

포트폴리오_김민

"게임 내 요소들을 매력적으로 돋보이게 하는 기획자"

모든 사람이 어려움 없이 즐길 수 있는 캐주얼 게임을 제작하고자 하는 26살 기획자 김민입니다!



입상 이력

MSW X Super Hacathon 2022 우수상	넥슨, 멧쟁이사자처럼 주최
2020년도 제 2회 SM경진대회 게임 기획부문 우수상	상명대학교 SW중심대학사업단 주최
2020년도 제 2회 SM경진대회 게임 개발부문 대상	상명대학교 SW중심대학사업단 주최
2021년도 SW교육성과컨벤션 AI.SW 공모전 대상	상명대학교 SW중심대학사업단 주최



학력

상명대학교 서울캠퍼스 게임학과 졸업	2016.3 ~ 2022.2
소하고등학교 졸업	2013.3 ~ 2016.2



사용 가능한 툴

파워포인트, 포토샵, 엑셀, 워드,
언리얼, 유니티



자격증

워드프로세서 1급, 운전면허 1종 보통

포트폴리오_김민



주요 활동

- **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

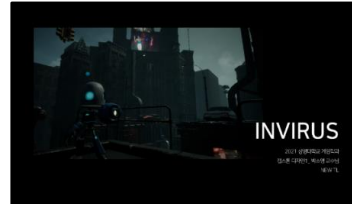
주요 프로젝트 목록

※ 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



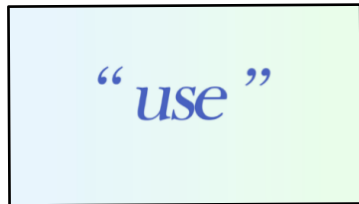
INVIRUS (Unreal)

- 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)



- 메이플스토리 에셋을 활용해 다양한 요리를 제작해보는 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 :



"게임 컨셉과 전반적인 게임 시스템 기획"



컨셉 기획

팀 내 회의를 통해 '메이플스토리 세계의 마녀가 요리를 하는 힐링 게임' 이라는 주제를 결정했습니다.

[숲속의 작은 마녀], [스타듀밸리] 와 같은 게임들을 참고해서 **재료들을 모아 자유롭게 요리한다는 게임의 컨셉과 요리 시스템을 기획했습니다.**



시스템 기획

요리 시스템으로는 [젤다의 전설 : 야생의 숨결] 처럼 보유한 재료 중 요리에 사용할 재료를 자유롭게 선택할 수 있으며, 선택한 재료의 조합에 따라 요리가 결정되는 방식을 기획하였습니다.

여기에 요리 과정의 지루함을 덜고 확률의 재미를 느낄 수 있게 하고자 [원신] 의 특수요리 시스템을 참고해 일정 확률로 특수한 요리가 탄생하는 기능을 더하고, 미니게임을 통해 확률 보너스를 얻을 기회를 제공하였습니다.

"핵심 콘텐츠인 요리 레시피, 업적 기획"



레시피 기획

이 게임의 핵심은 ‘다양한 요리 레시피’입니다. 여기서는 총 85개의 음식 레시피와 7개의 재료를 기획했습니다. 작업 시간을 확보하기 위해 추가 리소스를 제작하지 않고 기본으로 제공되는 메이플스토리 음식 에셋을 최대한 활용하였습니다. 각 음식별로 연상되는 재료를 바탕으로 레시피를 구성하였으며, 각 재료/요리마다 고유한 설명글을 작성해 다양한 재료와 요리를 수집하는 재미를 주고자 하였습니다.



업적 기획

업적 시스템을 통해 다양한 활동을 유도하며 게임의 주요 콘텐츠인 요리 제작을 적극적으로 이용하게끔 하였습니다. 또한 골드(메소) 보상을 통해 업적 달성에 대한 동기를 부여했습니다.

마녀주방_요리 레시피 목록												
번호	요리명	레시피	재료 1	재료 2	재료 3	재료 4	재료 5	재료 6	재료 7	재료 8	재료 9	재료 10
1	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
2	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
3	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
4	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
5	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
6	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
7	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
8	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
9	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
10	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
11	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
12	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
13	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
14	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
15	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피

마녀주방_재료 목록												
번호	재료명	레시피	재료 1	재료 2	재료 3	재료 4	재료 5	재료 6	재료 7	재료 8	재료 9	재료 10
1	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
2	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
3	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
4	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
5	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
6	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
7	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
8	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
9	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
10	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
11	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
12	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
13	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
14	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피
15	마녀주방 요리	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피	레시피



"메인 스토리와 연출 기획"



스토리 기획

게임 내 **메인 스토리와 연출**을 기획하였습니다.

