

# 飛上

비상

INSTITUTE OF CONTINUING EDUCATION  
AT SOGANG UNIVERSITY  
THE 16TH GRADUATION EXHIBITION



서강대학교  
SOGANG UNIVERSITY

미래교육원  
Institute of Continuing Education



## 비상(飛上)

비상하기 위해서는 자신을 둘러싼 한계를 깨고  
새로운 세계로 나아가는 과정이 필요합니다.  
역경과 고난을 통해 승화된 경험과 지식을 바탕으로  
한계를 깨고 비상할 준비를 시작합니다.  
모두 준비 되셨나요?



졸업 축하 메시지

게임그래픽&만화애니메이션과정

게임개발과정

졸업생명단



## 축사



안녕하십니까?

서강대학교 미래교육원 이상근 원장입니다.

서강대학교 미래교육원 멀티미디어과정 제16회 졸업작품전을 진심으로 축하드립니다.

우리 서강대학교 미래교육원은 2006년 개원 이후 눈부신 성장을 이뤄왔습니다. 대한민국 게임산업의 핵심 인재를 양성해 온 미래교육원의 위상은 이미 업계에서 널리 인정받고 있습니다. 창의성과 도전 정신을 바탕으로 학업에 열정을 쏟는 아마추어 개발자들이 모여, 이론과 실무를 겸비한 역량을 키워가며 업계로 진출하는 본교에서 올해도 여러분의 반짝이는 아이디어와 독창적인 상상력으로 탄생한 멋진 작품들을 만나게 되었습니다.

이번 전시회의 "비상(飛上)"이라는 주제는 이제 여러분이 게임이라는 무한한 세계에서 진정한 창조자가 되어, 더 넓고 높은 곳을 향해 도약할 시점에 있다는 메시지입니다. 여러분이 만든 게임은 단순한 작품을 넘어, 사람들에게 새로운 경험과 감동을 선사할 것입니다. 게임은 더 이상 단순한 오락을 넘어, 삶의 방식을 변화시키고, 사람들의 생각과 감정을 연결하는 중요한 매체로 자리 잡았습니다. 여러분이 만들어갈 게임들은 그 변화의 중심에서 중요한 역할을 하게 될 것입니다.

게임 산업의 발전 속도는 매우 빠릅니다. 새로운 기술들이 끊임없이 등장하고, 게임의 경계도 날로 확장되고 있습니다. 인공지능, 가상 현실, 증강 현실, 그리고 메타버스와 같은 혁신적인 기술들이 게임을 한층 더 진화시키고 있으며, 이러한 변화를 주도할 여러분의 역할은 그 어느 때보다 중요해졌습니다. 그만큼 도전적이고 무궁무진한 기회들이 여러분을 기다리고 있습니다.

게임을 통해 사람들의 상상력을 자극하고, 새로운 경험을 선사하며, 더 나아가 사회적 변화를 일으킬 수 있는 기회가 여러분의 손에 달려 있습니다. 게임의 세계는 그 자체로 무한한 가능성으로 가득 차 있기 때문에, 여러분이 만들어낼 미래는 기대를 뛰어넘을 것입니다. 그 여정에서 겪게 될 수많은 시도와 실패는 여러분을 더욱 강하게 만들 것이며, 여러분이 만들어낼 게임은 단지 오락적인 즐거움을 넘어, 사람들에게 깊은 인상을 남기고, 문화적, 사회적 영향을 미치는 작품이 될 것입니다.

졸업생 여러분! 다시 한 번 학창 시절의 노고를 치하하며, 구성원 모두가 합심하여 얻어낸 2024년도 졸업작품 전시회를 다시 한 번 진심으로 축하드립니다. 최선을 다한 4학년 학생들과 이들을 잘 이끌어 주신 교수님 그리고 항상 지원해 주시는 학부모님께 감사의 말씀을 드립니다.

감사합니다.

이상근

서강대학교 미래교육원장

## 축사



안녕하세요. 졸업을 맞이한 여러분이 지금 이 자리에서 자신의 작품을 자랑스럽게 전시하는 모습을 보니, 그동안 쏟아온 노력과 열정이 결실을 맺고 있다는 것이 참으로 뿌듯하게 느껴집니다. 졸업 전시회를 준비하며 수많은 시행착오와 도전의 순간이 있었을 텐데, 이 자리에 서 있는 여러분이 정말 자랑스럽습니다. 먼저, 진심으로 축하드립니다.

저 역시 이곳에서 학업을 이어가며 여러 프로젝트를 통해 자신만의 게임을 창조해보는 값진 경험을 할 수 있었습니다. 학교라는 공간은 여러분의 아이디어가 무한히 펼쳐질 수 있는 기회의 장이며, 그 자유로움 속에서 다양한 시도를 하면서 깨달은 점들이 많았습니다. 특히 프로젝트를 통해 자신만의 개성을 담은 게임을 구체화해보고, 친구들과 함께 협력하며 작품을 완성해 나가는 과정에서, 기술뿐 아니라 창의성, 문제 해결 능력, 그리고 무엇보다 팀워크의 소중함을 배웠습니다. 여러분도 이러한 경험을 통해 큰 성장을 이루었으리라 생각합니다.

졸업 후 저는 게임 프로그래머로서 여러 프로젝트에 참여하며 실무의 세계로 나아갔습니다. 학교에서 배운 것들이 큰 밑거름이 되었지만, 동시에 더 깊이 배우고 연구해야 한다는 점도 깨달았습니다. 게임 업계는 끊임없이 변하고 발전하는 분야이며, 매일 새롭고 복잡한 과제들이 쏟아져 나옵니다. 그만큼 배움은 끝이 없고, 자신의 기술을 계속해서 발전시켜야 하는 곳이기도 합니다. 저 역시 매 프로젝트마다 새로운 도전과 성장이 있었고, 그 경험들이 오늘날까지 제게 큰 자산으로 남아 있습니다. 여러분 역시 앞으로 실무에서 수많은 도전을 마주하겠지만, 학교에서 쌓아온 경험과 배움을 믿고 자신감 있게 나아가기를 바랍니다.

특히 여러분이 졸업 후 만들어갈 게임은 단순한 엔터테인먼트를 넘어, 세상에 긍정적인 가치를 전달할 수 있는 강력한 매체입니다. 게임은 그 자체로 기술과 예술이 결합된 복합적 창작물이며, 그 안에 담긴 창의성과 메시지는 많은 이들에게 깊은 인상을 남길 수 있습니다. 여러분이 창조할 게임들이 사람들에게 즐거움과 감동을 줄 뿐 아니라, 나아가 사회적으로 의미 있는 메시지를 담아낼 수 있는 작품이 되기를 기대해 봅니다. 각자가 가진 개성과 아이디어가 기술과 결합하여 세상에 하나뿐인 작품으로 탄생하는 그 순간을 상상해보면, 여러분의 미래가 얼마나 밝고 희망찬지 실감하게 됩니다.

이 자리에 서기까지 여러분이 겪었을 많은 어려움도 잘 알고 있습니다. 매 순간이 즐거웠던 것은 아니었을 것이고, 분명 어려움과 좌절도 많았으리라 생각합니다. 때로는 프로젝트가 잘 진행되지 않아 고민하고, 또 여러 번의 실패를 겪기도 했을 것입니다. 하지만 그러한 순간들 하나하나가 여러분을 더 강하고 성장하게 만든 중요한 경험입니다. 실패와 어려움은 성공의 또 다른 이름이기도 하죠. 앞으로 여러분이 겪을 더 큰 도전 앞에서도 이 경험을 기억하고, 포기하지 않고 나아가는 용기를 가지시길 바랍니다.

여러분의 열정이 언제나 빛을 발할 것이라 믿습니다. 무한한 가능성 속에서 자신만의 독창적인 게임을 만들고, 그 게임을 통해 세상에 의미 있는 영향을 주는 개발자가 되기를 진심으로 바랍니다. 각자의 자리에서 새로운 아이디어와 기술을 발전시켜 나가며, 게임 업계를 더욱 빛나게 할 여러분의 모습을 기대합니다. 다시 한번 졸업을 진심으로 축하드리며, 여러분의 앞날에 행운과 성공이 가득하기를 기원합니다.

## 축사



안녕하세요. 멀티미디어학위과정 13학번 졸업생 이정섭입니다.

축사를 적기 위해 전년도 축사를 읽어보게 되었습니다. 한 글자씩 읽다 보니 이런 생각이 들더라고요. "여차하면 이 글을 다음에 읽을 사람은 내년의 축사 작성자겠구나…" 그래서 많은 분들이 조금 더 재미있게 읽으실 수 있도록 약간의 포인트를 더해보았습니다.

우선, 포인트로 제 사진을 준비했습니다.

마음에 드셨으면 좋겠네요. 웬지 여러분이 제 이마에 틱택토를 하실 것 같아서 제가 먼저 선수를 쳐버렸습니다. 죄송합니다. (웃음)

이 글을 읽고 계신 여러분! 졸업을 위해 얼마나 많은 시간과 노력을 들였는지 누구보다 잘 알고 있습니다. 누군가에겐 이 여정이 '다크 소울' 같은 난이도였을 수도 있고, 수많은 '유다희'와 마주하며 끝없이 새로운 전략을 짜야 했을지도 모르죠. 하지만 졸업이 쉬운 게임이었다면 그 재미와 보람도 덜했을 겁니다. 수년 전 저 역시 그랬으니까요.

지금 여러분도 막막함과 설렘의 공존하는 이 순간을 보내고 계실 겁니다. 이제 막 시작되는 사회라는 새로운 챕터를 앞두고, '다음 스테이지에서 어떤 도전과제가 기다릴까?' 하는 기대와 긴장이 교차하는 감정을 느끼고 계시겠죠.

하지만 너무 겁내지 않으셔도 됩니다. 이미 다양한 분야에서 활약하고 계신 선배들이 여러분 앞에 서 있습니다. 필요할 때는 도움을 받을 수 있을 테고, 서로의 경험을 나누며 성장할 기회도 많을 겁니다. 여러분의 노력과 끈기로 만들어온 이 졸업작품들처럼, 앞으로도 자신만의 멋진 길을 만들어가시길 바랍니다.

졸업은 끝이 아니라, 여러분의 여정에 또 다른 도전과제가 완료된 것뿐입니다. 오늘 이 자리가 여러분의 피와 땀으로 완성된 특별한 업적이 되기를, 그리고 여러분의 미래가 빛나는 스토리로 가득하기를 바랍니다.

그리고 하나 더 남은 포인트를 여기 남깁니다.

허니콤보웨지감자 : 3217-9381-2893

멋진 여정을 함께한 여러분 모두, 진심으로 축하드리며 앞으로도 응원하겠습니다!

### 이정섭

게임그래픽&애니메이션 13학번  
외딴섬 스튜디오 대표

## 축사



안녕하세요.

2018년 게임 그래픽&애니메이션 과정을 졸업한 라이온하트 스튜디오의 김우상입니다. 졸업한 지 얼마 안 된 거 같으면서도, 내가 학교를 어떻게 다녔나 생각하며 이 격려사를 시작합니다.

학교에서의 경험은 하나하나 모두 소중한 거 같습니다. 당장은 무얼 했나 의문이 들고 너무 늦게 깨달은 부분도 많을 겁니다. 저는 취직을 생각하는 것보다. 내가 재밌는 걸 하려고 했습니다. 후배들도 졸업작품을 하면서 다양한 생각을 가지고 끝까지 달려온 결과라고 생각합니다.

재미만 쫓거나, 이게 맞는지 의심이 들 수도, 잘 못 선택한 거라고 생각이 들 수도 있다고 생각합니다. 정답은 없습니다. 하나 확실한 건 그 감정과 학교에서의 경험이 여러분을 특별하게 만드는 계기가 될 거고 그 결과가 거대한 나비효과가 될 것입니다.

학교에서의 동료와 치열했던 게임 제작, 수업과 함께 한 추억을 힘입어 세상으로 나갈 힘을 가지시길 바랍니다.

취업 준비라는 또 거대한 벽이 있지만 본인들의 특별함을 잘 다듬어 나만의 모습을 명확하게 드러내는 그런 후배가 되셔서 같이 일하거나 좋은 귀감이 될 수 있는 좋은 창작자가 되길 바랍니다. 게임 시장은 현재 빙황 중이라고 생각합니다. 사실 늘 추상적인 곳입니다. 늘 정답은 없지만 방법은 있습니다. 내가 옳다고 생각된다면 후회 없이 최선을 다해서 나의 시대를 준비하는 것입니다. 반드시 여러분들의 시대가 올 것입니다.

졸업작품 준비하시느라 너무 고생하셨고 이렇게 열정을 공유해주세요 감사합니다.

게임그래픽& \*

\* 만화애니메이션과정

지도교수

신상호, 도준석, 권세민

강민서

KANG MINSEO

## 3D CHARACTER

가죽 캐릭터

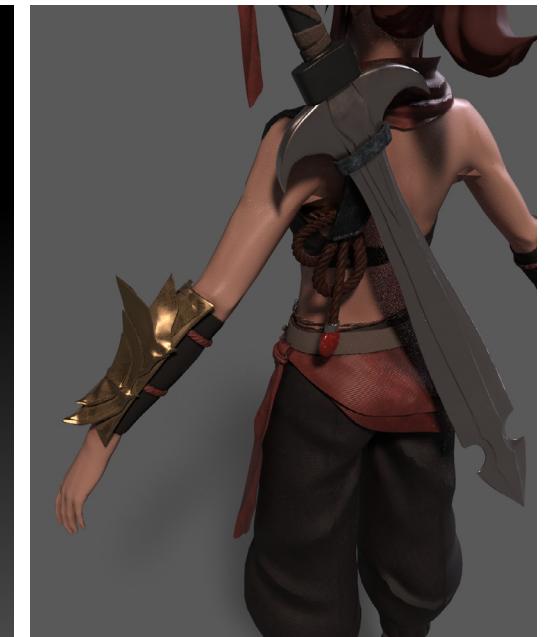


열심히 살자

- 2023년 NIA 한국형 인공지능 학습 데이터 구축 사업 참여
- 2023년 1학기 게임 프로젝트 'History'
- 2022년 2학기 게임 프로젝트 'Fairy Factory'

Sujaek970@gmail.com

동양풍 닌자 캐릭터



김건호

KIM GEONHO



졸업작품 준비 기간  
즐겁게 작업했습니다.

## 2D CHARACTER

드래곤 듀얼 - 파프니르



드래곤 듀얼 - 청룡



아레나 - 류노



아레나 - 에테니아



아레나 - 네코



김다은  
KIM DAEUN



실수할 자유가 없는  
자유에는 가치가 없다.

- 2022 서강대 메타버스 워크샵  
게임그래픽 담당
- 2023 서강대 메타버스 워크샵  
게임그래픽 담당



kimdaeun1018@naver.com

## 2D CHARACTER & GAME & UI CONCEPT ART

<쿠냥> 타이틀 화면



<쿠냥> 상점 화면

[블루아카이브] UI 참고

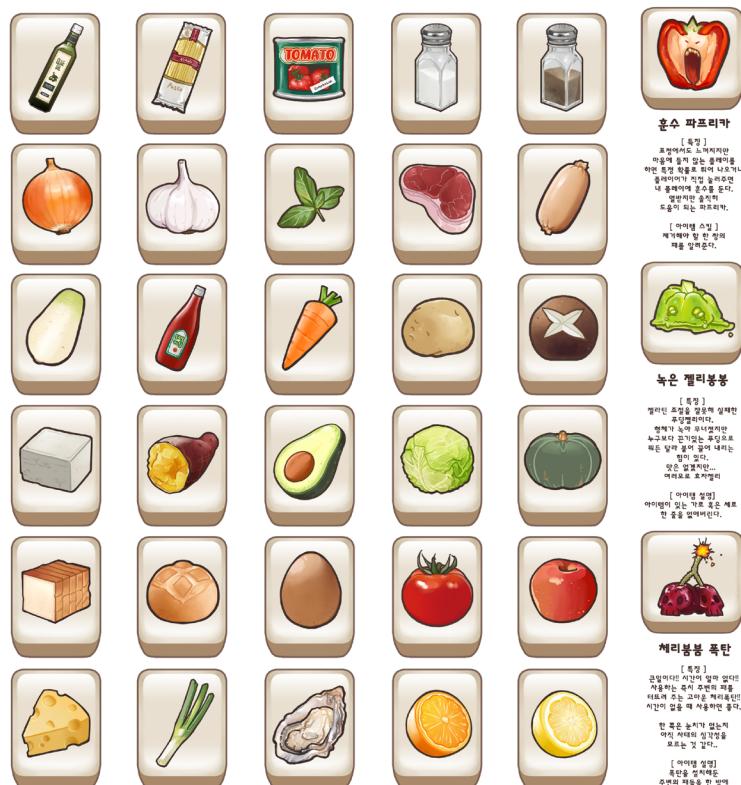


<쿠냥> 게임 화면  
레디/ 인게임/ 클리어 화면

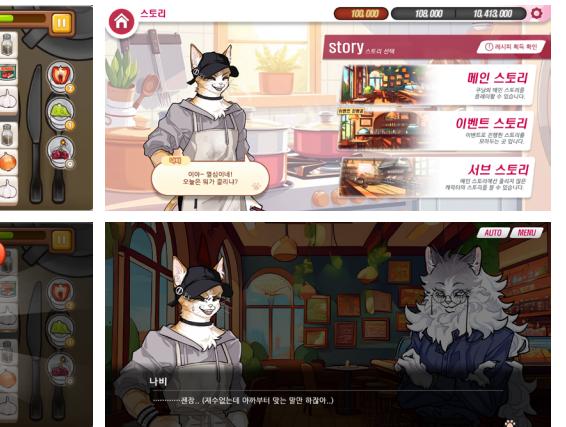


<쿠냥> 아이템

사천성 패/ 게임 아이템



<쿠냥> 스토리 화면  
[블루아카이브] UI 참고



<쿠냥> 캐릭터 시트

주인공 캐릭터/ 라이벌 캐릭터



김민수

KIM MINSOO



작은 한 픽셀로 꿈을  
쌓을 것이다.

물 흐르듯 지내오던 저에게 이 학교를  
오고 동기와 선, 후배를 만나고  
게임 관련 정보들을 배우며 제로에  
가까웠던 견문이 넓어졌습니다.  
정신과 마인드가 성숙해지기 위해,  
부끄럽지 않은 그림쟁이가 되기 위해,  
사회에서도 살 수 있는 사람이 되기  
위해 더욱 끝없이 배우고 정진하겠  
습니다.

