

PORTFOLIO+

Game Designer : 기획자
주소은 포트폴리오

연락처 010.8238.1253

EMAIL wnthdms3655@naver.com

Game Designer : **기획자** **주소은** 프로필



주소은 / Ju So Eun / 朱素垠

연락처 010.8238.1253
wnthdms3655@naver.com

학력 계원예술대학교 게임미디어과 졸업

강점 소통의 중심 / 근면성실 / 발전하려는 열정 / 문제해결 능력
응용력 / 자신감 / 다재다능 : 각 분야에 대한 높은 이해도

전문 기술 활용도



UNITY

게임 엔진과 제작 프로세스에 대한 이해
C# 스크립트 기초 작성 방법에 대한 이해
구현 난이도와 기획에서의 중요도를 고려하는 능력



Adobe Photoshop & Illustrator

디자인 프로세스에 대한 이해를 바탕으로
기획의 컨셉 스케치 및 도식화 가능



MS OFFICE

가독성을 고려한 문서 작성 가능
전달하려는 내용의 핵심에 어울리는 톨 선정 가능
기반으로 한 다른 문서 톨의 적응이 빠름 (ex. Google sheet, 문서...)



Autodesk 3ds Max

Low Polygon 모델링 및 애니메이션 제작 경험을 바탕으로
제작 초반부터 엔진 상 애니메이션 적용까지 기획 가능

목차

- 1. 새롭지만 익숙하게, 재미를 더하는+ 기획자** 4
졸업 프로젝트 '메트로놈' : 창작 게임 개발 기획서
- 2. 이미 만들어진 게임에도, 재미를 더하는+ 기획자** 8
졸업 프로젝트 '메트로놈' : 레벨 디자인 기획서
- 3. 구현할 내용을 보기 쉽게, 항목별로 나누는+ 기획자** 10
졸업 프로젝트 '메트로놈' : 게임 개발 시트

1. 새롭지만 익숙하게, 재미를 **더하는+** 기획자

졸업 프로젝트 '메트로놈' : 창작 게임 개발 기획서
창작 게임 '메트로놈' 개발에 사용된 개발 기획서에 대한 설명

1. 새롭지만 익숙하게, 재미를 **더하는+ 기획자**

졸업 프로젝트 '메트로놈' : 개발 기획서

'메트로놈' 개발에 사용된 개발 기획서에 대한 설명

- 프로젝트에서 무엇을 담당했나요?

게임의 모든 기획을 담당했습니다.

구현 가능성, 일정 관리, 외주 관리, 파일명 지정 등
실무 기획에도 필요한 경험들을 쌓았습니다.

짧은 기간(6개월)과 적은 자원(6인 팀)을 고려하여,
구현할 수 있는 범위 내에서의 기획을 진행했습니다.

핵심적인 기획 의도와 게임 시스템을 우선으로,
팀원 각자의 개성을 보여줄 수 있도록 구성했습니다.



1. 새롭지만 익숙하게, 재미를 **더하는+ 기획자**

졸업 프로젝트 '메트로놈' : 개발 기획서

'메트로놈' 개발에 사용된 개발 기획서에 대한 설명

- 어떤 목적으로 개발했나요?

'액션 게임을 어려워하는 리듬 게임 유저,
리듬 게임을 어려워하는 액션 게임 유저에게
적절한 난이도로 리듬감과 액션감을 동시에 제공하는 것'입니다.

긴 시간을 들이지 않아도 충분히 끝까지 즐길 수 있는
15분 정도의 분량의 짧은 게임으로 구성했습니다.

따라서 수익이나 BM에 대해선 크게 고려하지 않았습니다.
또, '게임을 개발해 본다'는 경험 자체에 집중했기에
어느 PC에서 플레이하든 원활하게 작동될 수준으로
최적화를 진행해가며 개발하게 되었습니다.



2. 이미 만들어진 게임에도, 재미를 **더하는+ 기획자**

졸업 프로젝트 '메트로놈' : 레벨 디자인 기획서

창작 게임 '메트로놈' 의 시스템을 추가하고, 추후 업데이트 맵에 대한 레벨 기획

2. 이미 만들어진 게임에도, 재미를 **더하는+ 기획자**

졸업 프로젝트 '메트로놈' : 레벨 디자인 기획서

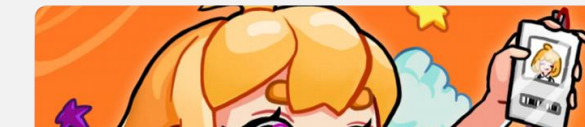
'메트로놈' 의 시스템을 추가하고, 추후 업데이트 맵에 대한 레벨 기획

- 어떤 목적의 기획서인가요?

