

# 포트폴리오\_김민

## "게임 내 요소들을 매력적으로 돋보이게 하는 기획자"

모든 사람이 어려움 없이 재미를 느낄 수 있는 캐주얼 게임을 제작하고자 하는 기획자 김민입니다!



### 입상 이력

- |                                       |       |                          |
|---------------------------------------|-------|--------------------------|
| MSW X Super Hacathon 2022 <b>우수상</b>  | ----- | 마녀가 되어 다양한 요리를 만드는 게임    |
| 2020년도 제 2회 SM경진대회 게임 기획부문 <b>우수상</b> | ----- | 환경 오염에 대한 메시지를 전달하는 게임   |
| 2020년도 제 2회 SM경진대회 게임 개발부문 <b>대상</b>  | ----- | 보안 소프트웨어와 전투하는 보스 레이드 게임 |
| 2021년도 SW교육성과컨벤션 AI.SW 공모전 <b>대상</b>  | ----- | 개선된 욕설 감지 프로그램 개념 제시     |



### 학력

상명대학교 서울캠퍼스 게임학과 졸업 ----- 2016.3 ~ 2022.2



### 사용 가능한 툴

   
PowerPoint

   
Photoshop

   
Word

   
Excel

   
Unity

   
Unreal

## 우수한 조직 적응 능력

다양한 사회 경험을 통해 새로운 조직에도 쉽게 적응할 수 있습니다.

- **상명대학교 게임학과 입학** ----- 2016.03 ~ 2022.02  
재학 기간동안 7개의 팀 프로젝트 수행
- **애슐리 아르바이트 근무** ----- 2016.03 ~ 2016.06  
홀 관리 및 고객 응대
- **롯데리아 홈서비스 아르바이트 근무** ----- 2016.10 ~ 2016.12  
주문 및 불만사항 접수, 고객 응대
- **의경 제대** ----- 2017.04 ~ 2018.12  
주요 시설 경비, 집회 현장 질서 관리
- **융합공과대학 학생회 '컨택트' 제작부원 활동** ----- 2019.03 ~ 2019.12  
학생회 행사 포스터 디자인 및 제작, 축제 용품 제작
- **카페 아르바이트 근무** ----- 2019.05 ~ 2019.10  
음식 제작, 홀 관리 및 고객 응대
- **융합공과대학 학생회 '공존' 제작부원 활동** ----- 2020.03 ~ 2020.12  
학생회 행사 포스터 디자인 및 제작, 축제 용품 제작

- **융합공과대학 학생회 '다운' 기획부원 활동** ----- 2021.03 ~ 2021.12  
학생회 행사 기획, 온라인 축제용 방탈출 제작
- **아름다운가게 봉사활동** ----- 2021.09 ~ 2021.10  
매장 관리, 계산 및 고객 응대
- **MSW X Super Hackathon 2022 입상** ----- 2022.09 ~ 2022.11  
게임의 컨셉과 콘텐츠/시스템/UI 기획

# 주요 프로젝트 목록

※ 이미지 선택 시 해당 프로젝트 소개 페이지로 이동합니다.



## 마녀주방

- 게임 컨셉과 전반적인 게임 시스템 기획
- 핵심 콘텐츠인 요리 레시피, 업적 기획
- 메인 스토리와 스크립트, 연출 기획
- UI 레이아웃 기획



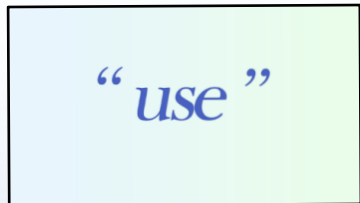
## INVIRUS (Unreal)

- 캐릭터 이동/공격 프로그래밍
- 캐릭터 에셋 편집 및 레벨 디자인
- 사용성 평가 시행 및 분석



## INVIRUS (Unity)

- 게임 컨셉 기획
- 캐릭터 디자인
- 캐릭터 애니메이션 기획 및 제작



## ‘use’

- 게임 컨셉 및 시스템 기획
- UI 레이아웃 기획



## HUNTED

- 게임 컨셉 기획
- 그래픽 에셋 기획 및 제작



## Poly Studio

- 레벨 디자인
- 캐릭터 애니메이션 설정



## 넘보트

- 게임 컨셉 기획
- 그래픽 에셋 기획 및 제작

# 마녀주방 (2022, MapleStory Worlds)



## 개요



- 메이플스토리 세계의 마녀가 되어 다양한 요리를 만들어가는 게임
- 장르 : 2D RPG 게임
- 사용 엔진 : MapleStory Worlds

