

2021 PORTFOLIO

책임감 있고 열정적인 기획자

이지윤

| 이름 | English Name |
|----|--------------|
|----|--------------|

 010-3943-4843

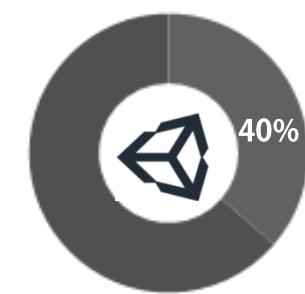
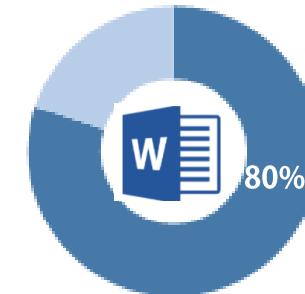
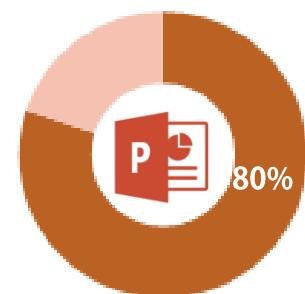
 hkjiyon123@gmail.com

 서울시 도봉구 방학동

“책임감 있고 열정적인 기획자 이지윤입니다.”

| | |
|------------|---|
| 이름 | 이지윤 |
| 생년월일 | 2000. 12. 19 |
| 학력사항 | 2019 자운고등학교 졸업 2022 계원예술대학교 게임미디어과 졸업 |
| 교육 / 활동 | 게임 아카데미 기획 과정 수료 (2018) 교내 프로젝트 <똥보> 기획 진행 (2019) 졸업작품 <엘러먼트> 팀장 (2021) |

Tool Skills



엘러먼트 (창작 기획)

졸업작품 프로젝트 (2021.3 - 2021.9)

01. 게임 개요

02. 플로우

03. 그래픽 컨셉

04. 핵심 시스템

05. 필요 요소

06. 각종 작업물

01. 게임 개요



| | |
|---------------|-------------------------------------|
| 게임명 | 엘러먼트 (Element) |
| 게임 개요 | 다가오는 적의 색과 동일한 색깔을 맞춰 무찌르자! |
| 장르 | 2D 캐주얼 퍼즐 액션 |
| 플랫폼 | Android |
| 엔진 | Unity 2019 |
| 플레이 인원 | 1 명 |
| 게임 특징 | 적들과 같은 색의 공격 버튼을 누르거나 혼합하여 처치하는 게임. |
| 개발 기간 | 2021. 3. 8 - 2020. 9. 12 (약 6개월) |
| 수행 역할 | 기획, 팀원 일지 작성, 일정 조율 및 정리 |

- 졸업작품 프로젝트 <엘러먼트>는 총 5명의 인원으로 제작한 간단한 모바일 게임입니다.
- <엘러먼트>의 게임 핵심 특징으로는 "색을 조합하여 처치하는 색다른 플레이", "서로 드래그하여 플레이 할 수 있는 신선한 조작 방식", "색깔마다 다른 다양하고 화려한 이펙트" 가 있습니다.

