

# **더 좋은 게임을 위해 항상 고민하고 경청하는 기획자**

홍유진 2021 포트폴리오

### 〈자기소개〉

게임을 제작할 때 가장 중요한 점은 커뮤니케이션이라고 생각합니다. 저는 의사소통 능력이 뛰어난 기획자로서 팀원이 서로 소통할 수 있도록 지속적 회의와 연락을 통해 원활한 작업이 이루어지게끔 서포트하고, 팀원들의 이야기를 들어주며 갈등이 발생할 때마다 해결할 수 있게끔 도와 화목한 분위기를 유지할 수 있게 노력하는 기획자입니다.

### 〈사진〉



### 〈정보 및 타임라인〉

2019 통진고등학교 졸업

2020 계원예술대학교 입학  
- 졸업작품 〈Lost Memoria〉  
팀장 및 메인 기획자

2021 계원예술대학교 졸업

### 〈사용 가능 툴〉



<b>01</b>	게임 개요	1p
<b>02</b>	사전 조사	2p
<b>03</b>	심화 분석	3p
<b>04</b>	제작 진행	4p
<b>05</b>	피드백 반영	5p
<b>06</b>	작품 완성	6p

## 01. 게임 개요

스토리를 곁들인 재미난 퍼즐

제가 기획한 게임은 〈Lost Memoria〉입니다. 가볍게 즐길 수 있는 박스 밀기식 퍼즐게임으로, 오브젝트 간의 연계를 이용한 즐거운 퍼즐 플레이와 수려한 그래픽을 감상할 수 있는 게임입니다.



〈게임 로고〉



〈게임 화면〉

주요 요소		
정보	게임 제목	* Lost Memoria
	게임 장르	* 2D 퍼즐
	플랫폼	* 모바일
게임 플레이 개요	목적	* 잃어버린 기억을 찾기 위해 다양한 지형지물을 극복해가며, 여러 사람과 만나 기억을 되찾아가는 스토리 위주 퍼즐게임
플레이 요소	조작	* 터치 & 스와이프 / 4방향 90도
	스토리	* 챕터를 클리어할 때마다 드러나는 사건의 전말
	퍼즐	* 오브를 비롯한 다양한 오브젝트와 상호작용
	보스전	* 흥스크롤 진행, 색다른 방식

## 02. 사전 조사

### 시장 및 트렌드 조사

게임 시장과 현재 트렌드를 조사한 결과 가장 수요가 높았던 모바일 플랫폼과 유저층의 성별이 크게 갈리지 않아 수요자가 많은 퍼즐 장르를 채택해 개발하기로 결정하였습니다.

#### 01 게임 시장 리서치

##### 1-1. 시장 조사



\* 한국 경제 성장률에 비해 높은 성장률을 보여주는 게임 산업  
>코로나 이후 집에 머무르는 시간이 늘어나면서 더욱 게임 수요 증가

\* 높은 모바일 플랫폼 비중  
>접근성과 수요가 높은 모바일 기반으로 제작

\* 모바일 게임 중 남녀합산 기준 가장 수요가 높고 입문하기 쉬운 퍼즐 장르 채택

#### 〈표와 그래프로 나타난 게임 산업 현황〉

#### 01 게임 시장 리서치

##### 1-2. 뉴스 기사 분석

게임 개발사 '알로하팩토리', 14억 투자 유치  
[원문 : 팩스넷뉴스 \(paxnetnews.com\)](http://www.paxnetnews.com)

\* <모바일 게임 장르의 성장 예시를 보여주는 기사

모바일 게임 매출, 코로나19 이전 수준으로 회복  
[원문 : 조선일보 \(chosun.com\)](http://www.chosun.com)

\* <모바일 게임 장르의 잠재력과 높은 인기의 증명

데이터뉴스 ([datanews.co.kr](http://www.datanews.co.kr))

\* <현 시국 게임업계의 매출 상승을 드러내는 기사

#### 〈게임 현황을 드러내는 뉴스 기사〉

## 03. 심화 분석

### 여러 참고게임 분석

여러 게임을 찾아보며  
퍼즐에는 어떤 방식이  
있는지, 퍼즐의 매력과  
단점은 무엇인지 분석한 후  
근본적 시스템을 참고할  
게임을 몇 가지 정해  
레퍼런스 삼아 기획을  
시작하게 되었습니다.