회의를 통해 캐릭터의 기본 성격을 설정하고, 해당 성격을 바탕으로 스토리와 캐릭터별 대사를 작성하였습니다.

스토리에 상관없이 게임을 가볍게 즐기는 유저를 타겟 사용자로 설정했기에, 스토리에 중점을 심기보다는 현재 상황, 주인공과 NPC의 성격, 게임 플레이에 최소한의 개연성을 부여하는 간단한 사건 정도만 보여주는 가벼운 서술 방식을 선택했습니다.



연출 기획

유저가 몰입할 수 있도록 스토리 중간에 클릭을 통한 연출을 삽입하였습니다.

어떤 선택지를 고르던 같은 결과가 나오지만, 유저에게 마치 주인공이 된 것 처럼 고민하는 시간을 줌으로서 몰입감을 주고자 하였습니다.

각 장면별로 연출에 필요한 세부 설정을 기입하여 개발 팀원들의 편의성을 높였습니다. 또한 화난 얼굴, 슬픈 얼굴 등 각 상황에 필요한 이미지 리소스를 정리하고, 이를 문서화해 그래픽 담당 팀원에게 전달하였습니다.



"UI 레이아웃 기획"



레이아웃 기획

게임 내 모든 UI의 레이아웃을 기획하였으며 그래픽 담당 팀원과 함께 UI를 제작하였습니다.
파워포인트를 이용해 여태까지 플레이해왔던 게임들의 UI 형태를 떠올리며 레이아웃을 디자인했으며,
문서에 세부 설명을 기입해 개발/디자인 팀원들의 편의성을 높였습니다.

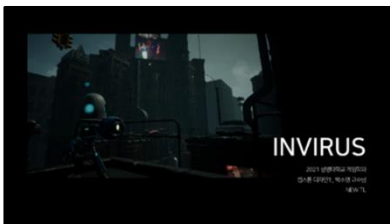


UI 컨셉 설정

처음에는 '마녀' 하면 생각나는 마법서처럼 오래된 책 느낌의 UI를 생각했지만, 역설적으로 '태블릿과 같은 디지털 기기를 사용하는 마녀' 같은 컨셉도 괜찮을 것 같다는 그래픽 담당 팀원의 의견을 받아들여 지금과 같은 태블릿 PC 형태의 UI가 제작되었습니다.
이 과정에서 기존의 틀에 얽매이지 않고 아예 새로운 관점으로 접근하는 방식도 좋은 아이디어를 얻을 수 있다는 것을 깨달았습니다.
제작된 UI 리소스들을 레이아웃에 맞게 배치하고, 일부 리소스들은 직접 편집해 게임에 적용하는 작업을 하였습니다.



INVIRUS (2021, Unreal)



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

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

게임 플레이 영상 :

"에셋 편집 및 레벨 디자인"

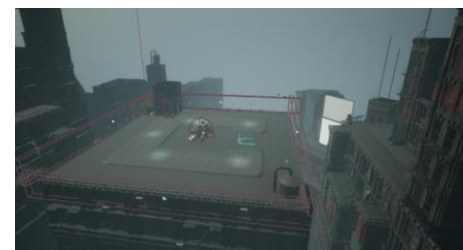
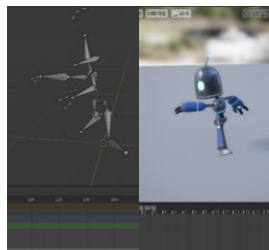


에셋 편집

구입한 에셋에 포함되어있지 않은 애니메이션을 Blender 프로그램을 이용해 직접 추가하여 사용하였습니다.

주인공 캐릭터의 경우 정면으로 총을 쏘는 동작만 있어서 왼쪽/오른쪽/뒤쪽을 쳐다보며 총을 쏘는 동작들을 추가하였습니다.

정면 동작의 뼈대를 바탕으로 상체 부분을 회전시키고, 어색한 부분이 발생할 땐 프레임별로 위치를 조정하였습니다.



레벨 디자인

에셋을 활용하여 게임 내 모든 스테이지와 배경을 제작하였습니다.

로우폴리곤 에셋과 현실감 있는 에셋을 적절히 활용하여 비전투 스테이지와 전투 스테이지간의 차이를 느낄 수 있도록 디자인하였습니다.