MSW X Super Hackathon 2022 **우수상** 수상작  
팀원 구성 : **기획 1명**, 개발 2명, 디자이너 1명

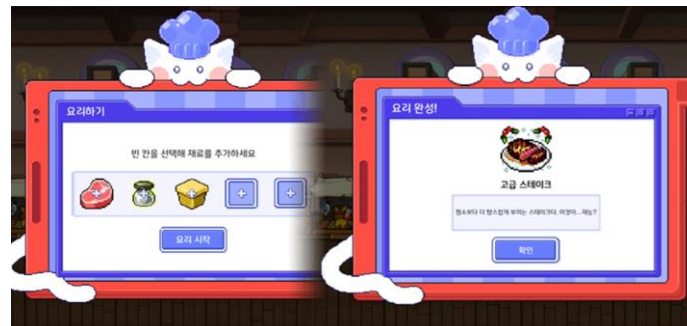
게임 플레이 링크 :



개발 일지 :



## 스크린샷



## "게임 컨셉과 전반적인 게임 시스템 기획"



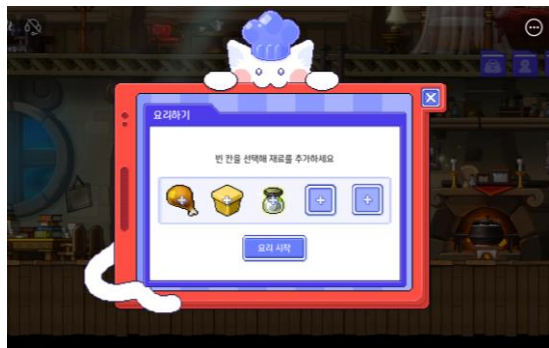
### 컨셉 기획

- '메이플스토리 세계의 마녀가 요리를 하는 힐링 게임' 이라는 주제를 바탕으로 게임의 컨셉 기획
- [숲속의 작은 마녀], [스타듀밸리] 와 같은 게임들을 참고해 **재료들을 모아 자유롭게 요리한다는 게임의 컨셉과 요리 시스템을 기획**



### 시스템 기획

- [젤다의 전설 : 야생의 숨결] 처럼 **보유 재료 중 요리에 쓸 재료를 자유롭게 선택할 수 있으며, 조합에 따라 요리가 결정되는 시스템 기획**
- 일정 확률로 **특수한 요리가 탄생하는 기능**을 더하고, 미니게임을 통해 확률 보너스를 제공함
- 요리 과정의 지루함을 덜고 확률의 재미를 느낄 수 있게 하고자 [원신] 의 특수요리 시스템을 참고해 기획함



"핵심 콘텐츠인 요리 레시피, 업적 기획"



레시피 기획

- 콘텐츠 제작을 위해 총 85개의 요리 레시피, 71개의 재료 기획
- 기본으로 제공되는 메이플스토리 음식 에셋을 최대한 활용함으로써 작업 시간 확보
- 음식별로 연상되는 재료를 바탕으로 레시피 구성 후 엑셀에 정리
- 모든 아이템에 각각 고유한 설명글을 작성함으로써 아이템 수집에 대한 동기 부여



업적 기획

- 업적 시스템 기획을 통해 게임 내 다양한 활동을 유도
- 골드(메소) 보상을 통해 업적 달성에 대한 동기 부여

마녀주방_요리 레시피 목록														
번호	레시피명	레시피 아이콘	레시피 1	레시피 2	레시피 3	레시피 4	레시피 5	레시피 6	레시피 7	레시피 8	레시피 9	레시피 10	레시피 11	레시피 12
1	레시피명	레시피 아이콘	레시피 1	레시피 2	레시피 3	레시피 4	레시피 5	레시피 6	레시피 7	레시피 8	레시피 9	레시피 10	레시피 11	레시피 12
2	레시피명	레시피 아이콘	레시피 1	레시피 2	레시피 3	레시피 4	레시피 5	레시피 6	레시피 7	레시피 8	레시피 9	레시피 10	레시피 11	레시피 12
3	레시피명	레시피 아이콘	레시피 1	레시피 2	레시피 3	레시피 4	레시피 5	레시피 6	레시피 7	레시피 8	레시피 9	레시피 10	레시피 11	레시피 12
4	레시피명	레시피 아이콘	레시피 1	레시피 2	레시피 3	레시피 4	레시피 5	레시피 6	레시피 7	레시피 8	레시피 9	레시피 10	레시피 11	레시피 12
5	레시피명	레시피 아이콘	레시피 1	레시피 2	레시피 3	레시피 4	레시피 5	레시피 6	레시피 7	레시피 8	레시피 9	레시피 10	레시피 11	레시피 12
6	레시피명	레시피 아이콘	레시피 1	레시피 2	레시피 3	레시피 4	레시피 5	레시피 6	레시피 7	레시피 8	레시피 9	레시피 10	레시피 11	레시피 12
7	레시피명	레시피 아이콘	레시피 1	레시피 2	레시피 3	레시피 4	레시피 5	레시피 6	레시피 7	레시피 8	레시피 9	레시피 10	레시피 11	레시피 12
8	레시피명	레시피 아이콘	레시피 1	레시피 2	레시피 3	레시피 4	레시피 5	레시피 6	레시피 7	레시피 8	레시피 9	레시피 10	레시피 11	레시피 12
9	레시피명	레시피 아이콘	레시피 1	레시피 2	레시피 3	레시피 4	레시피 5	레시피 6	레시피 7	레시피 8	레시피 9	레시피 10	레시피 11	레시피 12
10	레시피명	레시피 아이콘	레시피 1	레시피 2	레시피 3	레시피 4	레시피 5	레시피 6	레시피 7	레시피 8	레시피 9	레시피 10	레시피 11	레시피 12
11	레시피명	레시피 아이콘	레시피 1	레시피 2	레시피 3	레시피 4	레시피 5	레시피 6	레시피 7	레시피 8	레시피 9	레시피 10	레시피 11	레시피 12
12	레시피명	레시피 아이콘	레시피 1	레시피 2	레시피 3	레시피 4	레시피 5	레시피 6	레시피 7	레시피 8	레시피 9	레시피 10	레시피 11	레시피 12
13	레시피명	레시피 아이콘	레시피 1	레시피 2	레시피 3	레시피 4	레시피 5	레시피 6	레시피 7	레시피 8	레시피 9	레시피 10	레시피 11	레시피 12
14	레시피명	레시피 아이콘	레시피 1	레시피 2	레시피 3	레시피 4	레시피 5	레시피 6	레시피 7	레시피 8	레시피 9	레시피 10	레시피 11	레시피 12
15	레시피명	레시피 아이콘	레시피 1	레시피 2	레시피 3	레시피 4	레시피 5	레시피 6	레시피 7	레시피 8	레시피 9	레시피 10	레시피 11	레시피 12

