

기획 포트폴리오

게임 퀘스트기획자 김서연

계원예술대학교 게임미디어학과 재학/ 2025.08월 졸업예정
E-mail : kims172494@gmail.com/ Instagram : sunggu_mochasea

01.자기소개



☑ **김서연** 2003.05.23

☑ **계원예술대학교 게임 미디어학과** 2025.08 졸업예정

☑ **범박 고등학교 졸업** 2022.01 졸업

☑ **수상경력**

☑ 2022 실감미디어 with NEXON 우수상 수상

☑ **프로젝트 경험**

☑ 2022_실감미디어withNEXON 공모전 1개월 프로젝트

☑ 2024_졸업작품_Rose-612

☑ **스킬**

☑ > Unity

☑ > Excel

☑ > Power Point

☑ > 3D Max

☑ > ZBrush

☑ > Clip Studio

☑ > Css&Html

Index

목차

01	Rose-612 콘텐츠 기획서	4p
02	공모전 콘텐츠 기획서	12p
03	퀘스트 레벨 디자인 기획서	16p



02. 졸업 작품_Rose-612

게임 소개

소개

작업기간 : 6개월

기여 : 캐릭터 원화, 콘텐츠 기획

키워드 : 심리적 공포

☑ 게임영상



02. 졸업 작품_Rose-612 게임 개요

☑ 개요

주제	정신적 아픔을 겪고 나아가는 체험
장르	비주얼 노벨, 어드벤처, 미니게임, 호러
시점	2D, 횡스크롤, 3인칭
소재	정신적 아픔, 공포, 동화, 환상, 심리, 치료
플랫폼	PC (Windows)
메인 타겟	20대 여성, 심리에 관심이 있는 사람
게임목표	트라우마와 정신병 증세를 극복하며 사회로 한 걸음 내딛는 것

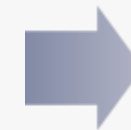
☑ 공통점

오모리

- > 귀여움과 대비되는 공포
- > 동화적 그래픽
- > 등장인물 간의 많은 대화

디스트레인트

- > 분위기 조성 방식
- > 횡스크롤 형식



☑ 차별점

- > 오리지널 내용이 아닌 동화 내용을 모티브 하여 진입장벽 낮춤.

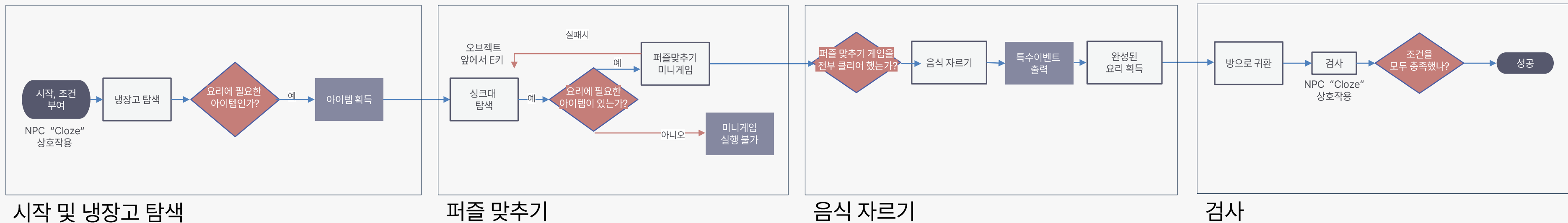
- > 개인의 아픔에만 초점을 맞추기보다 인지훈련방법, 트라우마 관리방법을 응용함.

02. 졸업 작품_Rose-612 미니게임 퀘스트 흐름

☑ 퀘스트 흐름도

미니게임 퀘스트 – “음식 주문” 흐름

- 두 가지 미니게임으로 구성된 하나의 퀘스트로 진행된다.
- 냉장고와 상호작용해 올바른 아이템을 수집하고, 부엌에서 퍼즐을 풀며 요리를 완성시킨뒤 NPC "클로즈"에게 전달한다.



02. 졸업 작품_Rose-612

미니게임 퀘스트 세부내용

☑ 개요

미니게임 퀘스트 - "음식 주문" 구조

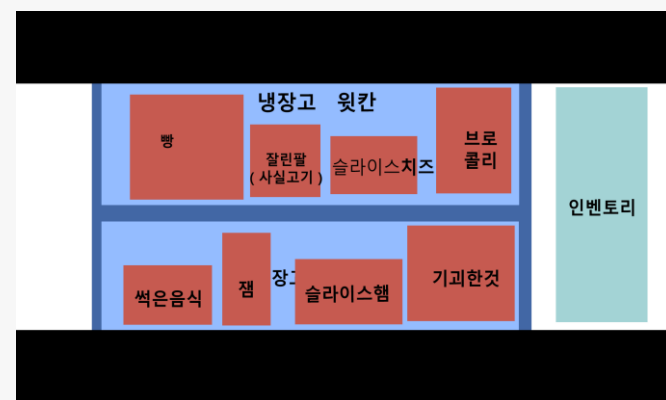


개요	클로즈의 요구에 따라 그에게 음식을 요리해주는 퀘스트			
난이도 구성	주차	요일	단계	난이도
	1주	토	음식 주문 1	어려움
	2주	금	음식 주문 2	쉬움
	3주	금	음식 주문 3	보통
성공 조건	조건 [시간제한, 횡수충족, 정답선택] 충족			
실패 조건	조건 중 단 하나라도 횡수가 충족되지 않으면 실패			
미니게임 요소	아이템 수집 : 냉장고에서 알맞은 아이템을 수집하기 퍼즐맞추기 : 아이템을 알맞은 위치에 드래그하여 배치하기			
의의	정신집중을 오래 갖고 인지능력이 떨어지면서 어려워진 분류, 배치, 정돈능력을 향상시킨다.			

