

Hello World

Public string name = "이원형";



about me

- ◇ 게임경력 20년 이상의 유저
- ◇ 만화, 애니메이션 등 서브컬처력 20년 이상
- ◇ 게임 런칭, 라이브 서비스 경험 有



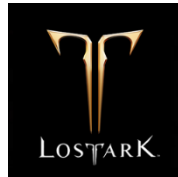
- ◇ 안녕하세요 오랜 시간 유저로서 게임을 즐기고
- ◇ 이제는 재미있는 게임을 직접 만들기 위해 게임 기획자로서
- ◇ 발돋움하려는 새내기 게임 기획자 이원형이라고 합니다.
- ◇ 풍부한 게임 경력과 풍부한 상상력을 바탕으로
- ◇ 게임 시스템과 세계관을 구축하고 있습니다.

Name 이원형

Phone 010 3001 2747

E-mail dnjsgud78@naver.com

다양한 장르의 게임을 즐기고 있으나 주로 MMORPG장르의 게임을 즐기고 최근에는 로스트 아크, 원신, 바람의 나라 : 연을 2년째 꾸준히 플레이하고 있습니다.



etc.



주요 학력&이력

2014.04 ~ 2016.03 도쿄 공학원 하치오지 전문학교 성우, 배우과(졸업)

2020.03 ~ 2021.02 국가평생교육진흥원 경영학 학사과정(수료)

2020.03 ~ 2021.02 국가기간전략산업 진중훈련 [3D기반 실감형 (VR/AR)콘텐츠 제작 전문가 과정](수료)

2022.04 ~ 2022.09 더솔트 게임개발팀 사원(기획)



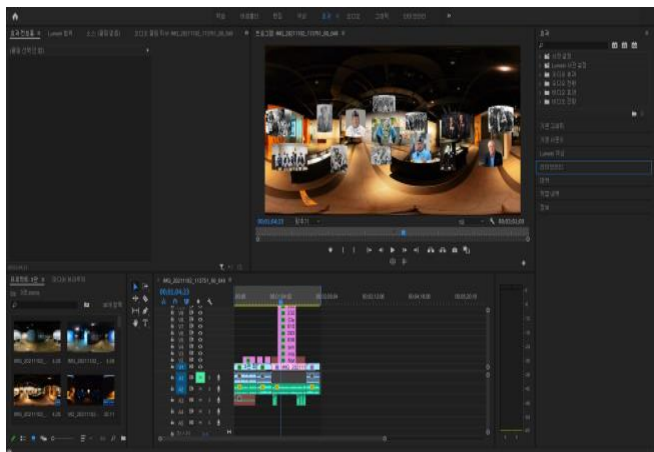
My Skills



C#



etc.



영상 제작, 편집

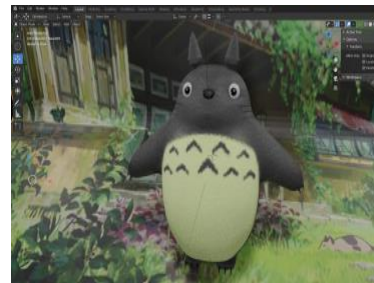
- 영상 기획
- 일반영상 및 360도 영상 촬영 및 편집

수 차례의 현장 실습과 한 차례의 프로젝트 팀 활동을 통하여 360도 영상 촬영과 편집을 익혀 활용할 수 있습니다.

3D 모델링(blender 3D)

- 사물 3D 모델링
- 캐릭터 3D 모델링
- 모델 세이딩 및 텍스처링
- 리깅 및 애니메이션

사물 및 캐릭터 디자인 학습과 개인과제를 통한 실습으로 3D 모델링을 학습하였고 프로젝트에 원하는 모델링을 직접 구현하여 사용할 수 있습니다. 이외에도 간단한 리깅과 애니메이션을 다룰 수 있습니다.



프로젝트 신도림

게임명 : (신도림 : 피도 안 마른 녀석들)

장르 : 모바일 액션 RPG

플랫폼 : Android, ios

제조사 : 더솔트

배급사 : 메타큐브

서비스 : 2022.05.30 ~ 2022.09 (서비스 종료)

참여기간 : 2022.04.20 ~ 2022.09 (퇴사)

프로젝트에서의 담당업무 : 신도림 게임 기획전반



주요 업무내용

- UI 개선
- 레벨 디자인 (계정, 캐릭터 레벨 경험치 설정 및 던전 드랍 경험치, 아이템 등)
- 아이템, 재화 밸런싱 (무료, 유료 재화 지급량 및 미션에 따른 아이템, 재화 지급량 설정)
- 이벤트 던전 제작 (콘셉, 시나리오, 맵 디자인 및 제작(에디터 사용))
- 상점 구성 및 가격 설정
- BM 상품 구성 기획 및 제작
- 게임 가이드 작성