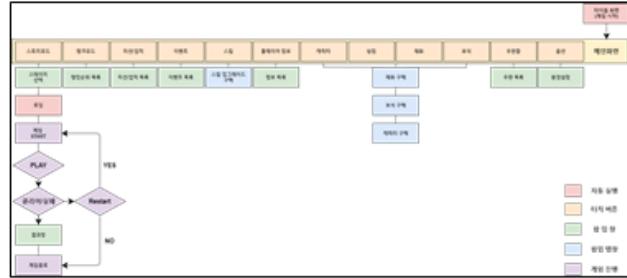
02. 플로우

워드 작업물

- 졸업작품 엘러먼트 기획서

2. 전체 시스템 플로우

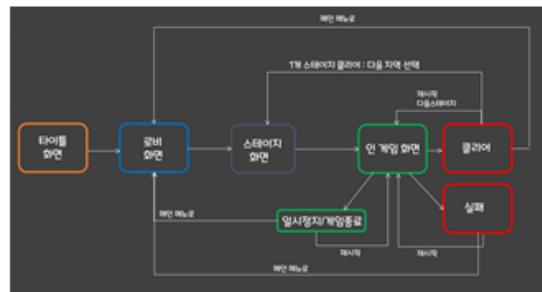
2.1 UI 플로우



2.2 게임 구성 플로우



2.3 게임 진행 플로우



3. 시스템 설명 표

| 화면 | 위치 | 이름 | 설명 |
|----|-----------|--|---|
| X | | 공지사항 | 게임의 타이틀 화면이 나오고 난 후, 운영 측에서 공지한 게시물을 보여주는 봄업 창이 나타난다. |
| | | 이벤트/팝업 | 공지사항 다음으로 각종 이벤트 화면 및 세월 팝업이 나타난다. |
| | | 계정 연동 | Facebook 과 Google 계정 중 하나를 선택하여 게임과 연동하게 된다. 위의 2개 계정 중 하나라도 게임과 연동할 경우 더 이상 나타나지 않고 계정 시작 화면으로 넘어간다. |
| | | 게임 시작 (터치) | “화면을 터치하세요” 문구가 나올 시, 화면 아무 곳이나 터치할 경우 게임 로비화면으로 넘어간다. |
| 상단 | 아래 | 목록은 각 컨텐츠 위치마다 원쪽부터 순차적으로 나열한 것이다. | |
| | 클레이어 정보 | 캐릭터 사진, 닉네임, 등급, 경험치 등 4가지로 구성되어 있다. | |
| | 제작 | 모험이나 전투 등에서 얻을 수 있고 뜻 구입, 스킬 업그레이드 등에 사용할 수 있다. (최대 보유량 9,999,999) | |
| | 보석 | 상점에서 캐릭터, 제작, 뜻, 스킬을 구매할 수 있다. (최대 보유량 999,999개) | |
| | 무편향 | 제작, 골드, 뜻 등 운영 측에서 제공하는 모든 아이템은 전부 무편향으로 이용되며 각 템에 맞는 힘으로 분류되어 저장된다. | |
| 로비 | 설정 | 플레이어가 게임을 하는데 있어서 조금 더 편리한 방향으로 옵션을 바꾸게 해주는 템이다. | |
| | 1) 알림 설정 | - 운영 측 또는 게임 상황에 대해 알림을 받을 것인지 설정 | |
| | 2) 사운드 설정 | - 배경 음 설정 / 효과음 설정 | |
| 중앙 | 3) 게임 정보 | 시나리오 보기 / 운영 정책 / 게임 버전 / 공식 카페 / 탈퇴하기 / 고객센터 | |
| | 캐릭터 화면 | 플레이어가 하던 캐릭터 창에서 선택한 하나의 캐릭터 이미지를 표시한다. | |
| | 스토리 모드 | 소유하고 있는 캐릭터로 스토리 모드를 진행한다. | |
| 하단 | 행크 모드 | 소유하고 있는 캐릭터로 행크 모드를 진행 할 수 있으며 다른 유저들에 행크 경쟁, 보상을 얻을 수 있다. (행크은 매주 월요일 2시에 조기화된다.) | |
| | 아래 | 목록은 각 컨텐츠 위치마다 원쪽부터 순차적으로 나열한 것이다. | |
| | 상점 | 캐릭터, 뜻, 풀기, 보석, 골드를 구입 할 수 있는 곳이다. | |
| | 캐릭터 | 보유하고 있는 캐릭터와 보유하고 있지 않은 캐릭터를 보여주는 곳이며 캐릭터를 선택할 수 있는 창이다. | |
| | 吽 | 보유하고 있는 뜻과 보유하고 있지 않은 뜻을 보여주는 곳이며 뜻을 선택할 수 있는 창이다. | |
| | 스킬 | 난이도가 점점 어려워지는 스토리모드를 위해 스킬 업그레이드를 할 수 있는 창이다. | |
| | 이벤트 | 각종 이벤트와 세월 팝업이 나타난다. | |
| | 미션, 업적 | 각종 미션과 업적을 알려주는 팝업이 나타난다. | |

