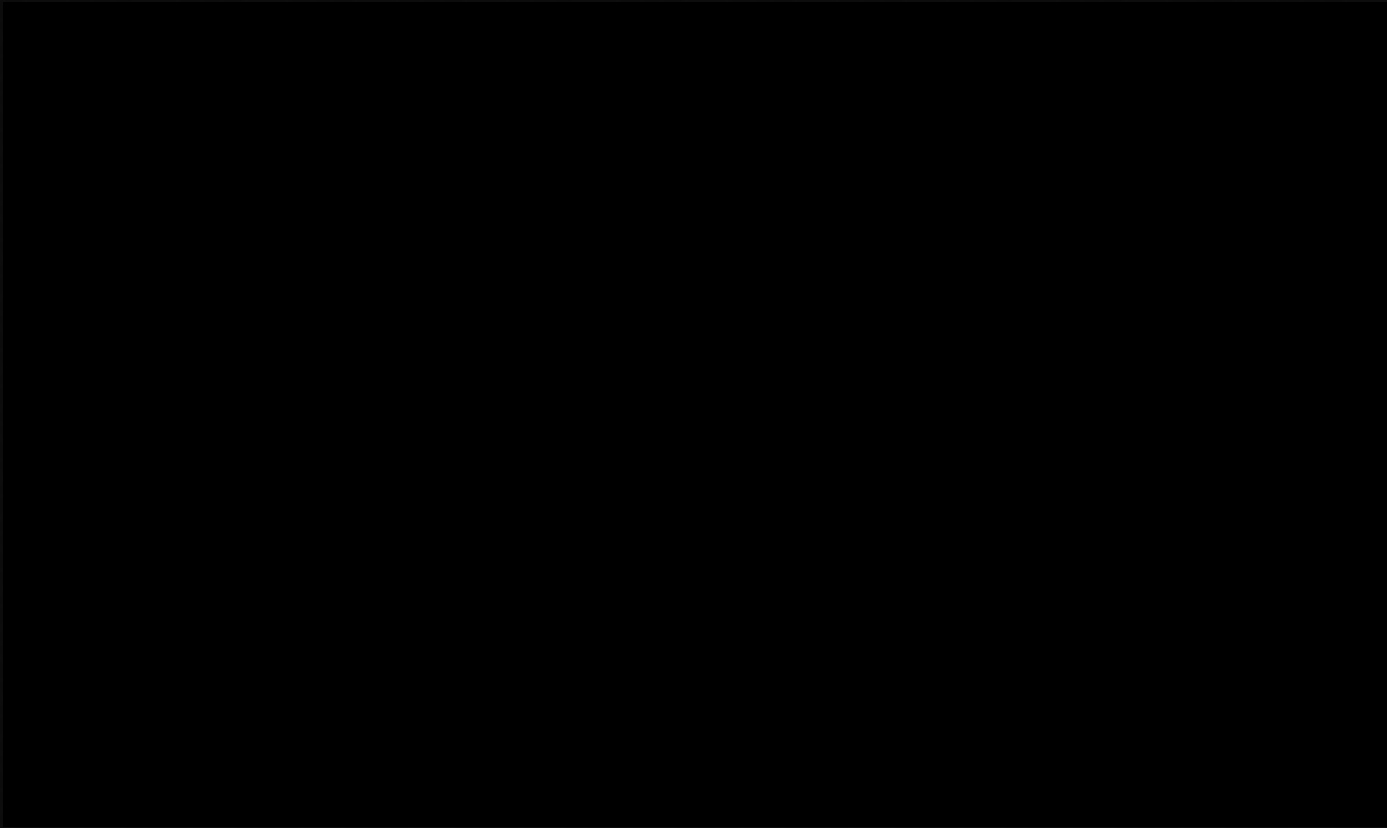




MIKE DiRENZO

LEVEL DESIGNER & GAMEPLAY SCRIPTER

프로 게임 개인 수준 재개하다 바이오



에 의해 구동

GAME INFO

장르: Sci-Fi/Fantasy MMORPG
플랫폼: Microsoft Windows
출시일: 2014년 6월 3일

기여
직위: 준컨텐츠 디자이너(계약직)
기간: 2013년 5월 - 2014년 1월(8개월)