프로젝트 설명

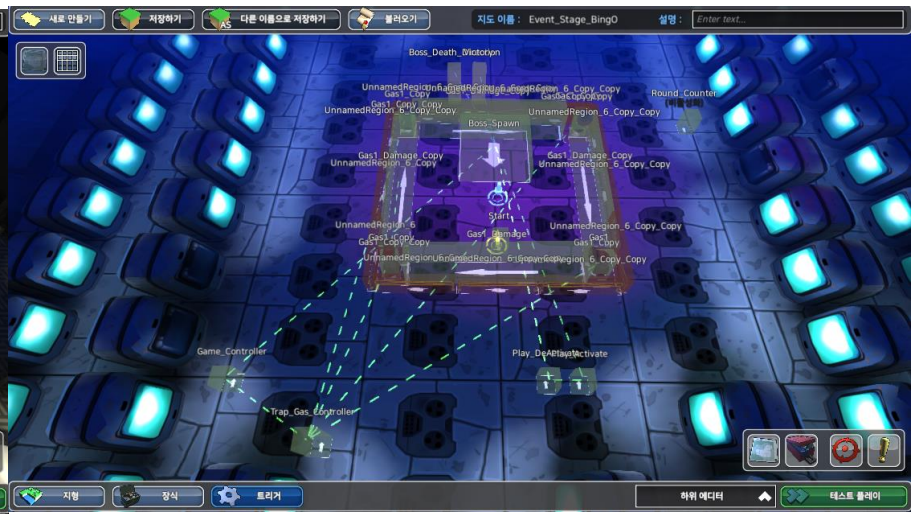
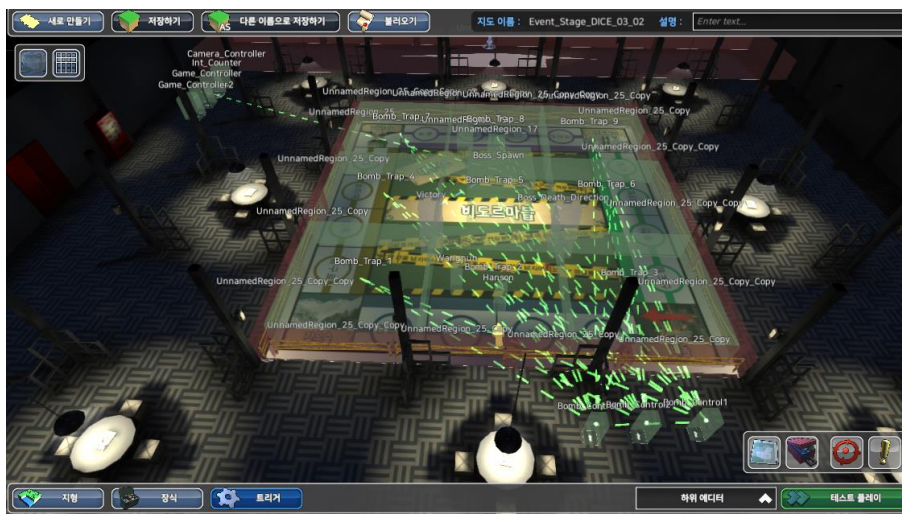
프로젝트 신도림은 2018년에 시작된 네이버 웹툰 신도림IP를 기반으로 한 모바일게임 개발 프로젝트로 2019년에 글로벌 서버로 서비스 하였으나 퍼블리셔와의 갈등으로 빠른 시일 내에 서비스를 종료하고 잠정 프로젝트가 중단되었으나 2022년에 한국 서버 오픈을 위해 2021년에 다시 시작된 프로젝트입니다.

프로젝트에서 수행한 역할

제가 기획사원으로 신도림 프로젝트에 합류하였을 때는 오픈 한 달전으로 서비스 시작까지 얼마 남지 않은 시점이었지만 BM구성과 가격, 콘텐츠 보유량, 콘텐츠 소모 속도 등 많은 점에 있어서 문제점이 있었습니다.

그렇기에 자사 게임과 타사의 게임을 비교분석하여 추가 BM을 구성하고 가격을 동일한 수준으로 맞추고 콘텐츠 소모 속도를 억제하기 위해 기존의 재화와 레벨 디자인을 일부 변경하고 추가 콘텐츠를 기획, 적용하였습니다.

이외에는 라이브 서비스를 진행함에 따라 주기적으로 시행하는 이벤트를 기획하고 이벤트를 진행함에 따라 필요한 이벤트 맵과 시나리오를 기획하고 직접 에디터 툴을 이용하여 이벤트 맵을 제작하였습니다.



프로젝트명 : Terror : Alive

방송정보국제교육원 [3D기반 실감형(VR/AR)콘텐츠 제작 전문가 과정]
2차 프로젝트 과제

장르 : VR 생존 시뮬레이션 게임

총 개발기간 : 2022.01.12 - 02.21 (41일간)

인원구성 : 총 5명

신관식(개발)

성연옥(디자인)

한정환(기획, 개발)

박혜린(개발)

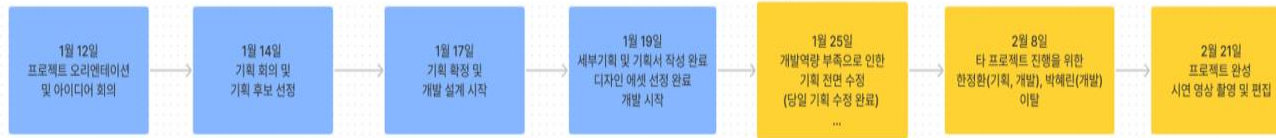
이원형(기획, 개발)

(시연영상 링크)