02. 졸업 작품_Rose-612 콘텐츠 기획서

☑ 콘텐츠 구성_냉장고탐색

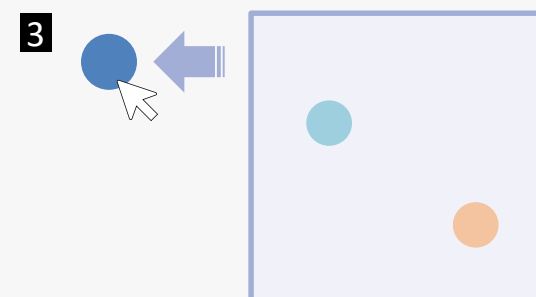
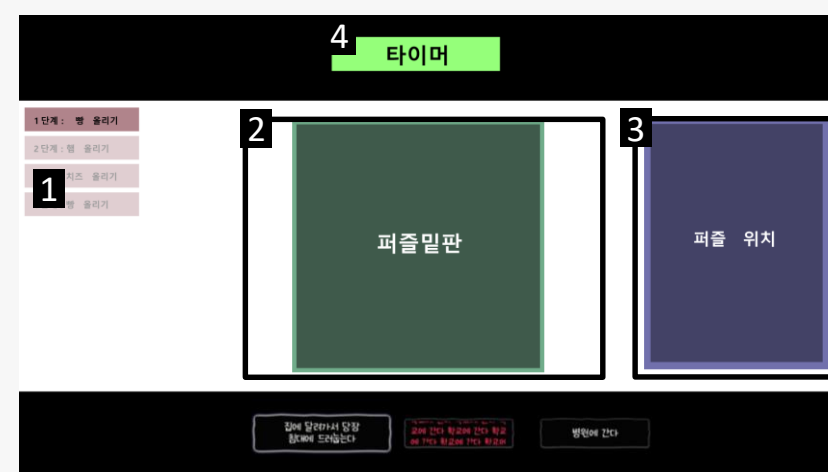
“음식 주문” 진행 - 시작 및 냉작고 탐색 구성



1	NPC “Cloze”에게 조건을 받아 게임을 시작한다. 조건은 대화 스크립트에만 표시된다. (재열람 가능) 게임을 시작하면 퀘스트가 진행되는 목적지를 향해 길찾기 UI를 띄운다.
2	부엌에서 냉장고와 상호작용한다.
3	1. 올바른 아이템일 경우 > 정상적으로 인벤토리에 들어간다. 2. 올바르지 않은 아이템일 경우 > NPC스키조의 특정 스크립트 출력후, 아이템은 획득되지않는다.
4	모든 아이템을 모았을 경우 미니게임 화면이 자동으로 종료되며, 길찾기 UI가 목적지를 표시한다.

☑ 콘텐츠 구성_퍼즐미니게임

“음식 주문” 진행 - 퍼즐 미니게임 화면구성



1	정의 : “요리 주문” 중, 퍼즐 미니게임의 단계를 표시한다. 요소 : 각 단계 표시용 UI 연출 : 후순위 아이템은 아래로 정렬되며, 명도 - 50/불투명도 50%을 덮어씌운다. -첫번째 단계가 클리어 되면, 뒷단계의 UI의 명도와 불투명도가 100%로 돌아오며, 그 전 단계의 UI의 명도와 불투명도는 - 50/50%으로 변한다.
2	정의 : 퍼즐 밀판에 퍼즐조각을 드래그하여 알맞은 곳에 배치한다. 배치 진행 -퍼즐 조각을 클릭 후 드래그하여 알맞은 위치의 퍼즐밀판에 마우스 클릭을 놓으면 배치된다. -만약 퍼즐 밀판 위치 이외에 배치하려고 하면 자동으로 퍼즐 조각이 본래 위치로 돌아간다.
3	정의 : 퍼즐 조각의 위치. 연출 -순서 상관없이 클릭-드래그가 가능하다. -한번 클릭할때마다 -90도 방향으로 퍼즐이 돌아간다.
4	정의 : “요리 주문” 중, 퍼즐 미니게임을 플레이할수 있는 시간을 나타낸다. 총 2분 요소 : 타이머 연출 : 2:00부터 시작되며, 0:00이 될때까지 초단위로 숫자가 줄 어든다. 타이머가 0:00가 될시, 미니게임이 실패하며, 미니게임의 화면은 종료된다.

☑ 콘텐츠 진행_퍼즐미니게임

“음식 주문” 진행 - 퍼즐 미니게임

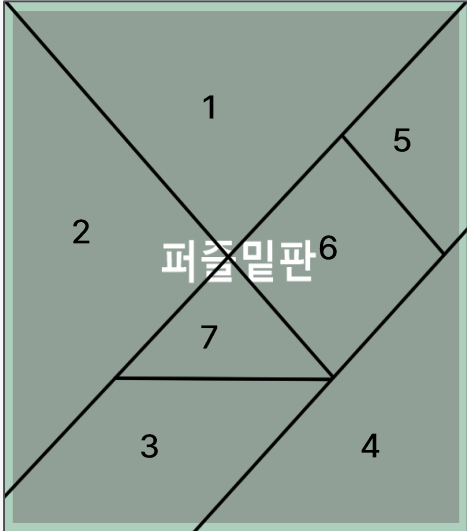
올바른 요리 재료	식빵	
	햄	
	치즈	
이 외	기타	 
이 외	???	  