## 2D CHARACTER & ANIMATION PIXEL ART

### Project '애쉬 인 그린' 그레이 캐릭터

24년 학교 프로젝트 (보스 대전 액션 멀티플레이) '애쉬 인 그린'  
에서 서브 캐릭터인 '그레이'를 맡아 제작한 애니메이션



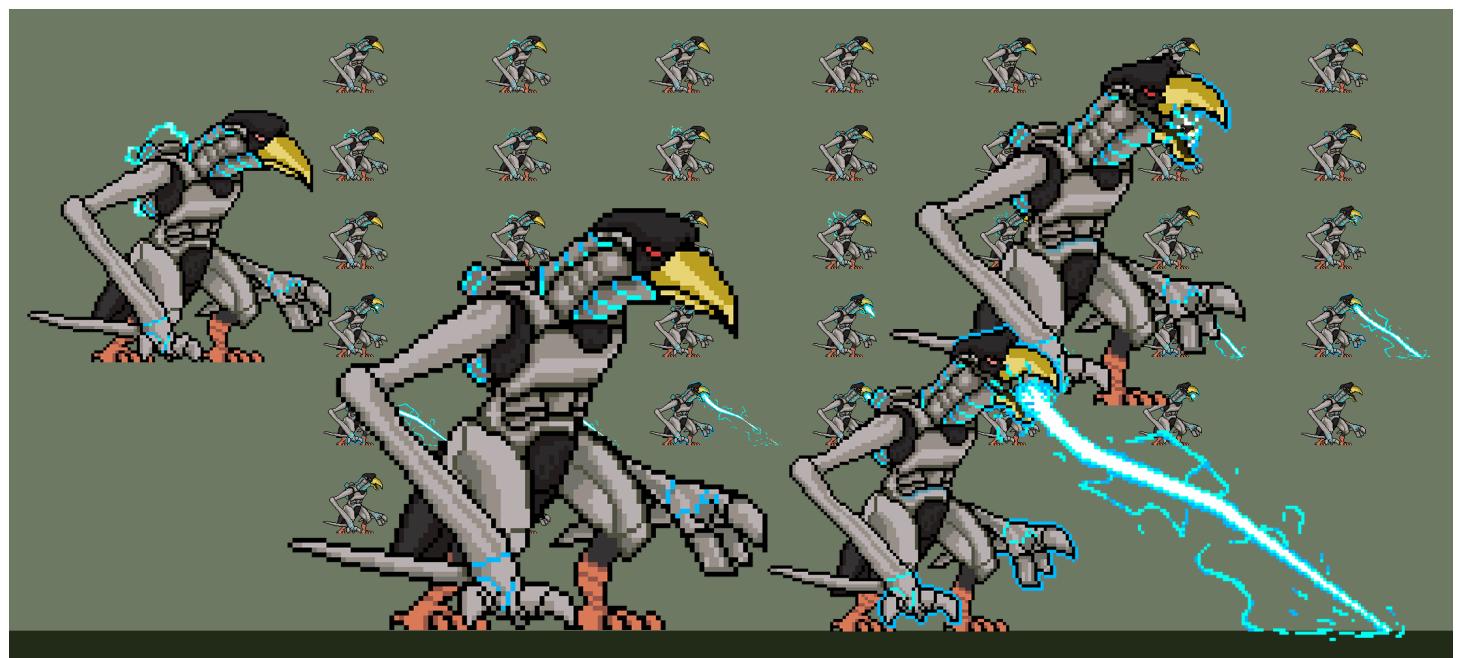
kimminsoo16@naver.com

### Project '애쉬 인 그린' 그레이 캐릭터



### 사이버 까마귀

동물과 사이버 메카적요소를 합친 몬스터 애니메이션



김병오

KIM BYEONGO



## CHARACTER ILLUSTRATION

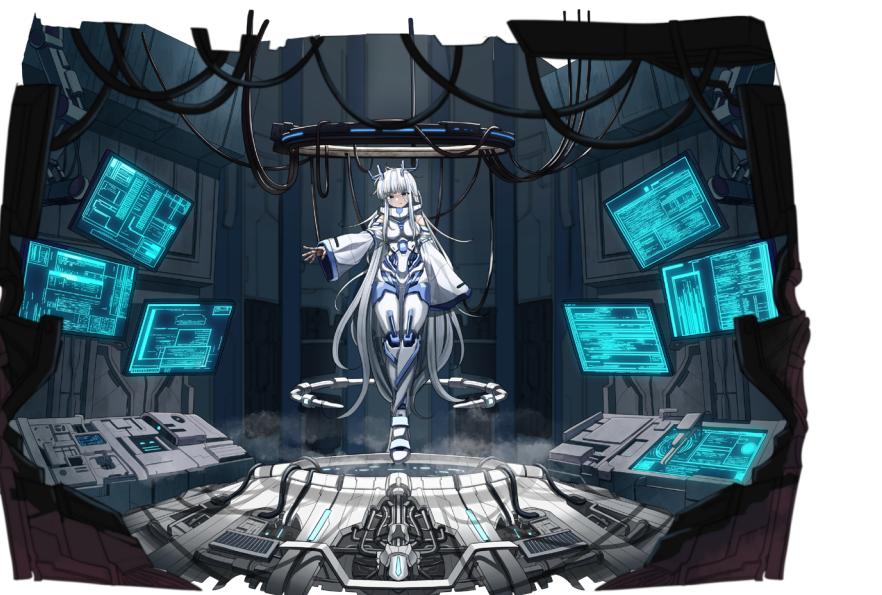
### 반군 - 대장장이

쓸만한 고철들을 모아 다양한 장비들을 만들어 준다.



시작한다면 최선을  
다하자

- 2023년 C&C★Anistar 신티크반 전임강사 활동
- 2021년도 1학기 우수 장학금
- 2020년도 2학기 원장특별장학금
- 2020년도 1학기 우수 장학금
- 서강대학교 게임교육원 15대 학생회장 활동
- 2019년도 2학기 우수 장학금
- 2019년도 1학기 최우수 장학금
- 2018년도 2학기 원장특별장학금



sareudal@naver.com

### 반군 - 리더

개조 오토메일과 블레이드로 전장을 휩쓸다.



### 여행자

반군과 정규군의 갈등을 해소하기 위해 없어진 역사를 찾는다.



### 아크릴 스탠드용 일러스트 제작



김수

KIM SOO



## 3D ANIMATION DEMO REEL

### 텍티컬 미소녀, 크리쳐 애니메이션 데모릴

총기로 무장한 소녀와 거미 크리쳐의 IDLE, WALKING, DASH 사이클과 근접 공격, 사망 요소들이 포함된 애니메이션 데모릴입니다.



이 이야기는 내가 걷기  
시작한 이야기이다.  
청춘에서 어른으로라는  
의미로.

작은 디테일 하나하나가 캐릭터의  
생명력을 불어넣습니다. 끊임없이  
배우고 개선하는 자세로 매 순간  
성장하겠습니다.

- 2024 졸업작품 위원회 그래픽 부대표
- 2023 NIA 한국형 AI 학습데이터 사업

ks1127s@naver.com

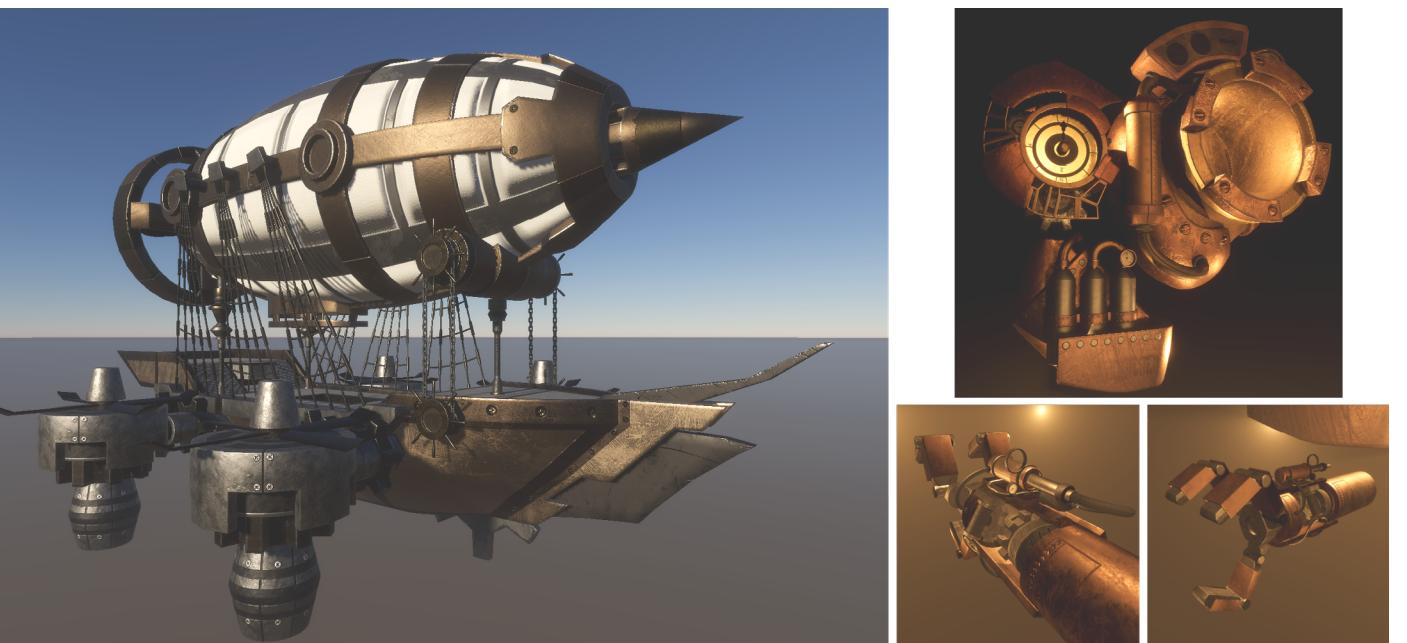


스냅샷



### 그랜파 톡 웃 탑

23년부터 시작한 1인칭 로프액션 어드벤처 게임 프로젝트입니다.  
주인공의 로프건을 포함하고 스테이지에 배치되는 3D Object들을 모델링했습니다.



## 김수현

KIM SUHYUN

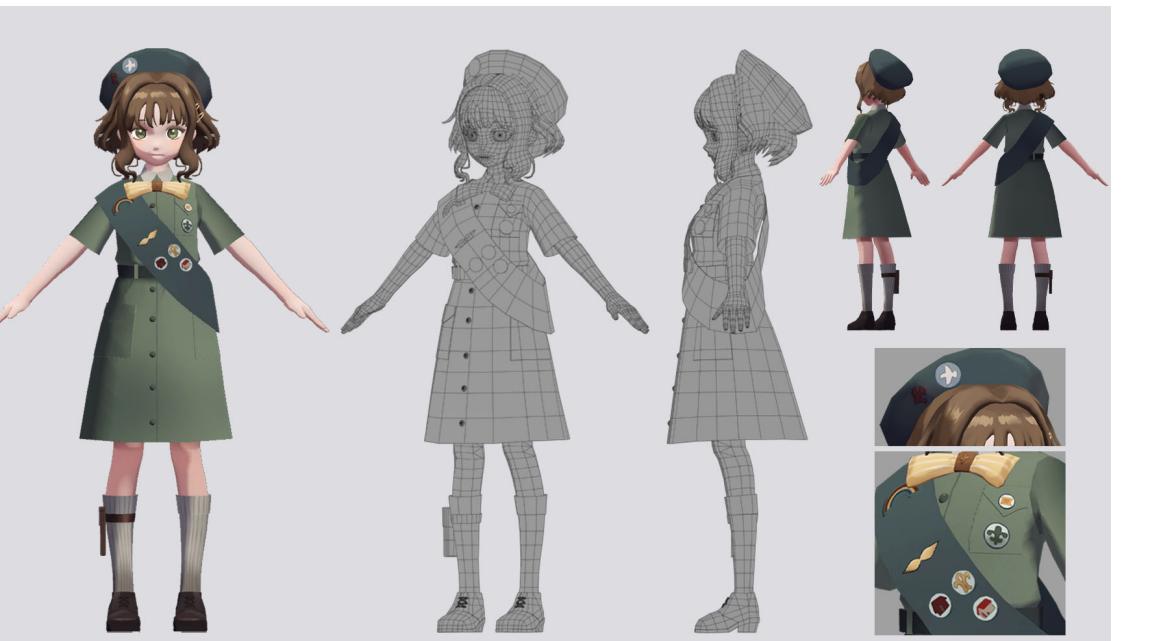
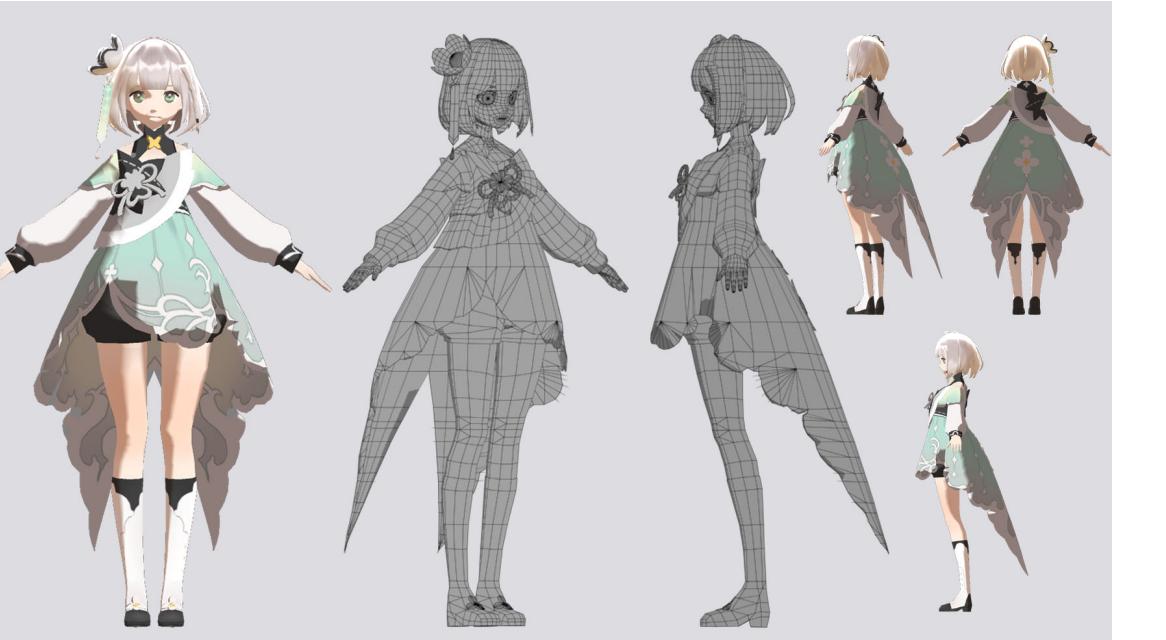


꾸준함은 최고의  
장점이다.

- 2020 2학기 프로젝트 'Deer Deer'
- 2021 1학기 프로젝트 'Tower'

## 3D CHARACTER

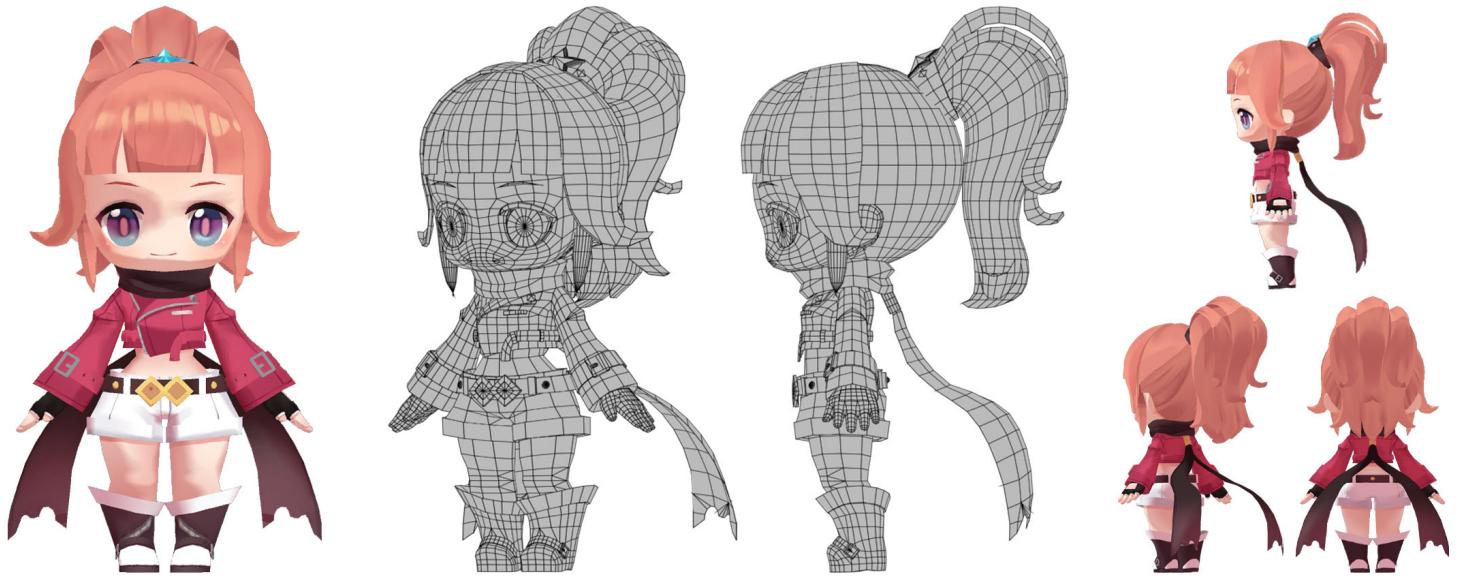
캐릭터 라게츠, 이글  
영원한 7일의 도시, 리버스 1999 캐릭터



nabibobattau1@gmail.com

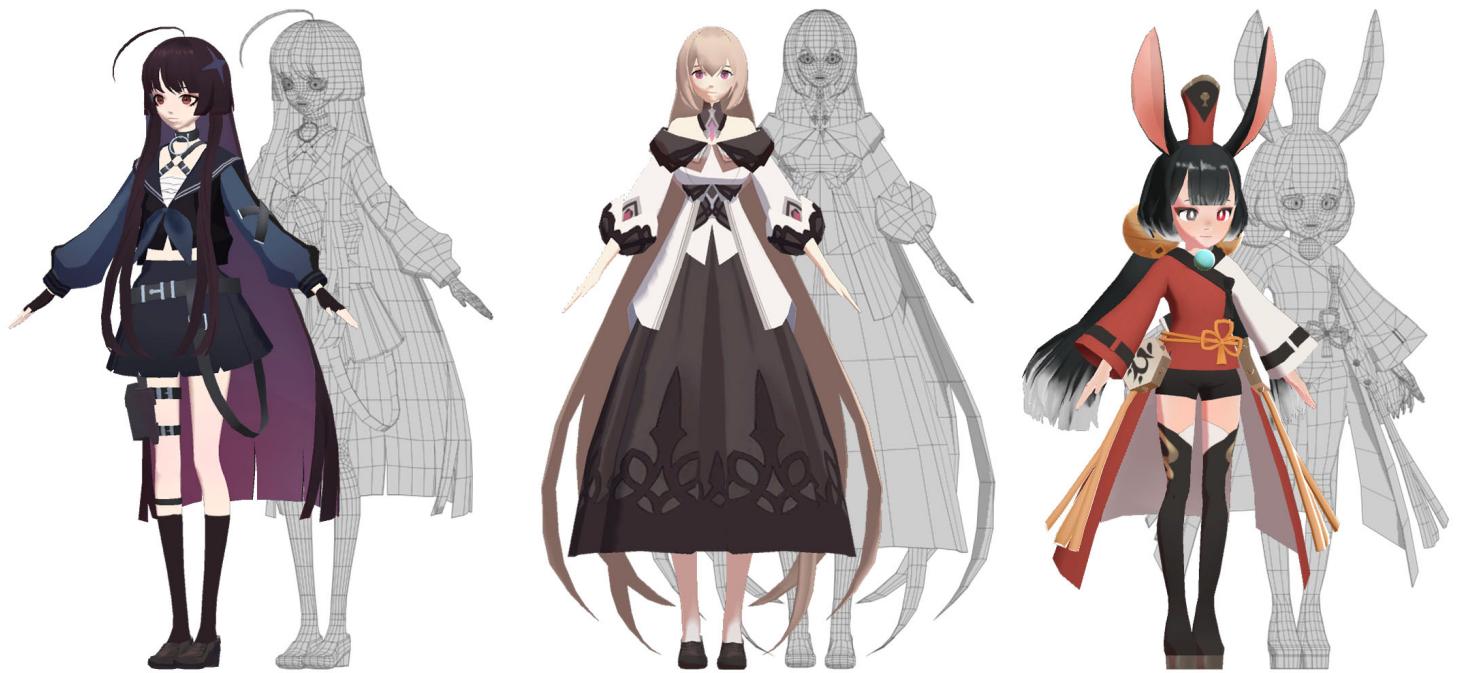
## 캐릭터 이브

메이플스토리2 캐릭터



## 캐릭터 주쿠, 이바, 메이링

영원한 7일의 도시, 이터널리턴, 로드 오브 히어로즈 캐릭터



김태욱

KIM TAEUK



재미를 추구하되 효율도  
좀 보자

- 2023 Nia 한국형 AI 학습데이터 사업
- 2023 아디우토 부장
- 2022 제 1회 메타버스기획공모전 팀 메타서브 우수상
- 2020 제 10회 호국미술대전 육군참모총장상
- 2019 1학기 성적 우수 장학생

a3360372@naver.com

## 3D ENVIRONMENT

나의 방

재학기간 동안의 나의 방



청새치 항구



## 김한결

KIM HANGYEOL



내 인생에 미래로 향하는  
길은 있어도 과거로  
향하는 길은 없다.