- 포스트 캡 공개 이벤트 퀘스트 디자인 설계 - Critical Containment & Star-Comm Basin
- Dominion Arkship Destiny 튜토리얼 스테이징/비네트의 소유권
- 존 폴리쉬 - Northern Wilds, Algoroc, Auroria, Post-Cap
- 새로운 스크립트, 주문 및 AI 동작 생성

이동:

STAR-COMM BASIN - 일일 퀘스트

MALGRAVE 사건: 중대한 격리

자치령 튜토리얼: ARKSHIP DESTINY

기타 스테이징 및 성능

LEVIAN BAY POST-CAP 공개 이벤트 ZONE: STAR-COMM BASIN

내 기여 - 일일 퀘스트

저는 Star-Comm Basin을 장악하기 위해 싸우는 3개의 적 파벌 사이를 순환하는 레벨 캡 공개 이벤트 구역인 Star-Comm Basin에 대한 5개의 반복 가능한 일일 퀘스트를 설계하고 구현하는 일을 담당했습니다. 약탈자, 익시안, 스트레인. 각 침략 진영은 대규모 그룹의 레벨 캡 플레이어가 참여할 수 있는 고유한 공개 이벤트를 제공합니다. 사용 가능한 일일 퀘스트는 당시 지배 진영에 따라 다르며 관련 공개 이벤트와 주제가 일치합니다. 기계적으로 저는 꽤 표준적인 파생 MMORPG kill and collect 게임 플레이로 제한되었습니다.

내 과제는 익숙한 메커니즘과 일일 퀘스트의 중복 특성에도 불구하고 매력적이고 흥미롭고 재미있는 레벨 캡 플레이어를 위한 반복 가능한 콘텐츠를 디자인하는 것이었습니다. WildStar의 기발한 내러티브와 생동감 넘치는 우주를 활용하여 흥미로운 퍼포먼스 비트를 만들고 검증된 진정한 퀘스트 메커니즘에 신선한 페인트를 칠할 수 있었습니다. WildStar에서 작업하는 것은 저에게 정말 재미있었습니다. 그 테마는 제한과 한계로 인해 기계공에 대한 타협을 때때로 보상하는 데 도움이 되는 재미를 위한 도구로 유머를 활용할 수 있는 자유를 제게 제공했기 때문입니다.

Wildstar-Online - Star-Comm Basin Deep Dive - 공개 이벤트 팀장이 *INVASION Nexus* 콘텐츠 드롭에서 Star-Comm Basin을 분석합니다.

해트트릭

Type : Spell-Use and kill 설명: Grimvoid Marauders는 착용하고 있는 이상한 헤드 기어에서 힘을 끌어내고 있는 것으로 보입니다. SCS-001 지지자는 당신에게 Grimvoid 작업장 으로 이동 하여 Marauders의 신경 강화 모자를 제거하라고 명령했습니다. 이것은 그들을 약화시키고 치명적인 공격에 취약하게 만듭니다. 목표:

- Grimvoid Workshop 에서 Grimvoid Marauders의 신경 강화 모자 제거
- Grimvoid 작업장 에서 Grimvoid Marauders 처치

이 퀘스트는 공개 이벤트 디자인 팀 브레인스토밍 토론 중 하나에서 완전히 어리석은 제안에서 탄생했습니다. Star-Comm 분지의 약탈자 존재에 대한 더 깊은 내러티브 동기를 제공하기 위해 우리는 힘을 강화하는 해적 모자와 홀로그램 앵무새에 대해 현명하게 분석하기 시작했습니다. 이 테마는 나의 Hat Trick 일일 퀘스트에 영감을 주었습니다. 나는 플레이어의 손에서 Marauders의 머리까지 체인 빔을 끌어당기고 해적 모자와 버프를 제거하고 플레이어를 향해 호를 그리는 모자 발사체를 생성하는 새로운 주문을 만들어야 했습니다. 모든 플레이어 인종과 성별에 대해 이미 존재하는 끌어오기 애니메이션을 사용했습니다.

