

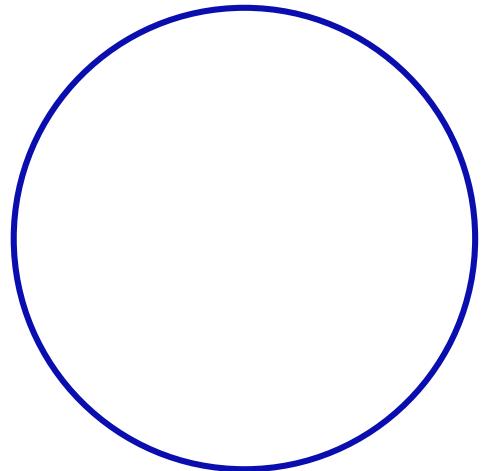
PORTFOLIO

게임 디자이너 이재령

Phone 010-7447-3283

E-mail jll0623@naver.com

About Me.



“남다른 시각으로 접근하는
게임 디자이너 **이재령** 입니다.”

#다양한 분야 #자료 정리 #컴퓨터 활용 #긍정적

- **Profile**

Name 이재령 / Lee Jaeryeong
Birth 2004.06.23
Phone 010-7447-3283
E-mail jll0623@naver.com

- **Education**

인천직업능력교육원 게임 그래픽 과정(고교 위탁 과정) 2022.03.07 ~ 2022.12.28
계원예술대학교 게임미디어학과 2023.03.02 ~ 현재

- **Qualification**

GTQ 1급
ITQ OA Master

- **Program**

Adobe Photoshop / After Effects	Unity
MS Word / Excel / PowerPoint	Autodesk 3ds Max

About Me.

Past

나는 **꿈만 꾸던 기획자였다.**

취미로 많은 소설과 영화, 미디어 감상을 통해 창의력을 키우던 학창 시절엔 좋은 소재와 아이디어를 그저 상상으로만 그리던, 꿈만 꾸는 기획자였습니다.

창의적

Present

나는 **끊임없이 공부하는 기획자이다.**

부족한 부분에 대해 배우고자 하는 의지와 다양한 분야에 대한 호기심이 강해 최대한 많은 경험을 해보고자 계속해서 공부하고 도전하는 기획자입니다.

성장 의지

Future

나는 **디테일한 기획자가 되고자 한다.**

유저가 게임 플레이를 통해 감동을 느낄 수 있는 세세한 스토리와 누구든 알아볼 수 있도록 마치 게임 개발의 이정표가 될 수 있는 디테일한 기획서로 작은 부분까지 놓치지 않는 기획자가 되는 것이 목표입니다.

꼼꼼함

Project. 01

‘Mermaid(가제)’ 시나리오

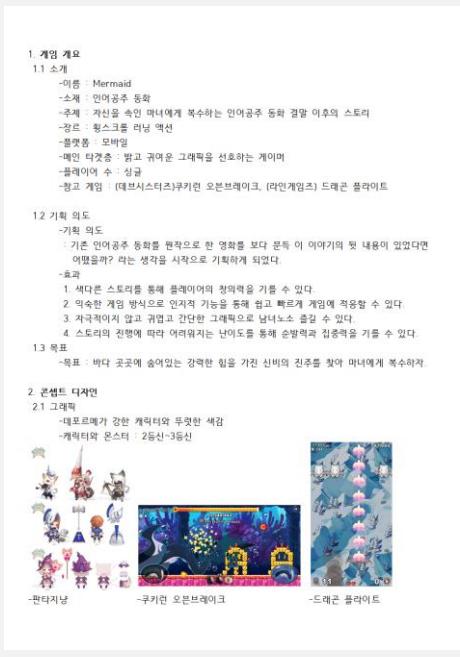
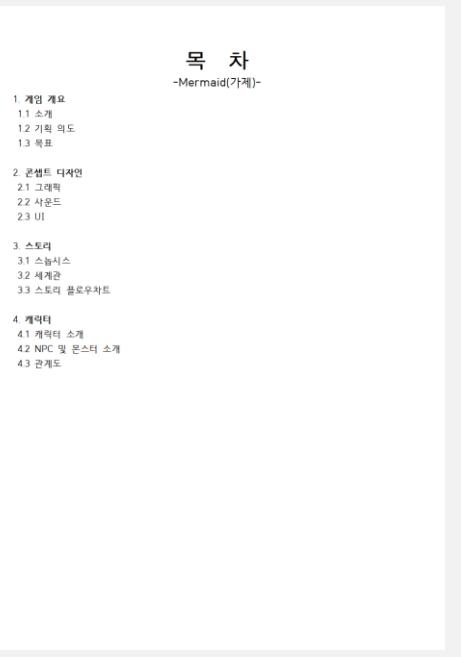
- 2023.04 / 2024.11