- 2024 졸업작품 위원회 그래픽 대표
- 2024 스마일게이트 INDIGO 참여
- 2023 동아리<아디우토>부회장
- 2023 NIA 한국형 AI 학습데이터  
사업
- 2017 넷마블게임아카데미 2기
- 2017 양성평등 디자인 공모전  
<입상>
- 2016 서강대학교 평생교육원  
MTEC 게임아이디어 공모전 <입선>

Instagram @volver\_3d

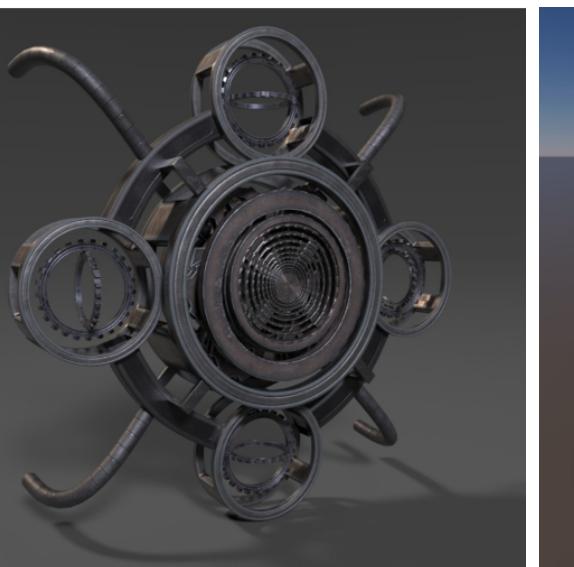
kyeol1202@naver.com

## 3D ENVIRONMENT & OBJECT

Post-Apocalypse Station



Project Grandpa talk with top



Medieval Smithy



김혜인

KIM HYEIN



## UNREAL GAME EFFECT

Shield



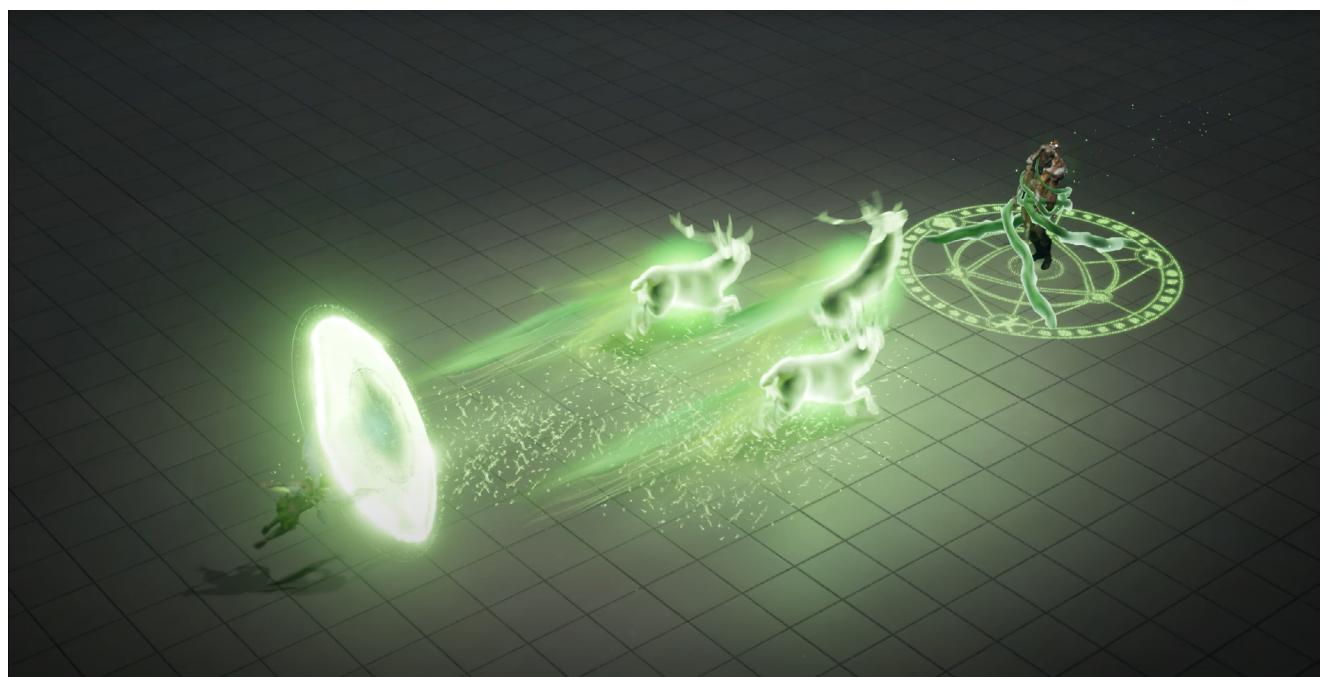
시작이 반이다.

아직 부족한 부분이 많지만,  
이펙트 공부를 시작했습니다.

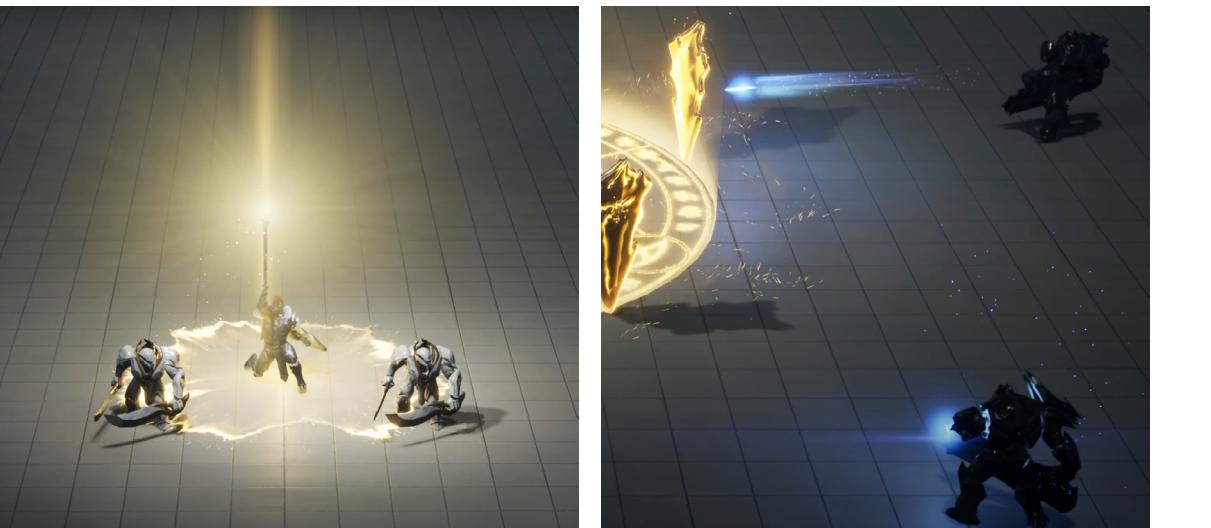


gpdl032@naver.com

Deer Attack



Rush Sword



류현승

RYU HYUNSEONG



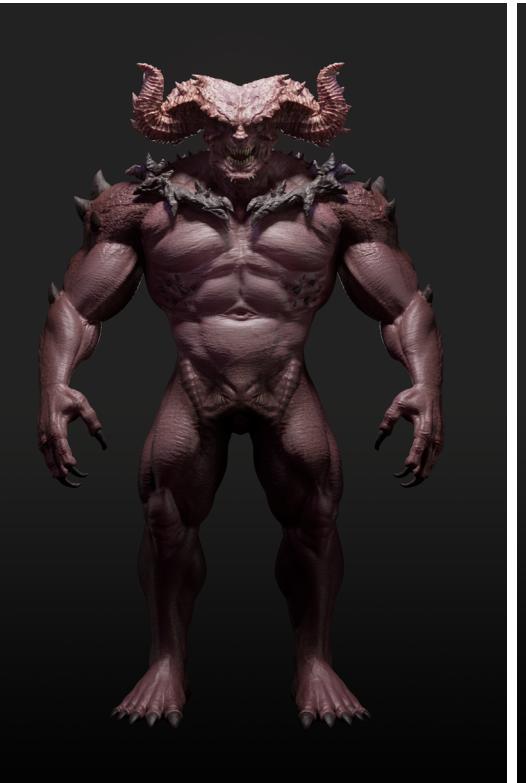
모두 인생 잘 풀리길

- 2023년 2학기 장학생
- 2022 프로젝트 <그린피어>
- 2023 프로젝트 <생명의 숲>

## 3D CHARACTER



hosugus@naver.com



## 송은지

SONG EUNJI



### 선택을 후회하지 말자

<미스터리 로얄 case:02 미스터리 메이즈 뮤지엄>의 커버 아트  
외주 작업



kels5632@naver.com

## 2D CHARACTER CONCEPT ART

<미스터리 로얄 case:02 미스터리 메이즈 뮤지엄>의 커버 아트  
외주 작업

medusa  
해파리 모티브



sea snail  
바다달팽이 모티브



oarfish  
산갈치 모티브



## 신예림

SHIN YELIM



## 2D ILLUST & UI

### Knit Town

미소녀 육성 시뮬레이션 게임



수고하셨습니다!

- 2021 ~ 2024 원격평생교육원 <ART COVENT> 일러스트 강의 진행
- 2022 Hoyoverse 소속 <붕괴3rd> 캐릭터 '그리세오' 단편 만화 외주 작업
- 2023 Hoyoverse 소속 <붕괴3rd> 여름 단체 일러스트 외주 작업

dmong121416@gmail.com

### Every Day Farm

3 match 퍼즐 게임



## 신혜린

SHIN HYELIN



## 2D CHARACTER CONCEPT ART

탐정 캐릭터



하고 싶은 걸 하자

· 2023 교내 프로젝트 <Limit Break>

모두 고생 많으셨습니다.

rin3353@naver.com

조수 캐릭터



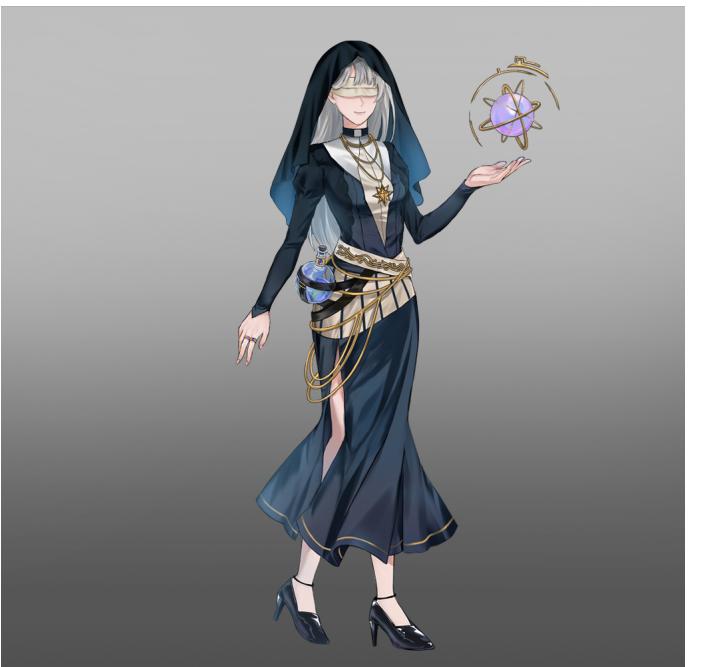
의사 캐릭터



검사 캐릭터



예언가 캐릭터



## 안현준

AN HYEAONJUN



## 3D IN GAME MODELING & ANIMATION

### 그랜파 톡 웃 탑

친한 동기들과 함께 작업한 게임의 상호작용이 되는 일부 오브젝트들과 자잘한 배경 보조 오브젝트들을 담당해서 작업했습니다.



답은 하나가 아니다

### 0 보단 1

- 2023 NIA 한국형 AI 학습데이터 사업 참여
- 학교 프로젝트 참여

이 학교를 다니면서 사람들과 취향, 진로, 취미, 생각, 지식을 공유하고 그것을 바탕으로 배우고, 소통하고, 놀고, 동업해보는 것이 얼마나 중하고 좋은 경험인지를 느낄 수 있었습니다. 이러한 경험을 바탕으로 사회에서도 사람들과 소통과 공유를 통해 작품을 만들어보고 싶고, 그렇게 할 수 있도록 스스로를 다듬어 가고자 합니다.

anhj9923@naver.com

### 그느야으 안고라스

독특한 모션을 만들고 싶어 이런 리깅과 모션을 줘봤습니다.



### 안정헤스

귀여운 느낌의 작업물을 해보고 싶어 실사 자료를 토대로 만들어 봤습니다.



### 쌩카크 안 헤반스

내츄럴 판타지 장르에 맞춰 모델링을 고른 뒤, 3ds max의 바이패드를 적용해 리깅 작업을 했습니다. 직업군을 격투가로 설정하여 맨몸 격투를 구사하는 공격 모션을 만들었습니다.



양여정

YANG YEOJEONG



## 2D CHARACTER CONCEPT ART

드론 조종사

여왕벌 드론 조종사



행복을 지키는 만큼  
달리고, 꿈을 지키는  
만큼 나아가자.

- 2022 프로젝트 <식물의 숲>
- 2D 캐릭터, UI 픽셀아트 담당
- 2023 프로젝트 <생명의 숲>
- 2D 캐릭터 컨셉아트, 2D 캐릭터  
픽셀아트 담당