각 스테이지를 디자인할 때는 샘플 맵의 건물 양식을 참고하여 원하는 모양으로 다시 조합한 후 적절한 곳에 배치하였습니다.

"사용성 평가 시행 및 분석"



평가 시행

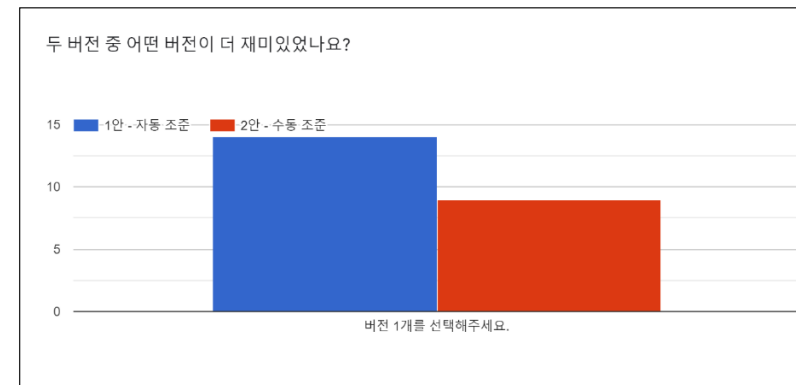
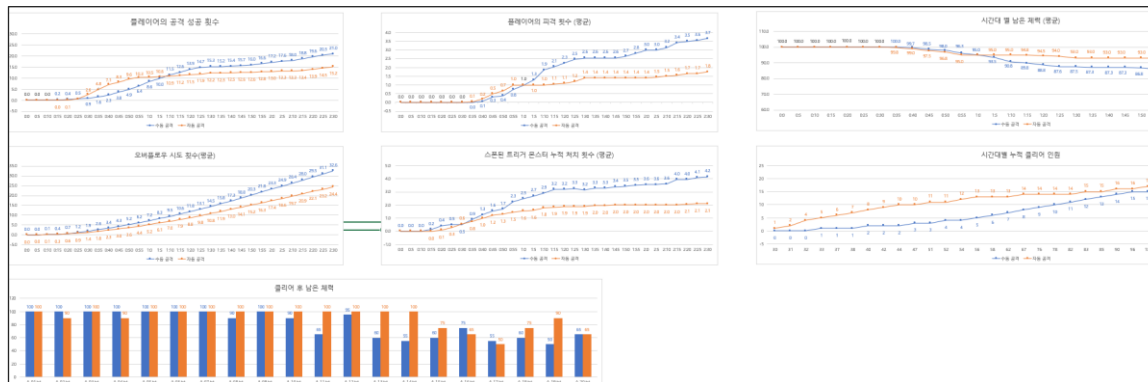
유저들이 어떤 공격 방식을 선호하는지 알기 위해 **20명에게 조준 방법만 다르게 한 2가지 테스트 버전들을 플레이 해보게 하였습니다.** 자동 조준과 수동 조준, 이 2가지 공격 방식에 따라 달라지는 유저들의 다양한 플레이 스타일을 게임 상의 로그를 통해 기록하였습니다. 이후 엑셀을 통해 데이터를 그래프로 정리한 후 구글 폼을 이용해 게임의 사용성 평가를 진행하였습니다.



평가 분석

유저들의 플레이 데이터를 분석하고 설문 조사 결과를 정리해 유저가 선호하는 조준 방법을 파악하였습니다.

데이터 분석과 설문 결과를 통해 '난이도가 좀 더 낮고 다양한 조작에 더 신경쓸 수 있는 자동 조준 버전이 수동 조준 버전보다 높은 선호도를 보인 다.' 는 결론을 얻었습니다. 저희 팀의 게임에 대한 사람들의 생각을 직접적으로 알 수 있었으며 어떠한 점이 부족했는지를 느낄 수 있었습니다. 이 때의 경험을 통해 개발 외적으로도 신경써야 할 부분들이 많다는 것을 깨닫게 되었습니다.



INVIRUS (2020, Unity)



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

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

게임 플레이 영상 :

"게임 컨셉 기획 및 캐릭터 디자인"



컨셉 기획

컴퓨터 바이러스가 되어 보안 소프트웨어를 무력화시킨다는 게임 컨셉을 기획하였습니다.

