

2021 PORTFOLIO

책임감 있고 열정적인 기획자

이지윤

이름

English Name



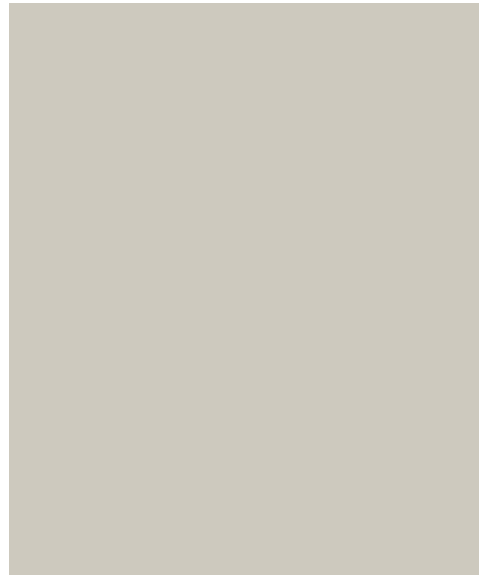
010-3943-4843



hkjiyoon123@gmail.com

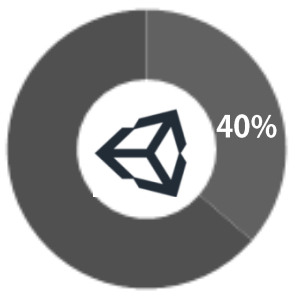
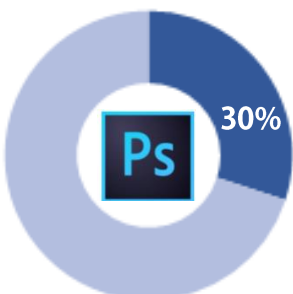
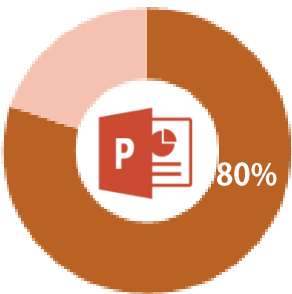


서울시 도봉구 방학동



“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.

워드 작업물

- 졸업작품 엘러먼트 기획서

2. 전체 시스템 플로우

2.1 UI 플로우

```
graph TD
    Title[타이틀 화면] --> Login[로비 화면]
    Login --> Main[메인 화면]
    Main --> Story[스토리 모드]
    Main --> Rank[랭크 모드]
    Main --> Event[이벤트]
    Main --> Shop[상점]
    Main --> Profile[프로필]
    Main --> Settings[설정]
    Main --> Help[도움말]
    Main --> Exit[종료]
    Story --> Rank
    Rank --> Event
    Event --> Shop
    Shop --> Profile
    Profile --> Settings
    Settings --> Help
    Help --> Exit
```

2.2 게임 구성 플로우

```
graph LR
    Title[타이틀 화면] --> Login[로비 화면]
    Login --> Main[메인 화면]
    Main --> Story[스토리 모드]
    Main --> Rank[랭크 모드]
    Main --> Event[이벤트]
    Main --> Shop[상점]
    Main --> Profile[프로필]
    Main --> Settings[설정]
    Main --> Help[도움말]
    Main --> Exit[종료]
```

2.3 게임 진행 플로우

```
graph LR
    Title[타이틀 화면] --> Login[로비 화면]
    Login --> Main[메인 화면]
    Main --> Story[스토리 모드]
    Main --> Rank[랭크 모드]
    Main --> Event[이벤트]
    Main --> Shop[상점]
    Main --> Profile[프로필]
    Main --> Settings[설정]
    Main --> Help[도움말]
    Main --> Exit[종료]
```