조건과 분류 목록	NPC “Cloze”에게 정리 의뢰를 받는다. - 조건 : [획득, 시간제한] 기준을 부여한다. - “획득” 단계인 요리재료 획득을 다 하지 않으면 “정답선택” 단계인 퍼즐로 넘어갈 수 없다.	
	획득	1.올바른 요리 재료를 전부 획득했는가? [식빵,햄,치즈]
	시간 제한	퍼즐들을 시간내에 올바른 위치에 두어 요리를 완성시켰는가? -> 시간 내에 완성여부로 클리어가 결정된다.
이벤트	- 요리가 완성되면 컷씬이 출력된다.	

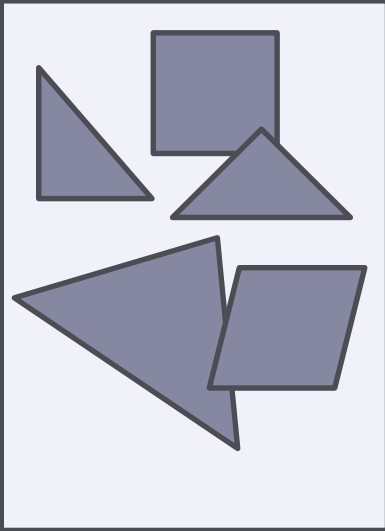
☑ 콘텐츠 진행_퍼즐미니게임

“음식 주문” 진행 - 퍼즐 미니게임 화면구성

※ 퍼즐 밀판



※ 퍼즐 조각



분리

- 1~7번의 퍼즐 조각을 각 번호와 부합되는 위치에 전부 놓으면 성공.
- 1~7번이 알맞은 위치에 놓여져있지 않은 상태로, 타이머가 0:00분이 되는경우 오답
- 퍼즐조각은 퍼즐 위치 창 안에 랜덤으로 생성된다.
- 완성했을 때 "샌드위치-빵" 이미지를 출력한다.
- 완성 후 2단계로 이동한다.

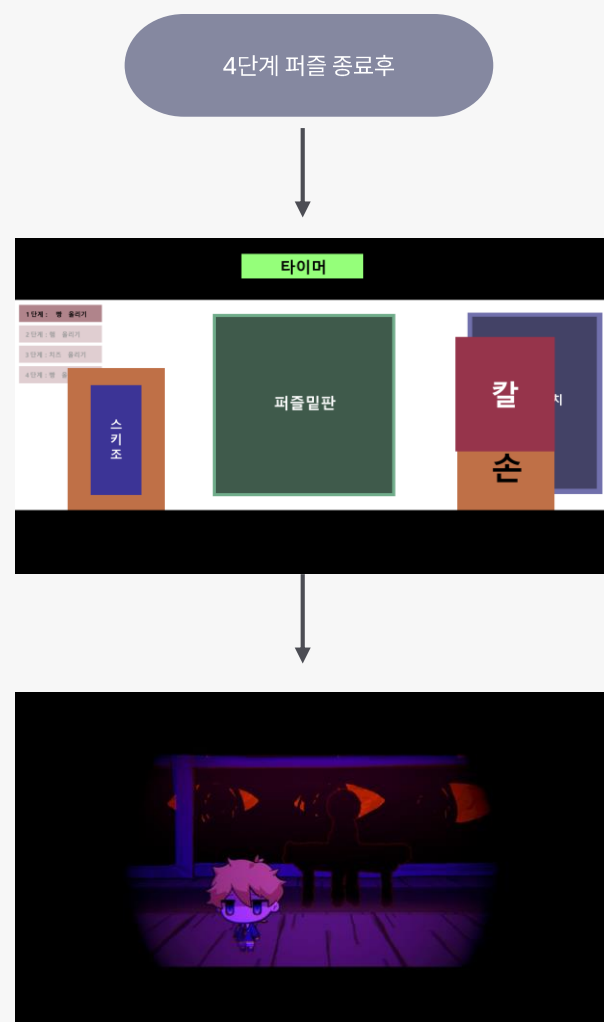
※ 각 단계가 진행될때마다 퍼즐조각 개수는 2개씩 증가한다

※ 1단계 "샌드위치-빵"
2단계 "샌드위치-햄"
3단계 "샌드위치-치즈"
4단계 "샌드위치-완성".