- 계기 및 목적

시나리오 기획의 기본적인 양식과 효율적인 작성법을 배우는 수업의 실습 과제였습니다. 스토리를 보다 재미있게 전달하고 시나리오 구조에 맞추어 작성하는 방법을 공부하였습니다.

- 기획서 요약

'Mermaid'은 우리에게 익숙한 동화인 인어공주의 내용을 모티브로 하는 횡스트롤 러닝 액션 게임입니다. 모바일 게임으로 기획되었으며 데브시스터즈(사)의 '쿠키런'을 참고하였습니다. 스토리는 인어공주 동화 결말의 그 뒷이야기를 다루며, 거짓말로 자신을 속인 문어 마녀에게 복수하기 위해 힘을 모으는 인어 공주의 스토리입니다.



-타이틀

-연계임 : 각 맵 분위기에 맞추어 템포와 분위기가 상이

1 슬늘시스

인여종주 등황을 모티브로 약간의 각색과 더불어 결말의 그 뜻이야기를 다룬다.
이야기의 마지막, 짹짜이가 되어 사라진 수십 앞았던 주인공은 문에 머금어 죽어 살아있는 위기에게 처한
주인공을 안타까워하는 거리의 마녀의 도움으로, 찰나에 같은 친구의 밥으로 험악한 세상에서 살기 어려운
마녀에게 복수하기 위해 강력한 힘을 가진 신비의 친구장을 모아 힘을 모으는 소리다.

제2세계관

4

-나이 : 18세
-성별 : 여자
-능력 : 전주를 모아 몸에 저장할 수 있는 펜던트를 보유
4.2 NPC 및 몬스터 소개

Project. 02 'VALORANT' 전투 시스템 역기획서

- 2023.12

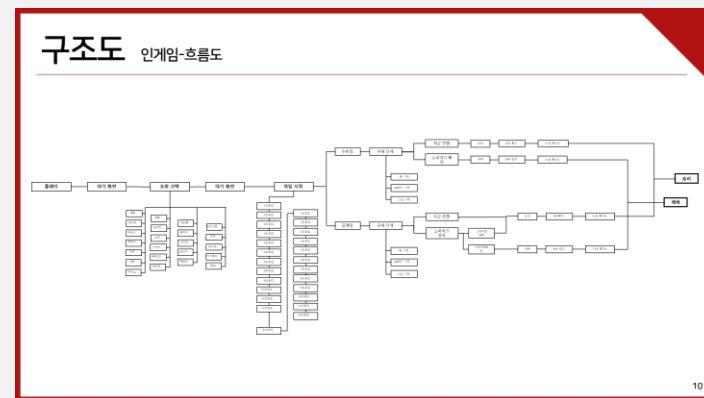
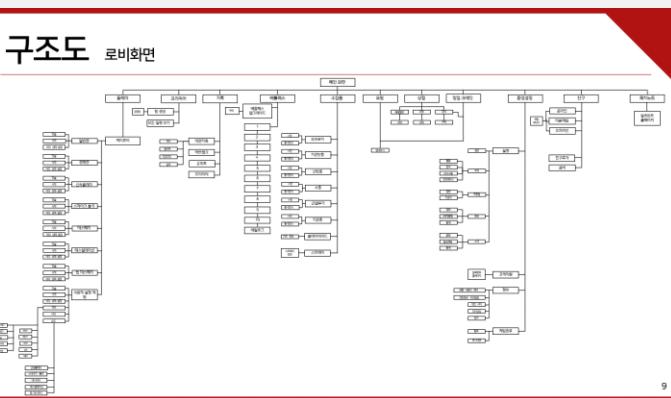
- 계기 및 목적

라이엇(사)의 FPS게임인 'VALORANT'의 전투 시스템 역기획서입니다. 팀 과제로 진행하였으며 자료들을 도식화&도표화 하는 방법에 대해 집중적으로 공부하였습니다.