3. 시스템 설명 표

화면	위치	이름	설명
타이틀 화면	X	공지사항	게임의 타이틀 화면이 나오고 난 후, 운영 측에서 공지한 게시물을 보여주는 팝업 창이 나타난다.
		이벤트/팝업	공지사항 다음으로 각종 이벤트 화면 및 세일 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 게임 시작 화면으로 넘어간다.
		게임 시작 (티지)	"화면을 터치하세요" 문구가 나올 시, 화면 아무 곳이나 터치할 경우 게임 로비화면으로 넘어간다.
로비	상단	아래 목록은 각 콘텐츠 위치마다 왼쪽부터 순차적으로 나열한 것이다.	
		플레이어 정보	캐릭터 사진, 닉네임, 등급, 경험치 바 4가지로 구성되어있다.
		재화	모험이나 전투 등에서 얻을 수 있고 팻 구입, 스킬 업그레이드 등에 사용할 수 있다. (최대 보유량 9,999,999)
		보석	상점에서 캐릭터, 재화, 팻, 스킬을 구매할 수 있다 (최대 보유량 999,999개).
		우편함	재화, 골드, 특수 팻 등 운영 측에서 제공하는 모든 아이템은 전부 우편함에 이동되며 각 팻에 맞는 항목으로 분류되어 저장된다.
		설정	플레이어가 게임을 하는데 있어서 조금 더 편리한 방향으로 옵션을 바꾸게 해주는 팝업이다. 1) 알림 설정 - 운영 측 또는 게임 상황에 대해 알림을 받을 것인지 설정 2) 사운드 설정 - 배경 음 설정 / 효과음 설정 3) 게임 정보 시나리오 보기 / 운영 정책 / 게임 버전 / 공식 카페 / 탈퇴하기 / 고객센터
		캐릭터 화면	플레이어가 하단 캐릭터 창에서 선택한 하나의 캐릭터 이미지를 표시한다.
		스토리 모드	소유하고 있는 캐릭터로 스토리 모드를 진행한다.
		랭크 모드	소유하고 있는 캐릭터로 랭크 모드를 진행 할 수 있으며 다른 유저들과 랭킹 경쟁, 보상을 얻을 수 있다. (랭킹은 매주 월요일 2시에 초기화된다.)
		아래 목록은 각 콘텐츠 위치마다 왼쪽부터 순차적으로 나열한 것이다.	
하단		상점	캐릭터, 팻, 무기, 보석, 골드를 구입 할 수 있는 곳이다.
		캐릭터	보유하고 있는 캐릭터와 보유하고 있지 않은 캐릭터를 보여주는 곳이며 캐릭터를 선택할 수 있는 창이다.
		팻	보유하고 있는 팻과 보유하고 있지 않은 팻을 보여주는 곳이며 팻을 선택할 수 있는 창이다.
		스킬	난이도가 점점 어려워지는 스토리모드를 위해 스킬 업그레이드를 할 수 있는 창이다.
		이벤트	각종 이벤트와 세일 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.


4.2 캐릭터 그래픽 컨셉

설명

1) 모에일 퍼즐 슈팅 게임인 <엘러먼트>에 등장하는 모든 플레이 캐릭터는 2등신에서 3등신으로 구성된다.

2) 개주얼하고 여기저기한 2D 카툰 톤 그래픽으로 설정한다


3) 캐릭터 그래픽 컨셉은 복장과 외모 모두 판타지 컨셉으로 적당한다.




«귀여운 느낌의 그래픽과 판타지 복장과 외모 예시»

4) 평소술사라는 게임 캐릭터 컨셉을 가지고 있는 플레이 캐릭터는 스킴이 바뀔때 따라 캐릭터의 외형은 변하지 않지만 캐릭터가 들고 평소 치광이의 외형이 변한다

5) 플레이 캐릭터는 빛을 연상케 하는 하얀 머리와 복장을 하고 있으며 황금색 장식을 두르고 있다. .





4.3 몬스터 그래픽 컨셉


설명

캐릭터 그래픽과 마찬가지로 2D 카툰 톤 그래픽으로 설정하여 한 스테이지에는 총 4가지의 몬스터가 존재한다. 각 배경 이미지의 특색에 맞게 제작하며 플레이어가 몬스터를 볼 때 어떤 색 인지 잘 구분할 수 있게 각 몬스터의 색깔을 강조하여 그린다. 무성치 않으며 귀엽고 맑기 발랄한 컨셉으로 작업한다.

설정: 하나의 배경에는 총 6가지 색깔의 일반 몬스터 (빨강, 파랑, 노랑, 주황, 초록, 보라)와 1가지의 특수 몬스터 (강력)가 존재한다.

각 일반 색깔 몬스터의 경우 외형은 거의 흡사하나 일 부분의 외형을 살짝 바꾸어서 그래픽 적으로 보는 맛을 살린다. (예: 몬스터의 뿔)

일반 몬스터보다 빠른 특수 몬스터의 경우 외형은 동일하며 빠른 걸음을 위해 이족 보행이 아닌 사족 보행으로 설정한다.