suwjd1212@gmail.com

엔지니어

밝고 쾌활한 엔지니어



화학 연구자

토끼를 좋아하는 호기심 많은 어린 화학자



수호천사

다른 학생들을 수호하는 위험한 간호사



오혜은

OH HYEEUN



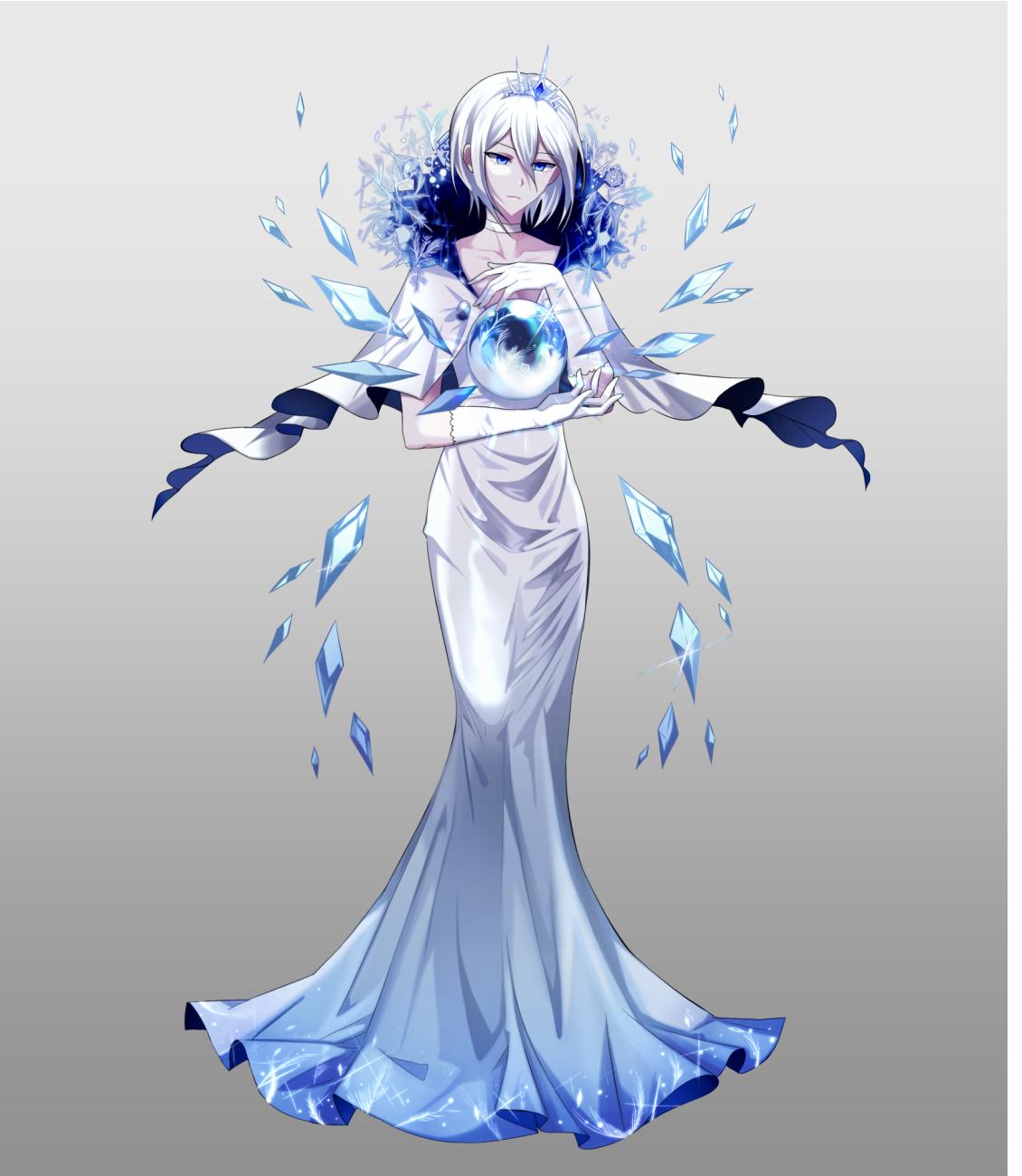
가상인물은 예뻐야 한다

- 2022 <GachaNGacha>  
무기 컨셉아트
- 2023 <lophiel> 채색

life03984@gmail.com

## 2D CHARACTER CONCEPT ART

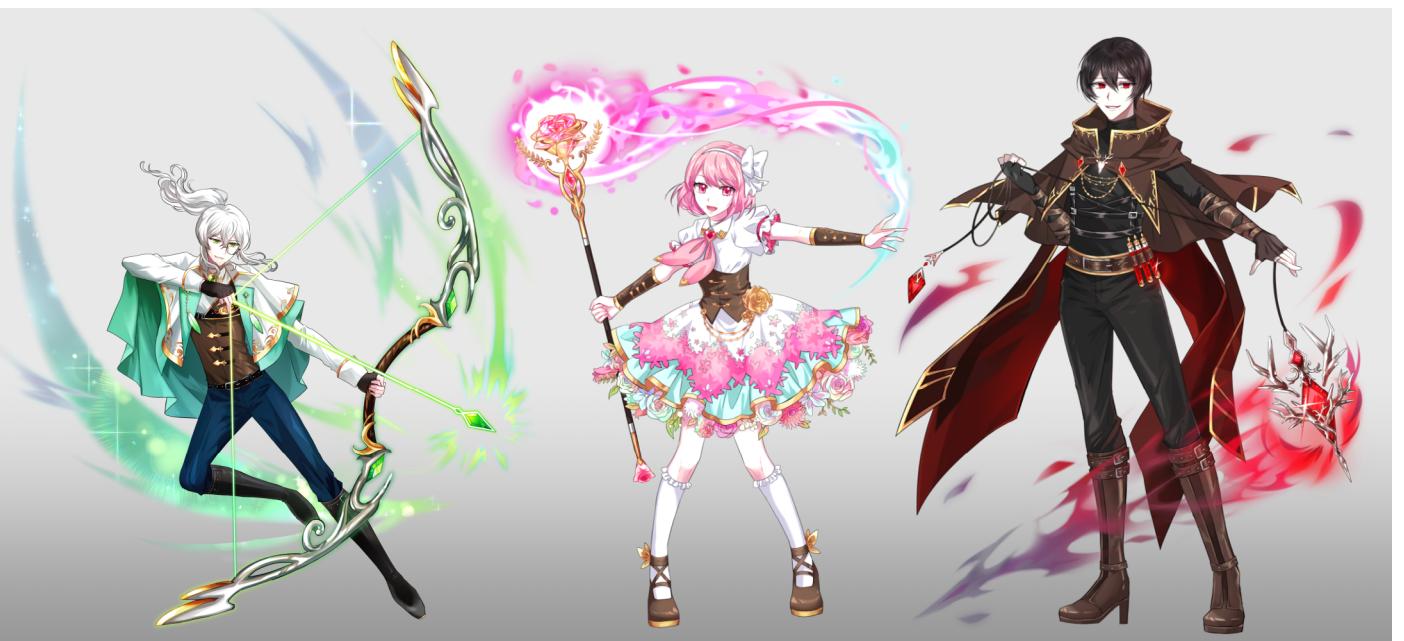
**Ice Witch**  
얼음 속성, 마법사



**Angel Warrior & Evil Priest**  
빛 속성, 전사 / 어둠 속성, 디버퍼



**Knight Archer & Spiritualist & Alchemyst**  
바람 속성, 궁수 / 꽃 속성, 서포터 / 불 속성, 연금술사



이다현

LEE DAHYUN



## 3D UNREAL EFFECT & 2D SPRITE EFFECT

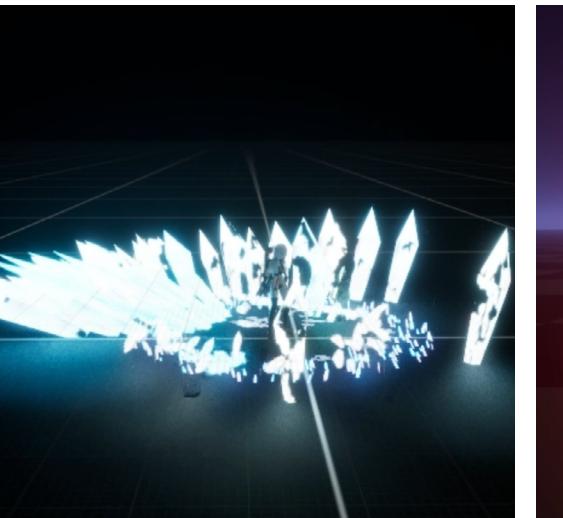
### 액션 소드어택 RPG

3D액션 RPG풍의 서브컬쳐 캐릭터가 화려한 검기 스킬 위주를 선보이는 이펙트입니다.

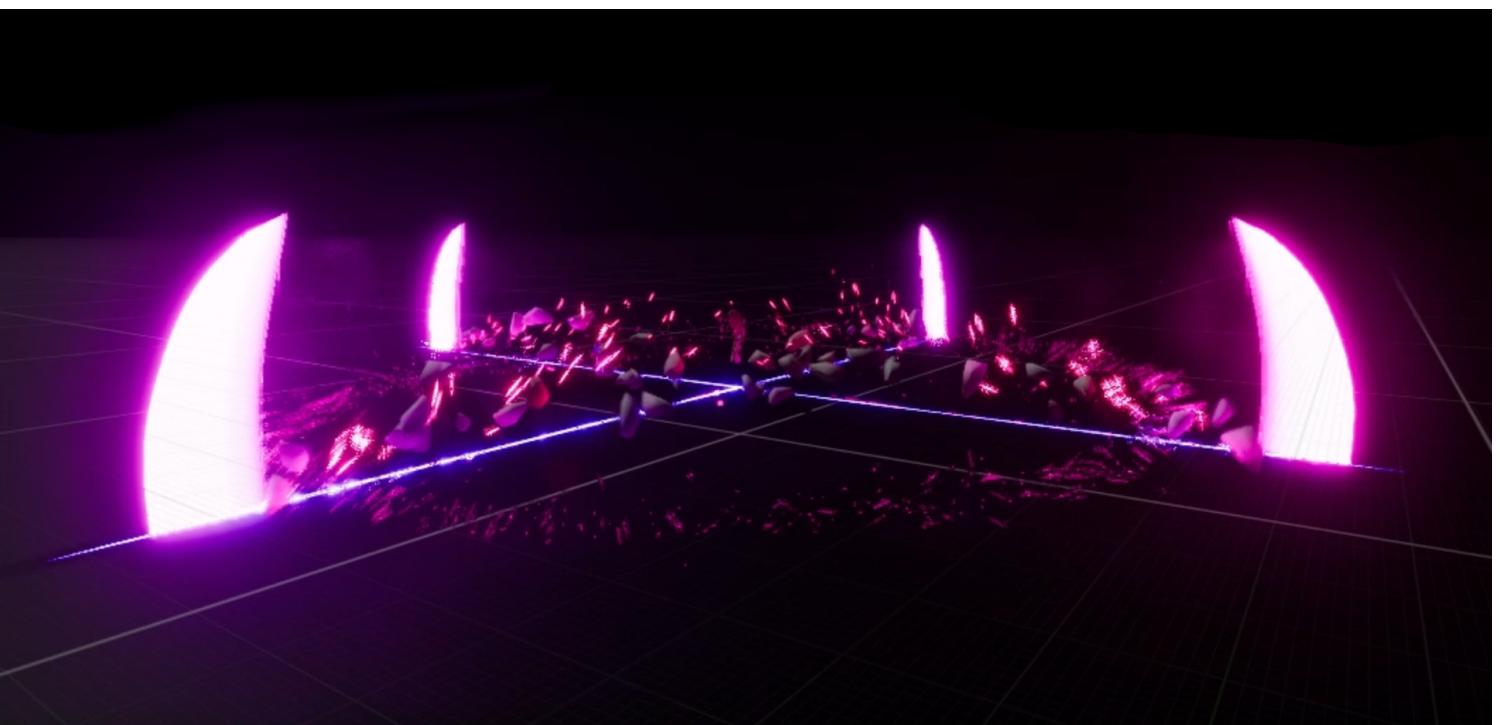


선택의 기회가 찾아올 때  
후회하지 않길

- 2024 Unidev Unicon
- 2024 NDM 선빈동 3D 이펙트
- 분야 참여
- 2023 메타버스대학원 협력  
프로젝트 그래픽참여
- 2023 Nexon Game 잼 참여

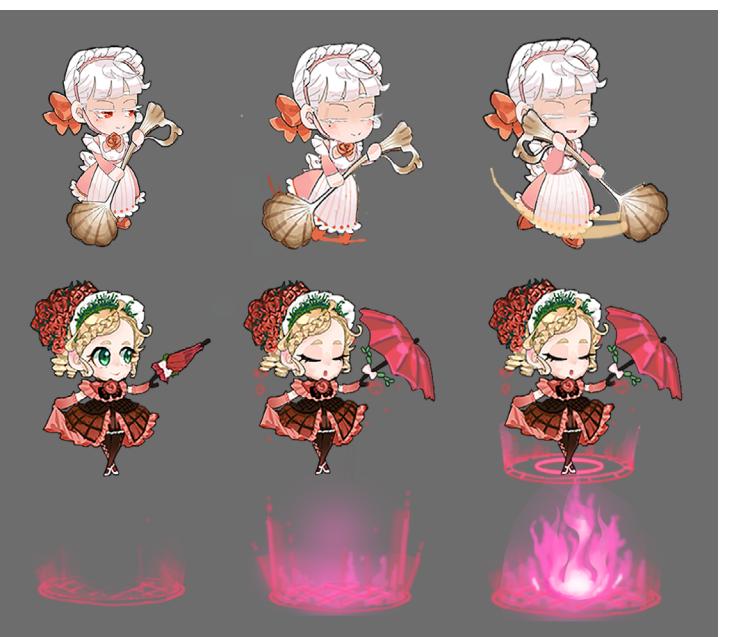


tmvk022@naver.com



### 디저트 컨셉 요정 캐릭터 액션 이펙트

SD체형의 귀여운 캐릭터들의 화려한 디저트 이펙트입니다.



## 이성원

LEE SUNGWON

## WEBTOON & CHARACTER DESIGN

### Once Upon a Time in Wild West

1891년, 전설이라 불리운 무법자 “제시 맥카티”의 죽음이 불러온 골드 러시, 그 사건의 시작.

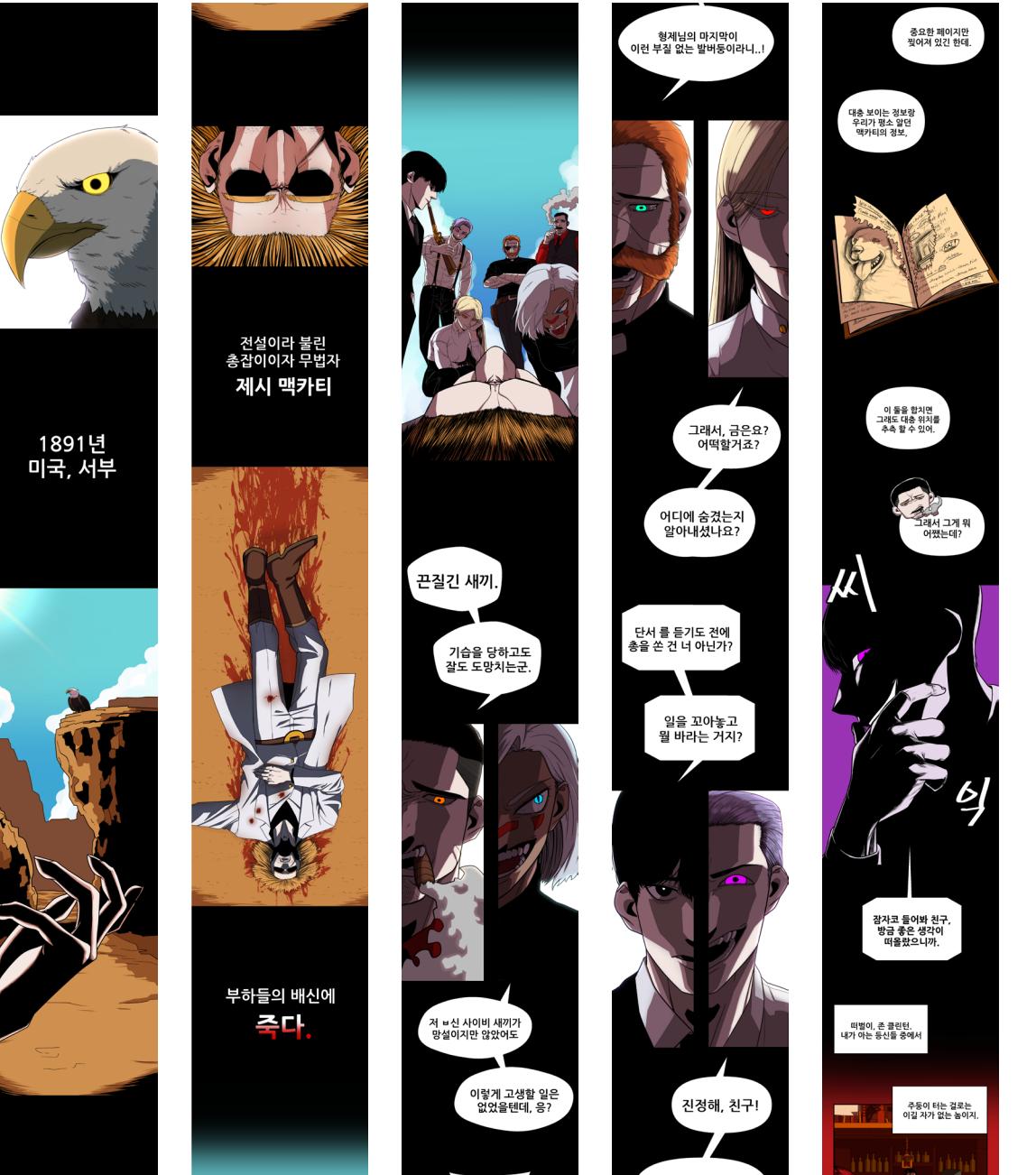


해야 할 것, 하고 싶은  
것 둘 다 즐기며 살자.

열심히 공모전 준비하고 있습니다. :)

Instagram @qlsn\_lee

jorata276@naver.com



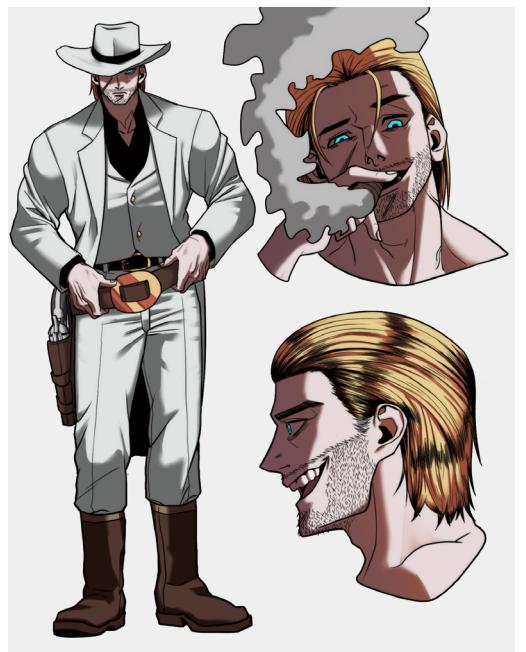
### Main Character - Adrian Steele

웹툰의 메인 주인공 아드리안 스틸의 디자인 시트입니다.



### Sub Character - Jessie McCarty

웹툰의 서브 주인공 제시 맥카티의 디자인 시트입니다.



이소원

LEE SOWON



하면 된다, 되게 한다.