마녀주방_업적 목록														
번호	업적명	업적 아이콘	업적 1	업적 2	업적 3	업적 4	업적 5	업적 6	업적 7	업적 8	업적 9	업적 10	업적 11	업적 12
1	업적명	업적 아이콘	업적 1	업적 2	업적 3	업적 4	업적 5	업적 6	업적 7	업적 8	업적 9	업적 10	업적 11	업적 12
2	업적명	업적 아이콘	업적 1	업적 2	업적 3	업적 4	업적 5	업적 6	업적 7	업적 8	업적 9	업적 10	업적 11	업적 12
3	업적명	업적 아이콘	업적 1	업적 2	업적 3	업적 4	업적 5	업적 6	업적 7	업적 8	업적 9	업적 10	업적 11	업적 12
4	업적명	업적 아이콘	업적 1	업적 2	업적 3	업적 4	업적 5	업적 6	업적 7	업적 8	업적 9	업적 10	업적 11	업적 12
5	업적명	업적 아이콘	업적 1	업적 2	업적 3	업적 4	업적 5	업적 6	업적 7	업적 8	업적 9	업적 10	업적 11	업적 12
6	업적명	업적 아이콘	업적 1	업적 2	업적 3	업적 4	업적 5	업적 6	업적 7	업적 8	업적 9	업적 10	업적 11	업적 12
7	업적명	업적 아이콘	업적 1	업적 2	업적 3	업적 4	업적 5	업적 6	업적 7	업적 8	업적 9	업적 10	업적 11	업적 12
8	업적명	업적 아이콘	업적 1	업적 2	업적 3	업적 4	업적 5	업적 6	업적 7	업적 8	업적 9	업적 10	업적 11	업적 12
9	업적명	업적 아이콘	업적 1	업적 2	업적 3	업적 4	업적 5	업적 6	업적 7	업적 8	업적 9	업적 10	업적 11	업적 12
10	업적명	업적 아이콘	업적 1	업적 2	업적 3	업적 4	업적 5	업적 6	업적 7	업적 8	업적 9	업적 10	업적 11	업적 12
11	업적명	업적 아이콘	업적 1	업적 2	업적 3	업적 4	업적 5	업적 6	업적 7	업적 8	업적 9	업적 10	업적 11	업적 12
12	업적명	업적 아이콘	업적 1	업적 2	업적 3	업적 4	업적 5	업적 6	업적 7	업적 8	업적 9	업적 10	업적 11	업적 12
13	업적명	업적 아이콘	업적 1	업적 2	업적 3	업적 4	업적 5	업적 6	업적 7	업적 8	업적 9	업적 10	업적 11	업적 12
14	업적명	업적 아이콘	업적 1	업적 2	업적 3	업적 4	업적 5	업적 6	업적 7	업적 8	업적 9	업적 10	업적 11	업적 12
15	업적명	업적 아이콘	업적 1	업적 2	업적 3	업적 4	업적 5	업적 6	업적 7	업적 8	업적 9	업적 10	업적 11	업적 12





## "메인 스토리와 연출 기획"



### 스토리 기획

- 게임 내 메인 스토리와 연출 기획
- 캐릭터의 기본 성격을 설정하고, 해당 성격을 바탕으로 스토리와 캐릭터별 대사 작성.
- 스토리에 중점을 쓰기보다는 게임 플레이에 최소한의 개연성을 부여하는 간단한 사건 정도만 보여주는 가벼운 서술 방식을 선택