긴장을 포함

유형: 전투(홀드아웃 방어)

설명: 관리인을 위한 군주 오염 수준 판독값을 수집하기 위해 콜랩스 내부에 군주 분석 장치를 배치하기 위해 신호탄을 사용하라는 지시를 받았습니다. 목표:

- 신호탄을 사용하여 The Collapse에 스트레인 분석 장치를 배치하십시오.

이 홀드아웃 목표를 위해 저는 HUD뿐만 아니라 실제 세계에서 홀드아웃 단계와 진행 상황의 시각적 평판을 보여주는 무언가를 만들고 싶었습니다. 플레이어는 계속해서 데이터를 수집하면서 적의 공격으로부터 스캔봇을 방어해야 합니다. 플레이어가 홀드아웃 단계를 진행함에 따라 더 많은 스캔봇이 진행 상황과 에스컬레이션을 시각적으로 나타내는 순간이동합니다.

아쿠아 히스테리

유형: 활성화/수집

설명: SCS-001 Sustainer는 Purewater Station의 Ikthian 분출구에서 수집한 아쿠아플라스마(또는 원시수라고도 함)의 순도를 분석하고자 합니다 .

- 목표:
- Purewater Station의 Ikthian Vents에서 Aquaplasm 샘플 수집

이 수집 퀘스트를 위해 플레이어는 아쿠아플라زم 샘플을 수집하기 위해 수성 Ikthian 영토로 모험을 떠납니다. 나는 위에 매달린 아쿠아플라زم 샘플을 수집하기 위해 플레이어를 공중으로 발사하는 분출 간헐천 물체를 만들고 배치했습니다. 플레이어가 운이 좋다면 귀중한 "반짝이는 것"을 찾기 위해 통풍구를 살살이 뒤지고 있는 사랑하는 롱 보물 사냥꾼을 만나게 될 것입니다. 나는 또한 플레이어가 발견한 반짝이지 않은 아이템에 관심이 없기 때문에 플레이어가 도망치기 전에 몇 가지 유용한 아이템을 드롭하도록 lopps를 구현했습니다. 또는 플레이어는 Ikthian 침략자에게 매복당할 가능성도 있습니다.

균주 백신접종

유형: 활성화/전투

설명: 레비안 베이의 증강된 야생동물이 스트레인에 의해 위협받고 있습니다. SCS-002 Abider는 당신에게 Star-Comm Broadcast Core 로 이동 하여 동물의 식량 보급품에 백신을 주입하라고 지시했습니다. 백신은 생물체의 변종에 대한 저항력을 일시적으로 향상시켜야 합니다. 목표:

- Star-Comm Broadcast Core 의 변형 식품에 스트레인 백신 주입

이 일일 퀘스트를 위해 플레이어는 변종 감염으로부터 보호하기 위해 예방 접종을 통해 보강된 동물 사료를 주입해야 합니다. 플레이어가 이 작업을 수행하면 배고픈 증강 동물이 나타납니다. 나는 그 지역에서 널리 퍼진 모든 동물 중 중에서 무작위로 선택하도록 이것을 설정했습니다. 백신 접종이 성공하면 배부른 동물은 도망치고 해를 끼치지 않습니다. 예방 접종이 실패할 가능성이 적고, 대상에 격렬한 변종 감염이 발생하고 플레이어에 대한 즉각적인 적대감이 발생합니다.

메신저를 쏘지 마세요!

유형 : 활성화/주문 사용 설명: Security Sector Prime 에 있는 많은 Star-Comm Station의 구조물 이 Surveillance Avatar에 의해 제어되고 있습니다. 따라서 SCS-003 Deviser는 관리인 권한 아래에 배치해야 하는 메시지를 재생하도록 지시했습니다. 목표:

- Security Sector Prime에서 SCS 구조물에 관리인의 메시지 재생
- Security Sector Prime에서 보조 제어 단말기를 파괴하십시오.