- 2023 NIA 한국형 AI 학습 데이터 구축 산업 참여
- 2023 1학기 성적우수 장학생
- 2022 2학기 성적우수 장학생

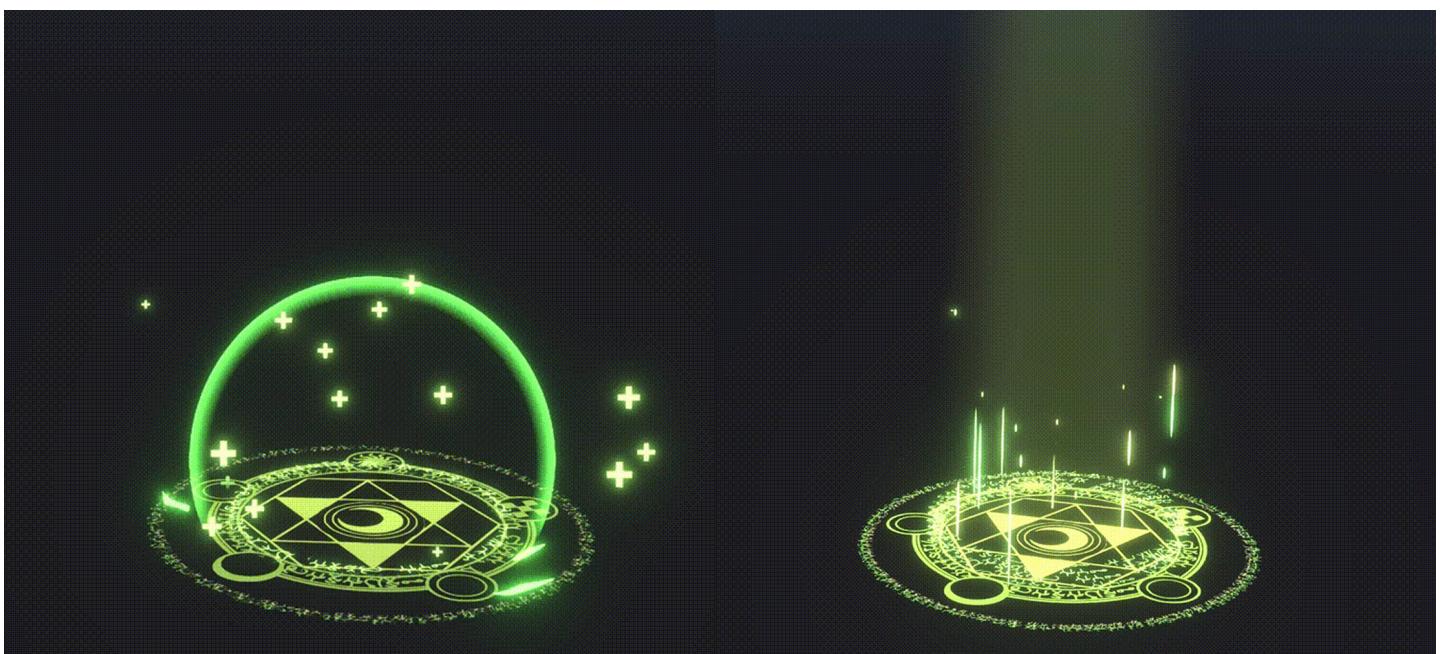
swa1217@naver.com

## UNITY 3D CASUAL EFFECTS

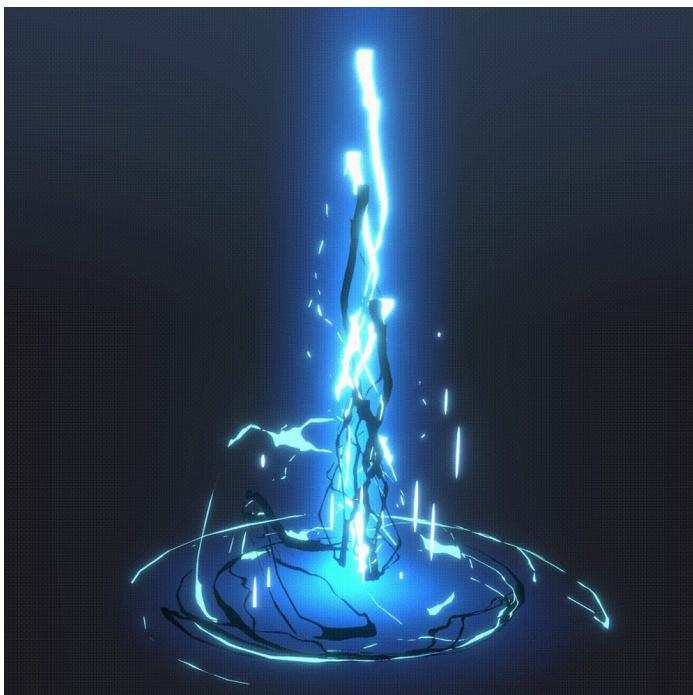
Fire Explosion



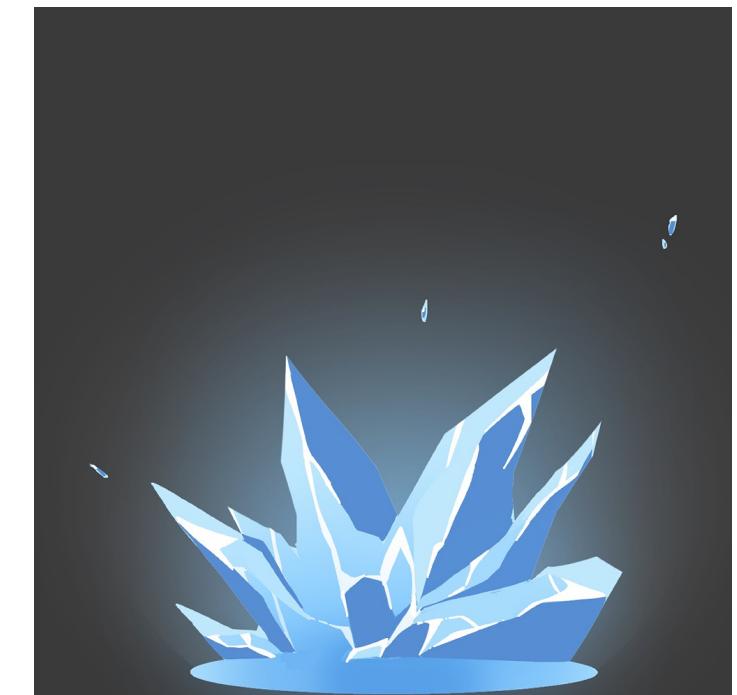
Healing



Thunder



Ice Magic (2D)



이영주

LEE YEONGJOO



유비무환

재미있게 작업하자

## 3D ENVIRONMENT

중세궁전



sidabari789@gmail.com



## 전민영

JEON MINYOUNG



힘들어? 그냥 해.

환경상 작업 시간이 4개월 뿐이였지만  
덕분에 한계를 깬다는 마음으로  
임했습니다.

캐릭터 디자인만 12개 했습니다.  
일단 해봐 어떻게든 된다니까?

- 2023년 2학기 프로젝트  
『Limit Break』
- 2023년 1학기 프로젝트  
『The Summit』
- 2021년 2학기 프로젝트  
『Dungeon Defense』
- 2021년도 게임그래픽&애니메이션  
학회장
- 東亜大学『芸術学部/アート  
デザイン学科』시각디자인  
학과 재학
- 디자인고 출업
- 지방기능경기대회 캐릭터디자인  
부문 수상

sarecozy@naver.com

## 2D CHARACTER DESIGN & ART



조예빈

JO YEBIN



## 2D CHARACTER CONCEPT ART

**HWARAN**  
Flower Assassin



BE ALL YOU CAN BE

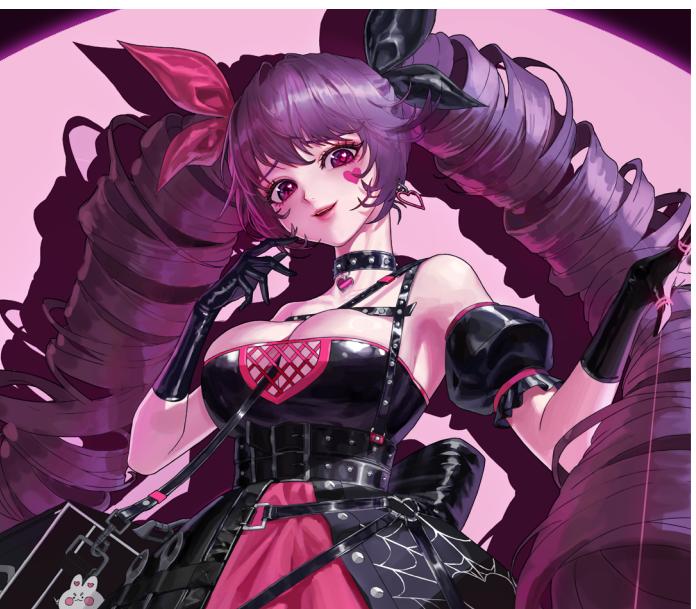
- 2023 2학기 성적 장학금
- 2022 웹툰 프로젝트  
<내 자리의 그녀>
- 2023 웹툰 프로젝트  
<우리학교 미소녀>
- 2024 공모전 수상  
<AFK: 새로운 여정 : 대규모 콘텐츠  
공모전>

joyebin1170@naver.com

**KERES**  
Bat Sniper



**NESIA**  
The Purple Master of Love



## 최민규

CHOI MINGYU



## 3D BACKGROUND

중세게임 민박집



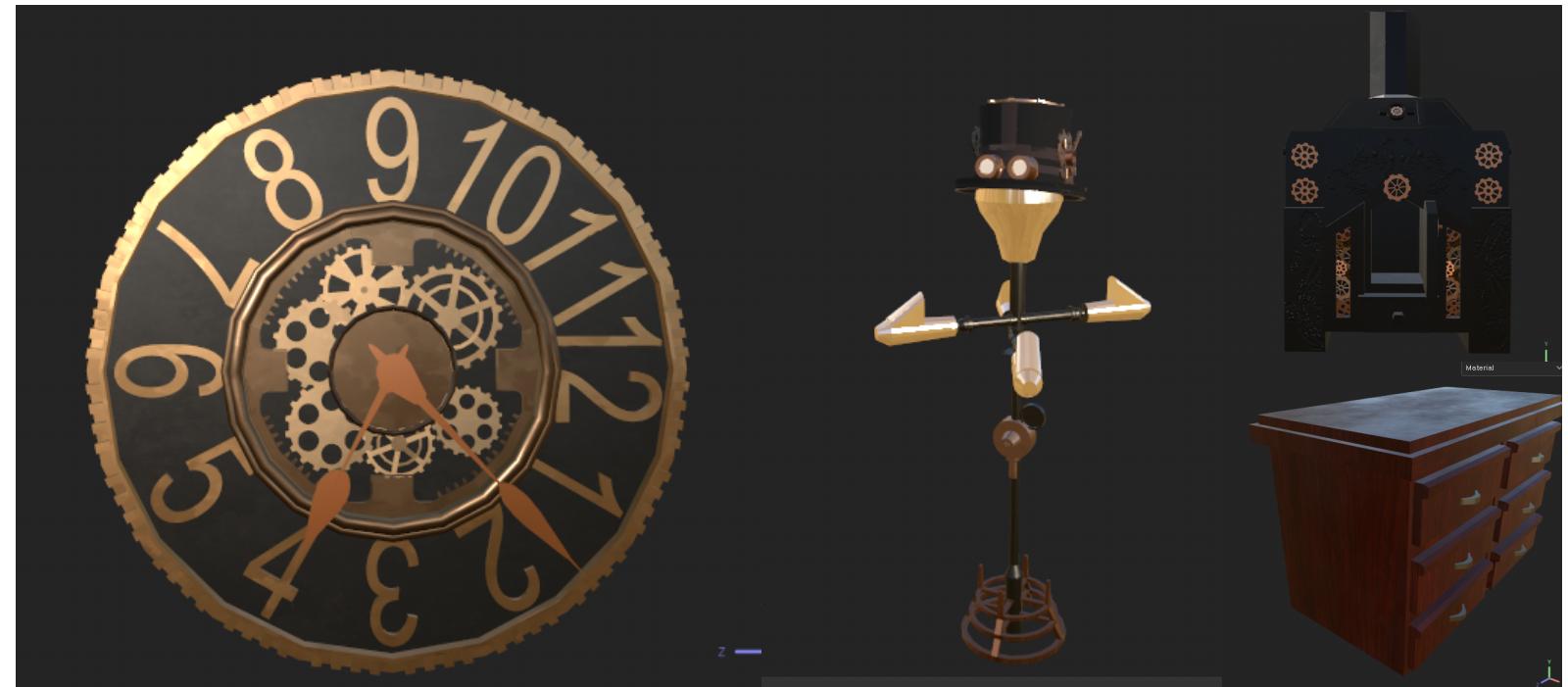
공간을 디자인하고,  
이야기를 빚어낸다.

게임에서 배경은 아름다운 공간을  
만드는 것이 아닌 그 공간속의  
이야기를 전달하는 하나의 예술이  
라고 생각합니다. 벽에 걸린 그림 하나,  
창문 하나도 사소한 소품까지도 모두  
이야기가 들어있습니다.

calmstar62@naver.com

## Grandp tok with Top

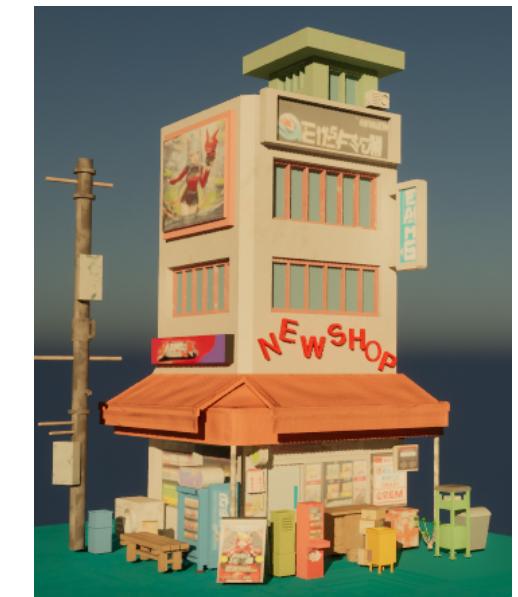
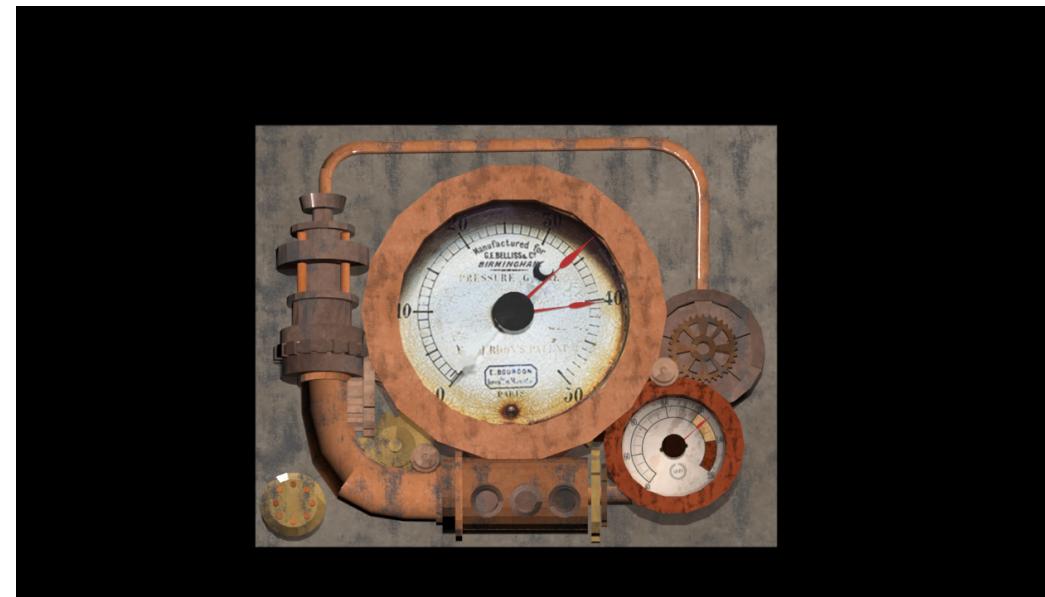
스팀펑크풍 게임프로젝트 Grandp tok with Top



## Grandp tok with Top

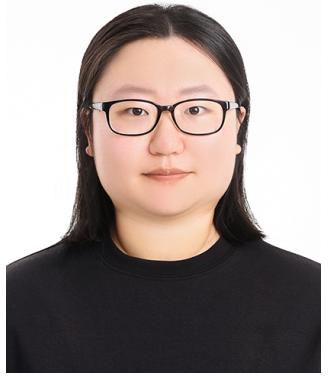
스팀펑크풍 게임프로젝트 Grandp tok with Top

상가건물  
게임에 등장하는 상가건물



## 최은서

CHOI EUNSEO



## 동화책

### 욕심쟁이 여우

여우 혼자서 동물친구들 음식을 다 먹어버려서 벌을 받는 스토리



나만이 내 인생을 바꿀  
수 있다. 아무도 날 대신해  
줄 수 없다.

열심히 하겠습니다.

Hallo0102222@naver.com



최한길

CHOI HANGIL



척학지굴 이구신야  
(擲 之窟 以求新也):  
현재에 안주하지 않고,  
새로움을 추구

- 제5회 국립재활원 보조기기 해커톤  
- '화이트 나비' 팀 (디자이너) \_ 우수상  
수상 (2024.09)
- 서강대학교 메타버스 대학원 워크샵  
프로젝트  
- 'Crazy Bunny' 개발 (비주얼 아트)  
(2024.10.08 ~ 2024.10.22),  
'Smash it Game' 개발 (AD, 인게임  
3D 오브젝트) (2023.11 ~ 2023.12),  
'BLOQING Game' 개발 (3D 그래픽)  
(2023.09 ~ 2023.10)
- 사례뉴스 필진기자 (2024.06 ~)
- 카카오 브런치 작가 (2016.08 ~)
- 前 Redrich Partners CDO (Chief  
Design Officer) (2020.07 ~ 2023.03)
- 前 Miionbio TF (파견) (2022.08 ~  
2022.12)



hank3149@gmail.com

## 3D ENVIRONMENT (BACKGROUND) ART

### Urban Warfare Background Design

Blender(modeling) → Substance 3D Painter(Texturing) → Unreal(Rendering) <https://youtu.be/4Ii7ehgfnLY>

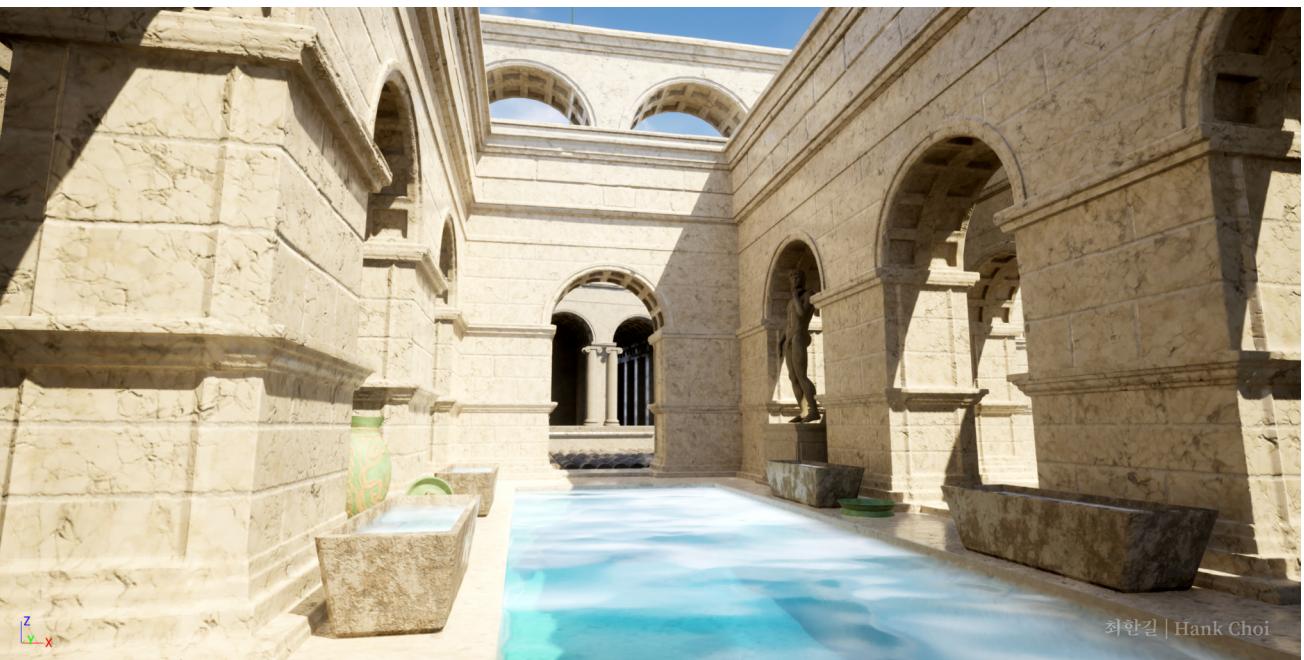


### 제작과정



### Greek Background Design

Blender(Modeling) → Zbrush & Nomad Sculpt(Sculpting) → Substance 3D Painter(Texturing) → Unreal(Rendering)  
<https://youtu.be/rpnGq1gN-qq>



### 서강대 메타버스 대학원 워크샵 프로젝트 2024\_Crazy Bunny \_ (2024.10.08 ~ 2024.10.22 {2주})

비주얼 아트 역할 (3D Object 개발) <https://youtu.be/uhXjY4ysQuY>



## 한경연

### HAN GYENGYEON



## 3D CHARACTER

### 블루베리 자매

리노참치 작가님의 원화를 기반으로 제작하였으며, 원화 사용 허락 받았습니다.