### 연출 기획

- 사용자가 몰입할 수 있도록 **스토리 중간에 클릭을 통한 연출을 기획**
- 어떤 선택지를 고르던 같은 결과가 나오지만, 유저에게 마치 주인공이 된 것 처럼 고민하는 시간을 줌으로서 몰입감을 부여함
- 각 장면별로 연출에 필요한 세부 설정을 기입하여 개발 팀원들의 편의성을 높임
- 각 상황에 필요한 이미지 리소스를 정리하고 이를 문서화해 디자인 팀원의 작업 효율 증가시킴



## "UI 레이아웃 기획"



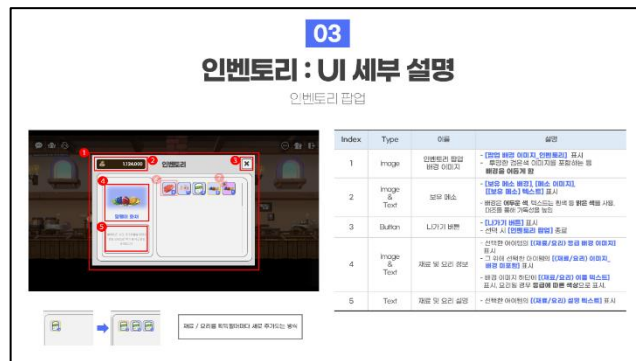
### 레이아웃 기획

- 게임 내 모든 UI의 레이아웃을 기획 후 디자인 담당 팀원과 함께 UI를 제작
- 파워포인트를 이용해 여태까지 플레이해왔던 게임들의 UI 형태를 떠올리며 레이아웃을 기획
- UI 리소스를 레이아웃에 맞게 배치하고, 일부 리소스는 직접 편집해서 게임에 적용



### UI 컨셉 설정

- 디자인 담당 팀원과 함께 디지털 기기 느낌의 UI 컨셉을 완성
- 처음에는 오래된 책 느낌의 UI를 생각했지만, 역설적으로 태블릿 PC같은 디지털 기기를 사용하는 컨셉도 좋을 것 같다는 피드백을 수용함
- 이 과정에서 기존의 틀에 얽매이지 않고 새로운 관점으로 접근하는 방식도 좋은 아이디어를 얻을 수 있다는 것을 깨달음

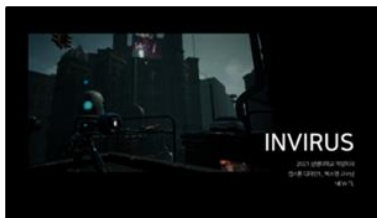




# INVIRUS (2021, Unreal)




## 개요

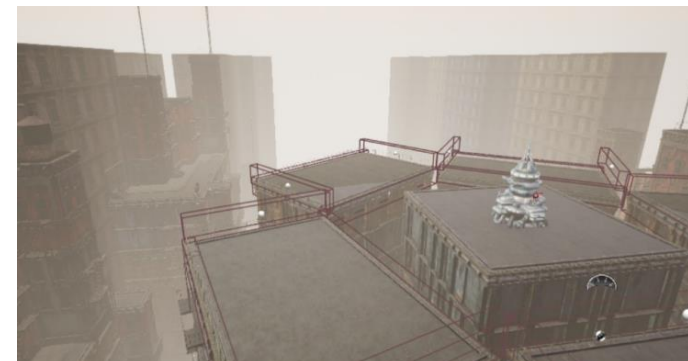


- 기믹을 작동하며 보스 몬스터를 처치하는 게임
- 장르 : 3D 슈팅 게임
- 사용 엔진 : Unreal

상명대학교 게임학과 졸업작품  
팀원 구성 : 기획 1명, **개발 2명**, 그래픽 1명

게임 플레이 영상 : 

## 스크린샷



## “에셋 편집 및 레벨 디자인”



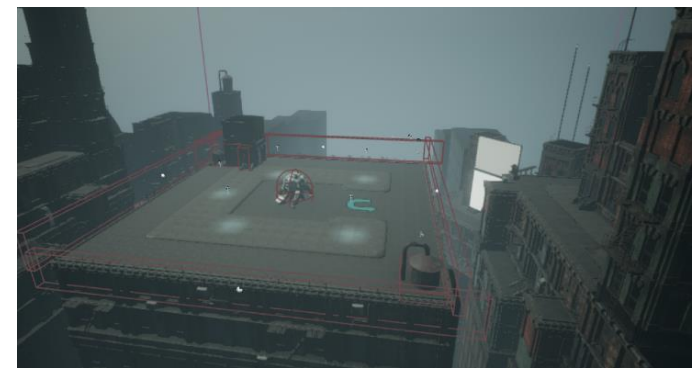
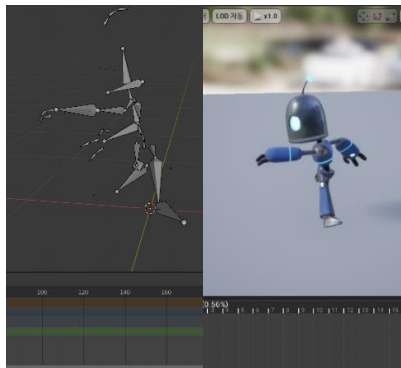
### 에셋 편집

