

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〉



01 게임 개요 ————— 1p

02 사전 조사 ————— 2p

03 심화 분석 ————— 3p

04 제작 진행 ————— 4p

05 피드백 반영 ————— 5p

06 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	* 횡스크롤 진행, 색다른 방식

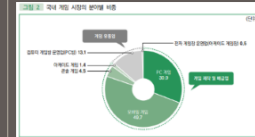
02. 사전 조사

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



2024년 국내 게임 시장 주요 장르별 매출 순위 (십억 원)

순위	장르	매출액	순위	장르	매출액
1	퍼즐	15.2	11	스포츠	3.1
2	액션	14.8	12	전략	2.9
3	로컬	13.5	13	시뮬레이션	2.7
4	캐주얼	12.1	14	모험	2.5
5	전략	11.9	15	음악	2.3
6	스포츠	11.7	16	판타지	2.2
7	시뮬레이션	11.5	17	미스터리	2.1
8	모험	11.3	18	로컬	2.0
9	음악	11.1	19	액션	1.9
10	판타지	10.9	20	전략	1.8

출처 : 2024.12.10 현재 게임메시, 한국게임진흥원, 한국콘텐츠진흥원, 한국콘텐츠진흥원, 한국콘텐츠진흥원, 한국콘텐츠진흥원, 한국콘텐츠진흥원, 한국콘텐츠진흥원, 한국콘텐츠진흥원, 한국콘텐츠진흥원

* 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, 엔터테인먼트, 14위 투자권지, 완료 - 파스넷뉴스 (pasnetnews.com)

* <모바일 캐주얼 장르의 성장 예시를 보여주는 기사

모바일 게임 매출, 코로나19 이전 수준으로 회복 - IT조선 > 기업 > 의진 (chosun.com)

* <모바일 게임 장르의 잠재력과 높은 인기의 증명

데이터뉴스 (datanews.co.kr)

* <현 시국 게임업계의 매출 상승을 드러내는 기사

출처 : 2024.12.10 현재 게임메시, 한국게임진흥원, 한국콘텐츠진흥원, 한국콘텐츠진흥원, 한국콘텐츠진흥원, 한국콘텐츠진흥원, 한국콘텐츠진흥원, 한국콘텐츠진흥원, 한국콘텐츠진흥원, 한국콘텐츠진흥원

〈게임 현황을 드러내는 뉴스 기사〉

03. 심화 분석

여러 참고게임 분석

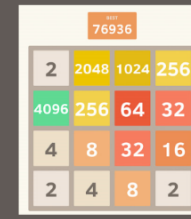
여러 게임을 찾아보며 퍼즐에는 어떤 방식이 있는지, 퍼즐의 매력과 단점은 무엇인지 분석한 후 근본적 시스템을 참고할 게임을 몇 가지 정해 레퍼런스 삼아 기획을 시작하게 되었습니다.

02 게임 시스템 리서치

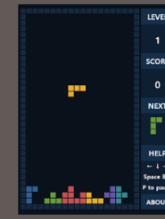
2-1. 퍼즐 장르 리서치



<헨디크러쉬 사가>



<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,

롤은 간단해도 계속 빠져들만한 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



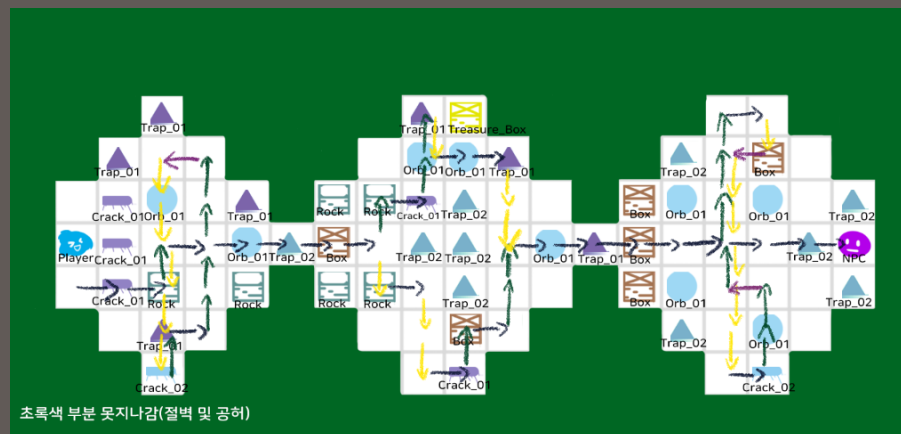
* Monster's Expedition : 통나무의 독특한 알고리즘 참고

<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 그래픽 파트가 구현할 수 있도록 하였습니다.



〈레벨 디자인 기획〉

8-3. 구성

로비

1

2

3

4

5

6

7

8

9

번호	이름	설명
6	스킨	상점에서 구입한 스킨을 착용할 수 있는 스킨함에 진입할 수 있는 아이콘
7	주인공 캐릭터	주인공의 모습을 보여줌
8	대화창	랜덤하게 주인공의 대사를 내뱉는 대화창
9	게임 시작	맵터 선택 UI창으로 진입할 수 있는 아이콘

〈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 콘텐츠를 넣어
재미있게 즐길 수 있는
게임으로 만들려
노력하였습니다.



〈완성된 퍼즐 플레이 스테이지 화면〉



〈완성된 스토리 파트 화면〉