전체 시스템 플로우 작성

<엘러먼트>를 제작하기에 앞서 졸업작품 게임에 필요한 UI, 게임 구성, 게임 진행 등의 전체적인 시스템 플로우를 작성하고 분야별로 나누어 작성하였습니다.

이 자료를 프로그래머에게 전달해서 어떤 식으로 진행이 흘러가고 어떻게 구현해야 할지 인지할 수 있게 간단한 시스템 설명도 표로 정리하였습니다.

03. 그래픽 컨셉

4.2 캐릭터 그래픽 컨셉

설명

1) 모바일 퍼즐 슈팅 게임인 [엘리먼트]에 등장하는 모든 캐릭터는 2D신에서 3D신으로 구성된다.
2) 개성 있고 애기자기한 2D 카툰 풍 그래픽으로 설정한다.
3) 캐릭터 그래픽 컨셉은 폭장과 외모 편타지 컨셉으로 작업한다.



«귀여운 느낌의 그래픽과 편타지 폭장과 외모 예시»

4) 원소술사라는 게임 캐릭터 컨셉을 가지고 있는 캐릭터는 스킬이 바뀜에 따라 캐릭터의 외형은 변하지 않지만 캐릭터가 들고 원소 지팡이의 외형이 변하게 한다.
5) 캐릭터는 빛을 연상하게 하는 하얀 머리와 폭장을 하고 있으며 황금색 지장을 두르고 있다.



«원소술사라는 게임 캐릭터 컨셉을 가지고 있는 캐릭터는 스킬이 바뀜에 따라 캐릭터의 외형은 변하지 않지만 캐릭터가 들고 원소 지팡이의 외형이 변하게 한다. 캐릭터는 빛을 연상하게 하는 하얀 머리와 폭장을 하고 있으며 황금색 지장을 두르고 있다.»

4.3 몬스터 그래픽 컨셉

설명

캐릭터 그래픽과 마찬가지로 2D 카툰 풍 그래픽으로 설정하며 한 스테이지에는 총 4가지의 몬스터가 존재한다. 각 배경 이미지의 특색에 맞게 제작하며 플레이어에게 몬스터를 때 어떤 색 인지 잘 구분할 수 있게 각 몬스터의 색감을 강조하여 그린다. 무기지 않으면 귀담고 엄기 발랄한 컨셉으로 작업한다.

설정: 하나의 배경에 총 6가지 색깔의 일반 몬스터(빨강, 파랑, 노랑, 주황, 초록, 보라)와 1가지의 특수 몬스터(검정)가 존재한다.
각 일반 색깔 몬스터의 경우 외형은 거의 흡사하나 몸 부분의 외형을 살짝 바꾸어서 그 래픽적으로 보는 것을 살린다. (예: 몬스터의 허리)
일반 몬스터보다 빠른 특수 몬스터의 경우 외형은 통일하여 빠른 걸음을 위해 이족 보행이 아닌 사족 보행으로 설정한다.



«술 배경 일반 몬스터 이미지 예시» «술 배경 특수 몬스터 이미지 예시»

4.4 경 그래픽 컨셉

설명

1) 2D로 제작되어 스토리 전개에 맞춰 모든 배경 재료를 낸다.
2) 전체적으로 어두운 느낌이다.
3) 마법 판타지 세계 컨셉의 배경이며 애기자기하며 귀여운 그래픽이다.