<https://youtu.be/1DWllgDkajw>



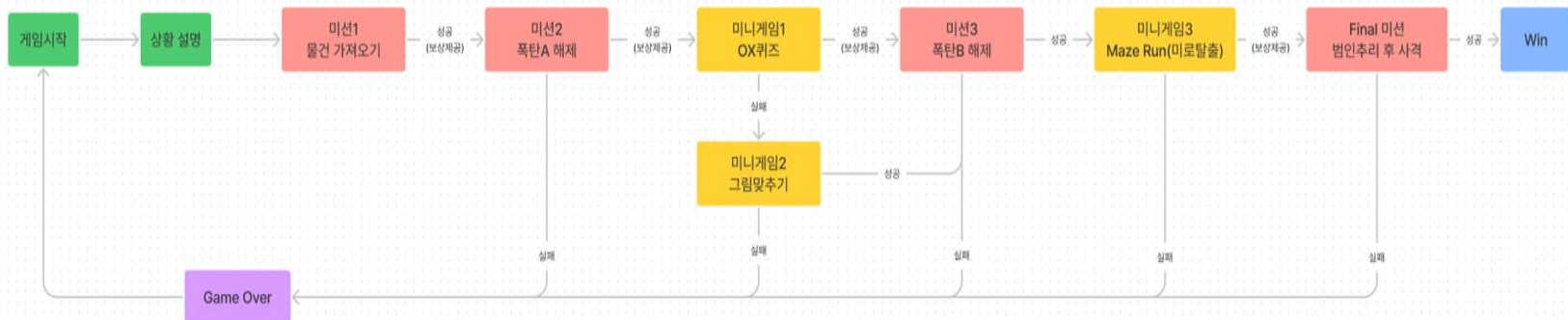
프로젝트 진행



기획 초기 마피아, 어몽어스와 같은 장르의 온라인 멀티플레이 게임을 구상하였으나 네트워크 개발역량 부족으로 인하여 프로젝트 중간에 기획을 전면적으로 수정하여 싱글플레이 생존 시뮬레이션 게임으로 장르가 변경되었습니다,

2월 8일에는 타 프로젝트 과제가 진행됨에 따라 팀원 2명이 해당 프로젝트로 부터 이탈하여 디자인 담당 1명 외 2명에서 개발을 분담하게 되었으나 무사히 프로젝트 제출일까지 프로젝트를 완성시킬 수 있었습니다.

게임 구성



해당 게임은 폭탄테러로 인해 지하철 역에 갇힌 주인공으로 플레이하게 되며 테러를 일으킨 범인(테러리스트)에게 지정되어 자신을 찾아서 잡지 못 할시 남아있는 생존자를 모두 죽이겠다는 협박에 의해 시나리오가 진행됩니다. VR환경에서 플레이어는 맵의 이곳저곳을 돌아다니며 범인에 대한 힌트 혹은 미션진행에 필요한 아이템을 획득할 수 있으며 미션을 성공할 때마다 보상으로 힌트 혹은 아이템을 획득할 수 있습니다.

게임진행 중 지루함을 탈피하기 위해 분기점과 미니게임을 추가했으며 플레이어의 선택에 의해 플레이어의 승리에 유리해질 수도 불리해질 수도 있습니다.



프로젝트 내에서 수행한 역할

기획

- 기획안 다수 작성
- 플로우차트 작성
- 개발 기획서, 디자인 기획서 작성
- 시나리오, NPC 등 설정 기획
- 레벨(미션), 밸런스 디자인

팀내에서 기획팀장이라는 직책으로 프로젝트 내의 모든 내용을 기획하였습니다.

내용을 팀원들에게 구체적으로 전달하기 위해 각 파트에 맞는 기획서와 플로우차트를 작성하였습니다.

그외에도 게임의 스토리와 시나리오 각 캐릭터의 상세설정, 미션내용과 게임진행의 모든 요소를 기획하였습니다.



이름	수행한 날짜	유형	크기
NPC대사	2022-03-15 오후 6:46	텍스트 문서	1KB
대사	2022-02-17 오전 2:46	텍스트 문서	1KB
디자인 리스트	2022-01-19 오후 12:13	Microsoft Word...	489KB
방장님 목단 설계	2022-02-02 오후 9:35	텍스트 문서	1KB
대사 대사	2022-02-15 오전 12:31	텍스트 문서	2KB
대리 프로젝트 개발 리스트	2022-01-24 오전 9:57	Microsoft Word...	74KB
대리 프로젝트 스토리(수정안)	2022-03-14 오후 3:18	Microsoft Word...	20KB
대리 프로젝트 스토리	2022-01-13 오전 1:00	Microsoft Word...	16KB
대리 리스트	2022-01-27 오후 2:15	텍스트 문서	1KB
대리	2022-02-17 오전 3:32	텍스트 문서	1KB
대리	2022-03-15 오후 6:46	텍스트 문서	1KB

제목	수행한 날짜	유형	크기
1. 대리 프로젝트(Asset Asset)	2022-03-15 오후 6:46	텍스트 문서	1KB
대리	2022-02-17 오전 2:46	텍스트 문서	1KB
대리	2022-01-19 오후 12:13	Microsoft Word...	489KB
대리	2022-02-02 오후 9:35	텍스트 문서	1KB
대리	2022-02-15 오전 12:31	텍스트 문서	2KB
대리	2022-01-24 오전 9:57	Microsoft Word...	74KB
대리	2022-03-14 오후 3:18	Microsoft Word...	20KB
대리	2022-01-13 오전 1:00	Microsoft Word...	16KB
대리	2022-01-27 오후 2:15	텍스트 문서	1KB
대리	2022-02-17 오전 3:32	텍스트 문서	1KB
대리	2022-03-15 오후 6:46	텍스트 문서	1KB