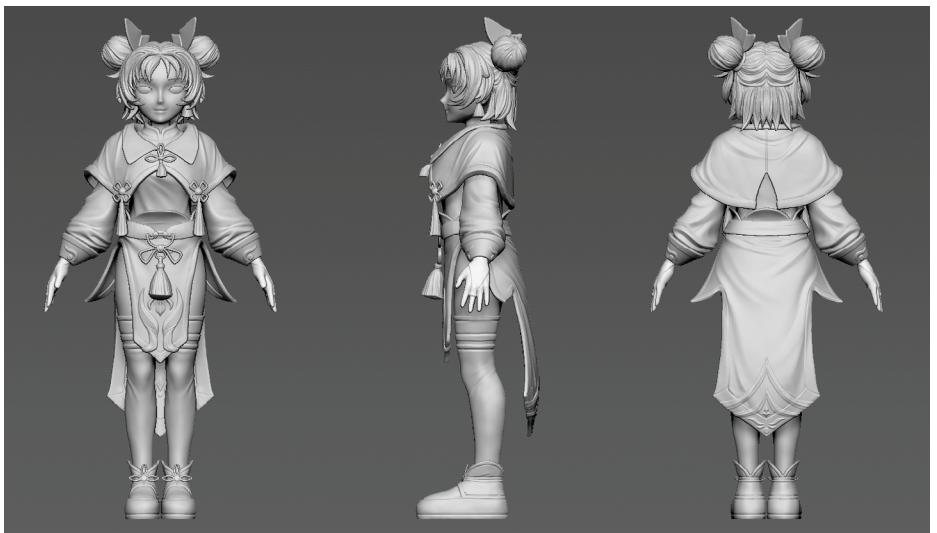
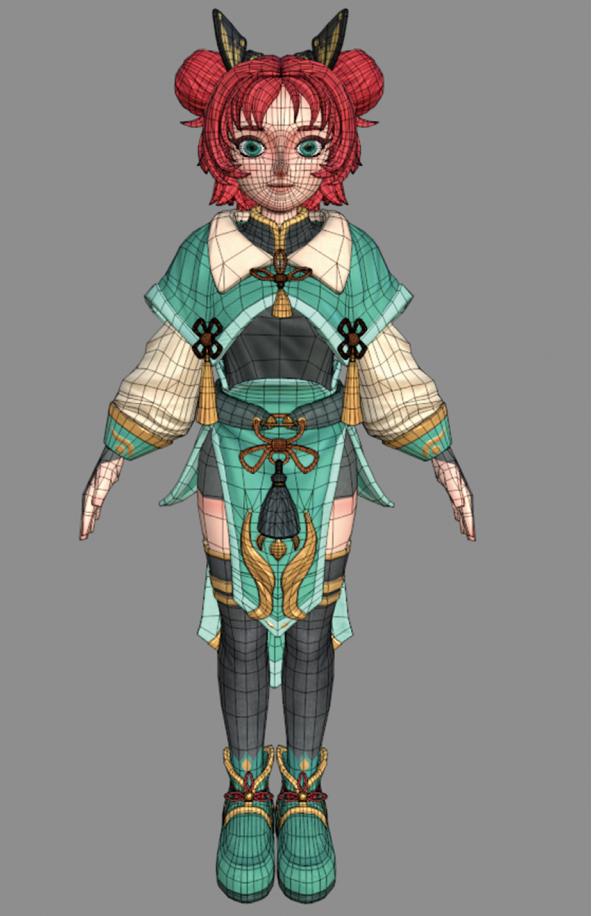


잘 하려 하지 말고  
그냥 하자!

- 2023 2학기 성적 장학금
- 2023 1학기 성적 장학금
- 2023 교내 프로젝트 <History>
  - 2D 메인 UI 담당
- 2022 1학기 성적 장학금
- 2022 교내 프로젝트 <그린피어>
  - 2D 캐릭터 컨셉아트 담당

axturi954y@naver.com

## 동양풍 마법형 게임 캐릭터



## 호한나

HO HANNA



## 3D CHARACTER

### DARK KNIGHT (다크나이트)

게임 '던전 앤 파이터' 안에 있는 캐릭터 '다크 나이트'를 리디자인하여 제작.



### 움직여!

- 2023 NIA 한국형 AI 학습 데이터  
구축 사업 참여
- DOSA, 2차아트공모전디자인부문  
우수상
- 2022 1학기 성적 장학생
- 2022 2학기 성적 장학생
- 2022 교내 프로젝트(달의 파편)  
참여
- 2023 교내 프로젝트 (History)  
참여

ghzkssk@naver.com

### PRIEST(프리스트)

게임 '던전 앤 파이터'안에 있는 캐릭터 '프리스트'를 리디자인하여 제작.



## 황건영

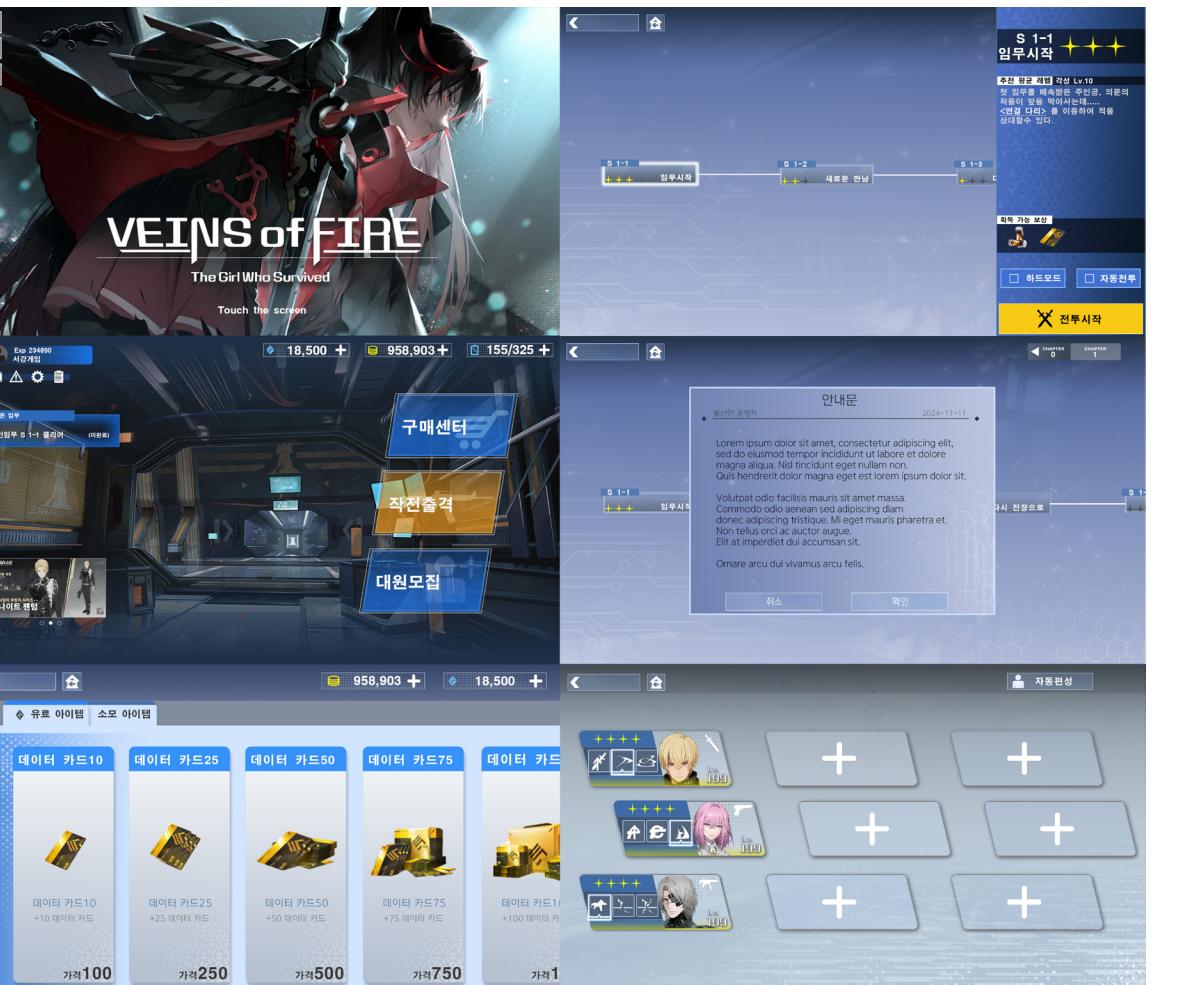
HWANG GEONYOUNG



## MOBILE GAME UI DESIGN

## Creative SF UI Design

SF 세계관을 배경으로 한 서브컬처 모바일게임 UI를 디자인 하였습니다.  
전체적으로 깔끔함과 라이트한 느낌을 강조하였습니다.



온고지신(溫故知新)  
한번 배운것도 다시  
답습하여 실수없는  
인재가 되자.

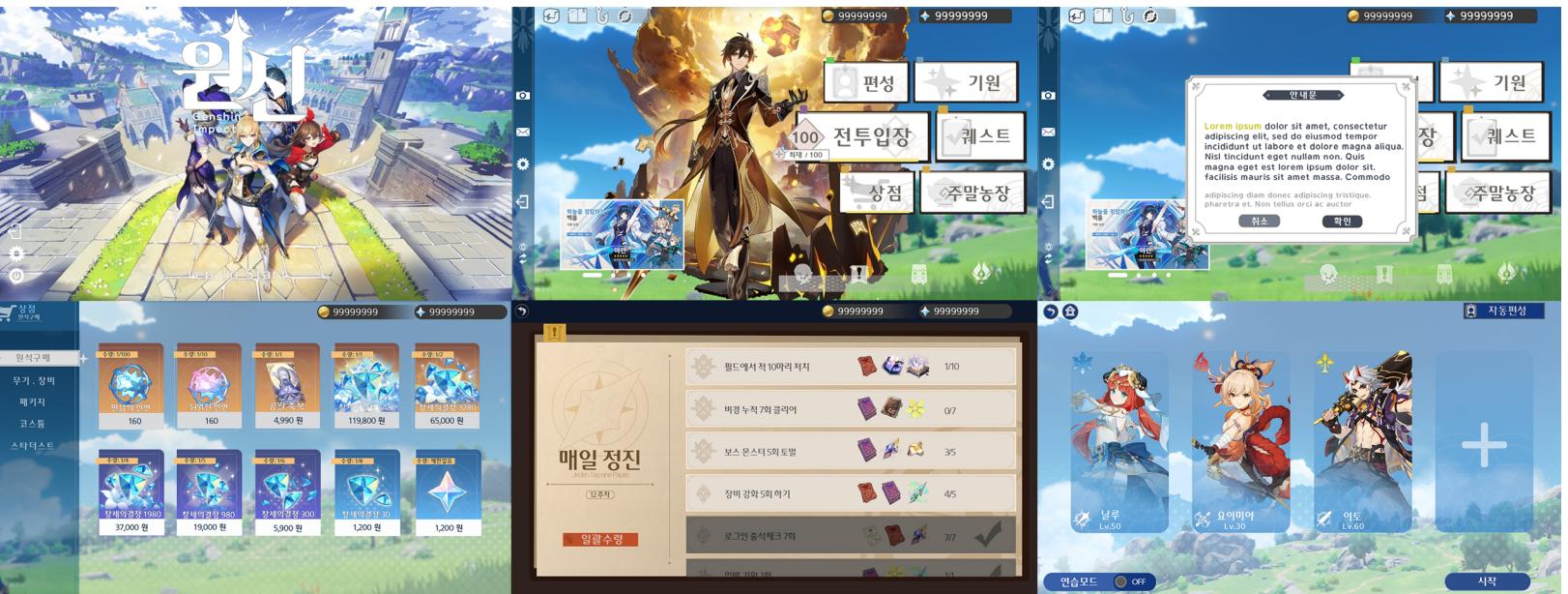
- 프로젝트 Vendingtta UI 디자이너로 참여
- 프로젝트 생명의 숲 AD로 참여

( 2023.03.07~2023.06.26 )  
( 2023.08.26~2023.12.27 )

minhyung7009@naver.com

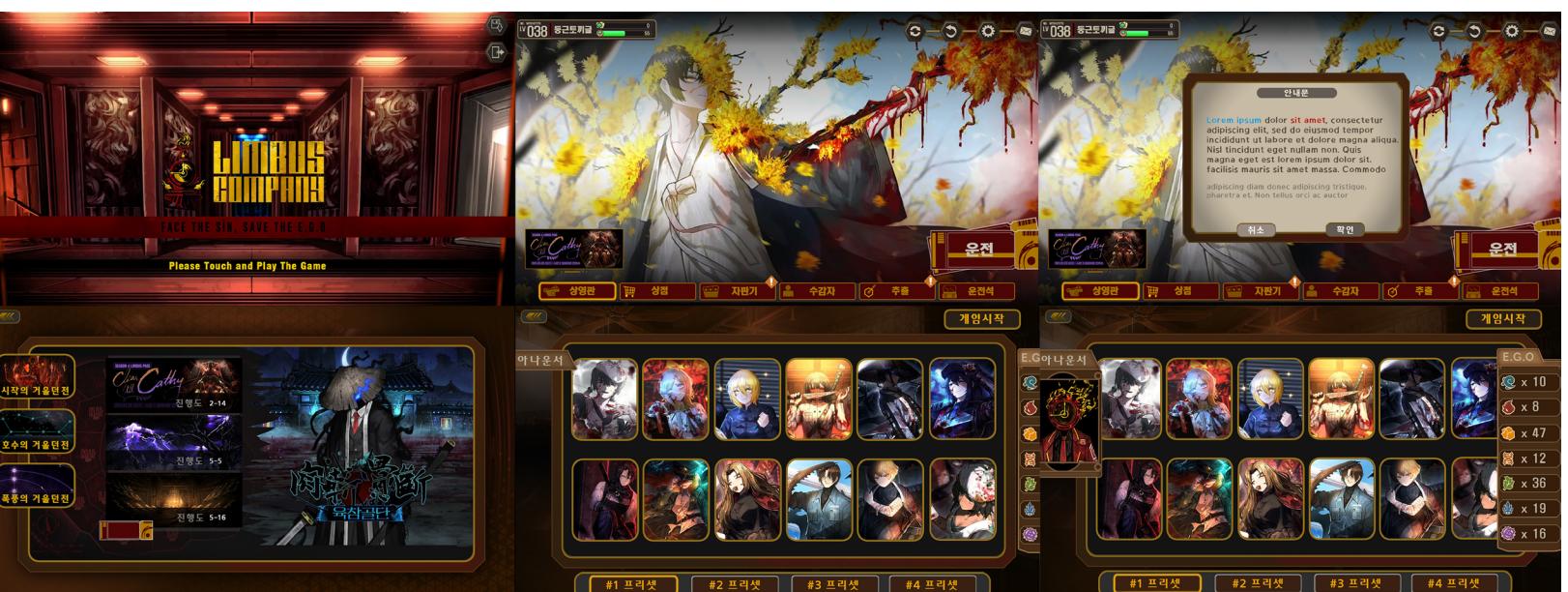
## UI 리뉴얼(원신)

모바일 게임 원신의 디자인을 라이트하게 리뉴얼 해보았습니다.



## UI 리뉴얼(림버스 컴퍼니)

모바일 게임 림버스 컴퍼니의 디자인을 편의성을 강조하여 리뉴얼 해보았습니다.



＊ 게임개발과정  
기획 | 프로그래밍 ＊

지도교수  
권순정

## 김유한

## Barrel In Time

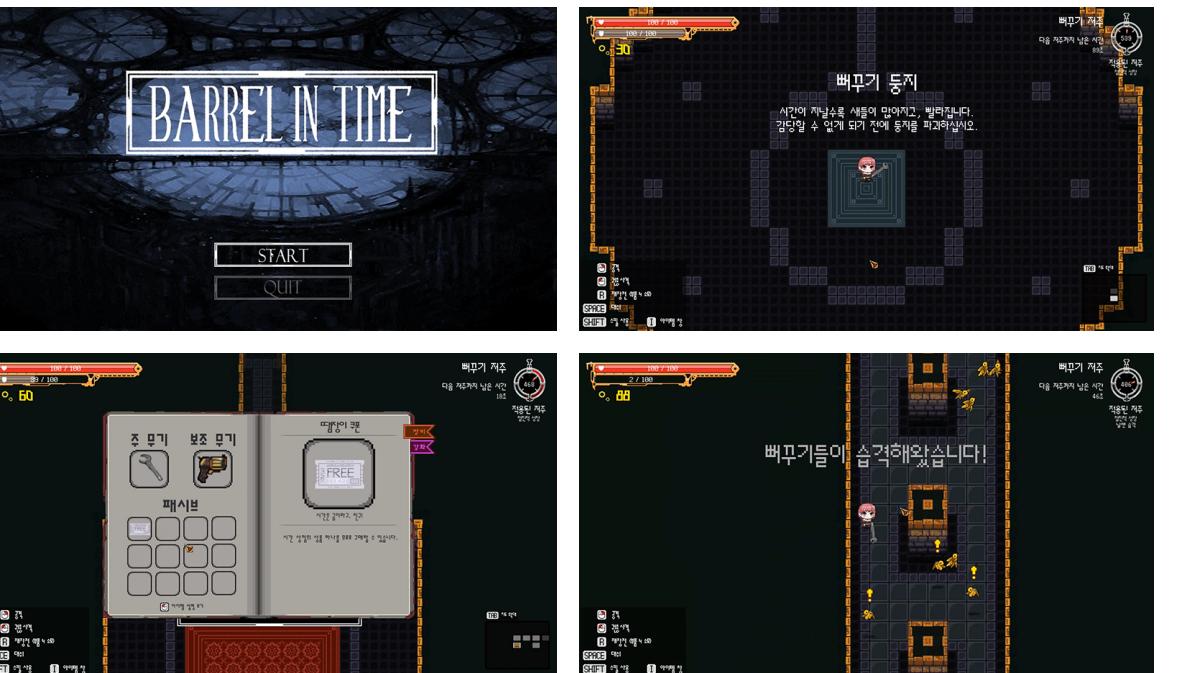
KIM YOOHAN



게임 장르	Barrel In Time
개발 기간	약 120일
개발 언어 및 도구	UNITY
개발 인원	8인
게임 설명	로그라이크 장르의 액션 게임으로, 시간을 자원으로 사용하는 것이 컨셉이자 차별 요소
구현 특징	점차 어려워지는 난이도와 시간을 주고 각종 아이템을 사야 하는 상점의 존재로, 항상 플레이어들에게 단기적 이득과 장기적 이득 중 하나를 선택하게 한 것이 특징
스토리	시간이 무한히 반복되는 탑을 탈출하기 위해 탑을 오르는 시계공 이야기

