style="list-style-type: none"> :: 이벤트 기간동안에만 달성할 수 있는 퀘스트 시스템 구현 2. 계정 레벨 달성 시스템 구현 <ul style="list-style-type: none"> :: 일정 레벨 달성 시 보상 시스템 구현 3. 모드 보상 시스템 구현 <ul style="list-style-type: none"> :: 특정 모드 플레이시 얻을 수 있는 게이지로 주간 보상 시스템 구현 4. 토스트 메시지 시스템 구현 <ul style="list-style-type: none"> :: 안내 및 경고 용 토스트 메시지 구현 5. 언어 설정 시스템 구현 <ul style="list-style-type: none"> :: 기기 별 및 계정 별 옵션 설정 및 언어 설정 시스템 구현 6. 프로필 시스템 구현 <ul style="list-style-type: none"> :: 계정 프로필 및, 캐릭터 프로필 시스템 구현 <p>게임 전투 콘텐츠 개발</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 전직 시스템 <ul style="list-style-type: none"> :: 인게임 전투 중 특정 조건 만족 시 전직 할 수 있는 시스템 구현 2. 엔딩 시스템 <ul style="list-style-type: none"> :: 인게임 스테이지 종료 시에 엔딩 시스템 구현 3. 게이지 시스템 <ul style="list-style-type: none"> :: 인게임 스트레스 시스템 및 운명 게이지 시스템 구현 4. 계정 스킬 시스템 구현 <ul style="list-style-type: none"> :: 인게임 전투중 사용할 수 있는 계정 스킬 시스템 구현 5. 전투 모드 시스템 구현 <ul style="list-style-type: none"> :: 기존 전투와는 다른 방향의 모드 시스템 구현 6. 인게임 치트 개발 <p>게임 개발에 필요한 툴 개발</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ui 팀의 생산성 향상을 위해 원품으로 툴 제작, 파이썬을 이용한 실행파일 제작 2. 기획 팀의 데이터 휴먼에러 방지용 엑셀 시트 검사 툴 개발 3. 이펙트 팀의 생산성 향상을 위해 원품으로 툴 제작
------------------------------	--