제목	수행한 날짜	유형	크기
1. 대리 프로젝트(Asset Asset)	2022-03-15 오후 6:46	텍스트 문서	1KB
대리	2022-02-17 오전 2:46	텍스트 문서	1KB
대리	2022-01-19 오후 12:13	Microsoft Word...	489KB
대리	2022-02-02 오후 9:35	텍스트 문서	1KB
대리	2022-02-15 오전 12:31	텍스트 문서	2KB
대리	2022-01-24 오전 9:57	Microsoft Word...	74KB
대리	2022-03-14 오후 3:18	Microsoft Word...	20KB
대리	2022-01-13 오전 1:00	Microsoft Word...	16KB
대리	2022-01-27 오후 2:15	텍스트 문서	1KB
대리	2022-02-17 오전 3:32	텍스트 문서	1KB
대리	2022-03-15 오후 6:46	텍스트 문서	1KB

제목	수행한 날짜	유형	크기
1. 대리 프로젝트(Asset Asset)	2022-03-15 오후 6:46	텍스트 문서	1KB
대리	2022-02-17 오전 2:46	텍스트 문서	1KB
대리	2022-01-19 오후 12:13	Microsoft Word...	489KB
대리	2022-02-02 오후 9:35	텍스트 문서	1KB
대리	2022-02-15 오전 12:31	텍스트 문서	2KB
대리	2022-01-24 오전 9:57	Microsoft Word...	74KB
대리	2022-03-14 오후 3:18	Microsoft Word...	20KB
대리	2022-01-13 오전 1:00	Microsoft Word...	16KB
대리	2022-01-27 오후 2:15	텍스트 문서	1KB
대리	2022-02-17 오전 3:32	텍스트 문서	1KB
대리	2022-03-15 오후 6:46	텍스트 문서	1KB

개발리스트

1. 플랜스(작업)

1.1 플랜스 작업

2. 시스템

3. 시스템

4. 시스템

5. 시스템

6. 시스템

7. 시스템

8. 시스템

9. 시스템

10. 시스템

11. 시스템

12. 시스템

13. 시스템

14. 시스템

15. 시스템

16. 시스템

1. 플랜스(작업)