이 퀘스트에서 플레이어는 내가 만든 Ground-Targeted Area-of-Effect 주문으로 미친 Surveillance Avatar의 통제하에 있는 모든 구조물을 변환하여 Caretaker의 신한 은총을 퍼뜨려야 합니다. 또한 플레이어는 스테이션의 구조물을 손상시키는 Mad Avatar 제어 터미널을 침묵시켜야 합니다.

MALGRAVE POST-CAP 공개 이벤트: CRITICAL CONTAINMENT

4시간마다 Malgrave의 Containment Facility R-12에 있는 원자로 노심이 불안정해지면서 Dominion과 Exile 플레이어가 노심을 안정시키기 위한 경쟁에서 서로 경쟁하는 3단계 이벤트가 잠금 해제됩니다. "Critical Containment"에는 20명 이상의 플레이어가 참여할 수 있는 5가지 월드 레이드 보스 전투 중 하나가 포함됩니다. 자랑할 권리 외에도, 이 이벤트의 첫 번째 단계를 완료하는 파벌은 지역 전체 수확 버프를 받습니다.

Carbine의 공개 이벤트 팀의 일원으로서 당시 프로젝트에서 본 가장 야심찬 이벤트 제안 중 하나인 "Critical Containment" 작업을 했습니다. 플레이어 참여 규모, 파벌 경쟁에 대한 인센티브, 경로별 목표 및 이벤트의 반복 재생 가능한 특성은 Wildstar의 개발 단계에서 "Critical Containment"를 독특한 도전으로 만든 디자인 목표였습니다.

내 기여 - 이벤트 목표

저는 이벤트의 모든 외부 공간뿐만 아니라 이벤트 전반에 걸쳐 군인과 과학자를 위한 준비 목표와 환경 위험 요소를 설계하고 구현하는 일을 담당했습니다. 또한 정기적인 브레인스토밍 참여, 플레이 테스트, 규모, 경로 참여, 재생성이라는 이 이벤트의 목표를 지원하기 위한 피드백에 깊이 관여했습니다.



이벤트 1: 준비

- 술저 홀드아웃 목표 설계 및 구현
 - 흥미로운 조우를 위한 적 원형 구성 관리
 - 홀드아웃 테마 및 스테이징으로 환경 스토리텔링 달성
- **Scientist Dig** 목표 설계 및 구현
 - 흥분과 놀라움을 발굴할 때 적의 매복 가능성
 - 통신 호출로 목표 강화
- 설계 및 구현된 환경 위험
 - 목표가 있는 배치는 흥미로운 위험/보상 시나리오를 생성합니다.

이벤트 2: 시설 위반

- 스테이지 1 - 스테이지 2의 캐러밴 비네트 구현
 - 플레이어를 스테이지 2로 안내하는 환경 스토리텔링
- 1단계 - 2단계에서 구현된 플레이어 택시
 - 비대칭 플레이 공간에서 두 과별에 대해 비슷한 기간
- 환경 위험 설계 및 구현
 - 처벌 디버프 조합을 사용하는 새로운 주문 생성
- **NPC로 채워진 2단계 캠프**
 - 단계별 NPC로 Nexus와 일치하는 생동감 있는 미학 생성

DOMINION ARKSHIP 데스티니 튜토리얼

저는 공개 이벤트 팀에서 디자이너로서의 모든 책임을 계속 유지하면서 중요한 Dominion Arkship 튜토리얼 영역을 준비하는 데 도움을 주기 위해 튜토리얼 팀에 합류하도록 선택되었습니다. 이 기간 동안 저는 퀘스트 개선 및 버그 수정 지원과 함께 흥미로운 스테이징 및 삽화를 통해 Arkship Destiny에 생명과 캐릭터를 추가하여 Dominion 경험을 높였습니다.

