

김우진

wjkim@neocean.net

최종 수정: 2017년 5월 23일

이력

- 시스템 디자인, 블루홀 스튜디오** 2015 - 2016
'T2' 프로젝트 기획팀에서 근무. 초기 단계에서 중단 시점까지 참여.
프로젝트 초기부터 성장 시스템 전체를 설계 및 개발.
- 시스템 디자인, 엔씨소프트** 2010 - 2014
'Lineage Eternal' 프로젝트 순환콘텐츠디자인팀에서 근무.
순환콘텐츠 디자인, 개발환경 제안 및 개발.
플래시 기반 웹게임 '미션아르피야' 프로젝트 라이브 서비스에 참여.
신규 미니게임 디자인 및 카드배틀 설계 및 개발.
- 시스템 디자인, 창게임즈** 2009 - 2010
'월하의 검사 온라인' 프로젝트 개발에 참여.
경제시스템 디자인 및 웹 프로토타입 제작. (LAMP 기반)
- 게임 디자인, 넥슨** 2007 - 2009
'버블파이터' 프로젝트 개발 및 라이브 서비스에 참여.
메타, 커뮤니티, 유료화 설계 및 개발. 초기 운영툴 제작. (LAMP 기반)
- 시스템 디자인, 그라비티** 2005 - 2007
'라그나로크 온라인 2' 프로젝트 개발 및 라이브 서비스에 참여.
보조 시스템 설계, 전투 밸런스 설계 및 집행.

스킬

시스템 디자인: 제작 파이프라인 및 데이터베이스 이해에 기반한 유연한 시스템 제안.
시각화: 시각화 필요 상황 인식 및 제한적 사용, 시스템에 따른 유효한 UI 제안.
스크립팅: 인하우스 툴, 스크립팅 환경을 사용한 게임 디자인 상 문제 해결.

교육 및 자격

정보처리기사 (2003)
전주대학교 정보기술학부 정보시스템 전공 (2000 - 2006)

경력기술 및 자기소개서

wjkim@neocean.net

최종 수정: 2017년 5월 23일

경력 요약

프로젝트	장르	핵심 역할	진행단계	기간
프로젝트 T2	Mobile RPG	시스템 디자인	개발 (중단)	2015 - 2016
리니지 이터널	PC MMORPG	시스템 디자인	개발	2012 - 2014
미션아르피아	웹 미니게임	게임 디자인 (1명)	라이브	2010 - 2012
월하의 검사 온라인	PC MMORPG	시스템 디자인	개발 (중단)	2010
버블파이터	PC TPS	게임 디자인 (1명)	개발, 상용화	2008 - 2009
라그나로크 온라인 2	PC MMORPG	시스템 디자인	개발, OBT	2005-2007

프로젝트 별 소개

프로젝트 T2

'테라'의 리소스를 활용한 뛰어난 그래픽의 전투와 도탐전기로 대표되는 영웅 수집 게임 제작을 목표로 했습니다. 시스템 디자이너 역할을 맡아 성장 시스템 전체를 설계하고 개발했습니다. 초기부터 짧은 시간 안에 시스템 디자인을 결정하고 사양을 도출했습니다. 제작 방향을 크게 변경할 때마다 짧은 기간 안에 시스템 간의 연관관계를 고려하고 변경사항이 가져올 변화를 예상해 마찰을 줄였습니다.

핵심 역할: 시스템 디자인

개발 기반: Unreal 4.x

리니지 이터널

전작의 세계관을 계승한 리니지 브랜드의 최신작 쿼터뷰 핵 앤 슬래시 게임 제작을 목표로 했습니다. 규모가 큰 팀에서 시스템디자이너 역할을 맡아 핵심 콘텐츠 일부의 디자인과 개발환경을 제안했습니다. 주로 기술 이해가 필요한 부분에서 디자이너와 엔지니어 사이에 번역가 역할을 했습니다.

핵심 역할: 시스템 디자인

개발 기반: 자체 엔진, LUA, XML 기반 스크립팅 환경.

미션아르피아 (도전마법왕)

플래시 기반으로 별도 설치 없이 플레이 할 수 있는 미니게임과 여기서 나온 보상인 '카드'를 기반으로 한 카드배틀의 순환 구조를 만들고 짧은 주기마다 스토리를 가미한

미니게임을 제작했습니다. 짧은 주기마다 새로운 미니게임을 런칭하기에 적합한 파이프라인을 구축하고 실행하는데 초점을 맞췄습니다. 미니게임으로부터 발행하는 재화를 카드게임을 통해 유통하는 순환 디자인을 진행했습니다.