- Blender 프로그램을 이용해 에셋의 애니메이션을 직접 추가
- 주인공 캐릭터의 경우 정면으로 총을 쏘는 동작만 있어서 왼쪽/오른쪽/뒤쪽을 쳐다보며 총을 쏘는 동작 추가
- 정면 동작의 뼈대를 바탕으로 상체 부분을 회전시키고, 어색한 부분이 발생할 땐 프레임별로 위치를 조정함



### 레벨 디자인

- 구입한 에셋을 활용하여 게임 내 모든 스테이지와 배경 제작
- 로우폴리곤 에셋과 현실감 있는 에셋을 적절히 활용하여 비전투 스테이지와 전투 스테이지간의 차이를 느낄 수 있도록 디자인함
- 각 스테이지를 디자인할 때는 샘플 맵의 건물 양식을 참고하여 원하는 모양으로 다시 조합한 후 적절한 곳에 배치함



## "사용성 평가 진행 및 분석"



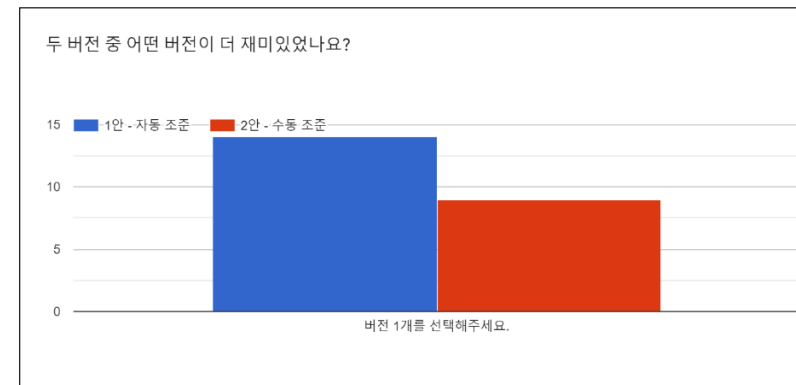
### 평가 진행

- 유저들이 선호하는 공격 방식을 알기 위해 **20명에게 조준 방법만 다르게 한 2가지 테스트 버전들을 체험시킨 후 사용성 평가 진행**
- 자동 조준과 수동 조준, 이 2가지 공격 방식에 따라 달라지는 유저들의 다양한 플레이 스타일을 게임 상의 로그를 통해 기록
- 이후 엑셀을 통해 데이터를 그래프로 정리한 후 구글 폼을 이용해 게임의 사용성 평가 진행



### 평가 분석

- 유저들의 플레이 데이터를 분석하고 설문 조사 결과를 정리해 유저가 선호하는 조준 방법을 파악함
- ‘난이도가 좀 더 낮고 다양한 조작에 더 신경쓸 수 있는 자동 조준 버전이 더 높은 선호도를 보인다.’는 결론 도출
- 제작한 게임에 대한 사람들의 생각을 직접적으로 알 수 있었으며, 개발 외적으로도 신경써야 할 부분들이 많다는 것을 깨달음



# INVIRUS (2020, Unity)




## 개요



- 보스 레이드 위주의 캐주얼 슈팅 게임
- 장르 : 2D 슈팅 게임
- 사용 엔진 : Unity

제2회 SM경진대회 게임 개발부문 **대상** 수상작  
팀원 구성 : **기획+그래픽 1명**, 기획+개발 1명, 그래픽 1명

게임 플레이 영상 : 

## 스크린샷



## "게임 컨셉 기획 및 캐릭터 디자인"



### 컨셉 기획

- 컴퓨터 바이러스가 되어 보안 소프트웨어를 무력화시킨다는 게임 컨셉 기획
- 주인공은 정의롭다는 일반적인 인식을 비틀어서 '빌런' 을 주인공으로 선택
- 컴퓨터 바이러스를 조종하여 최첨단 보안 소프트웨어인 보스 몬스터를 무력화시킨다는 메인 시나리오 설정



### 캐릭터 디자인

- 주인공은 '도깨비불 형태' + '영화 월-E의 '이브' 와 유사한 모습으로, 컴퓨터 바이러스라는 컨셉을 살려 외형을 디자인함
- 보스 몬스터는 위협적인 외형과 함께 보안 소프트웨어라는 설정에 걸맞게 금고를 들고 있는 컨셉으로 설정
- 최종 디자인은 '금속 느낌의 색깔 조합' + '금고를 들고 있다는 점에서 착안한 소라게의 외형' 으로 결정