내 기여 - 스테이징 및 AI

- **Myrcalus** 황제를 향한 다리 위의 승리의 피날레 - 맞춤형 AI 패키지 및 주문 동작
- **Holodeck Staging - Dominion** 모집 시뮬레이션 입장 비네트
- **Vignette for Barry**, 사랑스러운 **Dominion** 신병은 자신의 운명에서 벗어나려는 **Dracus**로 변했습니다.
- 퀘스트 개선 및 버그 수정 지원
- 상세한 노트를 통한 정기적인 플레이 테스트 및 디자인 피드백

피날레: 미르칼무스 황제를 향한 축하의 다리 산책

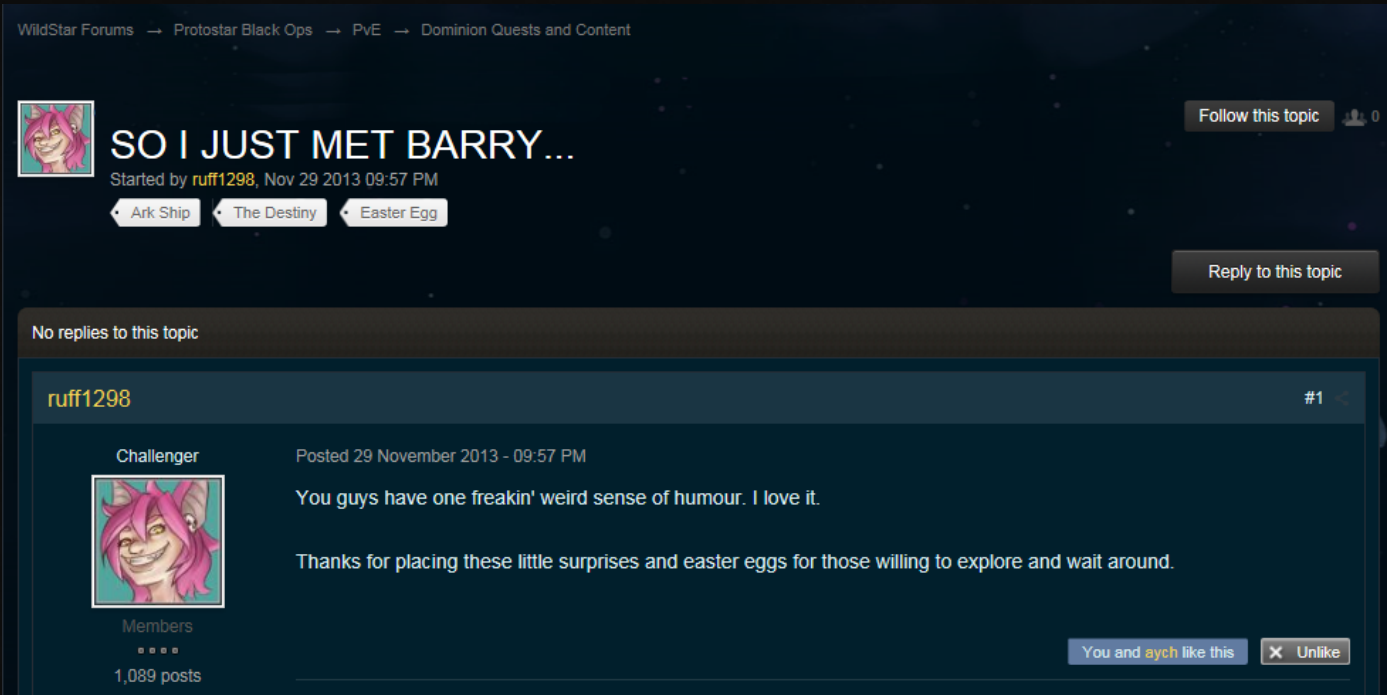
WildStar에서 작업하는 동안 저는 항상 제가 플레이한 많은 MMO의 정적인 환경보다 플레이어에게 더 많은 환경 반응을 주입하기 위해 노력했습니다. 이것의 대표적인 예는 제가 Arkship 피날레를 위해 구현한 스테이징입니다. 플레이어가 Arkship 시험을 완료하면 Myrcalus 황제를 방문하여 승리를 거두었습니다. 우리는 모든 종족의 다수의 자치령 승무원을 지나 다리 위를 걷는 축하 행사로 이 순간을 예고합니다. 이 시퀀스에서는 플레이어의 근접성을 고려하지 않고 무작위로 애니메이션을 재생하는 일반적인 관행에 만족하지 않았습니다. 대신, 플레이어가 없을 때 유희 애니메이션 상태로 설정하지만 가까운 플레이어를 향하고 축하 애니메이션 컬렉션을 트리거하도록 하는 이러한 NPC에 대한 새로운 AI 동작을 구축했습니다. 기존 주문 시스템을 통해 이를 구현하고 모든 인종 및 성별 캐릭터 조합의 다양한 애니메이션 지속 시간을 설명해야 했습니다. 이 때문에 각 종족/성별 조합은 플레이어가 활성화 반응에 들어올 때 플레이어에게 시전할 고유한 주문이 필요했습니다. 또한 축하의 다리를 건너는 플레이어를 따라가는 클라이언트 전용 스포트라이트도 구현했습니다.

