경력기술서 (게임 시스템·전투 기획)

회사명 / 부서	(주)페이즈포 / 개발팀
근무 기간	2025. 08. 07 - 2025. 12. 31	5개월
직무 / 부서 인원	기획자 / 개발팀 6명
주요 업무	전투·시스템 기획 / UI 플로우 / 데이터 구성·QA
활용 툴	Unity / Excel / Google Docs / Notion / Git(Sourcetree) / Discord / GPT

01. 판돌아 (아르카나) 프로젝트

모바일 캐주얼 RPG | Unity | 2025. 09 - 2025. 12 | 소프트 런칭

- 룰렛 회전과 투사체 투척을 결합한 전투 메커니즘 중심의 싱글 캐주얼 RPG

담당 역할

- 룰렛 회전 패턴 및 몬스터 전투 콘텐츠 기획
- 캐릭터 편성·관리 시스템과 UI 플로우 기획
- 스테이지·보상·전투 관련 데이터 구성 및 QA

주요 기여

[콘셉트·프로토타입]

- 단기 프로토타입의 반복 검증 과정에서 투척 횟수, 행동 적용 시점 등 핵심 전투 규칙의 구체화에 참여
- 테스트에 필요한 기획 문서와 툴·테이블 데이터를 구성하고 내부·외부 플레이 피드백을 반영
- 팀 협의를 통해 전투 효과의 대상·조건·발동 시점·효과 유형을 분류하고 개발 기능과 데이터 구성 기준으로 활용
- 캐릭터 편성·관리 화면의 정보 구조와 UI 플로우 초안을 작성하고 내부 피드백을 반영

[소프트 런칭]

- 룰렛 회전 속도·가속도·방향 전환·유지 시간을 조합한 패턴을 기획하고 관리
- 몬스터별 전투·외형 콘셉트와 스킬·쿨타임·패턴을 기획하고 데이터 및 아트 전달 자료 작성
- 편성 대시보드, 캐릭터 교체, 상태 표시, 정렬·필터 등 캐릭터 시스템의 UI·세부 규칙 작성
- 스테이지 배치 방향성에 맞춰 룰렛·몬스터·장애물 데이터를 구성하고 빌드 변경에 따라 수정
- 스테이지·챕터 상자 보상의 획득 조건·보상 구성·지급 위치·상태 표시 규칙 작성
- 전투·시스템 기능을 QA하고 오류 수정 요청 및 데이터 재검증 진행

결과

- 직접 기획·구성한 룰렛 패턴과 몬스터 전투 콘텐츠를 소프트 런칭 빌드에 적용
- 캐릭터 편성·관리 및 스테이지·보상 시스템을 소프트 런칭 빌드에 적용
- 테이블과 스크립터블 오브젝트를 활용해 스펙·밸런스 변경에 필요한 데이터를 수정하고 빌드 대응

02. 짹짹 휴게소: 귀여운 타이쿤 프로젝트

모바일 캐주얼 타이쿤 | Unity | 2025. 08 - 2025. 10 | Google Play·App Store

- 캐릭터와 함께 재료를 수집·가공하고 휴게소를 운영하는 캐주얼 타이쿤

담당 역할

- 전 스테이지 및 페르소나별 밸런스 QA
- 빌드·AI·스킨 효과 등 기능 및 콘텐츠 QA
- 유저 리뷰 확인과 라이브 플레이 흐름 개선 데이터 반영

주요 기여

[런칭 전]

- 정해진 기준과 과금·아이템 조건에 맞춰 전 스테이지를 플레이하고 구간별 소요 시간과 성장 흐름을 검증
- 빌드 기능, AI 이동·끼임, 스킨 효과 등을 QA하고 재현 조건과 결과를 전달한 뒤 수정 사항을 재검증
- 스테이지·페르소나별 테스트 결과를 바탕으로 밸런스 및 콘텐츠 이상 사항을 공유

[라이브 서비스]

- 스토어 리뷰를 확인해 버그·불편 사항을 공유하고 일부 리뷰 답변 작성
- 미션 완료율이 급감한 계산원 고용 구간을 팀과 확인하고, 계산대 설치 시 자동 고용되도록 테이블 데이터 수정
- 저이용 성장 기능의 진입 장벽을 낮추기 위해 첫 업그레이드 무료화를 제안하고 수치·가격 데이터를 조정
- 자동 고용에 따른 미션 추가·수정과 첫 업그레이드 무료 버튼 표시 등을 개발 요청하고 적용 결과를 검증
- 경쟁작의 재화 가치와 시간 보상 기준을 비교하여 골드 보상형 콘텐츠의 가격·등장 주기·세부 규칙 산정

결과

- 전 스테이지 밸런스와 기능·콘텐츠 오류를 점검하고 수정 요청 및 재검증을 통해 런칭 전 품질 확인
- 계산원 자동 고용과 관련 미션 흐름 변경을 라이브 빌드에 적용
- 첫 업그레이드 무료화와 골드 보상형 콘텐츠의 세부 기획·데이터를 라이브 빌드에 적용