System & Content Designer

경력기술서

깊이 있는 성장 구조를, AI로 더 빠르게 설계합니다.



정석원

시스템·콘텐츠 기획자

010-2993-3875

zaqkoko@naver.com

기획 철학

규칙은 단단하게, 시작은 가볍게.
무엇을, 왜 만들지를 깊이 고민하고
만들어진 결과는 비판적으로 다시 검증을.

핵심 강점

- 다수가 원하는 요소를 짚어내는 기획
- 예외까지 정의하는 시스템 설계
- 신규 개발부터 런칭, 라이브까지 경험
- 확률·손실 보호 등 성장 규칙 설계
- AI 활용 기획 · 결과물 비판적 검증

기술 역량

- 시스템 정책 · UI/UX 흐름 설계
- 데이터 테이블 설계 · 구성
- UE4 위젯 블루프린트 구조 설계
- UE4 레벨 · 스폰 · 몽타주 작업
- 기획 도구: Excel(VBA), JSON
- AI 도구: Claude (기획서 작성 · 정책 문서 구조화 · 예외 케이스 점검)
- AI 도구: Claude Code (VBA · P4V 스크립트 · 데이터 일괄 수정 · 프로토타입 구현)
- 협업 도구: Jira, Mantis, Asana, Perforce, SVN, Figma

요약

언디셈버·다크디셈버에서 수집·성장 시스템, 전투 콘텐츠, 라이브 개편을 기획했습니다. 확률·성장 규칙과 예외 정책, 데이터 구조까지 설계합니다. Claude·Claude Code로 작성과 반복 작업 시간을 줄이고, 그만큼 '무엇을, 왜 만들지'를 깊이 고민하며 AI가 만든 결과는 비판적으로 다시 검증합니다.

경력사항

2024.05 ~ 현재

니즈게임즈 | 시스템 · 콘텐츠 기획

- 언디셈버 (라이브 서비스)
  - 침식의 공세 (콘텐츠 메인 · 시스템 서브)
    - 전투 · 보상 레벨과 퀘스트 · 웨이브 · 스폰 데이터 구성
  - 시간의 성좌 통폐합 (콘텐츠 메인)
    - 성장 파밍 동선 통합
    - 기존 아이템 · 획득 기록 · 미수령 보상 전환 정책 수립
  - 룬캐스트 프리셋 (시스템 메인)
    - 빌드 저장 · 복원 구조 설계
    - 캐릭터별 구성과 계정 단위 해금 분리
    - 누락 룬 · 잠긴 슬롯 등 부분 성공 예외 처리
  - 카드 앨범 덱 (시스템 메인)
    - 다크디셈버 원 기획, 언디셈버 이관
    - 카드 확인 → 강화 동선 개선 (롱프레스)

- 다크디셈버 (개발 ~ 글로벌 런칭)
  - 장비 강화 (시스템 메인)
    - 보조재 확률 보정·상한, 유지/하락/파괴 결과와 방지권 정책 설계
  - 에테르 코어 (시스템 메인)
    - 장비 획득 시 슬롯 수 결정, 코어 장착으로 효과를 누적하는 2단계 성장 구조 설계
  - 가챠 상자 (시스템 메인)
    - BM 전용 신규 상자 설계, 소단위 개봉과 획득 연출 구조
  - 차원 균열: 벨레스 (시스템 · 콘텐츠 메인 · 보스 서브)
    - 1~4인 방어 웨이브, 보스 처치 콘텐츠, 웨이브 사이 기운 선택 설계
    - 보스 스킬 2종 데이터 및 몽타주 세팅

2024.01 ~ 2024.04

니즈게임즈 | 개발QA

- 언디셈버 1인 강림 레이드·보석·룬 마스터 시스템 QA 메인 담당

2021.02 ~ 2023.01

컴투스 | 개발 · 퍼블리싱 QA

- 기획 · 데이터 기반 기능 검증 및 업데이트 검수
- 월드 오브 제노니아 개발 QA
- 서머너즈워: 백년전쟁 퍼블리싱 QA