## "캐릭터 애니메이션 기획 및 제작"



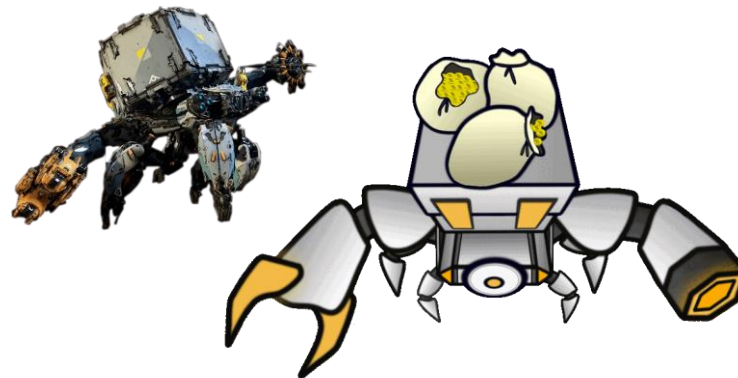
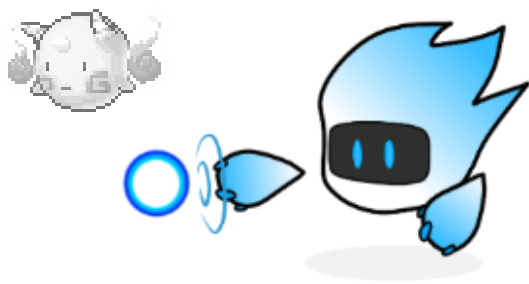
### 유저 캐릭터 애니메이션 기획

- 주인공 캐릭터의 이동, 공격 애니메이션을 기획 후 직접 제작
- 얼굴의 경우 영화 '월-E'의 이브처럼 스크린에 눈 모양이 띄워져있으며, 이동시에는 도깨비불처럼 공중에 떠다니는 모습 표현
- 공격 모션에서는 총알을 발사하는 팔에 물결 형태의 이펙트를 더해 공격 동작을 강조



### 보스 몬스터 애니메이션 기획

- 보스 몬스터의 이동, 회복 애니메이션을 기획 후 직접 제작
- 이동 모션은 다리의 움직임을 중점적으로 표현하였으며, 집게 부분의 움직임을 통해 위협적인 느낌을 더함
- 공격 모션으로는 대포를 발사하는 동작을 제작하려 했지만 모든 방향으로 실재없이 발사되는 총알들을 표현하긴 한계가 있었음
- 대신 회복이라는 새로운 패턴을 추가하고, 회복 모션을 제작함으로써 보스의 움직임이 지나치게 단조로워지지 않도록 의도함





# “use” (2020, 미구현)



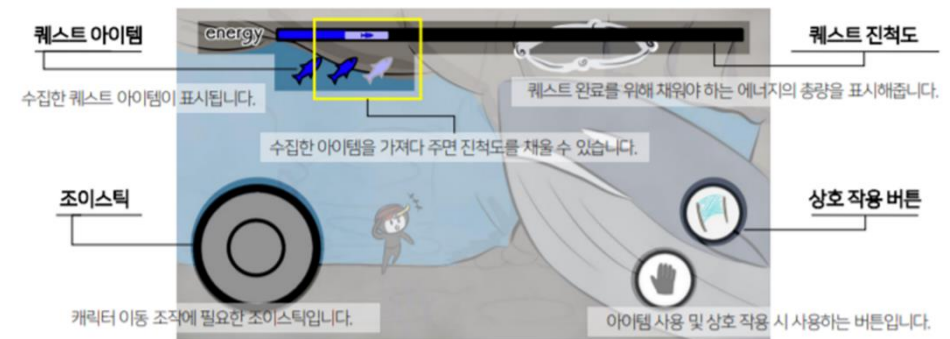
## 개요

“use”

- 환경을 주제로 플레이어가 자신의 행동을 되돌아볼 수 있게끔 하는 게임
- 장르 : 모바일 2D 횡스크롤 액션 + 퍼즐 게임
- 사용 엔진 : 미구현

제2회 SM경진대회 게임 기획부문 **우수상** 수상작  
팀원 구성 : **기획 2명**

## 스크린샷



※ 화면 속 그래픽에 시선을 두고 벌어지는 상황에 집중할 수 있도록 전체적으로 가능한 투명하게 디자인 했습니다.

## “게임 컨셉 및 시스템 기획”



### 컨셉 기획

- 몰입력이 뛰어나다는 게임의 장점을 이용하여 '환경'에 대한 메시지를 전달할 수 있는 게임 기획
- '환경 오염 문제에 대한 본인의 선택이 어떤 결과를 초래할지를 생각하고 행동하라' 라는 메시지를 게임에 담고자 함
- 이를 직접적으로 전달하기보다는 유저의 능동적인 선택에 따른 변화를 통해 선택의 결과를 스스로 깨닫게 유도



### 시스템 기획

- 게임 내에서 다양한 행동에 도움이 되는 '아이템' 이라는 요소를 통해 편리하지만 환경을 오염시키는 물건들을 표현
- 주변 환경 또한 아이템 사용 빈도, 유저가 행한 상호작용에 따라 즉각적으로 변화도록 기획
- 시각적인 변화를 통해 유저가 선택의 중요성을 깨닫게하며, 게임에 몰입감을 더할 수 있도록 설정함

#### 2) 게임 플레이 방식 - 타이틀



환경운동가

선택적 정의

(타이틀 없음)

실용주의자

환경파괴범



이것은 칭호 또는 업적과 같은 이름으로 쓰이는 기능을 말합니다.