일반 스테이지

설정: 판타지 느낌의 숲
특징: 숲에는 많은 나무가 배치되어 있으며 둘로 만들어진 풀밭도 볼 수 있다. 판타지 느낌에 맞게 숲을 상징하는 헛나는 드레드도 볼 수 있다.
근 나무를 사이로 빗 출기가 군데군데 들어와있다.
(조 균: 나뭇가지 균장, 바닥, 토템 / 풍: 바위 / 흰장: 나무, 배경)

보스 스테이지

설정: 지하 동굴 느낌의 어두운 단전
특징: 동굴 안에는 종유석과 반짝이는 크리스탈이 많이 배치되어 있으며 지상에 오랜 세월 동안 있던 나무의 뿌리가 양켜 내려온 모습도 볼 수 있다.
동굴 내부에 걸라진 전장 사이로 빗 출기가 군데군데 들어와있다.
(근장: 바위, 크리스탈, 종유석 / 풍: 나무의 뿌리, 빛, 석순 배경)



«일반 스테이지» «보스 스테이지»

설명

무기의 능력 변화가 달라져도 무기의 그래픽만 변화가 있을 뿐 캐릭터 자체의 외형은 바뀌지 않는다. 따라서 능력이 달라짐에 따라 각 무기 능력이 확연히 보일 수 있게 구현한다. 무기 그래픽 컨셉 설정은 다음과 같다.

1) 장비 이미지가 너무 세련되지 않은, 가주한 스타일의 그림 제작을 사용한다.
2) 차나지게 어두운 색은 되도록 피하여 전체적으로 색의 톤을 높게 설정한다.
3) 무기의 모든 전체 외형을 다 바꿀 필요는 없으며, 특징적인 부분을 강조한다.
Ex) 지팡이의 구슬 부분: 지팡이의 막대기 일부분

| 능력 | 색상 |
|----|-----|
| 불 | 빨강색 |
| 얼음 | 파란색 |
| 전기 | 노란색 |
| 신비 | 보라색 |
| 자연 | 초록색 |
| 폭풍 | 보라색 |
| 아음 | 검정색 |

4) 무기의 각 능력 색에 맞는 네온사인과 같은 희미한 불빛이 무기 이미지의 주변에 나타난다.



«술 배경 일반 몬스터 이미지 예시» «술 배경 특수 몬스터 이미지 예시»

그래픽 컨셉 분석

게임 <엘리먼트>의 그래픽 컨셉을 어떤 식으로 설정해야 더 조화롭고 집중하게 되는지 각종 그래픽을 설정하여 문서로 작성하였습니다.
그래픽 작업자가 이해하기 쉽게 여러 이미지를 첨부하고 각 그래픽의 특이사항도 정리하였습니다.

04. 핵심 시스템

7.1.4 그 밖의 구성 요소



| 번호 | 장목 | 설명 |
|----|---------|---|
| 1 | 플레이 캐릭터 | 플레이어의 메인 캐릭터이며 적절적으로 하단에 있는 버튼을 사용하여 공격하거나 방어할 수 있는 캐릭터다. |
| 2 | 플레이 무기 | 플레이 캐릭터가 들고 있는 무기이며 버튼을 사용하여 일반공격과 특수 스킬을 사용할 수 있다 |
| 3 | 일반 몬스터 | 플레이어를 방해하는 일반 몬스터다. |
| 4 | 특수 몬스터 | 플레이어를 방해하는 특수 몬스터다. |

7.2 조작법 및 설명

- 모바일 폰을 슈팅 게임으로 제작되는 '엘러먼트'는 플레이어 캐릭터가 움직이지 않으므로 이동 패드가 존재하지 않으며 공격 패드와 방어 패드, 스킬 패드 만으로 몬스터를 공격하거나 방어하여 전투한다.
- 원손 엄지 손가락으로 공격 패드와 스킬 패드1을 터지하여 적을 공격 할 수 있게 하였으며, 오른손 엄지 손가락으로 방어 및 스킬 패드2를 터지하여 캐릭터의 공격 방식을 컨트롤 할 수 있게 하였다.
- 게임의 모든 조작법은 터치&드래그 방식으로 진행된다. 대부분의 UI 조작 방법은 주로 터치로 진행하며 공격 버튼을 이용하여 혼합 색상을 이용할 시 드래그로 조작한다. 혼합 색 조작 설명은 아래와 같다.