- 기획서 요약

'VALORANT'의 전투 시스템은 일반전을 대표적으로 설명하자면 총 25라운드로 이루어져있으며 먼저 13라운드를 먼저 승리하는 팀이 최종 승리합니다. 공격은 기본적으로 총기 공격과 스킬 공격으로 나누어지며 그에 따라 피해량도 달라집니다. 또한 보호막(방어구)를 통한 방어와 스킬을 통한 방어가 있습니다. 추가로 스킬 간의 상성 관계가 존재하는 특징이 있습니다.

- 담당 역할 : 팀장, 자료 조사, PPT 등



Project. 03

'The age of Dragons' 레벨 디자인

- 2024.11 ~

- 계기 및 목적

시작은 수업의 실습이었지만 진행하다 개인적인 욕심이 생겨 추가 기획을 시작했습니다. 가독성을 위해 도식화&도표화의 집중하였고 문서 프로그램의 활용을 넓히기 위해 노력하였습니다.

- 기획서 요약

이 기획서는 'The age of Dragons'의 레벨 디자인 기획서입니다. 'The age of Dragons'는 MMORPG이며, 아시아 '용(룡)'을 주제로 진행되는 판타지 게임입니다. 메인 적대 NPC인 이무기를 해치우기 위한 여정을 담은 내용이며, 메인 특성(권능) 시스템을 이용하여 다양한 플레이를 즐길 수 있도록 유도합니다. NPC의 권능에 따라 다양한 몬스터와 그에 어울리는 맵으로 시각적인 즐거움을 줄 수 있습니다.

2024년도 계획 미리보기 및 디자인 컨셉

The age of Dragons

레벨 디자인

22359042 이재영

세계관

기록상에 하지 않았던 아주 먼 옛날, 깊지기 세게 곳곳에 생겨난 6개의 구 행성의 '여의주'. 그와 동시에 특별한 힘 '용의 권능'을 가진 인간·즉 '용족'이 태어나기 시작했다. 용족들은 7종 인간들이 체력·물론이고 다양한 마법이나 예언, 염려까지 사용한다. 능력을 달았지만 아주 특별한 힘이라는 것은 확실했다. 그림으로 신시대의 도구였다. 우리는 그 사건을 '용의 축복'이라 이름 붙였기 때문에 대중시대 라 표기하기 시작했다.

대룡시대 1000년대에 세상에는 많은 용의 권능을 가진 용족이 태어났고 또 이어져왔다. 그 중 가장 강한 권능을 가진 6명의 용족은 마침내 여의주를 다룰 수 있게 되었고, 6대왕룡이라는 칭호와 함께 엄청난 권력을 주어졌다. 왕룡들은 세계를 6개의 구역으로 나누어 자신의 나라를 만들어 국가들을 수호하게 보살폈다. 이마저 자신들이 보유한 여의주의 힘(있었던 불, 물, 하늘, 땅, 빛과 어둠) 이렇게 여섯 종류의 힘을 모아 세계의 평화와 균형을 맞추었다. 더 나아가 6대왕룡은 자신들의 후계를 뽑거나 양성한 왕룡이 이어갈 수 있도록 했다.

시간이 지나 대룡시대 1790년 어느 작은 마을에는 '용의 권능'을 가진 아이가 태어나게 된다. 하지만 그 아이는 권능을 가지 용족 중에서도 압도적인 체력과 힘, 위아닌 두뇌를 가지고 있었고, 마을 사람들은 그들이 '왕룡의 후예'가 될 아이가 태어나며 축복받았다. '왕룡의 후예'란 이무기로 불리워 많은 인간들이 용룡이 되고자 수련하는 자리이다. 30년마다 총 30명의 용족을 뽑아 훈련과 테스트를 통해 6명이 용왕이 될 수 있었다. 무학무력 자선난 아이는 태어난 마을뿐만 아니라 주변 마을까지도 유망한 인재가 되어있었다. 그렇게 왕룡의 후예 후보에 들기 위해 열심히 훈련을 하던 아이에게 한 편지가 도착하게 되는데. 바로 왕룡의 후예 시험 소장장이었다...