컨셉을 정할 때 주인공은 정의롭다는 일반적인 인식을 비틀어서 ‘빌런’을 주인공으로 삼으면 흥미로울 것 같다는 생각이 들었습니다. 유저가 컴퓨터 바이러스를 조종하여 최첨단 보안 소프트웨어인 보스 몬스터를 공격해 무력화시킨다는 게임 컨셉을 설정하였습니다.



캐릭터 디자인

주인공 캐릭터는 ‘도깨비불 형태의 외형’ + ‘영화 월-E의 ‘이브’와 유사한 디자인’으로 컴퓨터 바이러스라는 컨셉을 살려 외형을 디자인했습니다. 보스 몬스터의 컨셉은 위협적인 외형에 보안 소프트웨어라는 설정에 걸맞게 금고를 들고 있는 모습으로 정하였습니다. 최종 디자인은 ‘금속 느낌의 색깔 조합’ + ‘금고를 들고 있다는 점에서 착안한 소라게의 외형’으로 결정하였습니다.

"캐릭터 애니메이션 기획 및 제작"



유저 캐릭터 애니메이션 기획

유저 캐릭터의 이동, 공격 애니메이션을 기획 후 직접 제작하였습니다.

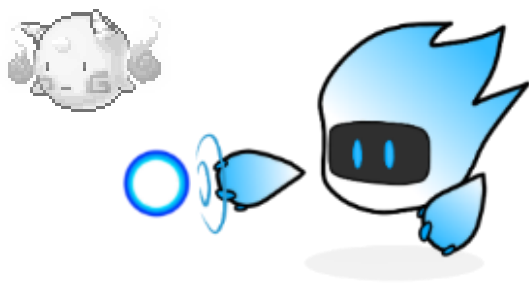
얼굴의 경우 영화 '월-E'의 이브처럼 스크린에 눈 모양이 띄워져있으며, 이동시에는 도깨비불처럼 공중에 떠다니는 모습을 표현했습니다. 공격 모션에서는 총알을 발사하는 팔에 물결 형태의 이펙트를 더해 공격 동작을 강조하고자 하였습니다.



보스 몬스터 애니메이션 기획

보스 몬스터의 이동, 회복 애니메이션을 기획 후 직접 제작하였습니다.

이동 모션은 다리의 움직임을 중점적으로 표현하였으며, 집게 부분의 움직임을 통해 위협적인 느낌이 더해지도록 의도하였습니다. 공격 모션으로는 대포를 발사하는 동작을 제작하려 했지만 모든 방향으로 실재없이 발사되는 총알들을 표현하긴 무리가 있었습니다. 대신 회복이라는 새로운 패턴을 추가하고, 회복 모션을 제작함으로써 보스의 움직임이 지나치게 단조로워지지 않도록 하였습니다.



“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**

“게임 컨셉 및 시스템 기획”

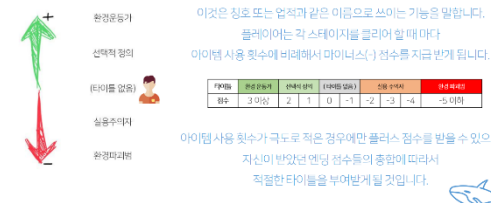


컨셉 기획

몰입력이 뛰어나다는 게임의 장점을 이용하여 '환경'에 대한 메시지를 전달할 수 있는 게임을 기획해보았습니다.

저희는 '환경 오염 문제에 대한 본인의 선택이 어떤 결과를 초래할지를 생각하고 행동하라' 라는 메시지를 게임에 담고자 하였습니다. 이것을 직접적으로 전달하기보다는 유저의 능동적인 선택에 따른 변화를 통해 선택의 결과를 스스로 깨닫게 하고자 하였습니다.

2) 게임 플레이 방식 - 타이틀



3) 게임 시나리오-스테이지구성 예시 (튜토리얼)



시스템 기획

게임 내에서 다양한 행동에 도움이 되는 '아이템' 이라는 요소를 통해 편리하지만 환경을 오염시키는 물건들을 표현하였습니다. 주변 환경 또한 아이템 사용 빈도, 유저가 행한 상호작용에 따라 즉각적으로 변화하도록 기획하였습니다. 이러한 시각적인 변화를 통해 유저가 선택의 중요성을 깨닫고 신중히 선택하도록 하며 게임에 몰입감을 더할 수 있도록 설정하였습니다.

“UI 레이아웃 기획”



레이아웃 기획

게임 내 UI의 레이아웃을 기획하였습니다.