졸업 작품 최종 심사를 진행하며 받았던 피드백을 반영하여 새로운 '스킬 강화' 시스템을 추가하고,

강화된 시스템을 경험할 수 있는 스테이지를 추가할 수 있도록 계획하기 위해 작성되었습니다.

기존의 게임에서 느낄 수 있었던 재미를 더욱 극대화 시킬 수 있도록 구성했습니다.



03. 구역별 디자인

1. 전체 맵 설명

- 모눈종이 한 칸당 0.5x0.5m
- 실제 게임 바닥 타일 크기 1.5x1.5m (모눈종이 9칸)
- 총 3구역으로 나뉘, 구역별 단서 및 전투 스테이지 상이



2. 맵 인덱스 설정

- 단서 1~3 : 적한 숫자들은 얻는 재화를 의미
- 페이크단서 : 재화를 얻지 못하는 페이크 단서
- 주요 동선 : 플레이어가 움직일 주요 동선을 의미한다.
- NPC 마커 : 스킬 강화 가능한 NPC
- 맵 시작 마커 / 끝 마커
- 몬스터 스테이지 진입 마커
- 몬스터 스테이지 진입구역 표기

3. 구현할 내용을 보기 쉽게, 항목별로 나누는 ÷ 기획자

졸업 프로젝트 '메트로놈': 게임 개발 시트
구현에 대한 기초 정보 및 목표, 스크립트, 리소스 이름 정의

3. 구현할 내용을 보기 쉽게, 항목별로 나누는÷ 기획자

졸업 프로젝트 '메트로놈' : 게임 개발 시트

구현에 대한 기초 정보 및 목표, 스크립트, 리소스 이름 정의

- 어떤 목적으로 작성되었나요?

프로그래밍, 아트 작업자분들에게
'실질적으로 무엇을 작업해야 하는지'에 대한
기간별 가이드라인과 세부적인 내용을 정리하기 위해,
그리고 원활한 파일 전달을 위해 작성되었습니다.

기획서가 이해를 돕기 위한 자료였다면,
해당 시트는 개발을 돕기 위한 자료로 사용되었습니다.