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

그래픽 컨셉

장 그래픽 컨셉

1) 2D로 제작되며 스토리 컨셉에 맞춰 모든 배경 채도를 낮춘다.

2) 전체적으로 어두운 느낌이다.

3) 마법 판타지 세계 컨셉의 배경이며 여기저기하여 귀여운 그래픽이다.

일반 스테이지)

설정: 판타지 느낌의 숲

특징: 숲에는 많은 나무가 배치되어 있으며 줄로 만들어진 울림도 볼 수 있다. 판타지 느낌에 맞게 숲을 상징하는 빛나는 토벌도 볼 수 있다.

큰 나무들 사이로 빛 줄기가 군데군데 들어와있다.

(조: 근경: 나뭇가지 근경: 바위, 토벌 / 중경: 바위 / 원경: 나무, 배경)

보스 스테이지)


설정: 지하 동굴 느낌의 어두운 던전

특징: 동굴 안에는 종유석과 반짝이는 크리스탈이 많이 배치되어 있으며 지상에 오면 세월 동안 있던 나무의 뿌리가 땅겨 내려온 모습도 볼 수 있다.

동굴 내부에 갈라진 천창 사이로 빛 줄기가 군데군데 들어와있다.

(근경: 바위, 크리스탈, 종유석 / 중원경: 나무의 뿌리, 빛, 석순, 배경)

모지



그래픽 컨셉

무기의 능력 변화가 달라지도록 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, 개주얼 스타일의 그림 재를 사용한다.


2) 지나치게 어두운 색은 되도록 피하며 전체적으로 색의 톤을 높게 설정한다.

3) 무기의 모든 전체 외형을 다 바꿀 필요는 없으며, 특징적인 부분을 강조한다.

Ex) 지팡이의 구슬 부분, 지팡이의 막대기 일부

능력	색상
불	빨간색
얼음	파란색
전기	노란색
산비	보라색
자연	초록색
독물	주황색
어둠	검정색

4) 무기의 각 능력 색에 맞는 내은사건과 같은 의미한 물빛이 무기 이미지의 주변에 나타난다.



그래픽 컨셉 분석

게임 <엘러먼트>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.

7.1.4 그 밖의 구성 요소



번호	장목	설명
1	플레이어 캐릭터	플레이어의 메인 캐릭터이며 직접적으로 하단에 있는 버튼을 사용하여 공격하거나 방어할 수 있는 캐릭터이다.
2	플레이어 무기	플레이어 캐릭터가 들고 있는 무기이며 버튼을 사용하여 일반공격과 특수 스킬을 사용할 수 있다.
3	일반 몬스터	플레이어를 방해하는 일반 몬스터이다.
4	특수 몬스터	플레이어를 방해하는 특수 몬스터이다.

7.2 조작법 및 설명

- 모바일 퍼블 슈팅 게임으로 제작되는 '엘러먼트'는 플레이어 캐릭터가 움직이지 않으므로 이동 패드가 존재하지 않으며 공격 패드와 방어 패드, 스킬 패드만으로 몬스터를 공격하거나 방어하며 전투한다.
- 왼손 엄지 손가락으로 공격 패드와 스킬 패드1을 터치하여 적을 공격 할 수 있게 하였으며, 오른손 엄지 손가락으로 방어 및 스킬 패드2를 터치하여 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 색깔을 이용할 시 드래그로 조작한다. 혼합 색 조작 설명은 아래와 같다.



플레이어에게만 빨강, 노랑, 파랑 중 3가지 색의 공격 버튼이 주어지지만 색의 상반색 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 이미지 예시처럼 빨강 버튼을 꼭 누른 상태로 파랑 버튼에 드래그를 하면 보라색 공격을 할 수 있으며 같은 경우, 3가지 버튼 색깔 중 아무거나 꼭 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 사용 할 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 쉑 스크롤 슈팅 게임처럼 우 방향에서 몰려오는 적 몬스터에 맞춰 대응하는 방식으로 플레이어 캐릭터는 움직이지 않으며 공격 패드와 방어 패드만으로 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 되어 몬스터가 플레이어를 통과할 시 플레이어의 HP가 낮아진다.

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

- 게임 시작 시 플레이어와 들고 있는 무기는 하얀색 모습을 띄고 있지만 플레이어와 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.