02. 졸업 작품_Rose-612 콘텐츠 기획서

☑ 콘텐츠 진행_음식자르기

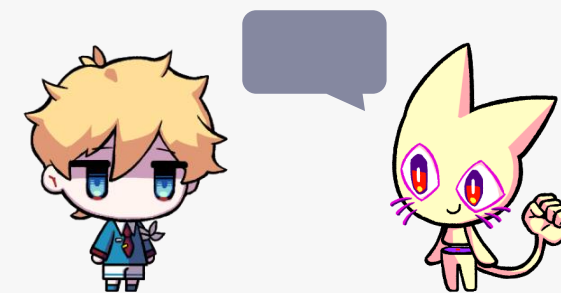
“음식 주문” 진행 - 음식 자르기



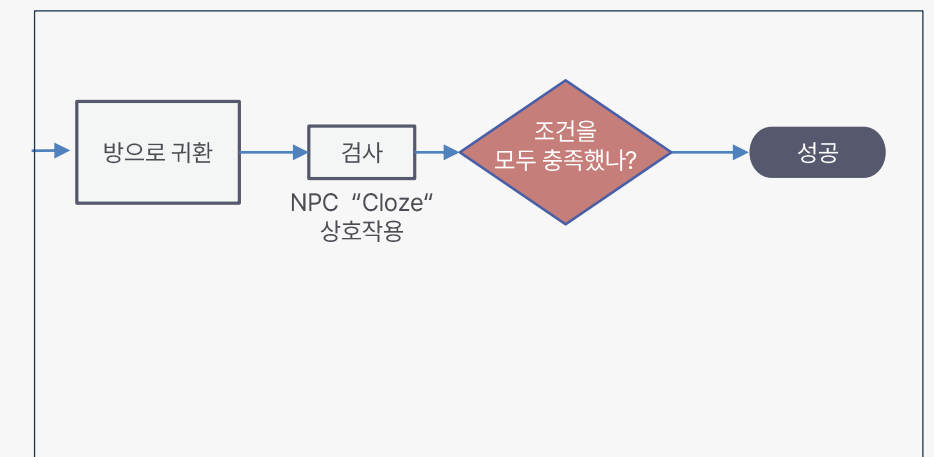
컷신 출력	10초분량의 짧은 컷신을 넣는다. -샌드위치가 갑자기 기괴하게 변하면서, 주인공이 자신의 손목을 자르려고 시도하는 컷신을 넣는다. -스키조의 스크립트를 아래에 출력한다. -BGM"Skizo"가 재생된다.
변화	조건 : 요리 주문1에서 컷 씬이 출력되었을때 작동한다. 내용 : 화면이 점점 어두워지며, 전체적으로 글리치 효과가 발생된다.(총 3초) 결과: 글리치 효과 이후, 주인공은 샌드위치를 획득한다.
음악	"Skizo" 배경음악이 글리치 효과가 끝날때까지 재생된다. 이후 "Kitchen" 배경음악으로 전환된다.

☑ 콘텐츠 진행_검사

“음식 주문” 진행 - 검사



검사



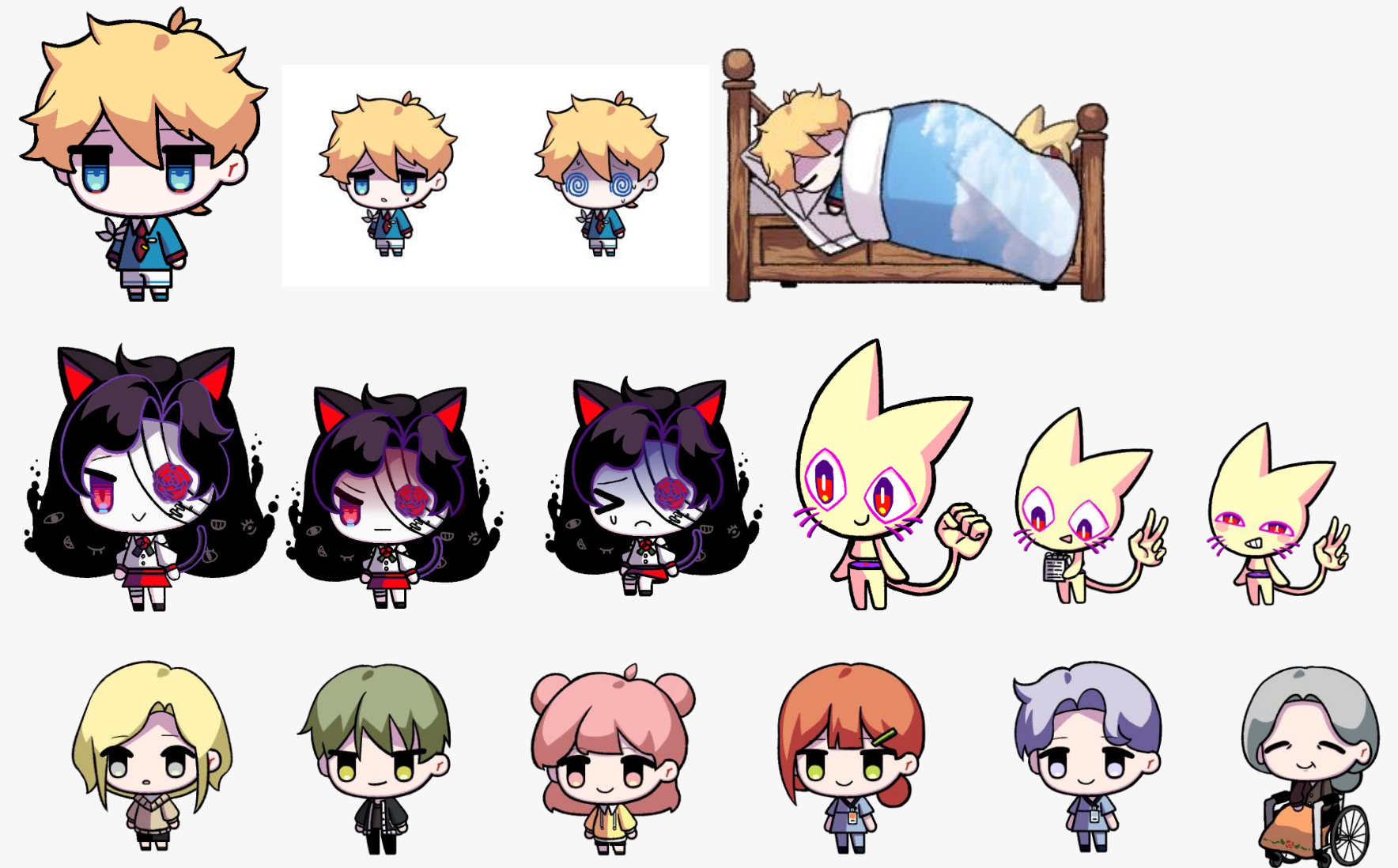
검사	-NPC "Cloze"에게 돌아가 검사를 받는다. -미니게임 후 획득한 "샌드위치"를 클로즈에게 가져다 주게 되며 스크립트가 실행된다. -성공판정이 되며, "성공" 이미지가 출력된다.
----	--

