

개인정보

성 명	박승민
주 커리어	게임 시스템 디자인 및 게임 밸런스 디자인
E - mail	psmtopsm@gmail.com
홈페이지	http://minine.net
포트폴리오	http://minine.net/portfolio/

경력사항

아이덴티티 게임즈	(2년 5개월) 2013년 12월 ~ 2016년 6월 던전스트라이커 (Mo Action RPG / PC / 게임브리오)
쿵게임즈	(1년 2개월) 2012년 5월 ~ 2013년 6월 CODEX the Warrior (infinity blade style 3D RPG / Android, iOS / Unity 3D)
서니아	(11개월) 2011년 4월 ~ 2012년 2월 Social star (Social Cafe Style Game / Facebook / Flash Base)

프로젝트 경력기술

[던전스트라이커] 아이덴티티게임즈 온라인본부 SP개발실 기획팀 - 2013년 12월 ~ 2016년 6월

[던전스트라이커] - MO Action RPG . PC	
밸런스	아이템 드랍율 및 경제 밸런스 아이템 및 버프 밸런스 (던전 , 퀘스트, 이벤트, 길드, 특수 던전) 전문기술 장비 및 소모품 밸런스 개편 캐릭터 성장(경험치) 개편
시스템	뉴던스 개편으로 피로도, 중개소, 길드 ,매일 등등 전반적인 시스템 개편 아이템 관련 시스템들 (봉인석, 드랍율 보정, 던전 기대 아이템표시 등등) 전문기술 개편 지원
전투 시스템	아이템에 의한 스킬 효과 작업 일부 보스 몬스터 작업
아이템	컨텐츠 추가에 따른 아이템 작업 (컨텐츠 추가 : 신규던전, 직업추가, 이벤트용) (아이템 작업 : 아이템 능력 및 생성, 던전 드랍 , 판매 & 교환 & 제작 연결)
PVP	[TFT 리드 / 알파 버전까지 진행하였으며 진행 중 구조조정으로 인해 드랍] R&D (동기화 , 스킬 효과 및 능력치 밸런스) 전장 컨셉 및 시스템 작업 { 진행방식 , PVP 전용스킬, 스킬 보정 , 밸런스 보정 , 매칭 시스템 } { 전용화폐 , PVP 용 팀 , 피아구분, 현황 알림 , 커뮤니티 , 스킬 프리셋 } { 로컬라이즈 대응 , 로그 및 통계 , 모드 , 이벤트 기능 , 운영 제어기능 } 컨텐츠 작업 { 맵 초안 , 전장 기믹 } 보상 { 랭킹 , 전장 전용 화폐 및 상점 , 달성과제 , 칭호 }
서포트	테스트용 아이템 작업 (ex - 원활한 컨텐츠 테스트를 위한 장비) 용병 보상 관련 지원 일부 보스 몬스터 작업 던전 밸런싱을 위한 서포트 데이터 에러 발생시 추적 작업 서포트

대회 버전	캐릭터 밸런스 작업 (직업 및 아이템 능력치 와 스킬 성능 조정) 대회 전용 설정 및 아이템 작업 (컨텐츠 및 시스템 제한 , 자동 캐릭터 생성, 소모품 소지제한, 타임어택, 기본장비 설정등등)
라이브	라이브팀 정책에 따라 봉인석 소모 수량 추가 및 변경 대응 라이브팀의 이벤트 드랍관련 이슈 발생시 지원 각 국가별 컨텐츠 제어 (직업 , 아이템 노출 , 입장포인트 , 타임어택 , 드랍율 변동) 드랍율 이벤트 또는 향상을 위한 데이터 작업 경험치 개편 시 마다 경험치 작업 및 마이그레이션 퀘스트 개편에서 따른 보상 개편 전문기술 개편에 따른 밸런스 조정 및 마이그레이션 아이템 획득 체감 변화를 위한 드랍율 개편 작업 아이템 성능 및 드랍율 관련 이슈 발생시 대응 던전 및 직업 관련 현황 통계 작업 라이브팀 업적 및 아이템 밸런스 관련 지원 라이브팀의 이벤트 드랍관련 이슈 발생시 지원 매 보상 이슈마다 보상 책정 및 데이터 작업
기타	일부 내부 데이터 작업 툴 (C# - Winform 사용) 제작 매크로 제작 및 지원 (AutoHotkey) 다수의 데이터 관리 (엑셀 + VBA)제작 및 유지보수 { DPS 분석 툴 (게임 로그 <-> excel) 제작 및 유지보수 } { 인게임용 데이터 파일을 엑셀에서 파싱툴 제작 및 유지보수 }