파워포인트를 이용해 여태까지 플레이해왔던 모바일 게임들의 UI 형태를 떠올리며 레이아웃을 디자인하였습니다.

유저가 게임에 좀 더 몰입할 수 있도록 화면에 보이는 UI 요소들을 최소화하고자 하였습니다.



HUNTED (2019, Unity)



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

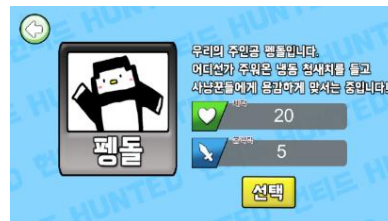
"게임 컨셉 기획 / 그래픽 에셋 기획 및 제작"



컨셉 기획

에셋을 직접 제작하는 것을 염두에 두고 **게임의 핵심 컨셉을 기획했습니다.**

캐릭터의 컨셉은 쉽게 외형을 설정할 수 있는 귀여운 동물들로 설정했으며, '동물'과 '액션 게임'이라는 키워드의 조화를 고민하다 '사냥당하던 동물들이 함께 사냥꾼에게 반격한다' 라는 핵심 컨셉을 설정하였습니다.



에셋 제작

MagicaVoxel, Blender를 이용해 **캐릭터 모델과 애니메이션을 직접 기획하고 제작하였습니다.**

30개가 넘는 모델들을 제작해가며 사용법을 공부하였고, 리깅 작업을 거쳐 18개의 애니메이션을 만들어 프로젝트에 적용시켰습니다.

메인 화면의 UI는 [브롤 스타즈]를 참고하여 기획했으며, 모든 이미지 리소스는 포토샵을 통해 직접 제작하였습니다.

Poly Studio (2020, Unreal)



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

"레벨 디자인 및 캐릭터 애니메이션 설정"

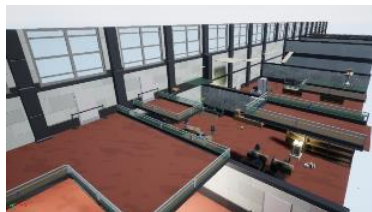


레벨 디자인

에셋을 활용해 게임 내 스테이지를 제작하고 오브젝트를 배치했습니다.

에셋에 포함된 데모 맵을 점프맵 형태로 개조하여 배치하였으며, 발판의 배치를 통해 변수를 만들어 지루함을 줄이고자 하였습니다.

발판들은 단순히 일렬로 배열되어있지 않으며 시점 전환을 통해 다른 각도로 봐야 다음 발판의 정확한 위치를 알 수 있도록 배치하였습니다.



애니메이션 설정

캐릭터의 이동, 점프 애니메이션을 설정하였습니다.

Mixamo 사이트를 이용해 캐릭터와 적합한 애니메이션을 선택하였습니다.

그 후 애니메이션 블루프린트와 애님 그래프를 사용하여 달리기, 뛰기, 점프 같은 동작들의 애니메이션을 설정했습니다.



- 실시간으로 적합한 행동을 추천해주며, 이를 적절히 활용해 유닛들을 소환하여 상대 기지를 공격하는 게임
- 장르 : 오픈스 게임
- 사용 엔진 : 유니티

"게임 컨셉 기획 / 그래픽 에셋 기획 및 제작"



컨셉 기획

다양한 로봇들을 소환해 적 기지를 공격한다는 게임 컨셉을 기획하였습니다.

주어진 과제가 KNN 알고리즘을 활용한 게임을 만드는 것이었기에, 단순한 게임 진행 방식에 유저의 '선택'을 쉽게 기록할 수 있는 [전쟁시대]의 게임 방식이 적합하다고 판단하였습니다. 이를 더 간소화시켜서 유닛 대신 함정, 장애물을 통해 방해하는 AI를 뚫고 상대방 건물을 파괴한다는 컨셉을 기획하였습니다.



에셋 제작

팀원들의 러프 스케치를 바탕으로 모든 그래픽 에셋을 직접 제작하였습니다.

회의를 통해 '캐터필러로 움직이는 로봇'이라는 기본 외형을 설정한 후, 각 유닛의 소환 비용에 따라 유닛들만의 개성을 살려 제작하였습니다. 함정과 장애물 또한 직관적인 외형을 통해 유저가 위험 요소임을 쉽게 알 수 있도록 제작하였습니다.

준비한 문서의 마지막 페이지입니다.

읽어주셔서 감사합니다!