플레이어에겐 빨강, 노랑, 파랑 총 3가지 색의 공격 버튼이 주어지지만 색의 상원색 원리를 이용하여 기본 색 패드 3개를 서로 드래그를 통해 섞어서 혼합하는 방식으로 사용하여 3가지 색깔 버튼으로 총 7가지의 색깔을 만들 수 있다. 예를 들어 보라색 적이 나타나게 될 경우 위의 이미지에서 빨강 버튼을 꾹 누른 상태로 파랑 버튼에 드래그를 하면 보라색 공격을 할 수 있으며 같은 경우 3가지 버튼 색깔 중 아무거나 꾹 누른 상태로 모든 색의 버튼을 삼각형 모양으로 드래그를 해주면 검정색 공격을 사용할 수 있다.

빨강+노랑=주황, 빨강+파랑=보라, 파랑+노랑=초록, 빨강+파랑+노랑=검정

| 종류 | 이미지 | 위치 | 설명 |
|-------|-----|-------|---|
| 공격 패드 | | 좌측 하단 | 총 3가지의 기본 공격 버튼이며 3가지 색을 서로 드래그하고 혼합하여 총 7가지 색의 공격을 사용할 수 있다. |
| 스킬 패드 | | 중간 | 공격 패드와 방어 패드의 중간에 위치하고 있는 총 2개의 스킬 버튼이며 터치 할 경우 사용할 수 있다. |
| 방어 패드 | | 우측 하단 | 우측 하단에 위치해 있는 방어 패드이며 터치 할 경우 사용할 수 있다. |

7.3 전투 방식

7.3.1 전투 및 스킬

전투 방식은 일반 모바일 형 스크롤 슈팅 게임처럼 우 방향에서 불러오는 적 몬스터에 맞춰 대응하는 방식으로 플레이 캐릭터는 움직이지 않으며 공격 패드와 방어 패드 만으로 몬스터를 공격하는 식의 전투방식을 구현하였다.

- 공격 버튼을 누를 시, 플레이어에게 가장 가까이 있는 몬스터를 향해 기본 공격을 한다. 하지만 적 색깔과 맞지 않는 버튼을 누를 경우 몬스터는 죽지 않고 계속 전진하게 되며 몬스터가 플레이어를 통과할 시 플레이어의 HP가 달게 된다.

| 몬스터 종류 | 피해량 |
|--------|--------|
| 일반 몬스터 | 10/100 |
| 특수 몬스터 | 15/100 |

- 게임 시작 시 플레이어가 들고 있는 무기는 허연색 모습을 띠고 있지만 플레이어가 공격하는 버튼 색에 따라 무기의 색도 그에 맞게 바뀌게 된다. (Ex: 빨간 색 버튼을 터치하면 무기의 색깔도 아래 그림과 같이 빨간색으로 바뀌게 되며 그에 맞는 스킬 이펙트도 나오게 된다.)