[코덱스 워리어] 쿵게임즈 다빈치 개발팀 - 2012년 5월 - 2013년 6월

[코덱스: 워리어] - 모바일 액션 RPG - 유사 인피니티 블레이드류 RPG 게임	
시스템 기획	전투 시스템 (전투의 방식 - 콤보 , 스킬 , 패턴 , 인풋 상성 시스템 ,캐릭터의 능력치 성장 구조 , 몬스터의 난이도 성장 시스템 및 능력치 구조 상점 시스템 , 아이템 능력치 구조 , 아이템 획득 및 사용처
UI 기획	UI 기획
벨런스 디자인	몬스터 전투 패턴 , 몬스터 능력치 및 보상 진행 상황에 따른 몬스터 난이도 퀘스트 보상 , 아이템의 상점 가격
데이터 관리	모든 테이블 구조 설계 및 데이터 관리 , 데이터 관리 및 처리 방법 문서화
사운드 외주	사운드 리스트 발주부터 사운드 파일 관리 및 게임 내 적용
UI 외주	외주관리 + 리소스 관리 - UI UI 리스트 발주 및 체크 (사내 2D 디자이너의 부재로) UI 편집, 관리 및 적용
게임 서버 관리	(서버프로그머의 퇴사로) 서버 관리 및 DB 설정 . 서버관련 이슈 처리, 처리 방법들 문서화
개발 서버 관리	SVN & 맨티스 & 위키 설치 및 관리 , 사내 페이지 셋팅 및 관리 경험 해당 사내 이용 모든 서비스 ID 들 관리 경험

[소셜스타] 서니아 소셜스타 개발팀 - 알파버전까지 완료 후 드랍 - 2011년 4월 - 2012년 2월

[소셜스타] - 페이스북 경영 SNG	
시스템기획	캐릭터 생성 설계(조합형 의상 및 능력치) 상점(설치물) 설계 , 캐릭터 의상 상점 설계 미니게임 (룰 및 공식 설정) 월드맵 설계 (맵으로 나가서 미니게임을 하는 구조) DB 설계 (ERD 작성, 각각 필드와 테이블 용도 및 필드까지 타입 설명 및 설정) 좌표 체계 기준 설정 (게임상에 UI 배치 및 오브젝트의 위치 선정방법등) 이미지 리소스 규격화 지정(이미지 사이즈 규격화) 각 데이터의 인덱스 룰 지정 및 정리 데이터 수정 시 기록 남기도록 규칙 지정
UI 기획	UI 기획
밸런스 기획	경제 밸런스 캐릭터 능력치 아이템 가격 및 능력치 퀘스트 및 미니게임 보상
컨텐츠기획	플레이 시나리오 작성 퀘스트 기획과 가이드 라인 설정
기타	[영어권 프로그래머와 협업 경험] 원거리 협업 경험 (한국- 필리핀) 해외에서 작업 경험 (필리핀에서 보름씩 총 5회) 다른 기획자 및 그래픽 아티스트 요청 전달 및 조율 모든 문서 영문으로 작성 타 기획자의 시스템 기획 일부 보조 타 기획자 작업용 일부 툴 제작 (C# 사용) 타 기획자 작업 도움용 문서 작성 (Data 변경이 편하도록 만든 Excel 문서양식 작성) 사운드 업체 조사 및 컨택 & 해당 외주 진행

기타 보유 기술

프로그래밍	Winform (C#) - 시뮬레이터 & 툴 제작 및 배포 경험 Python + Django - 간단한 웹페이지 제작가능한 정도 (서버호스팅 이용 경험) PHP - 간단한 웹프로그래밍 가능 안드로이드 개발(자바) - 안드로이드 어플 제작 경험 MFC (C++) - 툴 제작 및 배포 경험 (일부 언어는 스크립트 계열이지만 성격상 프로그래밍으로 포함하여 작성 하였음)
스크립트계열	Lua - 월드오브워크래프트 에드온 제작 및 배포 경험 NSIS - 인스톨러 제작 및 배포 경험 Google App Script - in 구글 스프레드시트 VBA - in 엑셀
서버 관리	Windows OS + APM - 개발 서버 관리 경험 (웹, 위키 , 멘티스 , SVN 설치 및 관리 경험) CentOS + Nginx + MYSQL - (개발중인)게임 서버 관리 경험
데이터타입	XML , JSON, CSV , 기타 텍스트기반 데이터 파싱 경험 다수 SQL(MS,MY, Maria) - 학생시절부터 사용경험 다수