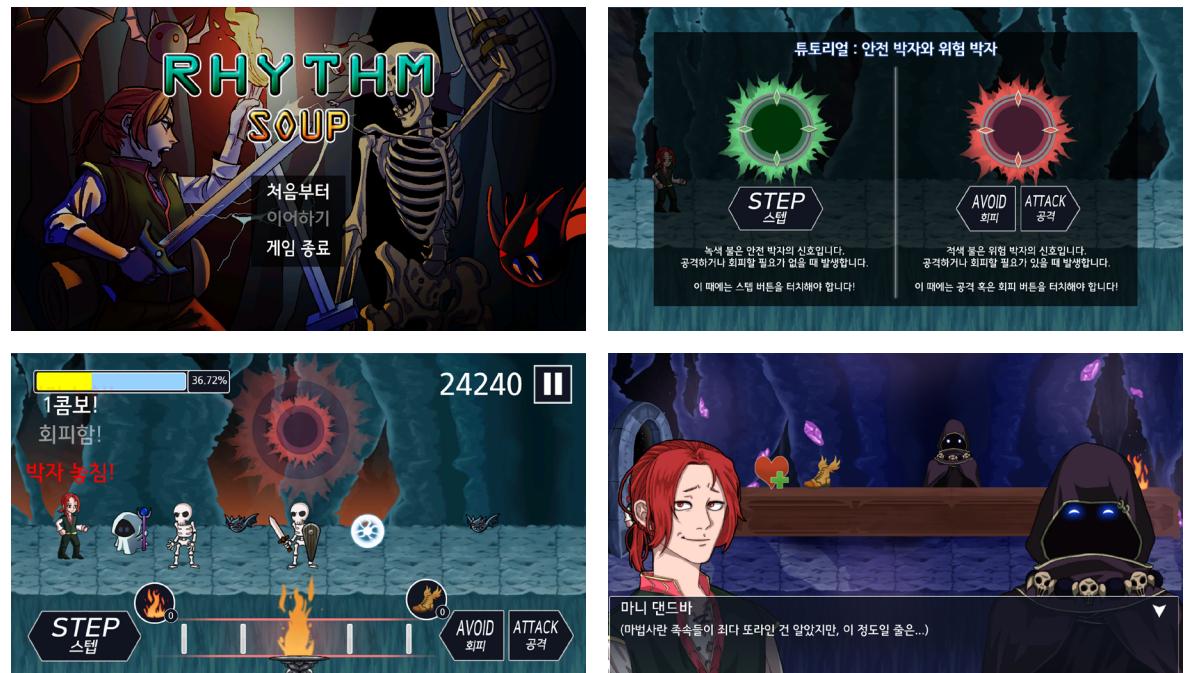
## 이 또한 지나가리라

· 2021 노벨피아 웹소설 공모전  
최다 후원상 수상



## Rhythm Soup

게임 장르	리듬 게임
개발 기간	약 120일
개발 언어 및 도구	UNITY
개발 인원	6인
게임 설명	리듬에 맞춰 커맨드를 입력하여 횡스크롤 던전을 나아가는 리듬 게임
구현 특징	크립트 오브 네크로댄서를 레퍼런스로 차용해, 리듬과 더불어 적의 패턴까지 맞춰 진행해야 함
스토리	춤에 미친 사악한 마법사에게서 용사를 해방하기 위해 던전에 투입된 춤꾼의 이야기



## 박준수

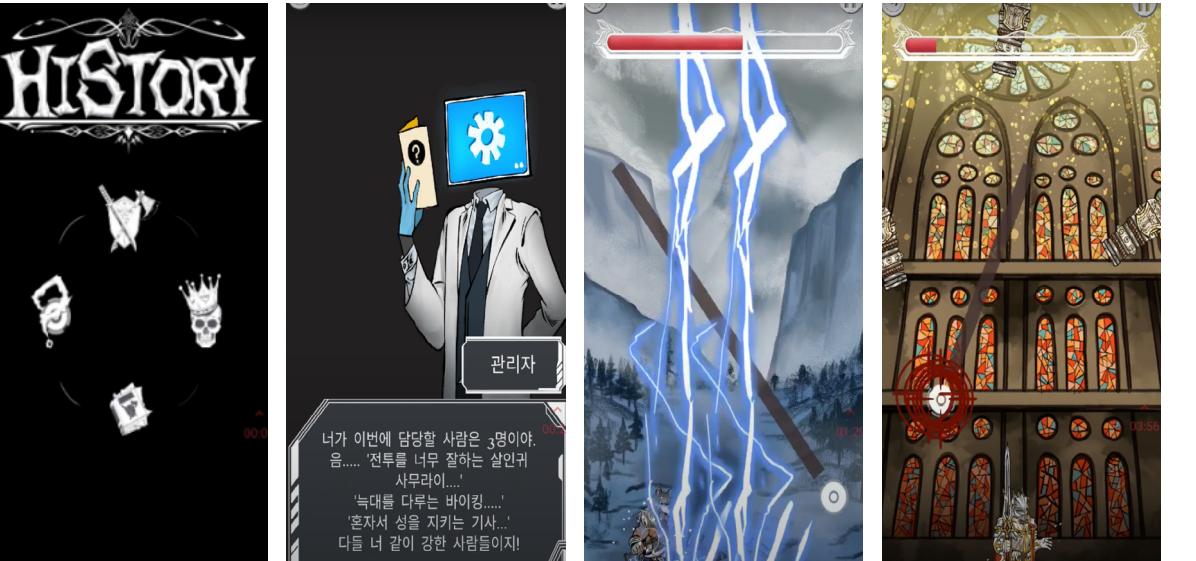
## History

PARK JUNSU



· 2024 스마일게이트 INDIGO 참여

게임 장르	모바일, 보스 러쉬, 액션, 터치 게임, 탑뷰
개발 기간	2023.02.13 ~ 2023.06.23
개발 언어 및 도구	UNITY 2D, 모바일
개발 인원	박준수, 강민서, 유시환, 호한나, 김준호, 한경연, 김태욱, 김건호, 박준형, 이건형
게임 설명	듀얼 터치를 이용하여 보스의 패턴을 피함과 동시에 공격하여 플레이하는 보스러쉬 게임입니다.
구현 특징	듀얼 터치를 활용하여 플레이어가 보스패턴을 잘 파훼할수록 빠른 클리어 타임을 가질 수 있게끔 설계하였고, 3가지의 각기 다른 테마를 가진 보스들과 패턴들은 플레이어가 위와 같은 재미를 더 끌어올리고 한계를 느끼게끔 제작하였습니다. 긴 시간이 아닌 짧은 시간동안 킬링 타임으로 할 수 있게끔 제작하였으며, 다른 플레이어들과 경쟁할 수 있는 시간 시스템과 더불어 인피니티 모드를 이용한 버텨서 기록을 재는 시스템도 만들었습니다.
스토리	중세의 역사를 어지럽히는 전사들을 정화시키는 타임키퍼의 이야기



whitegom3377@naver.com

## 그랜파 톡 윗 탑

게임 장르	3D, 퍼즐, 어드벤처, 스팀펑크, FPS
개발 기간	2023.08.06 ~ 2023.12.13
개발 언어 및 도구	UNITY 3D, PC
개발 인원	박준수, 김재홍, 김한결, 김수, 안현준, 최민규, 경유찬, 김동우, 김주신
게임 설명	스팀펑크 세계에서 로프건을 이용하여 자신만의 방법으로 장애물을 극복하고 퍼즐을 풀어 시계탑을 오르는 게임입니다.
구현 특징	3D HDRP를 활용 및 최적화 Layer를 이용하여 상호작용 오브젝트 분리 애니메이션 키값 또는 애니메이션 프레임 단위에 스크립트를 할당하여 기믹 개발. 플레이어한테 선택을 할 수 있게끔 자유성을 부여 길에 있어서 이상의 루트로 길을 개척 할 수 있는 다양성.
스토리	어느날 멈춰버린 시계탑을 할아버지와의 약속을 지키기 위해 주인공이 올라 고침과 동시에 이야기를 풀어헤치는 스토리



## 양진영

YANG JINYOUNG



## 달의 파편

## 게임 장르

미소녀 수집형 턴제 RPG

## 개발 기간

2022.09.06 ~ 2022.12.13

## 개발 언어 및 도구

UNITY 2D, C#

## 개발 인원

이병찬, 양진영, 조래현, 김기범, 호한나, 이소원, 조창환, 신예림

## 게임 설명

캐릭터와 아이템 배치, 그리고 턴마다 선택할 수 있는 행동 카드를 선택하여 적을 물리치는 형태의 게임입니다.

## 구현 특징

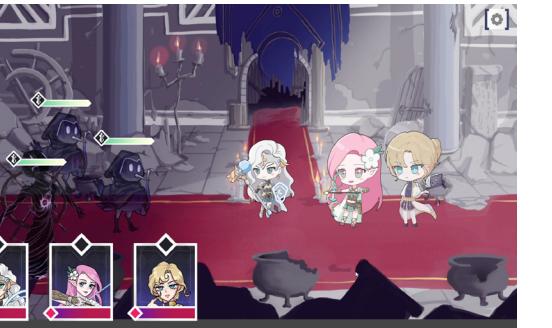
카드별 다른 효과, 같은 카드를 공통적으로 선택했을 때 벌어지는 추가 효과, 조합별 시너지와 행동 카드 등을 통해 게임의 흐름을 조정할 수 있습니다.

## 스토리

태초의 기적으로부터 얼마 지나지 않은 중세 시대. 기적의 부산물로 세상에 기적을 펼쳐내는 월광석의 빛이 흐려진 이유를 찾아 태초의 기적이 일어난 숲으로 떠나는 여정

현재, 오늘을 열심히  
사는 것

- 2022 글로벌게임챌린지(GGC)  
참여 (달의 파편)



yohn1214@gmail.com

## Aardel

## 게임 장르

병합 타워디펜스

## 개발 기간

3개월

## 개발 언어 및 도구

UNITY 2D, C#

## 개발 인원

양진영, 권상현, 이준호, 김준혁, 서현우, 신예림, 이소원, 이승록, 홍정기

## 게임 설명

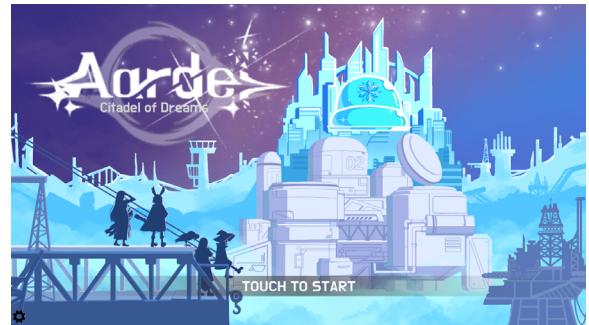
아르델은 수집형 요소로 영웅들을 수집하고 4인의 덱을 구성하여 스테이지마다 다양한 전략으로 승리를 하는 게임이다.

## 구현 특징

타워 디펜스와 병합 퍼즐 장르를 혼합하여 개발하여 간단한 조작감은 유지하면서 전략적으로 타워 디펜스를 플레이 하는 게임이다.

## 스토리

차례 유성의 충돌로 인해 멸망에 가까워진 지구, 이후 수세기가 지났고 지구는 멸망을 극복해 냈다. 수세기가 더 지난 시점 어느날부터 태어나는 모든 여자는 강한 육신을 타고나게 된다. 그것을 이용하여 능력 제일주의의 학원을 짓고 철저하게 훈련된 학생들을 양성하게 된다. 무력이 법이 된지는 오래.. 수많은 학교, 학생들이 생긴 이 시점 유성의 잔해로부터 생명들과 기계들은 오염되기 시작하였고 인간을 향해 다가오기 시작하였다.



## 이 강민

## The Summit (더 써밋)

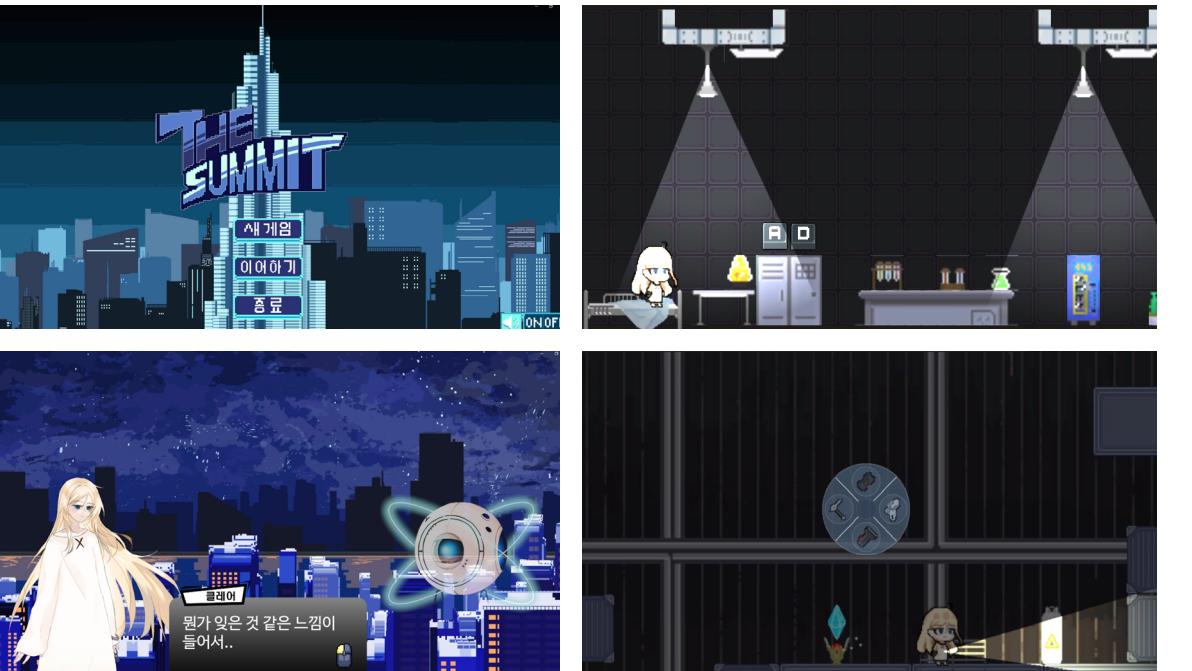
LEE KANGMIN



게임 장르	2D 플랫포머, 캐주얼, 인디 / 사이드뷰
개발 기간	2023.03.06 ~ 2023.06.23
개발 언어 및 도구	UNITY
개발 인원	한세웅, 이강민, 조소연, 정다윤, 전민영, 김성은
게임 설명	기억을 파훼하며 타워 꼭대기까지 스테이지를 진행하여 탈출하는 게임입니다.
구현 특징	적대적 NPC가 등장하지 않고, 퍼즐을 풀며 스테이지를 클리어하는 방식입니다.
스토리	의문의 타워에 갇힌 주인공이 AI의 도움을 받아 타워의 비밀을 풀고 탈출하는 이야기

오늘보다 더 나은 내일을  
위해서

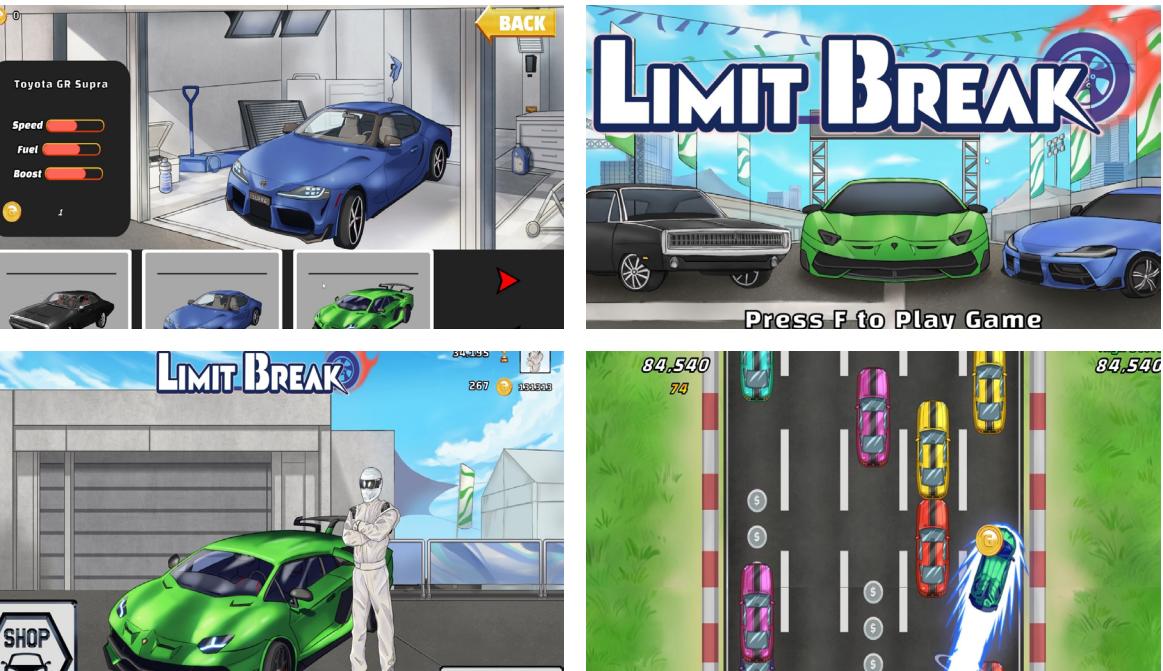
· 2023 콘텐츠 코리아 전시



wkdbwjr21@naver.com

## Limit Break (리미트 브레이크)

게임 장르	2D 레이싱, 캐주얼 / 탑뷰
개발 기간	2023.09.06 ~ 2023.12.13
개발 언어 및 도구	UNITY
개발 인원	한세웅, 이강민, 신혜린, 방경록, 신희정, 전민영
게임 설명	장애물을 피하며 제한 시간 내에 최대한 많은 점수를 획득하는 것이 목표인 게임입니다.
구현 특징	2D기반으로 제작되어 요구 사양을 낮게 책정하였으며, 단순화한 조작법을 통해 대중성을 강화했습니다.
스토리	레이싱 축제에 참가하여 최고의 레이서가 되는 것을 목표로 달려가는 주인공의 여정



## 이병찬

## 달의 파편

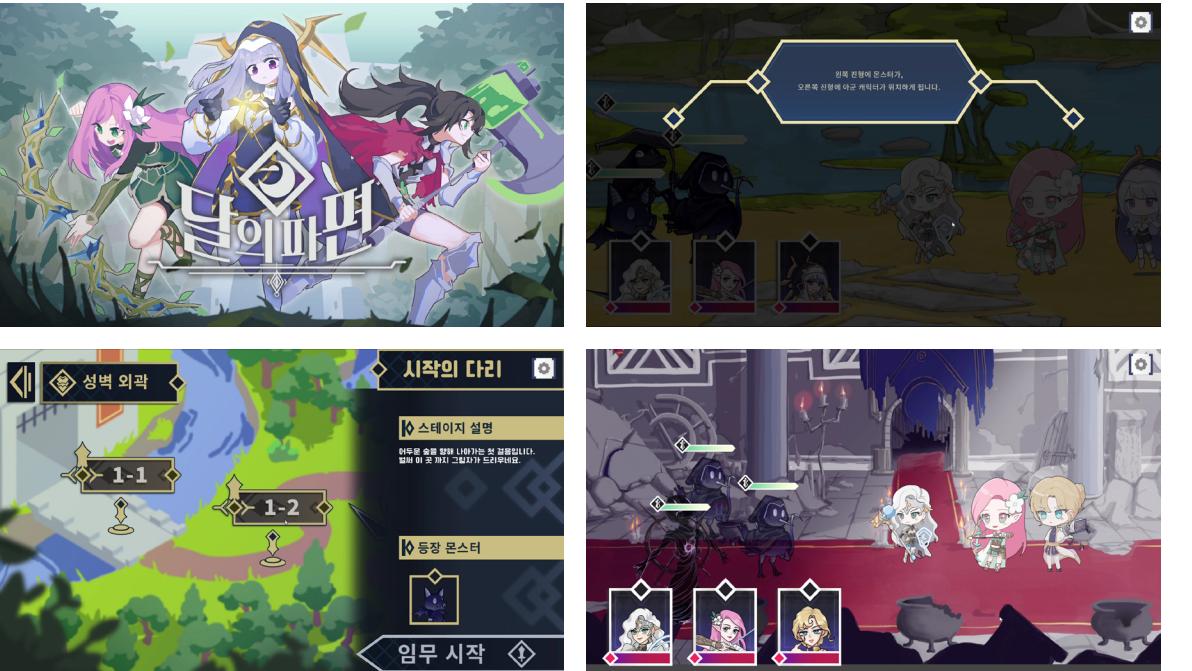
LEE BYOUNGCHAN



지금 이 순간, 나를 정의하는 것은 내가 내리는 선택이다.