02. 졸업 작품_Rose-612 캐릭터 원화

☑ 기타역할

역할	캐릭터 원화
설명 캐릭터 디자인을 기획하고, 기획자와의 소통을 통해 캐릭터 시안을 작업하면서 원화가와 기획자가 어떤식으로 작업하는지에 대해 자세하게 알 수 있었습니다. 또한, 원화가가 기획자에게 원하는 부분이 무엇인지 경험할 수 있게되어 게임 개발에 대한 이해도와 경험이 높아졌습니다.	

☑ 캐릭터원화



03. 공모전 작품_행운은 용기를 뒤따른다

게임 소개

소개

작업기간: 1개월

기여: 기획, 캐릭터 원화

2022 실감미디어 with NEXON 우수상 수상작

☑ 게임영상



03. 공모전 작품_행운은 용기를 뒤탈다

게임 소개

☑ 개요

주제	쌍둥이들이 자유를 찾기 위해 여행을 떠나는 이야기
장르	퍼즐 리듬 비디오게임, 판타지 어드벤처
시점	2D 사이드 뷰
소재	시간여행, 쌍둥이, 가치
플랫폼	PC (Windows)
메인 타겟	10대 후반~20대의 여성, 추리 리듬게임을 즐겨하는 사람
게임목표	행복의 진정한 의미를 깨닫는 것

☑ 공통점

라노타

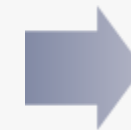
- > 동화적 그래픽
- > 등장인물 간의 많은 대화

리듬닥터

- > 플레이 연출 및 효과

디제이맥스

- > 리듬게임 플레이 형식



☑ 차별점

- > 리듬게임을 플레이 시, 어떻게 플레이 하나에 따라 엔딩이 달라짐.

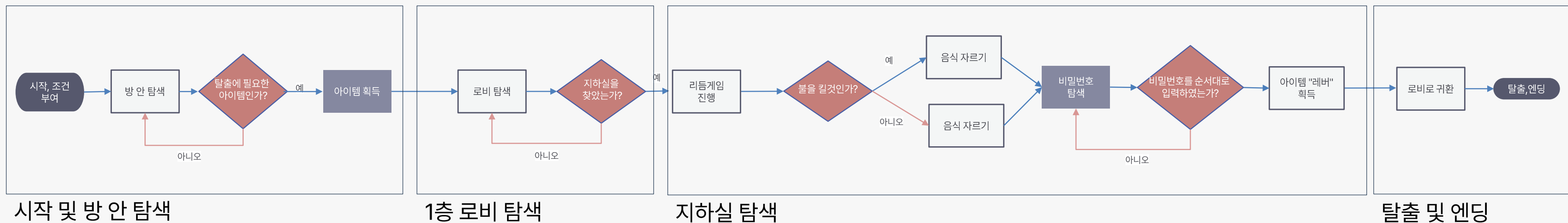
- > 리듬게임 노트들이 게임 스토리의 선택지가 됨.

03. 공모전 작품_행운은 용기를 뒤따른다 전체 흐름도

☑ 게임진행 흐름도

시작 및 엔딩까지의 흐름

- 리듬게임을 통한 스토리 진행.
- 리듬게임을 통해 게임 아이템을 수집 가능.