6.1 캐릭터 애니메이션 목록

6. 애니메이션

캐릭터	분류 #1	분류 #2	설명	파일명
엘레나	대기	대기 동작	원손으로 무기를 잡고 오른손은 몸에서 살짝 떨어진 상태에서 아래로 뻗은 채 서있다. 다리는 어깨넓이만큼 벌리고 있으며 팔꿈치 오른쪽을 바라보고 있다.	AD_Idle_stand_normal
	일반 공격	일반 공격 모션	원손으로 무기를 잡은 상태로 무기를 위로 살짝 들어 공격 모션을 취한다.	AD_Action_attack_normal
	스킬 공격	스킬 공격 모션 #1	원손으로 무기를 잡은 상태로 적의 방향으로 팔을 앞으로 뻗어 공격 모션을 취한다.	AD_Action_attack_skill1
		스킬 공격 모션 #2	원손으로 무기를 잡은 상태에서 머리 위로 높게 돌려 공격 모션을 취한다.	AD_Action_attack_skill2
	상태 이상	스턴	체자리에 서 있는 상태로 왼쪽에 살짝 틀리며 상태가 10도 정도 뒤로 돌린다.	AD_State_effect_stun
		죽음	무기를 한 방향으로 아래로 던져서 착지한 상태에서 무릎을 꿇고 상태가 그대로 바닥에 떨어진다.	AD_State_effect_dead

6.3 몬스터 애니메이션 상세

6. 애니메이션

1. Idle_stand_normal_red_O 2. Action_attack_normal_red_O 3. Idle_stand_normal_red_X 4. State_effect_dead_red_X or O

1. 도끼를 들고 있는 몬스터가 걸어옴.

2. 랜덤의 위치 혹은 지정된 위치에서 몬스터가 멀리 플레이어에게 도끼를 날림.

3. 도끼를 던진 후 도끼 없이 몬스터가 다시 걸어감.
(몬스터를 차지하지 못하여 캐릭터와 닿았을 경우 3.1의 1.2번과 동일하게 발동)

4. 도끼를 던진 후 도끼 없이 걸어오는 몬스터를 차지했다면 도끼 없이 죽는 애니메이션 발동.
도끼를 아직 던지지 않았는데 플레이어가 몬스터를 차지했다면 도끼를 가지고 있는 상태의 애니메이션 발동 됨.

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.

5.4 리소스

5. 콘텐츠

B. 스테이지 리소스

분류	세부 분류	이름	세부 리소스	개수
스테이지	스토리 월드	1 스테이지	플레이어 숨	8
		1 스테이지 보스	동굴 던전	
		2 스테이지	해마온 땅	
		2 스테이지 보스	사막	
		3 스테이지	물이 부글부글 끓임	
C. 스킬 리소스	스킬	3 스테이지 보스	나무가 무기한 땅굴	2
		4 스테이지	눈 던진 마법	
		4 스테이지 보스	얼어붙은 강물 빙	

C. 스킬 리소스

분류	세부 분류#1	세부 분류#2	스킬 이름	개수
스킬	플레이어	엘레나	죽음	2
			무지개 못	
	일반 몬스터	크릭톤, 토무기	침상	1
	특수 몬스터	피드, 가젤	연막	1
	보스 몬스터	오크	괴력	2
			시아 빙해	

6.3 몬스터 애니메이션 상세

6. 애니메이션

1. Idle_stand_normal_red_X 2. Action_attack_normal_red_X 3. State_effect_dead_red_X

1. 도끼를 들고 있지 않은 몬스터가 걸어옴.

2. 플레이어가 맞는 색의 공격을 날리지 못하여 몬스터가 캐릭터에게 닿았을 시 몬스터 공격 애니메이션 발동 후 몬스터가 다시 땅 밖으로 걸어감.

3. 플레이어가 맞는 색의 공격 버튼을 눌렀다면 몬스터 죽는 애니메이션 발동!