상황	1 Depth	2 Depth	분류	사운드 설명	필요한가 / 저작권 라이선스	다운로드
효과음	공통	버튼	마우스오버	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
		클릭	마우스 클릭 시 나는 소리	마우스 클릭 시 나는 소리	수정완료 (10.03 오후 2:07)	NI Sound - Funny Game UI - Bubbly Button.wav
		스킬 선택	선택 스크롤	스킬 선택 상태에서 옆으로 넘어갈 때 나는 소리 (확실히 클릭 또는 방향키)	v	SoundCrib - Bright UI - Positive Pick 01.wav
			선택 확정	스킬 선택 확정 시 나는 소리 (엔터)	v	J.BoB - Mobile Game - Interface Melodic Notification
			스킬1 - 음파 공격	반박이는 이펙트 이후 확정기에서 나오는 음파 공격에 재생될 소리		J.BoB - Arcade - Vessel Crashing Long Impact.wav
			스킬2 - 틱틱 소리	확정기를 클릭 할 때 재생되는 소리		Silence+Other Sounds - Electric Glitches - Burnt Circ
			스킬2 - 의문 효과음	틱틱 소리 이후 의문스러워하면서 미궁? 하는 소리		refocus - Cartoon and Quirk Instrument - Spring Rele
			스킬2 - 빔 준비	빔 준비단계 사용 (빔 커질때)		Shapeforms - Sci-Fi Future - Charging Up Activating
			스킬2 - 빔 발사	빔 사출단계 사용 (발사할때)		Alberto Sueri - RPG Game - Traction Beam.wav
			스킬3 - 던지는 소리	던졌을 때 소리		Artist Original - Air Motion - Short Swoosh.wav
효과음	전투		스킬3 - 무기 회전 소리	허공에서 빔공방을 돌아갈 때 (프레임이 바뀌질 때) 소리	v	Martin Scaglia - Swoosh - Airy Whip Boomerang Mot
			스킬3 - 터지는 소리	파란 폭발이 일어날 때 나는 소리입니다.	v	Fly Sound - Sense of Damage - Explosion Debris Mof
			스킬3 - 브이 모션 효과음 (공통) 사전 시	폭발 소리 이후 나을 땀- 브이 소리입니다.		J.BoB - Arcade - Star Achievement Musical.wav
			라이브2D	스킬 모션이 나가기 직전에 나는 소리 (맞춤-)		Vad Sound - Augmenting Elements - Bouncy Flash.v
			타격 / 피격	라이브2D 활성화 시 나는 소리		J.BoB - Anime Go - Mystery Spellcast.wav
			피버	몬스터 타격 시 나는 소리 or QTE에서 데미지를 입을 때 나는 히트소리		Epic Stock Media - Vibrant Game - Arcade Hit Negat
			1스테이지	피버 이펙트가 활성화 될 때의 소리		J.BoB - Arcade - Player Revival Positive.wav
			2스테이지	마이크 몬스터가 공격할 때의 소리		Cristian Lucchetta - Classic Sci Fi Weapons - Seismic
			3스테이지	스프라이트 몬스터가 공격할 때의 소리		Silence+Other Sounds - Funny Cartoon - Long Bong
			스피커 보스가 공격할 때의 소리	스피커 보스가 공격할 때의 소리		Callum Donaldson - DJ Set - Start and Stop Rewind C
효과음	그 외		스타트	전투 시작 시 스타트 이펙트가 출력될 때 발생하는 효과음	제외	Epic Stock Media - Mobile Game Notifications - Milit
			클리어	전투 종료 시 클리어 이펙트가 출력될 때 발생하는 효과음		UnrealFX - Candy Game Vol 1 - Combo Bright Mallet
			박수 효과음	클리어 이펙트가 뜨기 전 (1s-2s정도) 출력되는 박수 효과음		EVG Sound FX - Concert Audience - Large Crowd Env
			노트 터치	노트를 터치했을 때 나오는 소리 (재일 커야함, QTE 포함)	리소스 수정 완료 (10.04 오전 12:19)	Artist Original - Sahara Nights - Clap_upsound.wav
			Miss	노트 터치 실패 시 나오는 소리 (재일 커야함, QTE 포함)		Epic Stock Media - Advanced UI - Wobbly Button.wa
			걸는 소리	월드에서 캐릭터가 걸어다닐 때, 땅에 발이 닿는 순간 나는 소리 (footstep sound)	잘려있지 않은 소리인데, 잘려있는 각각의 소리가 필요하면 말씀주세요.	BOOM Library - STEPS leather shoes on concrete wa
			클로즈업	단서를 클릭했을 때, 클로즈업 되는 순간에 나오는 소리	적용해보고 여하하면 말씀주세요!	Silence+Other Sounds - Funny Cartoon - Slide Whist
			넣기	다음 스크립트로 넘어갈 때 나는 소리	v	Cinematic Sound Design - Paper Collection - Thick P
			재화 획득	재화 획득 시 나는 소리	대체된 예제 있음 / 수정	NI Sound - Matching Game - Game Item Acquired Ch
			재화 부족	재화를 시도했을 때 재화가 부족하면 나는 소리		Sound Ex Machina - Musical UI Sounds - Quick Post
배경음	타이틀		스테이지 해금	스테이지 해금 UI에 쓰일 소리		UnrealFX - Magical Game - Tonal Whoosh Ringing R
			타이틀에 쓰일 음악	타이틀에 쓰일 음악	대체된 예제 있음 / 수정	Randy Sharp - Slime Time.wav
			월드 기본 배경음	월드 기본 배경음		Idokay - The Cycle Continues.wav
			1스테이지	1스테이지 전투 시 기본 배경음		Sunny Fruit - Forever.wav
			2스테이지	2스테이지 전투 시 기본 배경음		Lux-Inspira - New Era.wav
			3스테이지	3스테이지 전투 시 기본 배경음		Lux-Inspira - Metaverse.wav
			연딩	연딩 화면에서 쓰일 음악		Alex MakeMusic - I Am Good - Instrumental Version.

3. 구현할 내용을 보기 쉽게, 항목별로 나누는: 기획자

졸업 프로젝트 '메트로놈': 게임 개발 시트

구현에 대한 기초 정보 및 목표, 스크립트, 리소스 이름 정의

- 어떤 내용들이 포함되어 있나요?