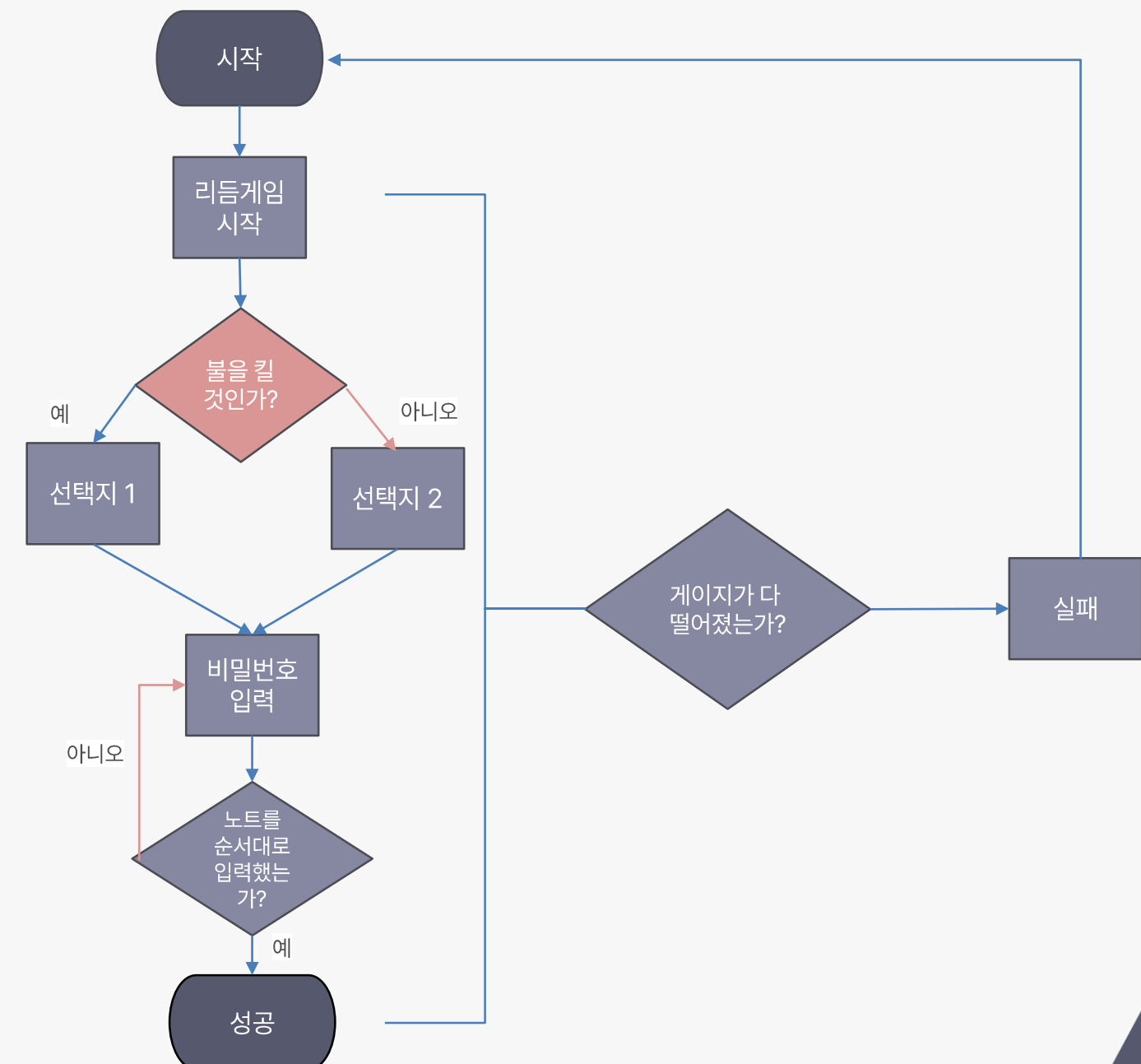


03. 공모전 작품_행운은 용기를 뒤따른다 게임 구성

☑ 리듬게임구성

특징	
일반적인 형식	> 기본적인 리듬게임 형식 > 디제이 맥스
조사, 탐색	> 리듬게임을 통한 조사 및 선택지 선택 > 어떤 노트를 획득했는지에 따라 달라지는 탐색 내용
스토리 연계	> 리듬게임 플레이와 동시에 이어지는 스토리

☑ 리듬게임플로우차트 인게임 지하실 탐색 부분





04. 퀘스트레벨디자인_중간고사과제

게임 소개

소개

작업기간: 2주

기여: 총괄

키워드: 권선징악

☒ PPT표지

게임 레벨 디자인

게임 레벨디자인

중간고사 PPT

2024.10.24

22259005 김서연

1



04. 퀘스트 레벨 디자인 _중간고사과제

게임 개요

☑ 개요

퀘스트 제목	위기에 빠진 사람들을 구하자!
목표	드래곤과 산 중턱 마을 사람들에게 고통받는 산 외곽 마을 사람들을 구하자.
소재	드래곤, 설산, 강자와 약자
구성	8개의 퀘스트

대표 퀘스트 안에 여러 세부 퀘스트가 있는 형식.

메인 제목 : 위기에 빠진 사람들을 구하자!

- 해안가에 떠밀려온 편지
- 산 중턱마을 공격1
- 끊어진 다리 발견
- 산 중턱마을 공격2
- 끊어진 다리 수리
- 드래곤의 저주 풀기
- 산 외곽마을 진입
- 산 외곽마을 촌장에게 이 사실 알리기

☑ 퀘스트

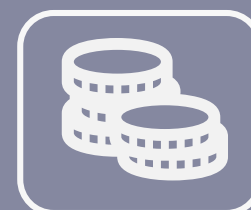


위기에빠진사람들을구하자!

해안가에 편지가 담긴 이상한 병이 떠다닌다는 이야기가 있다.
해안가에 가서 편지가 담긴 병을 찾아보자.



전체보상



300,000 골드(무료 재화)
4성검 "드래곤의 분노" 획득
1,250,000경험치 획득
60 다이아 획득(유료 재화)
※단, 모든 퀘스트 클리어 시.

