

Experience

3년 3개월

2022.06 - 2022.12

아이러브마트 · 용사 여관 라이브 서비스 기획

- 한국 라이브 대응, 웹이벤트·추가 콘텐츠·BM 기획
- 일본 라이브 서비스 대응, 한국 런칭 콘텐츠 이식, 유럽 퍼블리셔 협업

2023.05 - 2025.12

정식 출시 2026.03

약 40명 규모

Taimanin Squad 시스템 / 전투 메인 기획

Pre - OBT 데이터 적용

- 시점 22종·대상 25종·조건 40+종·기능 50+종을 하나의 테이블로 모듈화
- 41종 상태이상(버프 17 / 디버프 24), 캐릭터·보스 전투, 성장·콘텐츠 10개+ 시스템 설계
- 전체 데이터 테이블의 50% 이상, 제작 툴·외주 규격·빌드 가이드 문서 담당

2026.01 - 2026.05

Survival Game (가제) 공동 2인 개발

2인 체제로 착수한 신작을 단독 인수해 정리하고, 이후 1인 개발작 《Fire Vow: Dark Fantasy》로 발전시켰습니다.

2026.06 - 현재

Unity 6.5

Fire Vow: Dark Fantasy 카드 기반 다크 판타지 생존 게임 · 1인 단독 개발

AI 활용 1인 개발

- 13개 데이터 테이블로 카드·맵·드랍·레시파·전투·엔딩을 정의
- 부위별 상처·붕대, 노드 그래프 텍스트 전투, 인격 스탯 기반 엔딩 분기 설계
- 한·영·중·일·독 5개 언어로 Stove·Steam 데모 출품, 정식 출시 대기

Core Skills

전투 · 시스템 설계

모듈화된 전투 테이블 · 턴제 상태이상 · 스킬/보스 패턴 · 전투 밸런스 · 데이터 테이블 구조

개발 · 운영

Unity · ScriptableObject 파이프라인 · 제작 툴 · 다국어 원빌드 · 라이브 서비스 대응 · 외주 검수

문서 · 협업

시스템 설계 · 제작 가이드 · 사업/운영팀 핸드오프

1인 개발

기획·데이터 설계 중심, 비전문 영역에 AI를 활용해 단독 제작