1장. 게임 핵심 개발 시트 / 리소스 파일명 정의

2장. 기본 씬 정의 / 구현 세부정보

3장-7장. 장면 별 설명 / 출력할 스크립트 내용

8장. 사운드 리소스 정리 및 파일 다운로드

9장. QA 사항 및 수정 완료 여부



상황	1 Depth	영역	2 Depth	분류	사운드 설명	필요한가 / 저작권 라이선스	다운로드
효과음	공통	전투	공통	버튼	마우스오버 마우스 클릭 시 나는 소리	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
				스킬 선택	선택 스택클 스킬 선택 확정 시 나는 소리 (엔터)	수정완료 (10.03 오후 2:07)	대체된 예제로 진행
				스킬 사전	스킬1 - 음파 공격	v	대체된 예제로 진행
					스킬2 - 톱질 소리	v	대체된 예제로 진행
					스킬2 - 의문 효과음	v	대체된 예제로 진행
					스킬2 - 발 준비	v	대체된 예제로 진행
					스킬2 - 발 발사	v	대체된 예제로 진행
				공통	스킬3 - 던지는 소리	v	대체된 예제로 진행
					스킬3 - 무기 회전 소리	v	대체된 예제로 진행
					스킬3 - 터지는 소리	v	대체된 예제로 진행
					스킬3 - 브이 모션 효과음 (공통) 사전 시	v	대체된 예제로 진행
					스킬3 - 라이브2D	v	대체된 예제로 진행
효과음	공통	전투	공통	타격 / 피격	몬스터 타격 시 나는 소리 or QTE에서 데미지를 입을 때 나는 히트소리	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
				피버	피버 이펙트가 활성화 될 때의 소리	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
				1스테이지	마이크 몬스터가 공격할 때의 소리	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
				2스테이지	스프린트 몬스터가 공격할 때의 소리	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
				3스테이지	스피커 보스가 공격할 때의 소리	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
				스타트	전투 시작 시 스타트 이펙트가 출력될 때 발생하는 효과음	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
				클리어	전투 종료 시 클리어 이펙트가 출력될 때 발생하는 효과음	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
				박수 효과음	클리어 이펙트가 뜨기 전 (1s-2s정도) 출력되는 박수 효과음	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
				노트	노트를 터치했을 때 나오는 소리 (제일 커야함, QTE 포함)	리소스 수정 완료 (10.04 오전 12:19)	리소스 수정 완료 (10.04 오전 12:19)
				Miss	노트 터치 실패 시 나오는 소리 (제일 커야함, QTE 포함)	리소스 수정 완료 (10.04 오전 12:19)	리소스 수정 완료 (10.04 오전 12:19)
효과음	공통	전투	공통	걸는 소리	월드에서 캐릭터가 걸어다닐 때, 땅에 발이 닿는 순간 나는 소리 (footstep sound)	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
				클로즈업	단서를 클릭했을 때, 클로즈업 되는 순간에 나오는 소리	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
				넣기	다음 스크립트로 넘어갈 때 나는 소리	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
				재화 획득	재화 획득 시 나는 소리	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
				재화 부족	재화 부족 시 나는 소리	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
				스테이지 해금	스테이지 해금 UI에 쓰일 소리	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
				타이틀	타이틀에 쓰일 음악	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
				월드	월드 기본 배경음	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
				1스테이지	1스테이지 전투 시 기본 배경음	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
				2스테이지	2스테이지 전투 시 기본 배경음	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
효과음	공통	전투	공통	3스테이지	3스테이지 전투 시 기본 배경음	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
				연딩	연딩 화면에서 쓰일 음악	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
				타이틀	타이틀에 쓰일 음악	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
				월드	월드 기본 배경음	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
				1스테이지	1스테이지 전투 시 기본 배경음	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
				2스테이지	2스테이지 전투 시 기본 배경음	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
				3스테이지	3스테이지 전투 시 기본 배경음	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
				연딩	연딩 화면에서 쓰일 음악	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
				타이틀	타이틀에 쓰일 음악	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행
				월드	월드 기본 배경음	대체된 예제로 진행	대체된 예제로 진행

감사합니다.
잘 부탁드립니다.

Game Designer : 기획자
주소은 포트폴리오

연락처 010.8238.1253

EMAIL wnthdms3655@naver.com