1.1 플랜스 작업

2. 시스템

3. 시스템

4. 시스템

5. 시스템

6. 시스템

7. 시스템

8. 시스템

9. 시스템

10. 시스템

11. 시스템

12. 시스템

13. 시스템

14. 시스템

15. 시스템

16. 시스템

2. 시스템

2-1. 시스템

2-1.1 시스템

2-1.2 시스템

2-1.3 시스템

2-1.4 시스템

2-1.5 시스템

2-1.6 시스템

2-1.7 시스템

2-1.8 시스템

2-1.9 시스템

2-1.10 시스템

2-1.11 시스템

2-1.12 시스템

2-1.13 시스템

2-1.14 시스템

2-1.15 시스템

2-1.16 시스템

2-1.17 시스템

2-1.18 시스템

2-1.19 시스템

2-1.20 시스템

2-1.21 시스템

2-1.22 시스템

2-1.23 시스템

2-1.24 시스템

2-1.25 시스템

2-1.26 시스템

2-1.27 시스템

2-1.28 시스템

2-1.29 시스템

2-1.30 시스템

2-1.31 시스템

2-1.32 시스템

2-1.33 시스템

2-1.34 시스템

2-1.35 시스템

2-1.36 시스템

2-1.37 시스템

2-1.38 시스템

2-1.39 시스템

2-1.40 시스템

2-1.41 시스템

2-1.42 시스템

2-1.43 시스템

2-1.44 시스템

2-1.45 시스템

2-1.46 시스템

2-1.47 시스템

2-1.48 시스템

2-1.49 시스템

2-1.50 시스템

2-1.51 시스템

2-1.52 시스템

2-1.53 시스템

2-1.54 시스템

2-1.55 시스템

2-1.56 시스템

2-1.57 시스템

2-1.58 시스템

2-1.59 시스템

2-1.60 시스템

2-1.61 시스템

2-1.62 시스템

2-1.63 시스템

2-1.64 시스템

2-1.65 시스템

2-1.66 시스템

2-1.67 시스템

2-1.68 시스템

2-1.69 시스템

2-1.70 시스템

2-1.71 시스템

2-1.72 시스템

2-1.73 시스템

2-1.74 시스템

2-1.75 시스템

2-1.76 시스템

2-1.77 시스템

2-1.78 시스템

2-1.79 시스템

2-1.80 시스템

2-1.81 시스템

2-1.82 시스템

2-1.83 시스템

2-1.84 시스템

2-1.85 시스템

2-1.86 시스템

2-1.87 시스템

2-1.88 시스템

2-1.89 시스템

2-1.90 시스템

2-1.91 시스템

2-1.92 시스템

2-1.93 시스템

2-1.94 시스템

2-1.95 시스템

2-1.96 시스템

2-1.97 시스템

2-1.98 시스템

2-1.99 시스템

2-1.100 시스템

2-1.101 시스템

2-1.102 시스템

2-1.103 시스템

2-1.104 시스템

2-1.105 시스템

2-1.106 시스템

2-1.107 시스템

2-1.108 시스템

2-1.109 시스템

2-1.110 시스템

2-1.111 시스템

2-1.112 시스템

2-1.113 시스템

2-1.114 시스템

2-1.115 시스템

2-1.116 시스템

2-1.117 시스템

2-1.118 시스템

2-1.119 시스템

2-1.120 시스템

2-1.121 시스템

2-1.122 시스템

2-1.123 시스템

2-1.124 시스템

2-1.125 시스템

2-1.126 시스템

2-1.127 시스템

2-1.128 시스템

2-1.129 시스템

2-1.130 시스템

2-1.131 시스템

2-1.132 시스템

2-1.133 시스템

2-1.134 시스템

2-1.135 시스템

2-1.136 시스템

2-1.137 시스템

2-1.138 시스템

2-1.139 시스템

2-1.140 시스템

2-1.141 시스템

2-1.142 시스템

2-1.143 시스템

2-1.144 시스템

2-1.145 시스템

2-1.146 시스템

2-1.147 시스템

2-1.148 시스템

2-1.149 시스템

2-1.150 시스템

2-1.151 시스템

2-1.152 시스템

2-1.153 시스템

2-1.154 시스템

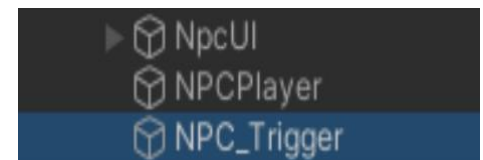
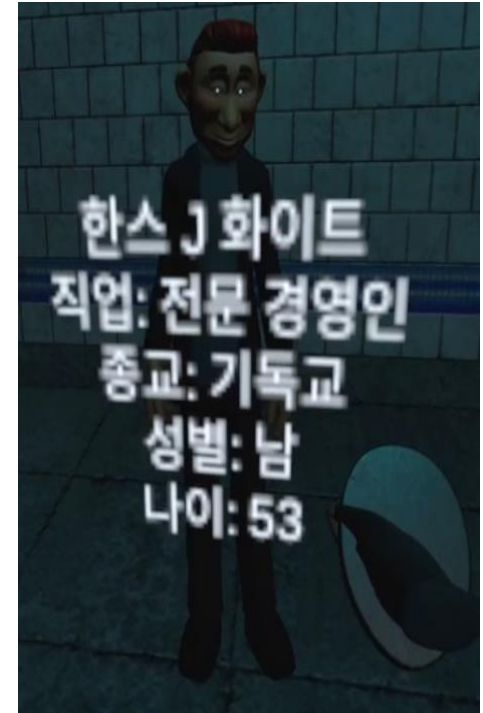
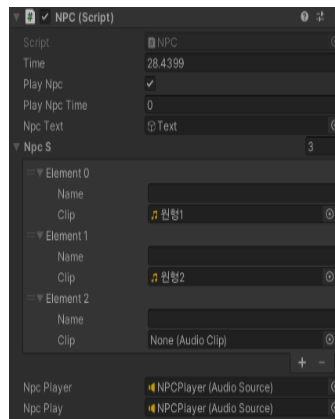
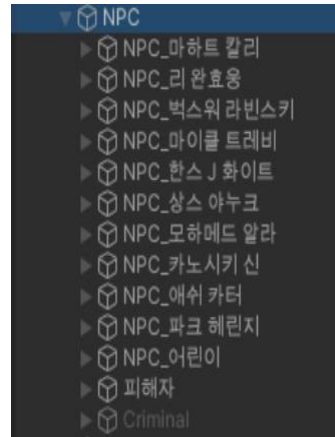
#개발

1. NPC

게임진행에 필요한 NPC의 각종 기능을 개발하였습니다.

중요한 기능은 다음과 같습니다.

- NPCPlayer : NPC의 음성이 출력되는 곳으로 3D볼륨으로 거리에 의해 볼륨이 조절되며 상시 시간마다 대사를 재생하거나 특정 아이템 등에 반응하여 특정 대사를 말하는 기능을 가지고 있습니다.
- NPCUI : 특정 아이템에 반응하여 NPC의 정보를 표기하는 UI입니다.
- NPC_Trigger : 특정 NPC가 미션(퀘스트)을 진행시키거나 플레이어가 접근했을 때 음성을 재생하기 위한 영역 트리거입니다.

