

경력 사항

스펙터게임즈코리아 | 전투 기획자 | 2025.05 ~ 현재

프로젝트: 스펙터 에이전시 (모바일 뱀서류 로그라이트 RPG)

1. 던전 콘텐츠 기획 및 제작

역할: 어비스·디멘션·보스매치 3 종을 본 담당으로 기획·제작 (컨셉 → 시스템 → 출시 → 라이브 전 사이클)

작업:

- 게임 내 신규 던전 카테고리 신설
- 컨셉 → 시스템(테이블·예외처리) → 구현 기획서 구조 직접 수립, 개발팀 협업 속도 향상
- 기획서 작성부터 밸런싱·실제 던전 구성까지 3 종 전 과정 수행

결과:

- 디멘션 던전: 진입 자격 1.3 만 명 중 46% 1 주 참여 / 81.5% 2 회 이상 반복 / 14.8% 9 회 이상 헤비 유저 (Mixpanel 본인 측정)
- 어비스 던전: 리더보드 분석 — 메인 진행도와 어비스 층수 양의 상관관계, '메인 막힘 이탈 방지 우회 루트' 기획 의도 검증

2. 보스 몬스터 기획 및 제작

역할: 신규 보스 몬스터 패턴 설계 전담

작업:

- 신규 보스 8 종 × 3 변형 = 24 개 단독 기획·제작
- 보스별 전투 패턴 설계 전 과정 담당
- '완성도 높은 1 차 초안' → '빠른 초안 + 잦은 피드백' 작업 방식 전환

결과: 보스 24 개를 2 개월 내 단독 완료 (전환된 방식을 처음부터 의도적으로 적용)

3. 스테이지 기획 및 제작 (수치 밸런싱 포함)

역할: 메인·어비스 스테이지를 본 담당으로 기획·제작

작업:

- 메인 스테이지 200 개 (난이도 곡선·몬스터 배치·보상 구조)
- 어비스 스테이지 200 개 (2,000 층 / 10 층당 1 스테이지)
- 메인 가중치 시스템을 어비스 환경에 맞게 조절·재활용해 2,000 층의 선형 난이도 곡선 구축

4. 캐릭터 스킬·전투 아이템 체계 기획

역할: 전투 캐릭터 스킬 및 전투 아이템 체계 전반 기획 참여

작업:

- 전투 캐릭터 스킬 구조 설계 및 수치 작업
- 장비·룬 등 전투 아이템 체계 기획

협업 방식 및 도구

사용 도구:

- 기획·문서: PowerPoint, Confluence
- 수치 작업: Excel — 어비스 마석 드롭량·웨이브 배치 시뮬레이터 직접 구축
- 데이터 분석: Mixpanel — 본인 콘텐츠 retention 측정 및 패치 방향 결정

협업 방식: 큰 틀은 문서+회의로 방향 결정, 디테일 수정은 구두+문서로 빠르게 처리

대응 사례: 업데이트 일정 중 콘텐츠 방향성 변경이 반복되는 환경에서, 작업 방식을 '짧은 초안 + 빠른 피드백 사이클'로 전환해 모든 업데이트 일정 누락 없이 완수