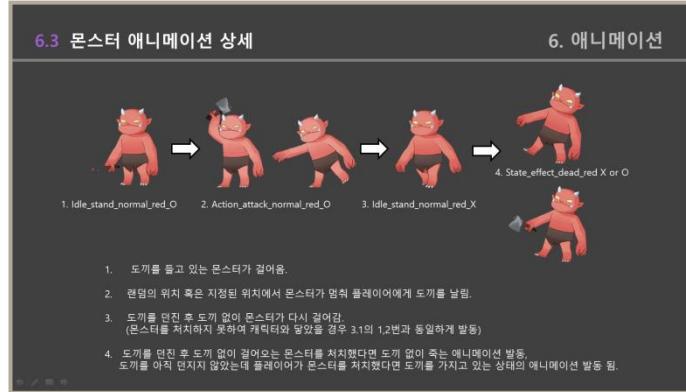


핵심 시스템

<엘러먼트> 인 게임에 필요한 데이터들과 전투 방식 및 캐릭터간의 능력치 변화 난이도, 조작 방식 등의 핵심 시스템을 정리하였습니다. 글로 이해가 어려운 부분들은 포토샵을 이용하여 예상 이미지를 만들고 그 부분에 대한 설명도 간략히 작성하였습니다.

05. 필요 요소

| 6.1 캐릭터 애니메이션 목록 | | | | |
|------------------|-------|-------------|---|-------------------------|
| 캐릭터 | 분류 #1 | 분류 #2 | 설명 | 파일명 |
| 엘레나 | 대기 | 대기 동작 | 왼손으로 무기를 들고 오른손은 몸에서 살짝 떨고 상태에서 아래로 뻗은 채 서있다. 다리는 어깨넓이만큼 벌리고 있으며 얼굴은 오른쪽을 바라보고 있다. | AD_Idle_stand_normal |
| | 일반 공격 | 일반 공격 모션 | 왼손으로 무기를 들은 상태로 자세를 바꾸어 공격 모션을 취한다. | AD_Action_attack_normal |
| | 스킬 공격 | 스킬 공격 모션 #1 | 왼손으로 무기를 들은 상태로 자세를 바꾸어 앞으로 팔을 앞으로 뻗어 공격 모션을 취한다. | AD_Action_attack_skill1 |
| | 스킬 공격 | 스킬 공격 모션 #2 | 왼손으로 무기를 들은 상태에서 머리 위로 높게 들고 공격 모션을 취한다. | AD_Action_attack_skill2 |
| | 상태 이상 | 스턴 | 제자리에 서 있는 상태로 일정이 상체에 표시되며 상체가 10도 정도 천천히 일린다. | AD_State_effect_stun |
| | | 죽음 | 무기로 친 양팔이 아래로 힘없이 처진 상태에서 무릎을 풀고 상태가 그대로 바닥에 떨어진다. | AD_State_effect_dead |



| 5.4 리소스 | | | | |
|-------------|--------|-----------|------------|----|
| 5. 콘텐츠 | | | | |
| B. 스테이지 리소스 | | | | |
| 항목 | 세부 항목 | 이름 | 세부 내용 | 개수 |
| 스테이지 | 스토리 필드 | 1 스테이지 | 迩마리아 숲 | |
| | | 1 스테이지 보스 | 중간 단전 | |
| | | 2 스테이지 | 매콤한 땅 | |
| | | 2 스테이지 보스 | 사막 | |
| | | 3 스테이지 | 풀이 무성한 평야 | |
| C. 스킬 리소스 | 스킬 | 3 스테이지 보스 | 나무가 무성한 천국 | |
| | | 4 스테이지 | 느 달린 대숲 | |
| | | 4 스테이지 보스 | 음미바른 강을 위 | |
| | | | | 8 |



필요 요소

각 스테이지와 스킬 리소스를 작성하고 상황 별 캐릭터와 몬스터의 상태이상, 기본 공격, 특수 공격을 분류하였고 세부 내용 및 파일 명을 설정하였으며, 몬스터의 경우 프로그래머가 원활하게 구현하기 쉽게 이동 방법과 공격 방법을 구체적으로 설명하였습니다.