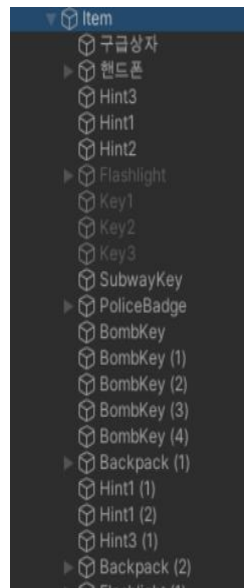
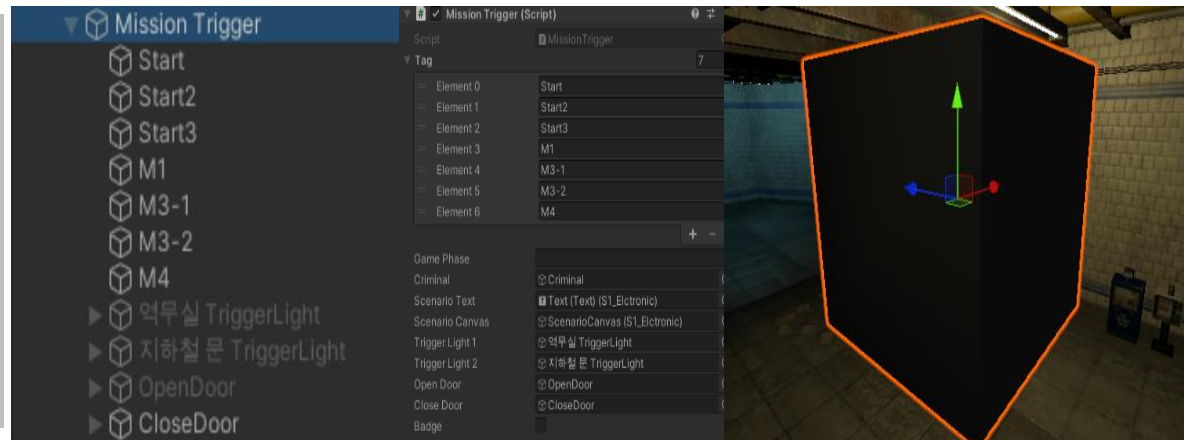


2. 트리거

미션 진행과 게임 시나리오 진행을 위한 각종 트리거를 개발했습니다.

주로 영역을 설정하고 **OnTriggerEnter** 기능을 이용하여 해당 영역에 플레이어가 들어 갔을 때에 발동하도록 되어있는 트리거가 다수이며 **Game Phase**라는 진행단계를 부여하여 해당 단계가 아니면 트리거가 발동하지 않도록 되어있습니다.

이외에도 특정 미션이 시작하거나 끝났을 시, 아이템을 사용했을 시 등 다양한 트리거를 개발하였습니다.



3. 아이템

미션 아이템, 소모 아이템, 힌트 등 다양한 아이템을 개발하였습니다.

해당 아이템들은 트리거에 반응하여 미션을 진행하는데 필요하거나 폭탄을 해제하는데 필요하거나 범인을 추리하기 위한 정보가 표기되어 있는 NPCUI를 활성화 시키는 등의 기능을 가지고 있으며 미션성공 보상 혹은 맵 이곳저곳에 분포되어 있어 맵을 탐색하면서 획득할 수 있게 했습니다.

4. 미션

해당 게임을 진행하는데 있어서 필수적인 미션을 개발하였습니다.

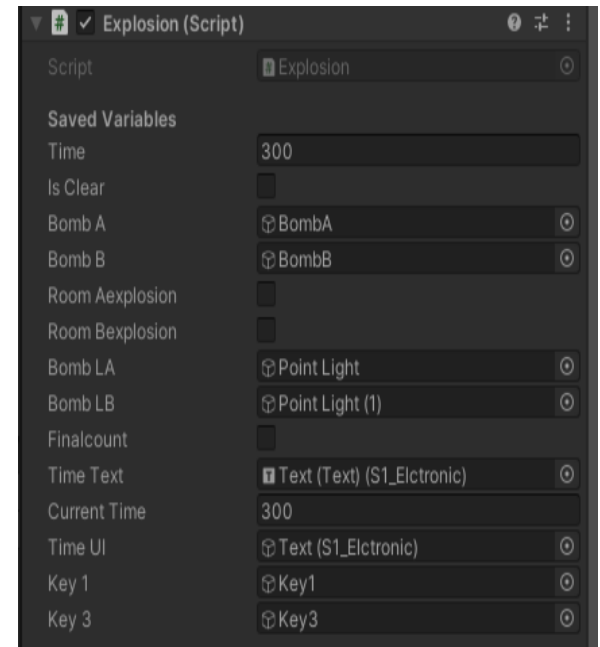
NPC의 퀘스트를 통해서 미션 아이템을 해당 NPC에게 가져가는 미션과

게임에서 두 차례 발생하는 폭탄해제 미션이 있습니다.

전자의 경우 해당 Tag에만 반응하는 OnTriggerEnter 기능으로 간단하게 구현하였고

후자의 경우 다양한 기능이 들어갔는데 다음과 같습니다.

- 폭탄 주위로 붉은 빛이 깜빡이게 하는 기능
- 폭탄해제 키를 위치시켜야 하는 영역의 깜빡임 기능
- 폭탄A와 B를 구분하여 해당 폭탄이 가동되게 하는 기능
- 폭탄이 가동됨과 동시에 제한시간을 플레이어 UI에 표기하는 기능
- 폭탄B의 경우 해제 후 미니게임으로 넘어가는 기능



5. 미니게임(Maze Run)