핵심 역할: 게임 디자인

개발 기반: Flash Builder

월하의 검사 온라인

S.N.K.의 격투게임 기반에 RvR 을 메인으로 한 MMORPG 를 개발하는 것이 목표였습니다. 시스템 디자이너로 일하며 주요 경제시스템을 웹 기반으로 구현해 유효성을 검증했습니다.

핵심 역할: 게임 디자인

개발 기반: Gamebryo 3, LAMP

크레이지슈팅 버블파이터

카트라이더를 계승해 누구나 즐길 수 있는 TPS 게임을 제작하는 것이 목표입니다. 게임디자이너 한 명으로 일했습니다. 메타게임, 커뮤니티, 유료화 진행을 주로 담당했습니다. 라이브 초기 운영도구를 개발했습니다.

핵심 역할: 보조 게임 디자인

개발 기반: 자체 엔진, VB.net

라그나로크 온라인 2

전작의 야기자기한 디자인과 커뮤니티를 최신 3D 기술로 계승하고 유지하지 않은 귀여움을 가진 라그나로크 브랜드 MMORPG 를 제작하는 것을 목표로 했습니다. 시스템 디자이너 역할로 기 개발된 게임 프레임워크 위에 LUA 를 사용한 게임 로직 제작과 서브시스템 디자인, 전투 밸런스를 담당했습니다.

핵심 역할: 시스템 디자인

기술 기반: Unreal 2.x, LUA

기반

컴퓨터 기반 사고

프로그래머의 가치는 코드를 만들며 오랜 시간에 걸쳐 컴퓨터의 처리방식으로 생각하는 훈련을 해 온 것입니다. 규모가 큰 문제를 해결하기 위해 전산학의 선구자들이 닦아 놓은 이론을 프로젝트에 적용하는 과정을 거쳐 왔습니다.

이와 비교해 게임디자이너는 인간에 집중해 이들에 영향을 줄 방법을 찾아 디자인에 반영하려고 합니다. 이를 실제로 수행하는 것은 프로그래머이며 이들 사이에 원활한 의사소통이 필요합니다. 프로그래머는 아니지만 프로그래머들이 오랜 기간에 걸쳐 훈련해 온 컴퓨터 기반 사고에 대해 이해하고 있습니다.

기술에 대한 이해

온라인 게임의 기반이 되는 인터넷 기술의 역사, 현재 상황, 이후 발전 방향에 대해 이해하고 있습니다. 이에 기반해 온라인게임이 할 수 있는 것과 도전할 수 있는 것에 대한 의견을 확립하고 있습니다.

잘할 수 있는 일

시스템 디자인

개발팀의 누군가는 꿈을 꿀 수 있어야 하고 저는 그 사람을 돕는 일을 합니다. 추상적일 수 있는 요구사항과 지향하는 바를 실제 구현할 수 있는 스펙으로 해석합니다. 필요할 경우 개념을 고안하고 이를 뒷받침하는 간결하고 유연한 시스템을 제안합니다.

스크립팅

약간의 스크립팅을 통해 게임 디자인 상 문제와 팀에 생기는 자잘한 자동화 문제를 해결합니다. 이에 따르는 한계 역시 이해합니다. 웹 스크립트 기반의 거시 플레이를 만들어 검증할 수 있고 게임에서 흔히 사용되는 단순한 인공지능 모델을 표현할 수 있습니다. 단 전문성에 의한 한계를 이해하고 트러블슈팅에 시간을 소모하지 않도록 주의합니다.

게임 취향

게임은 실제 세상에서 겪기 어려운 경험을 쉽게 간접 체험할 수 있는 방법입니다. 이 관점에서 장기적으로 게임은 과거 아케이드에 있던 협동 및 체감형 게임의 형태로 발전할 것으로 예상합니다.

가장 오랜 시간 플레이한 게임은 마인크래프트, 테라리아 같은 샌드박스 게임입니다. 단순한 메커닉을 다양한 환경에 노출시켜 창발적 플레이를 이끌어내는 것이 특징입니다. 여기서 주로 괴상한 플레이를 시도하거나 탐험을 다니는 취향입니다.