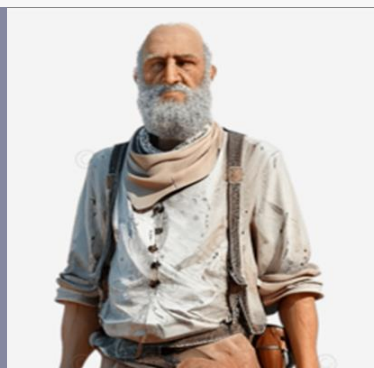


04. 퀘스트 레벨 디자인 _ 중간고사 과제

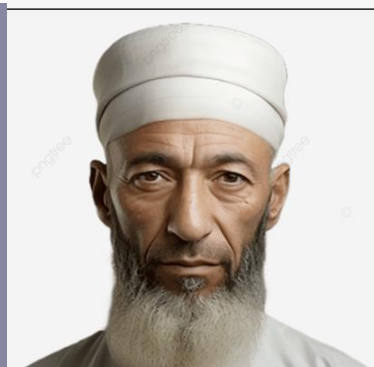
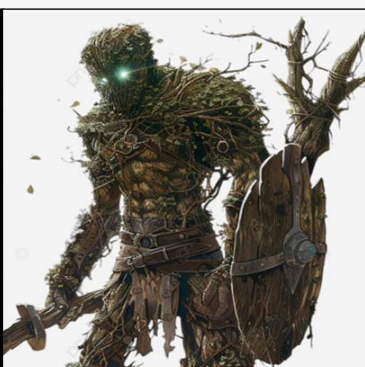
게임 NPC 소개

☑ 일반NPC/적대NPC

산 외곽 지역 마을 주민들

			
촌장	어린이	할머니	아이를 잃은 여성
산 외곽 지역의 마을 촌장. 중턱 지역의 납치범 때문에 깊은 고민에 빠져있다. 이 상황을 해결해줄 구원자를 간절히 빌고있다.	산 외곽 지역의 마을 주민. 중턱 지역의 사람들이 마을에 또 침입할까봐 두려움에 사로잡혀있다.	어린이를 혼자서 키우는 할머니. 아이를 위해서라면 자신의 목숨도 바칠 수 있다.	산 중턱 지역 납치범에게 아이를 납치당한 여성. 아이가 드래곤의 제물이 되었다는 것을 알자, 절망에 빠져있다.

산 중턱 지역 마을 주민들

			
제사장	권력에 취한 주민	납치범	광신도
산 중턱 지역의 마을 촌장이자 제사장. 드래곤을 숭배한다.	산 중턱 지역의 마을 주민. 부유하고 권력있는 삶에 오만해졌다. 자신이 세상의 중심인 줄 안다.	외곽 지역 마을 주민들을 납치해 실버 드래곤에게 바친다.	실버 드래곤을 광적으로 숭배한다.

☑ NPC마을 스토리

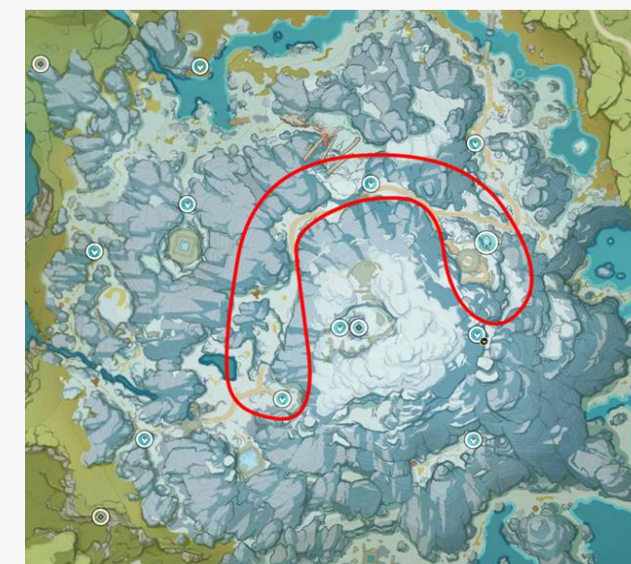


산 초입에서 집을 짓고 살아가는 사람들. 산을 둘러싸는 강을 이용해 어업을 하고있다.

산 중턱 지역보다 비교적 안전하며, 추위도 덜하다. 30여 가구가 살아가고있는데, 주로 힘없는 노인,여성,아이들로 이루어져있다.

산 중턱 지역 사람들이 자신들 대신 바쳐질 제물을 구하기 위해 내려오는데, 그럴때마다 외곽 지역 사람들은 두려움에 휩싸인다.

중턱 지역의 사람들에 비해 절대적인 약자이며, 이 악순환의 굴레를 끊어줄 누군가를 간절히 바라고 있다.



산 중턱에서 집을 짓고 살아가는 사람들. 산 꼭대기에 있는 드래곤을 숭배하며, 외곽 지역의 주민들에게서 식량과 자원을 약탈해간다. 산 외곽 지역보다 비교적 위험하고, 춥다. 15여 가구가 살아가고있는데, 주로 힘있는 강자들이 살아가고있다.

산 외곽 지역 사람들을 제물로 납치해가며, 드래곤에게 바친다.



04. 퀘스트 레벨 디자인 _중간고사과제

게임 몬스터 소개

☑ 일반 몬스터/적대몬스터

일반 몬스터				
	얼음 슬라임	원한서린 유령	예티	얼음 골렘
	지능과 전투력이 낮지만, 개체수가 압도적으로 많다.	산 중턱 마을 근처에 돌아다니며, 무기를 든 사람들을 공격한다. 유령 근처에 다가가면 아이들의 울음소리가 들린다.	지능이 낮은 설원의 거인. 소리에 민감하다.	드래곤의 거주지 근처에서 서식하는 골렘. 드래곤의 거처를 지킨다.