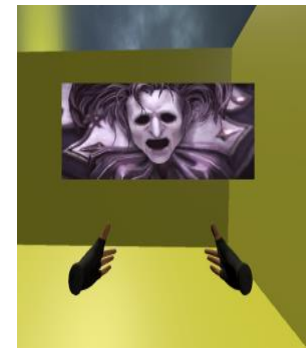
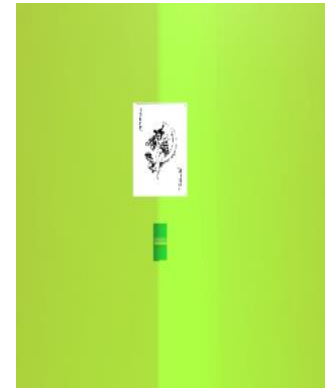
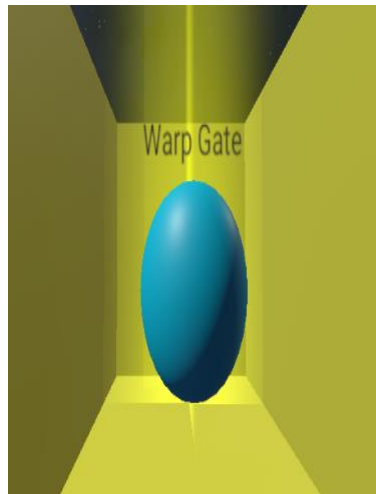
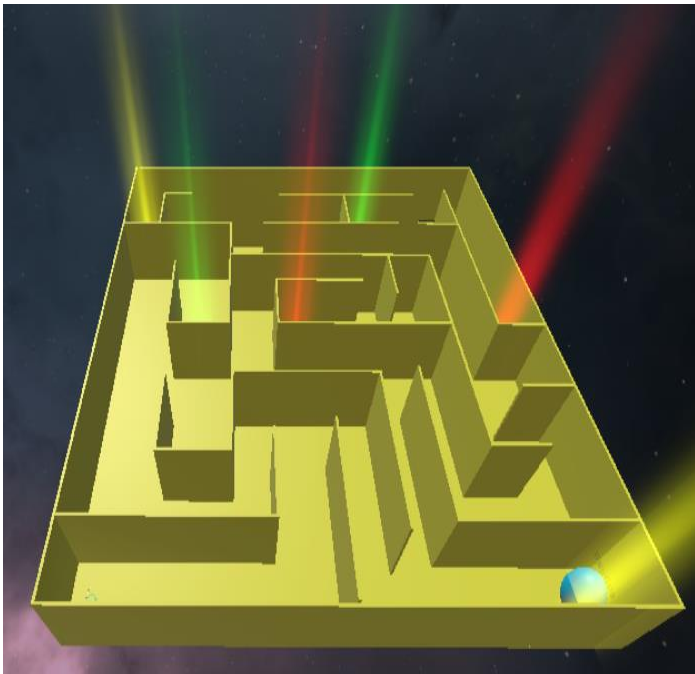
플레이어 캐릭터를 제외하고 Asset을 사용하지 않았고 즐거하는 게임 Lost Ark의 빌런 캐릭터를 컨셉으로 제작하였습니다.

폭탄B가 해체되면 진행되는 스테이지로 본 게임과는 다른 진행방식의 미니게임입니다.

미로 내에 설치된 장치를 알맞게 조작하면 미니게임을 클리어 할 수 있으며 각 위치에 해당 조작에 대한 힌트를 두었습니다.

또한 해당 스테이지를 즐길 수 있는 다양한 요소들을 배치했습니다.

- Random을 이용한 해당 맵 내의 무작위 위치로 이동할 수 있는 워프 기능
- 페이크 레버를 조작할 시 트리거가 작동하여 플레이어를 깜짝 놀래키는 이미지를 활성화 하는 기능
- 레버를 알맞게 조작하여 스테이지를 클리어 했을 때 클리어 영상이 재생되는 기능



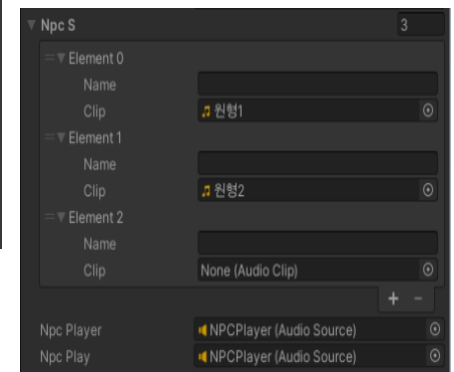
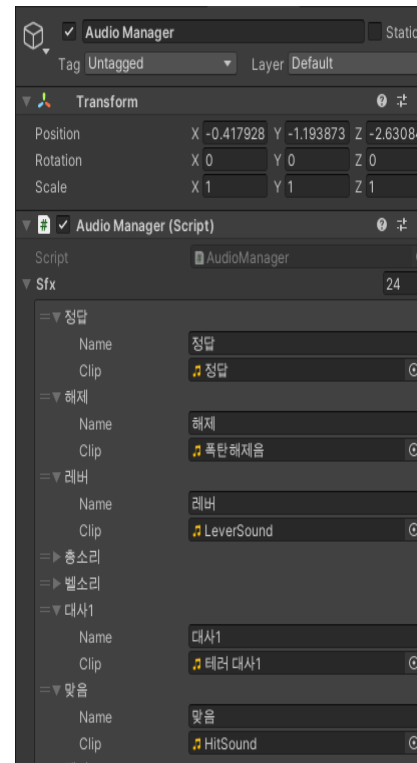
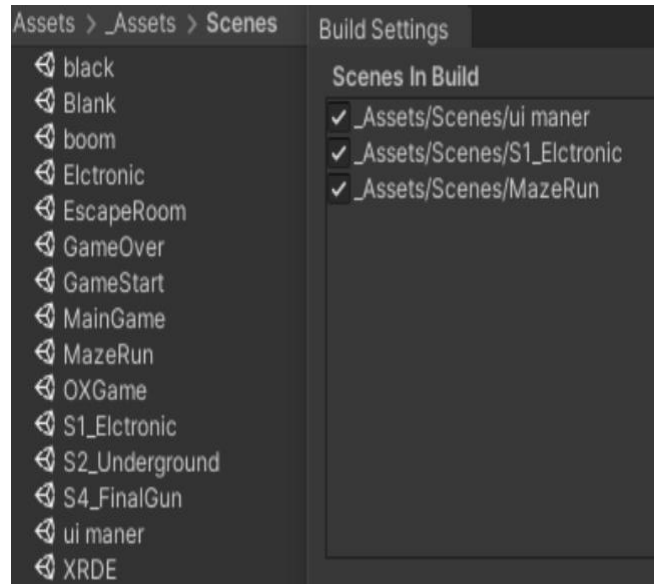
6.Scene 연결 & 버그 픽스