플레이어는 각 스테이지를 클리어 할 때마다

아이템 사용 횟수에 비례해서 마이너스(-) 점수를 지급 받게 됩니다.

타이틀	환경 운동가	선택적 참여		(타이틀 없음)		실용주의자			환경 파괴자
점수	3 이상	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5 이하

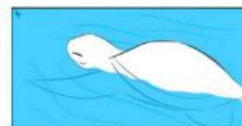
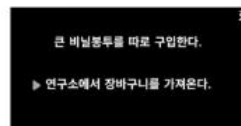
아이템 사용 횟수가 극도로 적은 경우에만 플러스 점수를 받을 수 있으

자신이 받았던 엔딩 점수들의 총합에 따라서

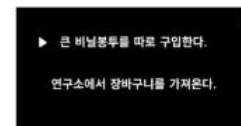
적절한 타이틀을 부여받게 될 것입니다.



#### 3) 게임 시나리오-스테이지 구성 예시 (튜토리얼)



<아이템을 사용하지 않은 경우>



<아이템을 사용한 경우>

## “UI 레이아웃 기획”



### 레이아웃 기획

- 게임 내 UI의 레이아웃 기획
- 파워포인트를 이용해 여태까지 플레이해왔던 모바일 게임들의 UI 형태를 떠올리며 레이아웃을 디자인
- 유저가 게임에 좀 더 몰입할 수 있도록 화면에 보이는 UI 요소들을 최소화



# HUNTED (2019, Unity)



## 개요



- 복셀 그래픽을 적용한 '브롤스타즈' 느낌의 모바일 게임
- 장르 : 모바일 3D 액션게임
- 사용 엔진 : Unity

상명대학교 게임학과 팀 프로젝트  
팀원 구성 : 기획+개발 2명, 개발1명, **기획+그래픽 1명**

게임 플레이 영상 :

## 스크린샷



## "게임 컨셉 및 시스템 기획"



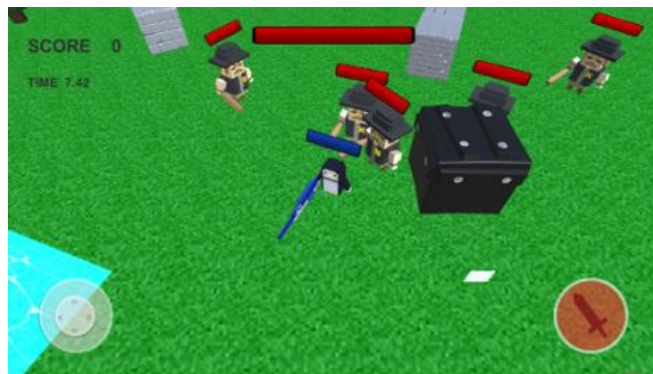
### 컨셉 기획

- 에셋을 직접 제작하는 것을 염두에 두고 **게임의 핵심 컨셉을 기획**
- 캐릭터의 컨셉은 쉽게 외형을 설정할 수 있는 귀여운 동물들로 설정
- '동물'과 '액션 게임'이라는 키워드의 조화를 고민하다 '사냥당하던 동물들이 함께 사냥꾼에게 반격한다' 라는 핵심 컨셉을 설정



### 에셋 제작

- MagicaVoxel, Blender를 이용해 **캐릭터 모델과 애니메이션을 직접 기획하고 제작함**
- 30개가 넘는 모델을 제작해가며 사용법을 공부하였고, 리깅 작업을 거쳐서 18개의 애니메이션을 만들어 프로젝트에 적용시킴
- 메인 화면의 UI는 [브롤 스타즈]를 참고하여 기획했으며, 모든 이미지 리소스는 포토샵을 이용해서 직접 제작함





# Poly Studio (2020, Unreal)



## 개요



- 시점 전환 기능을 이용해 발판을 찾아가며 목표 지점으로 가는 게임
- 장르 : 3D 플랫폼머 게임
- 사용 엔진 : Unreal

상명대학교 게임학과 팀 프로젝트  
팀원 구성 : **기획+개발 3명**

## 스크린샷





## "레벨 디자인 및 캐릭터 애니메이션 설정"



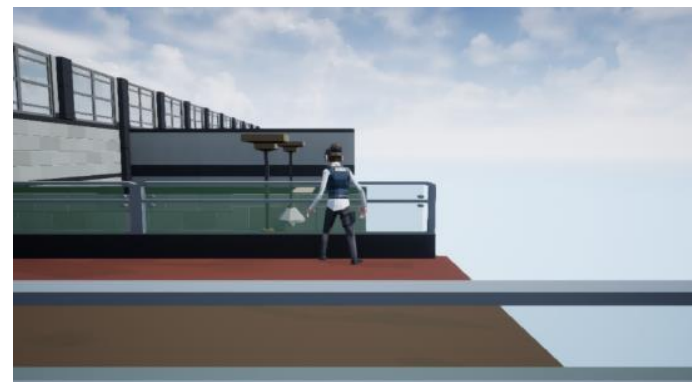
### 레벨 디자인

- 게임 내 스테이지 제작 및 오브젝트 배치
- 에셋에 포함된 데모 맵을 점프맵 형태로 개조하여 배치하였으며, 발판의 배치를 통해 변수를 만들어 지루함을 줄이고자 함
- 발판들은 단순히 일렬로 배열되어있지 않으며, 시점 전환을 통해 다른 각도로 봐야 다음 발판의 정확한 위치를 알 수 있도록 배치함