☑ 퀘스트스토리

모험을 하던 플레이어는 해안가에서 우연히 병에 담긴 편지를 발견한다. 그것은 해류에 의해 바다에서 떠밀려 온 것으로, 악명높은 설산 외곽에 주민들이 갇혀있으며, 설산 밖으로 나갈수있는 유일한 다리는 끊겼으며, 3달에 한번 무뢰한들이 주민들을 납치하기에 살려달라는 내용이 담겨져있었다.

플레이어는 지도에 위치한 설산의 끊어진 다리로 간다. 다리는 처참히 부서진 상태였고, 주인공은 나라에서 유명한 대장장이에게 부탁해 다리를 고친뒤 설산 외곽마을에 진입한다.

외곽마을은 어린아이와, 여자, 노인등 약자로 구성되어있었고, 플레이어의 등장에 여태껏 참았던 서러움과 두려움을 토로한다. 산 중턱지역의 납치범들과 광신도들은, 드래곤의 허기를 채워야한다며 외곽마을의 주민들을 납치해갔다.

플레이어는 그들의 고통을 들어준뒤, 산 중턱 지역마을로 가서 그들의 복수를 한다. 납치범, 광신도, 권력에 취한 이들을 해치운뒤, 플레이어는 제사장을 마지막으로 해치운다. 사실, 이 모든것은 권력을 원한 제사장이 꾸민 계략이었다. 드래곤에게 굶주림의 저주를 건뒤, 그를 이용해 공포감을 조성해 사람들을 지배하던 것 이었다.

이 사실을 안 플레이어는 제사장을 해치운뒤, 드래곤의 저주를 풀러 설산 정상에 오르고, 드래곤과의 전투 끝에 그의 저주를 풀어줌으로써 이 모든 비극은 막을 내린다.

보스 몬스터



이름	드래곤
나이	100살
특징	매 순간 배고픔을 겪는다.
설명	끊이질 않는 배고픔에 이성을 잃었다. 원래는 차분한 성격의 몬스터였지만, 굶주림에 점점 이성을 잃어갔고 난폭해졌다. 제사장이 주는 제물에 의존하고 있지만, 배고픔은 해결되지 않았다. 그의 총명함은 사라지고, 욕망에 사로잡혔다.



04. 퀘스트 레벨 디자인 _중간고사과제

게임 퀘스트 및 동선 소개

☑ 퀘스트 이동 동선 및 일반 몬스터 위치

1 해안가에 떠밀려온 편지

:플레이어는 해안가를 걷던중, 해류에 의해 떠밀려온 물병을 발견한다. 병 안에는 낡은 종이가 있었고, 호기심이 든 플레이어는 그것을 읽어본다. 그 안에는 아무도 살지 않을 거라 여겼던, 설산 외곽마을에 사는 주민의 구조요청이 있었다. 플레이어는 간절한 주민의 편지에 그들을 구하러 설산의 끊어진 다리로 향한다.



2 끊어진 다리 발견

:다리의 상태는 심각했다. 일반적인 지식과 실력으로는 이 다리를 복구하는게 불가능했다. 게다가, 이 엄동설한의 날씨에 수영을 한다는것은 불가능했기에, 플레이어는 이 다리를 수리할 수 있는 인물을 찾아나선다.

4 산 외곽 마을 진입

:다리가 수리되자 플레이어는 산 외곽 마을에 진입한다. 그곳은 노인들과 어린아이들이 굶주리고 고통받으며 플레이어를 맞이했다. 마을의 촌장은 그들이 처한 상황을 알리고, 중턱마을 사람들과 드래곤에게 복수해달라고 부탁한다.

5 산 중턱 마을 공격1

:플레이어는 산 중턱 마을 초입에 진입한다. 그곳에는 납치범들과 권력욕에 물든 사람들이 악랄한 물건을 가지고 파티를 벌이고 있었다. 그들을 공격하고, 그들이 빼앗은 외곽마을의 식량과 사람들을 돌려받자.



6 산 중턱 마을 공격2

:플레이어는 약탈당한 식량과 납치된 아이들을 외곽마을에 돌려주고, 광신도와 제사장이 있는 마을의 중심부로 간다. 그곳에는 제사장이 아직 납치된 아이들을 제물로 바칠려고 준비하고 있었다. 그들을 저지하고 아이들을 구출하자.

7 드래곤의 저주 풀기

:드래곤의 굶주림은 사실 제사장이 계획한 일이었다. 제사장이 그에게 굶주림의 저주를 부여했기에, 그가 끊임없이 제물을 원했던 것이었다. 드래곤의 저주를 풀고, 이 악순환을 끝내자.

8 산 외곽마을 촌장에게 이 사실 알리기

:플레이어는 제사장을 물리치고, 드래곤의 저주를 풀었다. 외곽마을 촌장과 주민들은 기쁨의 눈물을 흘렸다. 설산의 저주는 막을 내렸고, 주민들은 고쳐진 다리를 통해 설산을 탈출했다.

감사합니다.

게임 콘텐츠 기획자 김서연

계원예술대학교 게임미디어학과 재학/ 2025.08 졸업예정
kims172494@gmail.com