#### 02 게임 시스템 리서치

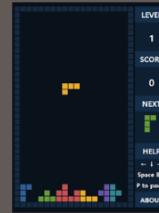
##### 2-1. 퍼즐 장르 리서치



<캔디 크러쉬 사기>

2	2048	1024	256
4096	256	64	32
4	8	32	16
2	4	8	2

<2048>



<테트리스>

\* 퍼즐게임은 기본적인 규칙을 숙지하면  
조작법이나 진행 자체가 쉽기 때문에,

복잡한 조작이 어려운 플랫폼의 특성과  
간단한 방식의 게임을 선호하는 모바일  
유저층의 수요에 맞아 모바일 환경에서  
두각을 드러내는 장르

\* 좋은 퍼즐게임을 위해선 어떤 게임인지  
한눈에 보이는 직관적인 게임성과,

룰은 간단해도 계속 빼서들만한 반복적인  
재미요소가 필요하므로 그에 적합한 게임을  
선발

#### 〈퍼즐 장르의 여러 게임을 분석〉

#### 02 게임 시스템 리서치

##### 2-2. 시스템 리서치



\* 바바 이즈 유 : 텍스트를 통해 조건이 잘  
드러나는 직관성 참고



\* 소코반 : 특정 위치에 오브젝트를 놓아야  
하는 기믹 활용



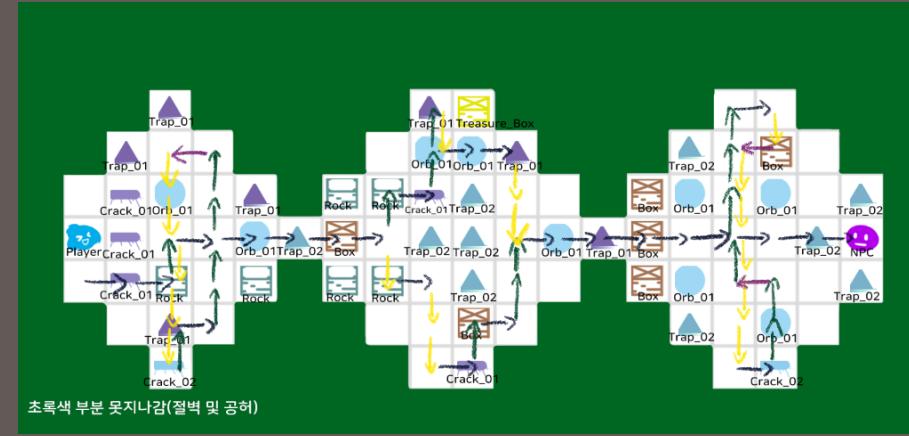
\* Monster's Expedition : 통나무의  
독특한 알고리즘 참고

#### 〈어느정도 틀을 잡고 시스템 레퍼런스 게임들을 선정〉

## 04. 제작 진행

### 기획 작업

어떤 게임을 만들 것인지  
구상한 후 본격적인 기획  
작업을 들어갔습니다. 특히  
퍼즐 게임의 가장 중요한  
요소인 레벨 디자인을  
중점적으로 기획하였고 UI  
구성도 열심히 기획해  
그래픽파트가 구현할 수  
있도록 하였습니다.



〈레벨 디자인 기획〉



〈UI 기획〉

## 06. 작품 완성

### 스토리를 곁들인 재미난 퍼즐

최종적으로 저와 팀원들이 힘을 합쳐 여러 기믹이 있는 박스 밀기형 퍼즐 게임이 탄생하였고, 스토리 등의 부가 컨텐츠를 넣어 재미있게 즐길 수 있는 게임으로 만들려 노력하였습니다.



〈완성된 퍼즐 플레이 스테이지 화면〉



〈완성된 스토리 파트 화면〉