### 애니메이션 설정

- 캐릭터의 이동, 점프 애니메이션 설정
- Mixamo 사이트를 이용해 캐릭터와 적합한 애니메이션을 선택
- 애니메이션 블루프린트와 애님 그래프를 사용하여 달리기, 뛰기, 점프 같은 동작들의 애니메이션을 설정



# 넘보트 (2020, Unity)



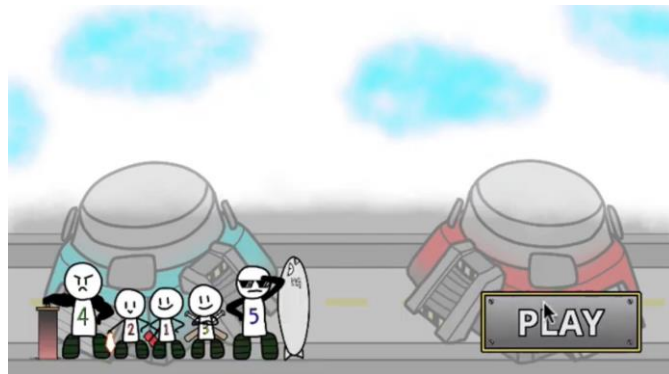
## 개요



- 유닛들을 소환하여 상대 기지를 공격하는 게임
- 장르 : 오픈스 게임
- 사용 엔진 : Unity

상명대학교 게임학과 팀 프로젝트  
팀원 구성 : 기획+개발 2명, **기획+그래픽 1명**

## 스크린샷



## "게임 컨셉 기획 / 그래픽 에셋 기획 및 제작"



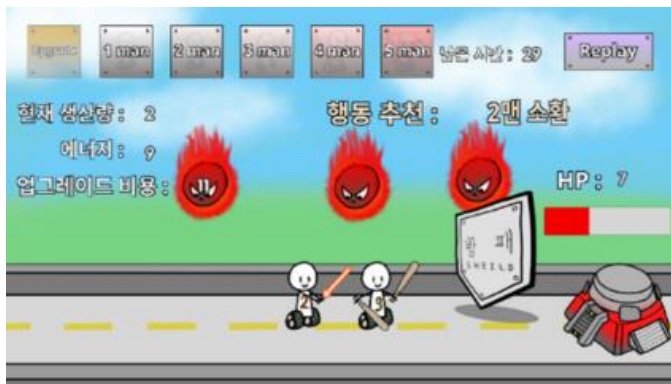
### 컨셉 기획

- 다양한 로봇들을 소환해 적 기지를 공격한다는 게임 컨셉 기획
- 당시 KNN 알고리즘을 활용한 게임을 제작하라는 과제가 주어짐
- 단순한 게임 진행 방식에 유저의 '선택'을 쉽게 기록할 수 있는 [전쟁시대]의 게임 방식이 적합하다고 판단함
- 이를 더 간소화시켜서 함정, 장애물을 통해 방해하는 AI의 건물을 파괴하는 컨셉 기획



### 에셋 제작

- 게임 내 모든 그래픽 에셋 제작
- '캐터필러로 움직이는 로봇'이라는 유닛들의 기본 외형을 설정한 후, 각 유닛의 소환 비용에 따른 개성을 살리며 디자인함
- 함정과 장애물 또한 직관적인 외형을 통해 유저가 위험 요소임을 쉽게 알 수 있도록 제작



# 이런 사람이 되겠습니다!

## 입사 후에도 꾸준히 게임 시장의 트렌드를 파악하겠습니다.

- 평소에 게임 업계에 관한 각종 기사, 게임 리뷰를 읽는 습관을 바탕으로 현재 유행하는 게임 시장의 트렌드를 빠르게 파악하겠습니다.
- 이를 바탕으로 트렌드에 걸맞는 아이디어를 제시하고 게임에 적용할 수 있는 기획안을 만들겠습니다.

## 기존 팀원 분들과 시너지를 발휘하는 신입이 되겠습니다.

- 프로젝트를 진행하면서 팀원의 피드백을 수용해 결과물을 더욱 발전시켰던 경험이 있습니다.
- 다른 사람의 말을 경청하는 습관을 바탕으로 저만의 창의력과 팀원 분들의 피드백을 더해 더욱 좋은 결과물을 만들어가고자 합니다.



**준비한 문서의 마지막 페이지입니다.**

**읽어주셔서 감사합니다!**