05. 필요 요소

5.2 숲 스테이지 몬스터 정보

5. 콘텐츠

| 색깔 | 빨강 | 노랑 | 파랑 | 보라 | 초록 | 주황 | 검정 | 검정2 |
|--|-----|-----|-----|------|------|------|------|------|
| 이동속도 | 1배 | 2배 | 1배 | 0.5배 | 0.5배 | 1.5배 | 1.5배 | 3배 |
| 도끼 미 보유 | 3마리 | 3마리 | 3마리 | 2마리 | 2마리 | 2마리 | 2마리 | 12마리 |
| 도끼 보유 | 2마리 | 2마리 | 1마리 | 1마리 | 2마리 | 2마리 | 1마리 | x |
| 총 출현 회수 | 5마리 | 5마리 | 4마리 | 3마리 | 4마리 | 4마리 | 3마리 | 12마리 |
| 총 40마리, 한 마리 당 150 점 모두 치자 시 점수 6,000점 | | | | | | | | |

4.3 일반 몬스터

4. 캐릭터

| 이동 | 크락톤 | 파월링 | AD_Idle_stand_normal |
|-------|--------|--------|----------------------|
| 유형 | 일반 몬스터 | 분류 | 이동 |
| 공격 무기 | 도끼 | 공격 패턴 | 원거리 공격 |
| 등장 장소 | 숲 | 해당 캐릭터 | 6가지 색 |
| 설명 | | | |

| 이동 | 토우거 | 파월링 | AD_Idle_stand_normal2 |
|-------|--------|--------|-----------------------|
| 유형 | 일반 몬스터 | 분류 | 이동 |
| 공격 무기 | 곡괭이 | 공격 패턴 | 원거리 공격 |
| 등장 장소 | 숲 | 해당 캐릭터 | 6가지 색 |
| 설명 | | | |

4.6 보스

4. 캐릭터

| 이동 | 오크 | 파월링 | AD_Idle_stand_normal3 |
|-------|----|--------|-----------------------|
| 유형 | 보스 | 분류 | 대기 |
| 공격 무기 | 마법 | 공격 패턴 | 원거리 |
| 등장 장소 | 동굴 | 해당 캐릭터 | 현대 색 |
| 설명 | | | |

| 몬스터 | 난이도 | 공격력 | HP | 이동 속도 | 크기 |
|--------|-----|-----|------|-------|------|
| 일반 몬스터 | 하 | 10 | 100 | 1 | 338% |
| 특수 몬스터 | 중 | 20 | 100 | 3 | 290% |
| 보스 | 상 | 25 | 3800 | x | 600% |

캐릭터의 HP바는 기본 100이 주어진다. 공격 당했을 경우 7/100로 둘게 된다.
 캐릭터의 일반 색깔 공격의 공격력은 100이므로 일반 특수 몬스터는 공격 1회를 맞는 즉시 바로 죽게 된다.
 특수 몬스터가 일반 몬스터 보다 기본 3배 빠르게 플레이어에게 다가온다.
 보스 몬스터는 플레이어 캐릭터처럼 제자리에서 마법으로 공격한다.

5.3 숲 스테이지 몬스터 출현

5. 콘텐츠

이제부터 도끼 몬스터도 출현합니다. 출현하는 몬스터는 대개 도끼를 두고 도끼 던지는 바이킹도 영상보단 조금 간격 있게

도끼를 보유하고 있지 않은 검정 몬스터 한 마리 배지

노랑과 빨강 몬스터보다 특수 몬스터가 더 나은 특수 몬스터는 몬스터를 카니처서 빨리 올 도끼 미 보유, 보유 몬스터 및 특수 몬스터 출현

필요 요소

또한 몬스터들의 색상이나 유형을 표를 만들어 정리하였으며, 각 스테이지마다 출현하는 몬스터의 개수를 설정하고 출현 몬스터의 간격이나 이동 속도를 조절하는 등의 레벨 디자인을 진행 하였습니다.

06. 각종 작업물

1.1 게임 소개

엘러먼트 (Element)

다가오는 적의 색과 동일한 색깔을 맞춰 무찌르자!