메인 스토리 요약

깊지 않은 세계의 부재로 인해 왕룡들의 군령이 무너지기 시작했고, 소문에 의해 흑룡을 찾기 위해 이무기들에게 수련을 목적으로 흑룡의 혼을 찾는 목표를 지시했다. 그리고 그들이 따라다니 밟혀진 것은 흑룡이 의도적으로 숨어버렸다는 것이다. 그 시점은 바로 전설의 왕룡인 황룡의 존재를 알게 된 이무기였다. 그러나 카모델 산과의 고비와 서를 통해 알게 된 사실. 바로 모든 이무기들을 다룰 수 있게 되면 전설의 왕룡인 황룡이 될 수 있는 것이다. 이 사실을 알고 있던 것은 카모델 산과의 백룡과 흑룡, 그리고 금룡이 거기 이무기들을 찾기 위해 방출된 한 이무기 뿐이었다. 혹시나 하는 마음에 더 조사를 해보던 주인공은 우연히 이무기와 흑룡이 같이 있는 모습을 보게 되고 모두의 사살을 알게 된다. 바로 그들이 직장을 한 것 같았고 모든 이무기들을 훔쳐 흑룡이 황룡... 그리고 이무기가 흑룡이 되는 이었다. 이 사실을 알게 된 주인공은 모든 왕룡들에게 이 사실을 알리고자 길고 면밀한 이야기를 시작한다...

주요 NPC

	이름 (화룡) 나이 20대 종족 용족(안풀) 능력 화염, 창술 거주지 파사스 화산 특징 화를 주제로 한 성장을 좋아하는 화기로 풍기다.		이름 (수룡) 나이 40대 종족 용족(안풀) 능력 미법, 속궁 거주지 푸른 등대 마을 특징 이마 위에 사방으로 4개의 눈을 갖춘 들판 드래곤으로서 상상과 꿈을 표현하는 능력.		이름 (백룡) 나이 30대 종족 용족(안풀) 능력 예술, 창조 거주지 카모델 궁전 특징 모든 아름다운 것을 사랑하는 예술가로, 예술을 통해 세상을 살피는 능력.
	이름 (토룡) 나이 40대 종족 용족(왕룡) 능력 빙어, 석화 거주지 아레니온 특징 강과 해양을 주제로 한 왕룡으로서 강과 바다를 통일하는 능력.		이름 (천룡) 나이 미상 종족 용족(왕룡) 능력 일, 비행 거주지 그라카니 특징 숲과 하늘을 찾고 있는 천사처럼 보이는 드래곤으로서 천국과 지옥을 통일하는 능력.		이름 (수룡) 나이 미상 종족 용족(왕룡) 능력 물, 물결 거주지 브레이브니 숲 특징 숲과 물을 찾고 있는 물신으로서 물과 물결을 통일하는 능력.
	이름 (화마) 나이 15Lv 종족 드래곤 능력 불, 불꽃 거주지 브레이브니 숲 특징 숲과 불을 찾고 있는 화마로서 불과 불꽃을 통일하는 능력.		이름 (화마) 나이 15Lv 종족 드래곤 능력 불, 불꽃 거주지 브레이브니 숲 특징 숲과 불을 찾고 있는 화마로서 불과 불꽃을 통일하는 능력.		이름 (화마) 나이 15Lv 종족 드래곤 능력 불, 불꽃 거주지 브레이브니 숲 특징 숲과 불을 찾고 있는 화마로서 불과 불꽃을 통일하는 능력.

월드맵 동선



몬스터

	이름 레드바디 레벨 4Lv 종족 담 거주지 아레니온 특징 화재를 피하는 데 능숙한 드래곤으로서 화재를 피하는 능력.		이름 티아프 레벨 42Lv 종족 맷네제 거주지 그라카니 특징 모든 양을 찾고 있는 티아프로서 양을 찾는 능력.		이름 화야 레벨 47Lv 종족 맷네제 거주지 파사스 화산 특징 강한 양을 찾고 있는 화야로서 양을 찾는 능력.
	이름 마이스카 레벨 15Lv 종족 취 거주지 그라카니 특징 숲과 물을 찾고 있는 마이스카로서 숲과 물을 찾는 능력.		이름 밀로리아 레벨 40Lv 종족 사슴 거주지 브레이브니 숲 특징 숲과 사슴을 찾고 있는 밀로리아로서 숲과 사슴을 찾는 능력.		이름 하레나 레벨 55Lv 종족 거북이 거주지 푸른 등대 마을 특징 거북이를 찾고 있는 하레나로서 거북이를 찾는 능력.

감사합니다.

게임 디자이너 이재령

Phone 010-7447-3283

E-mail jll0623@naver.com