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 횟수	5마리	5마리	4마리	3마리	4마리	4마리	3마리	12마리
	총 40마리, 한 마리 당 150 점 모두 차지 시 점수 6,000점							

4.3 일반 몬스터

4. 캐릭터



이름	크락론	작업명	AD_idle_stand_normal
유형	일반 몬스터	분류	이동
공격 무기	도끼	공격 패턴	원거리 공격
통장 장소	숲	해당 일러	6가지 색
설명	숲에 등장하는 일반 몬스터이다. 여러 가지 색으로 현명하게 출현하여 플레이어가 다가오며 일반 몬스터는 현명으로 들고 있는 용기의 공격 무기로 플레이어를 해일 수 있다.플레이어가 적과 맞는 색으로 공격할 시 죽게 된다.		



이름	로우거	작업명	AD_idle_stand_normal2
유형	일반 몬스터	분류	이동
공격 무기	곡괭이	공격 패턴	원거리 공격
통장 장소	흙굴	해당 일러	6가지 색
설명	흙굴에 등장하는 일반 몬스터이다. 여러 가지 색으로 현명하게 출현하여 플레이어가 다가오며 현명으로 들고 있는 용기의 공격 무기로 플레이어를 해일 수 있다.플레이어가 적과 맞는 색으로 공격할 시 죽게 된다.		

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.

4.6 보스

4. 캐릭터



이름	요크	작업명	AD_idle_stand_normal3
유형	보스	분류	대기
공격 무기	마법	공격 패턴	원거리
통장 장소	흙굴	해당 일러	현명 색
설명	각 스테이지마다 등장하는 최종 보스이며 총 3개의 스킬을 가지고 있다. 시아 방핵 ~ 플레이어의 화면을 가린다. 색깔 변경 ~ 하나의 색깔이 아닌 무한으로 색 갱 변경이 가능하다. 장미들 공격 ~ 플레이어가 마법을 이용하여 장미들을 던져 공격한다.		

몬스터	난이도	공격력	HP	이동 속도	크기
일반 몬스터	하	10	100	1	33%
특수 몬스터	중	20	100	3	290%
보스	상	25	3800	X	600%

캐릭터의 HP는 기본 100이 주어진다. 공격 당했을 경우 2/100 로 잃게 된다.
캐릭터의 일반 적과 공격의 공격력은 100이므로 일반 특수 몬스터는 공격 1회를 맞는 즉시 바로 죽게 된다.
특수 몬스터가 일반 몬스터 보다 기본 3배 빠르게 플레이어가 다가온다.
보스 몬스터는 플레이어 캐릭터처럼 제자리에서 마법으로 공격한다.

5.3 숲 스테이지 몬스터 출현

5. 콘텐츠

이해적인 도끼 몬스터도 출현 마찬가지로 몬스터에게 자리를 할 두고 도끼 던지는 타이밍도 적당도단 조금 간격 있게

도끼 보유 몬스터 앞에 도끼를 보유하고 있지 않은 경우 몬스터 안쪽에 배치

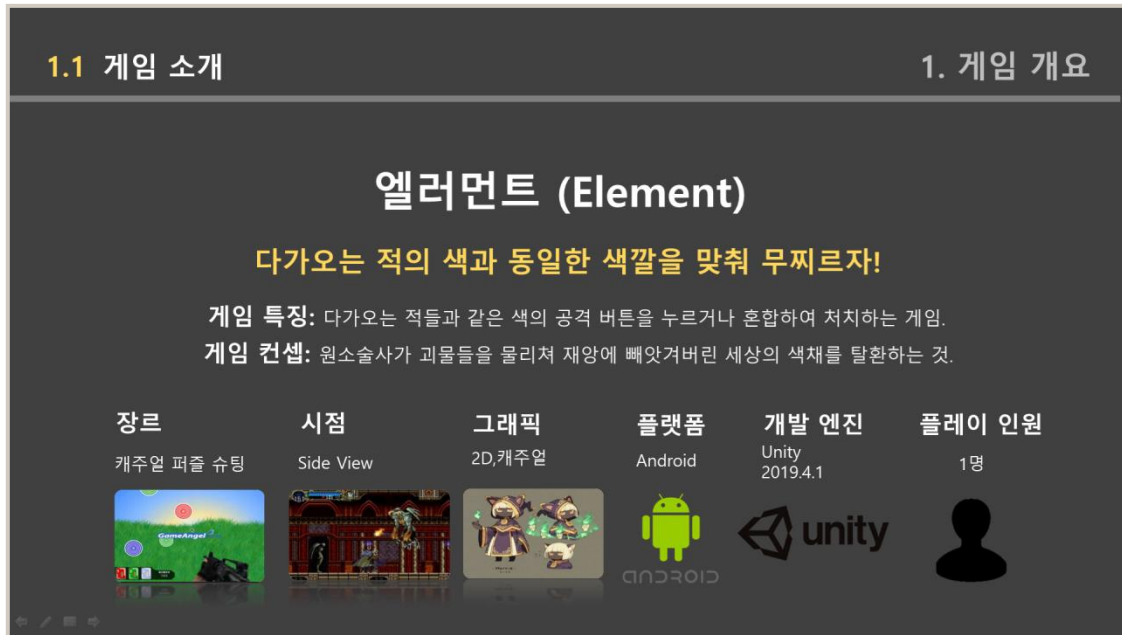
노랑과 빨강 몬스터보다 특수 몬스터가 빠르다 특수 몬스터가 앞에 몬스터를 지나서서 멀리 놓