게임 특징: 다가오는 적들과 같은 색의 공격 버튼을 누르거나 혼합하여 처치하는 게임.

게임 컨셉: 원소술사가 괴물들을 물리쳐 세상에 빼앗겨버린 세상의 색채를 탈환하는 것.

| | | | | | |
|------------------------|------------------------|-----------------------|-----------------------|--------------------------------|---------------------|
| 장르 캐주얼 퍼즐 슈팅 | 시점 Side View | 그래픽 2D, 캐주얼 | 플랫폼 Android | 개발 엔진 Unity 2019.4.1 | 플레이 인원 1명 |
| | | | | | |

<엘러먼트>PPT ver. - 엘러먼트 게임 기획서

졸업작품 <엘러먼트> 기획서 파워포인트로 정리한 버전입니다.

1. 게임 개요

게임 소개

1.3 게임 특징

무섭고 잔인한 좀비 NO!
귀엽고 개성 넘치는 좀비로 차별화!



마법을 이용하여 좀비들을 처치하는 색다름!

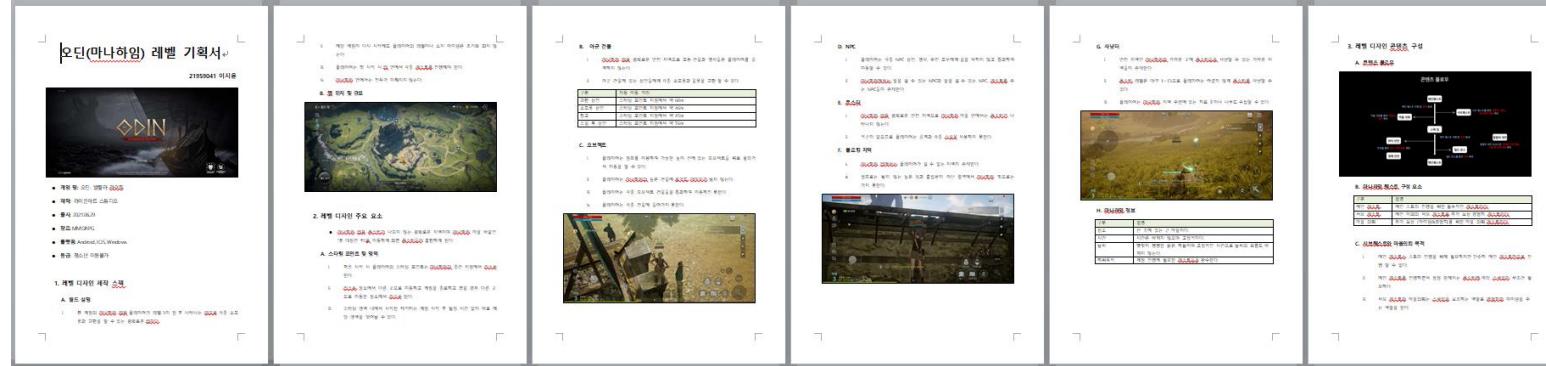


- 무섭지 않은 귀여운 좀비 캐릭터 사용으로 차별화된 좀비 처치 게임
- 똑같이 생기고 행동하는 좀비들이 아닌 다양한 움직임과 능력을 가진 좀비와 보스들 출연으로 스릴 넘치는 플레이
- 업기 빌랄한 행동과 모습으로 여성유저들의 마음 까지 잡음

<좀비 매지션> PPT 작업물 - 좀비 매지션 제안서

RPG 액션 게임으로 기획해본 <좀비 매지션> 창작 제안서 입니다.

06. 각종 작업물



Word 기획서 작업물

모바일 게임 <오딘>의 마나하임 맵을
레벨 디자인한 문서입니다.

- 오딘 마나하임 레벨 기획서



Word 기획서 작업물

각종 스토리와 세계관을 창작하여 작성한
설정 기획서입니다.

- 크로니클 설정 기획서

감사합니다.