총 개발 시간의 상당한 부분을 차지한 작업입니다.

각 팀원들이 구현한 Scene과 기능을 하나로 합치는 작업을 수행하였고 그 과정에서 발생하는 모든 버그와 오류를 해결하였습니다.

7.오디오

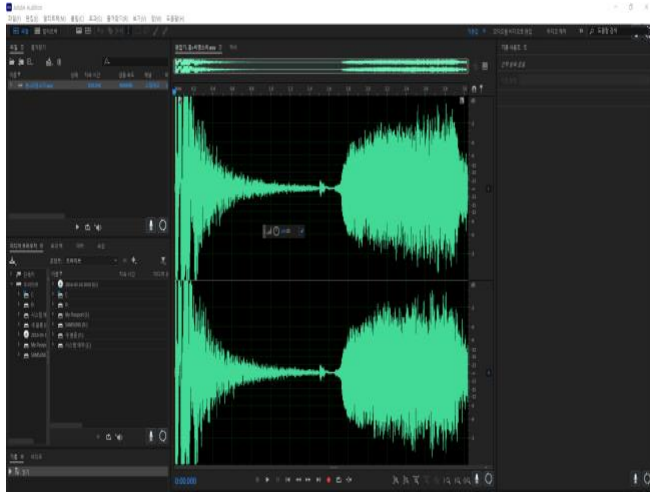
오디오 매니저 및 NPC 사운드 플레이어 등 프로젝트 내의 모든 오디오 기능을 개발하였습니다.



#사운드

게임 내의 모든 NPC의 대사를 팀원들과 함께 녹음하여 사용하였고 이외의

게임 내의 모든 배경음, 효과음을 배치하고 효과음의 경우 음원을 다운 받아 상황에 맞는 소리로 만들기 위하여
효과를 주고 편집을 하였습니다.



- 🔊 맞고 쓰러지는 장면
- 🔊 별소리
- 🔊 애 우는 소리
- 🔊 총+비명소리
- 🔊 총소리
- 🔊 테러 대사1
- 🔊 테러 대사2
- 🔊 테러 대사3
- 🔊 테러 대사4
- 🔊 테러 대사5

- 🟡 BGM
- 🟡 NPC
- 🟡 발소리
- 🟡 방재실(미로)
- 🟡 시나리오
- 🟡 역무실
- 🟡 전기실
- 🔊 O
- 🔊 X
- 🔊 열식 떨어짐
- 🔊 지하철문
- 🔊 캐비닛 열쇠

2022-01-25 오전 12:33	파일 폴더	
2022-02-18 오전 3:50	파일 폴더	
2022-01-24 오후 5:34	파일 폴더	
2022-02-18 오전 4:06	파일 폴더	
2022-02-17 오전 2:59	파일 폴더	
2022-01-24 오후 11:27	파일 폴더	
2022-01-24 오후 11:27	파일 폴더	
2022-02-17 오전 1:09	웹이브 사운드	463KB
2022-02-17 오전 1:09	웹이브 사운드	240KB
2022-02-16 오후 2:25	웹이브 사운드	422KB
2022-02-16 오후 2:27	웹이브 사운드	812KB
2022-02-16 오후 2:17	웹이브 사운드	678KB

#기타

.디자인

blender를 이용하여 미니게임 맵과 아이템 일부를 디자인하고 NPC의 색상, 마테리얼 등의 디자인을 하였습니다.

.프로젝트 시연영상 편집

Adobe Premiere Pro를 이용하여 프로젝트 내의 모든 기능을 돌려볼 수 있도록 영상을 편집하였습니다.

.프로젝트 총괄

기획이 전면적으로 수정된 후 프로젝트 제작을 총괄하는 역할을 수행하였습니다.

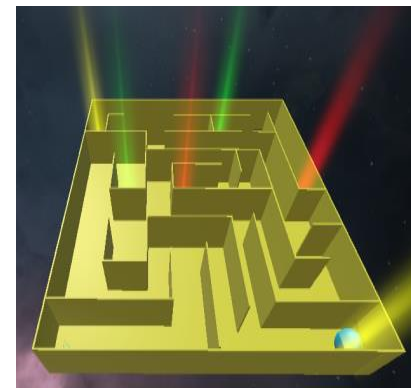
팀원에게 작업을 분배, 검수, 피드백 하고 통합하는 역할을 수행하였습니다.



book



힌트2



Thank you for watching

Name 이원형

Phone 010 3001 2747

E-mail dnjsgud78@naver.com

