

# 경력 기술서

김도형

회사명	NXU	부서	개발팀	직급	사원
프로젝트 명 / 근무년수	팬덤시티 / 2021.05 ~ 2023.02				
주요역할 및 담당 업무 및 성과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 서버 콘텐츠 개발</li> <li>- Live 서버 운영 및 관리</li> <li>- 게임 콘텐츠 개발 [ 메인 작업 ]               <ol style="list-style-type: none"> <li>모모톡 기반 스토리 재생 및 기능 연출 :: 에피소드 쿨타임 관리 및 쿨타임 단축 아이템 기능 구현</li> <li>무한의 탑 시스템 :: 보스와 1:1 전투 시스템 개발, 주간 랭킹 시스템 구현</li> <li>가차 시스템 :: 천장 시스템 및 특정 캐릭터 확률 특전 시스템 구현</li> <li>신규 스킬 및 전투 로직 구현 :: 노후화된 기존 전투로직 개선 및 신규 스킬 추가</li> <li>BM 상품 개발 :: 일회성, 월간, 주간 상품 개발</li> <li>호감도 시스템 :: 캐릭터와 NPC 간의 호감도 시스템</li> <li>강화 시스템 :: 캐릭터 성장에 필요한 강화 시스템 구현 ( 로스트 아크 의 돌깎기 시스템 )</li> <li>호칭 시스템 :: 캐릭터의 호칭시스템</li> </ol> </li> <li>- 서버 운영               <ol style="list-style-type: none"> <li>서버 운영, 패치 및 유지 보수 [ 한국, 북미, 일본, 중국 ]</li> <li>서버 이전 및 통합 :: Redis 에 저장된 유저 데이터 이전 및 통합 후 랭킹, 보상 등 후처리</li> <li>툴 :: 운영툴 개발, 웹서버 데이터 패치 배치파일 유지보수</li> <li>개발 치트 키 및 GM 명령어 개발</li> <li>CS 업무</li> <li>마이그레이션</li> </ol> </li> </ul>				

회사명	슈퍼크리에이티브	부서	프로그램실	직급	사원
프로젝트 명 / 근속년수	카오스제로 나이트메어 / 2023.06 ~ 2025.07				
주요역할 및 담당 업무 및 성과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 클라이언트 및 서버 콘텐츠 개발</li> <li>- <b>게임 콘텐츠 개발 [ 메인 작업 ]</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. 전직 시스템 :: 인게임 전투 중 특정 조건 만족 시 전직 할 수 있는 시스템 구현</li> <li>2. 엔딩 시스템 :: 인게임 스테이지 종료 시에 엔딩 시스템 구현</li> <li>3. 게이지 시스템 :: 인게임 스트레스 시스템 및 운명 게이지 시스템 구현</li> <li>4. 계정 스킬 시스템 구현 :: 인게임 전투중 사용할 수 있는 계정 스킬 시스템 구현</li> <li>5. 이벤트 시스템 구현 :: 이벤트 기간동안에만 달성할 수 있는 퀘스트 시스템 구현</li> <li>6. 계정 레벨 달성 시스템 구현 :: 일정 레벨 달성 시 보상 시스템 구현</li> <li>7. 전투 모드 시스템 구현 :: 기존 전투와는 다른 방향의 모드 시스템 구현</li> <li>8. 모드 보상 시스템 구현 :: 특정 모드 플레이시 얻을 수 있는 게이지로 주간 보상 시스템 구현</li> <li>9. 토스트 메시지 시스템 구현 :: 안내 및 경고 용 토스트 메시지 구현</li> <li>10. 언어 설정 시스템 구현 :: 기기 별 및 계정 별 옵션 설정 및 언어 설정 시스템 구현</li> <li>11. 프로필 시스템 구현 :: 계정 프로필 및, 캐릭터 프로필 시스템 구현</li> <li>12. 모드 보상 시스템 구현 :: 특정 모드 플레이시 얻을 수 있는 게이지로 주간 보상 시스템 구현</li> <li>13. 셰이더 개발 :: 각 방향의 특정한 지점부터 그라데이션 되는 셰이더 개발</li> <li>14. 콘텐츠 별 치트 개발</li> <li>15. 각종 툴 개발</li> </ul> </li> </ul>				