HOLODECK 시뮬레이션 입구 비네트

나는 모든 시뮬레이션 입구를 향해 단일 파일 형식으로 행진하는 무작위 인종 및 성별 조합의 Dominion 신병 그룹을 순간이동시키는 이 비네트를 구현했습니다. 여기에서 그들은 각자 멈춰 서서 명령과 무기를 받기 위해 상급 장교에게 인사를 한 후 전투 훈련을 위한 시뮬레이션에 뛰어든다. 이 비네트는 주기적으로 반복됩니다. 읽기 쉬운 대화 텍스트를 위해 아래 비디오에서 전체 화면 모드를 사용하십시오.

배리 비네트

Barry는 친근한 돌연변이 Dracus이며 그의 친구들은 그를 배에서 안전하게 밀수하기 위해 비밀리에 계획합니다. 포럼의 플레이어 중 한 명이 이 게임을 정말 좋아했습니다! 읽기 쉬운 대화 텍스트를 위해 아래 비디오에서 전체 화면 모드를 사용하십시오.



기타 스테이징 및 성능

NORTHERN WILDS - SADIE & MED-BOT

Arkship을 넘어 게임의 다양한 부분에서 비네트와 스테이징을 할 기회가 있었습니다. 캐릭터 대화를 통해 세상에 유머를 더할 수 있는 멋진 기회였습니다. 이 예는 임신한 Sadie Brightland가 진통을 견디는 동안 위로하려는 차가운 의료 봇의 극도로 형편없는 시도를 보여줍니다. 읽기 쉬운 대화 텍스트를 위해 아래 비디오에서 전체 화면 모드를 사용하십시오.

FAR SIDE - BIO-DOME 4 - 제트팩 소방관

Carbine에서 저의 첫 번째 작업은 Farside's Bio-Dome 4의 Dominion 정착지에서 일부 NPC 스테이징 및 성능을 구현하는 것이었습니다. 제 목표 중 하나는 사막에 있는 Dominion 연구 구조에 맹렬한 불을 끄는 소방관 NPC를 만드는 것이었습니다. 기존의 방호복, 라이플 모뎀, 매우 적절한 물 분사 효과를 사용하는 지상 기반 소방관 NPC를 생성한 후, 그 강도와 분포가 만족스럽지 않았습니다. 이 돔 모양의 건물에 큰 불이 났고 옥지에 둘러싸인 소방관이 부족해 보이지 않았습니다. 나는 소방관 NPC의 날아다니는 버전을 만들기로 결정하고 기본 상태인 서 있는 상태에서 수영하는 상태로 재정의하고 그들의 등에 제트팩 오브젝트를 부착했습니다. 약간의 화염 효과로 그들의 호버링 동작을 정당화했습니다.

프로 게임
매직: 레전드
네버윈터

Halo Wars 2
Rise of the Tomb Raider
Lara Croft and the Temple of Osiris
WildStar

이력서 이력서 US : 610 416 4976
mdirenzoLD@gmail.com

개인 수준
Berserk - Gears of War
Vortigauntlet - Half-Life 2: Episode 2
Titan VR - Unreal Tournament III
Blastrobots - UDK Team Game
Underfoot - Unreal Tournament III