경력 기술서

진승범 bhagent@gmail.com 2000 — 현재

경력 요약

게임 개발·프로덕션·사업·데이터를 거쳐, 현재는 AI를 실행 주체로 사용하는 게임 제작 프로세스를 설계하고 있습니다.

펄어비스에서는 블랙스페이스 엔진 기반의 붉은사막, 도깨비, PLAN 8 초기 액션 시스템 개발에 참여하며 전투 시스템과 캐릭터 액션 설계 경험을 쌓았으며, 최근에는 콩스튜디오에서 신규 프로젝트 2종의 전투 액션 시스템 설계와 캐릭터 액션 제작 파이프라인 구축을 담당하였습니다.

그 전에는 창업한 회사에서 ArcheBlade와 DiceTiny 프로젝트 개발 및 사업화를 직접 진행하며 게임 개발부터 서비스, 사업화까지 전 과정을 경험하였습니다.

개인 프로젝트인 FS(Flicker Survivor)에서는 이전의 경험을 바탕으로 AI를 설계·구현·에셋 제작·검증의 실행 주체로 배치하고, 한 명의 개발자가 게임 제작 전 과정을 어디까지 압축할 수 있는지 실험하고 있습니다. 13주간의 과정과 현재 상태는 함께 드리는 포트폴리오에 있습니다.

2023 ~ 2025
Kong Studios

전투 시스템 디자인

HERO 프로젝트 및 ZERO 프로젝트에서 전투 액션 시스템 설계와 캐릭터 액션 제작 환경 구축을 담당했습니다.

주요 업무

- 기존 IP의 전투 감성을 유지하면서 신규 프로젝트 구조에 적합한 액션 시스템 재설계
- 캐릭터 액션, 전투 시스템, 전투 피드백 구조 설계
- 게임 디자이너가 프로그래머 의존 없이 캐릭터 액션을 제작할 수 있도록 타임라인 기반 액션 툴을 설계하고 캐릭터 액션 제작 파이프라인을 구축

2018 ~ 2023
Pearl Abyss

게임 개발 / 사업 전략 / 데이터 분석

게임 개발

- 블랙스페이스 엔진 초기 개발 단계에서 캐릭터 액션 스크립트 구조 설계 및 액션 시스템 개발 참여
  - 개발된 액션 시스템은 붉은사막, PLAN 8, 도깨비(DokeV)의 최초 공개 버전 전투 및 캐릭터 액션 구현의 기반 시스템으로 활용

게임 데이터 분석

- 플레이 퍼널 기반 이탈 구간 분석
- 게임 내 이상 지표 탐지 및 정기 모니터링 체계 구축
- 라이브 데이터 분석을 통한 운영 의사결정 지원

사업 전략 및 플랫폼 지원

- 프로젝트별·지역별 사업 데이터 자동 취합 파이프라인 구축
- 마케팅 채널별 유저 LTV 분석을 통한 마케팅 비용 최적화
- COO 직속 분석 담당(당시 COO, 현 CEO 허진영)
- 검은사막 Steam 출시 준비 지원
- Steam 스토어 운영 및 초기 노출 전략 관련 실무 지원

창업, 그리고 그 이전

2014 ~ 2017
FAKEDICE

창업 / 개발

DiceTiny

- 전략 카드 / 보드 게임 개발 총괄 (개발 인원 본인 포함 6명)
- Kickstarter 공개 직후 VC(캡스톤 파트너스) 지분투자 3억 유치
- 게임 공개 직후 넥슨 글로벌 퍼블리싱 계약 체결 (계약금 3억)
- Steam 출시

2009 ~ 2014
Codebrush

창업 / 개발

ArcheBlade

- 팀 대전 액션 PvP 게임 ArcheBlade 개발 총괄
- Steam 출시
  - 누적 다운로드 1,500,000+
  - 누적 매출 약 $550,000

2007 ~ 2009
SK-iMedia

게임 디자인

- 신규 어반 판타지 FPS 프로젝트 참여
- 게임 시스템 기획

2003 ~ 2007
NCSoft

게임 디자인

- 리니지 토너먼트 개발
  - 라이브 서비스 운영
- 신규 판타지 FPS 프로젝트 참여
  - 게임 시스템 기획

2000 ~ 2003
Trigger Soft

게임 디자인

- ROSE Online 개발 참여
- 퇴마전설2 개발
- RTS 프로젝트 다수 참여

참고 자료

ArcheBlade

- https://www.linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:7128738331579863040

DiceTiny

- https://www.linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:7128740272062009344