도끼 미 보유 초록 몬스터 한 마리 배치



2초 후 도끼 몬스터 출현

도끼 미 보유, 보유 몬스터 및 특수 몬스터 출현



<엘러먼트>PPT ver.

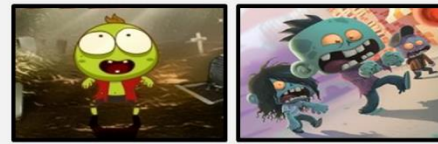
- 엘러먼트 게임 기획서

졸업작품 <엘러먼트> 기획서 파워포인트로 정리한 버전입니다.

게임 소개

1.3 게임 특징

무섭고 잔인한 좀비 NO!
귀엽고 개성 넘치는 좀비로 차별화!



- 1) 무섭지 않은 귀여운 좀비 캐릭터 사용으로 차별화된 좀비 처치 게임
- 2) 똑같이 생기고 행동하는 좀비들이 아닌 다양한 움직임과 능력을 가진 좀비와 보스들 출연으로 스킬 넘치는 플레이
- 3) 엽기 발랄한 행동과 모습으로 여성 유저들의 마음까지 잡음

마법을 이용하여 좀비들을
처치하는 색다름!



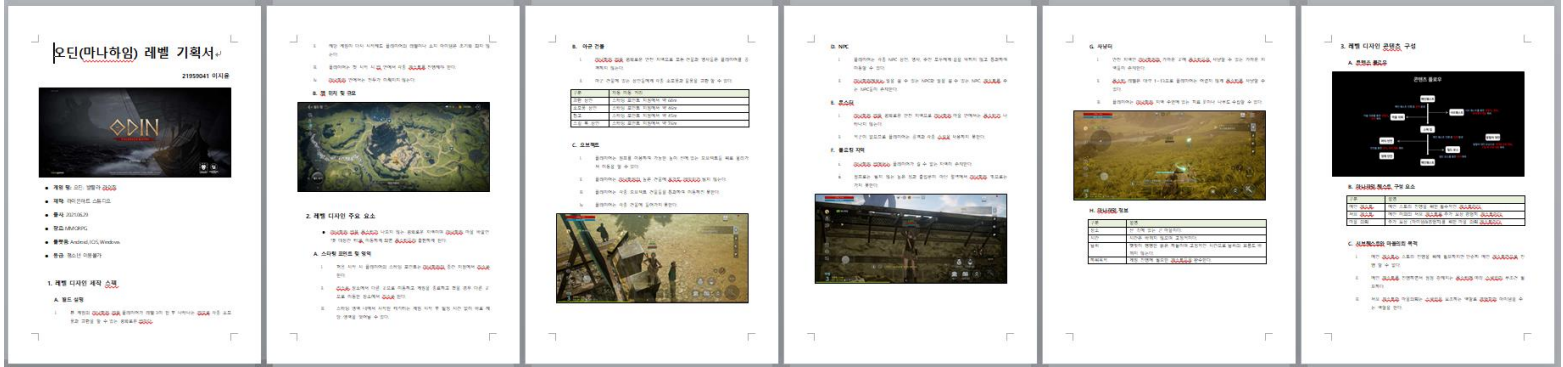
- 1) 인간과 좀비의 대결이 아닌 마법사와 좀비의 대결의 신선함
- 2) 3d 그래픽으로 구성된 화려한 스킬 이펙트로 유저들의 집중 상승
- 3) 끊김 없는 연계와 부드러운 타격 감으로 재미 있는 플레이

<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.