- 2024 콘텐츠 코리아 전시  
(달의 파편, Stella Forest)
- 2024 Nexon Dream Members (NDM) 참여 (Stella Forest)
- 2023 콘텐츠 코리아 전시  
(달의 파편)
- 2023 GEEKS 한국컴퓨터게임 학회장상 수상 (Stella Forest)
- 2023 2학기 성적 장학(우수)
- 2022 글로벌게임챌린지(GGC) 참여  
(달의 파편)

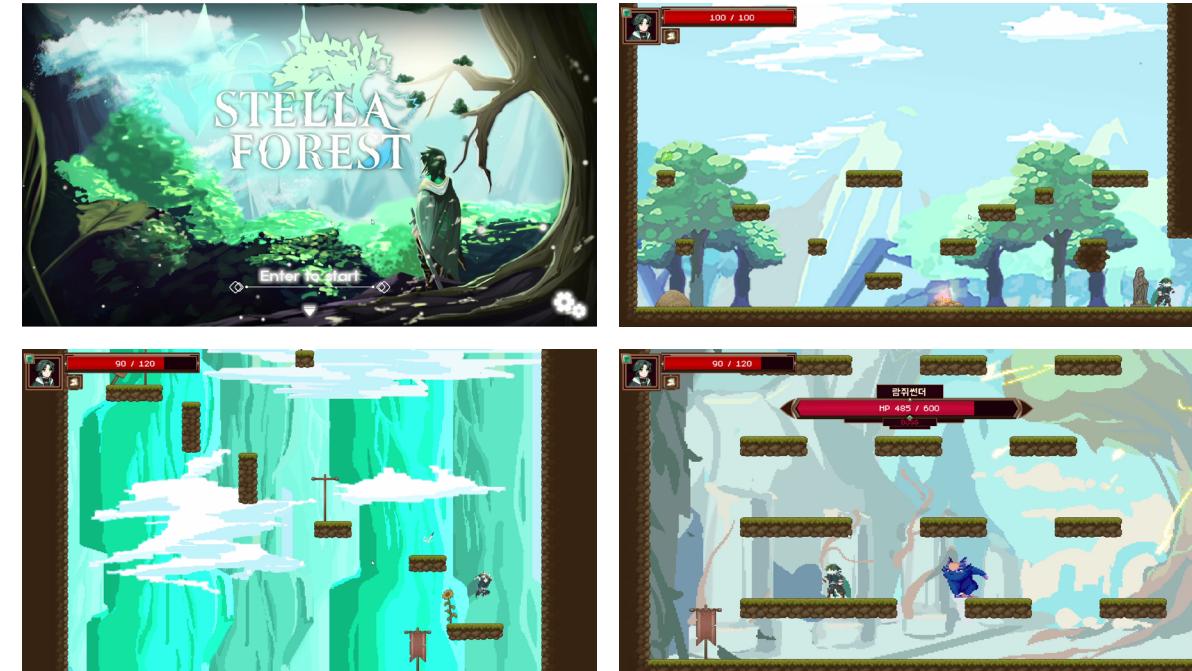
게임 장르	미소녀 수집형 턴제 RPG
개발 기간	2022.09.06 ~ 2022.12.13
개발 언어 및 도구	UNITY 2D, C#
개발 인원	이병찬, 양진영, 조래현, 김기범, 호한나, 이소원, 조창환, 신예림
게임 설명	캐릭터와 아이템 배치, 그리고 턴마다 선택할 수 있는 행동 카드를 선택하여 적을 물리치는 형태의 게임입니다.
구현 특징	카드별 다른 효과, 같은 카드를 공통적으로 선택했을 때 벌어지는 추가 효과, 조합별 시너지와 행동 카드 등을 통해 게임의 흐름을 조정할 수 있습니다.
스토리	태초의 기적으로부터 얼마 지나지 않은 중세 시대. 기적의 부산물로 세상에 기적을 펼쳐내는 월광석의 빛이 흐려진 이유를 찾아 태초의 기적이 일어난 숲으로 떠나는 여정



aedws98@gmail.com

## Stella Forest

게임 장르	2D 레트로풍 플랫포머
개발 기간	2023.11.02 ~ 2024.06.23
개발 언어 및 도구	UNITY 2D, C#
개발 인원	임창범, 이병찬, 이영서, 안서연, 박형기, 홍정기
게임 설명	2D 픽셀아트 플랫포머 형태의 게임입니다. 필드 내 임의로 배치된 아이템과 지형을 이용해 빠르게 통과하는 것을 목표로 하는 게임입니다.
구현 특징	대쉬와 대쉬어택, 벽점프 등을 사용해 스타일리쉬한 플레이를 추구했습니다.
스토리	최초의 기적으로부터 500년, 기적을 받아하는 별빛의 노래가 어둠의 시대에 잠긴다. 최초의 별빛을 내려 받은 용사는 울창한 숲을 별빛으로 물들이는 최후의 기적을 행사하여, 이면적인 숲을 만들어낸다. 숲의 외면은 빛났지만 그 속은 깊은 어둠을 가누는 그림자의 본질을 가지고 있었다. 본질을 파헤치기 위한 최후의 결사대가 빛나는 별의 숲, Stella Forest로 떠난다.



## 이주노

## escape

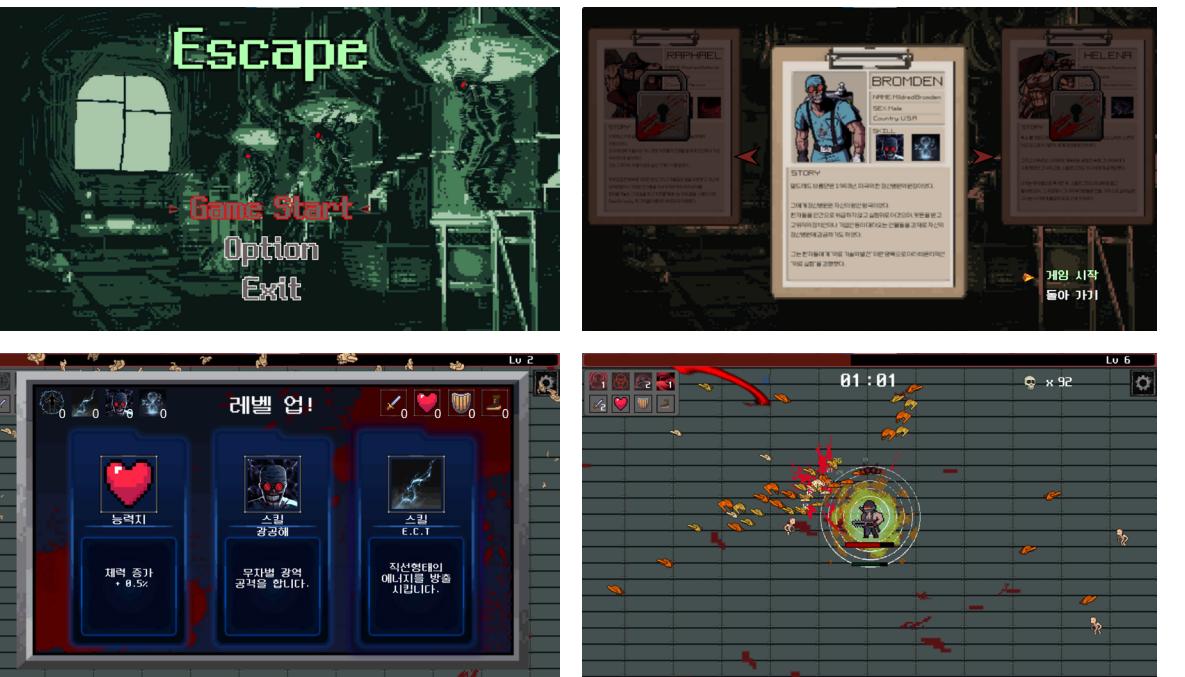
LEE JUNO



게임 장르	뱀서라이크
개발 기간	2023.08.23 ~ 2023.12.21
개발 언어 및 도구	UNITY 2D, C#
개발 인원	이주노, 신민철, 이성원, 박예진, 박재연, 정다윤, 양영식, 김민수, 박준형
게임 설명	2D 뱀서라이크
구현 특징	고어한 캐릭터 디자인과 과감하고 타격감 넘치는 스킬 설계
스토리	공포의 초월자가 현실세계를 정복하기 위해 실험체를 창조하던 장소. 초월자의 힘을 나누어 받은 존재들이 서로를 살육하며 힘을 빼앗아 더 강해지기 위해, 이곳을 탈출하기 위해 싸운다.

## 하고싶은건 하고 살자

- 2017 Nexon Dream Members (NDM) 참여
- 2024 Nexon Dream Members (NDM) 참여



lj980603@gmail.com

## Project : Null

게임 장르	3D 액션 RPG
개발 기간	2024.01.01 ~ 2025.02.28
개발 언어 및 도구	C++, UNREAL 5
개발 인원	송건우, 이주노, 이찬우, 홍정기, 김동우, 김동식, 이다현, 성기환, 경유찬
게임 설명	3D 액션 게임을 기획하고 만들었으며, 여러가지 기능들을 추가하였습니다.
구현 특징	여러가지 기능 구현, 되도록 에셋을 사용하지 않고 개발 진행을 했습니다.
스토리	근 미래에 지구를 침범해 온 외계인을 대적하기 위해 인간은 로봇을 만들어 대응했지만 자아가 생겨버린 로봇들이 인간을 배신합니다. 이로 인해 인류는 외계인과 로봇이라는 적대세력과 맞서기 위해 새로운 전투 오토마타들을 생성합니다. 전투 오토마타 중 하나인 주인공 '서희'는 외계인과 로봇들과 싸우며 외계인이 지구를 침범한 목적과 로봇들이 배신한 이유를 찾기 위해 여정을 떠나는 이야기를 담은 게임 Project : Null입니다.



## 한세웅

HAN SEWOONG

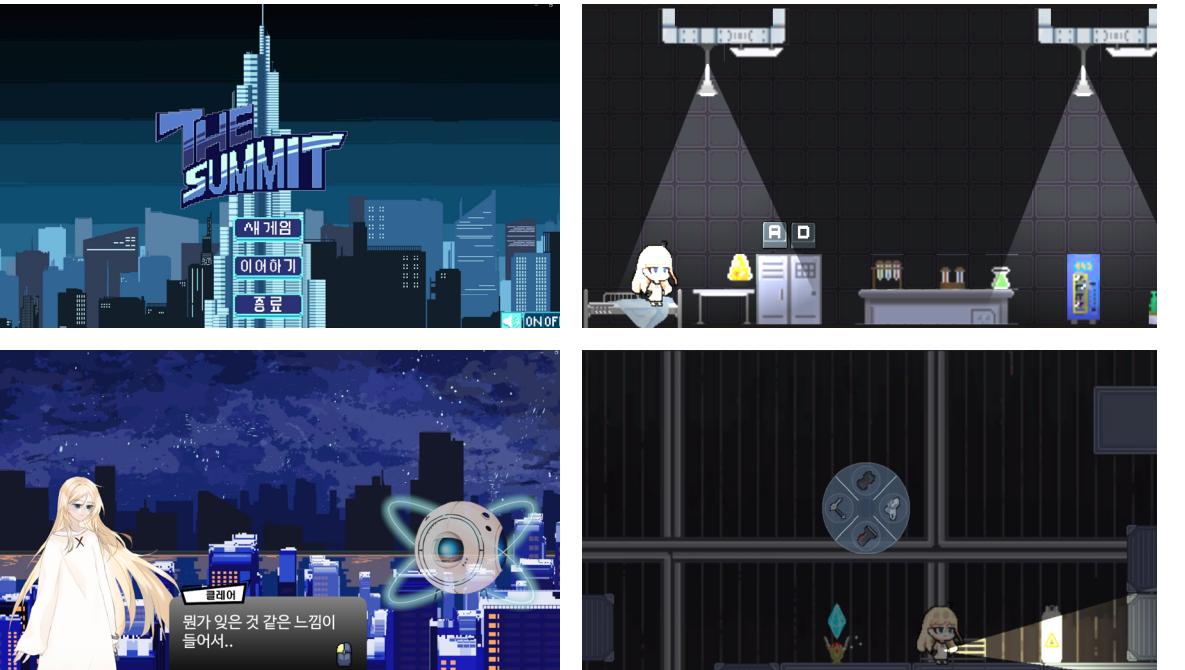


## The Summit (더 써밋)

게임 장르	2D 플랫포머, 캐주얼, 인디 / 사이드뷰
개발 기간	2023.03.06 ~ 2023.06.23
개발 언어 및 도구	UNITY
개발 인원	한세웅, 이강민, 조소연, 정다윤, 전민영, 김성은
게임 설명	기억을 파훼하며 타워 꼭대기까지 스테이지를 진행하여 탈출하는 게임입니다.
구현 특징	적대적 NPC가 등장하지 않고, 퍼즐을 풀며 스테이지를 클리어하는 방식입니다.
스토리	의문의 타워에 갇힌 주인공이 AI의 도움을 받아 타워의 비밀을 풀고 탈출하는 이야기

세상을 긍정적으로  
바라보자

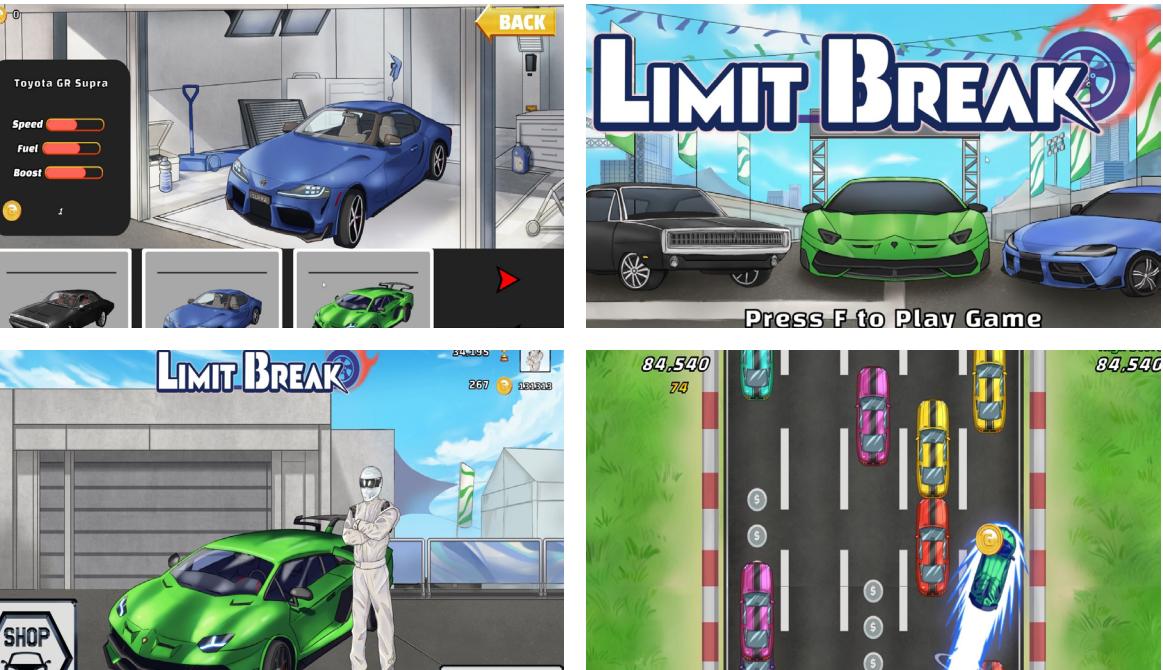
· 2023 콘텐츠 코리아 전시



gnh07485@naver.com

## Limit Break (리미트 브레이크)

게임 장르	2D 레이싱, 캐주얼 / 탑뷰
개발 기간	2023.09.06 ~ 2023.12.13
개발 언어 및 도구	UNITY
개발 인원	한세웅, 이강민, 신혜린, 방경록, 신희정, 전민영
게임 설명	장애물을 피하며 제한 시간 내에 최대한 많은 점수를 획득하는 것이 목표인 게임입니다.
구현 특징	2D기반으로 제작되어 요구 사양을 낮게 책정하였으며, 단순화한 조작법을 통해 대중성을 강화했습니다.
스토리	레이싱 축제에 참가하여 최고의 레이서가 되는 것을 목표로 달려가는 주인공의 여정



## 남윤성

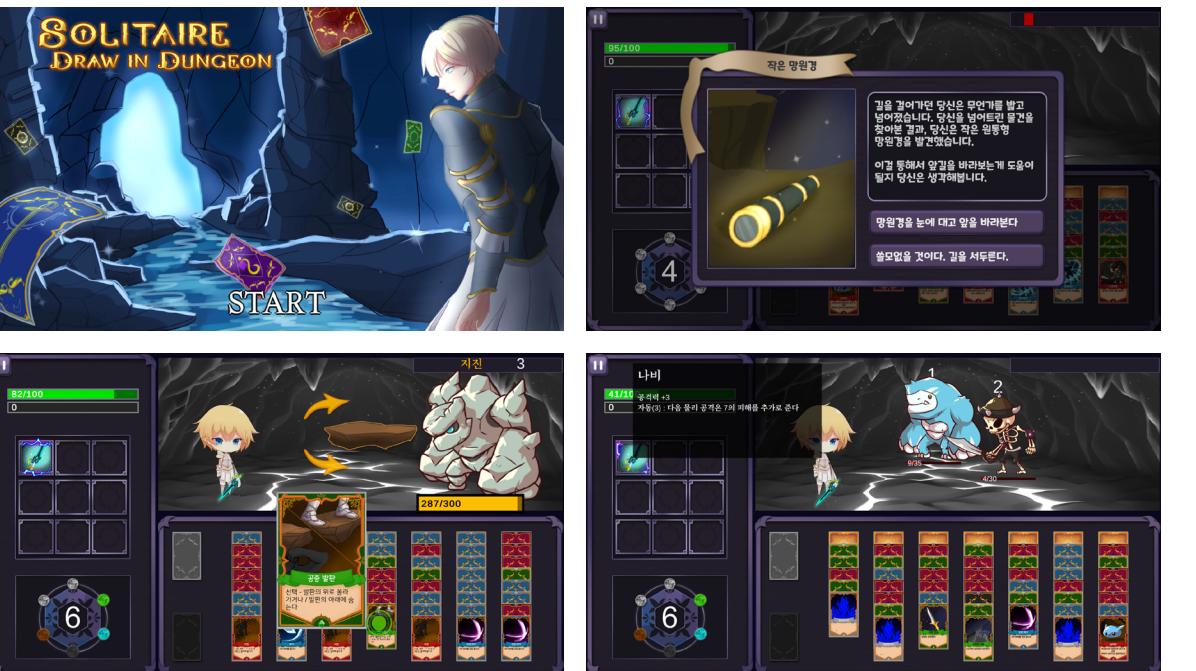
## Draw In Dungeon

NAM YOONSUNG



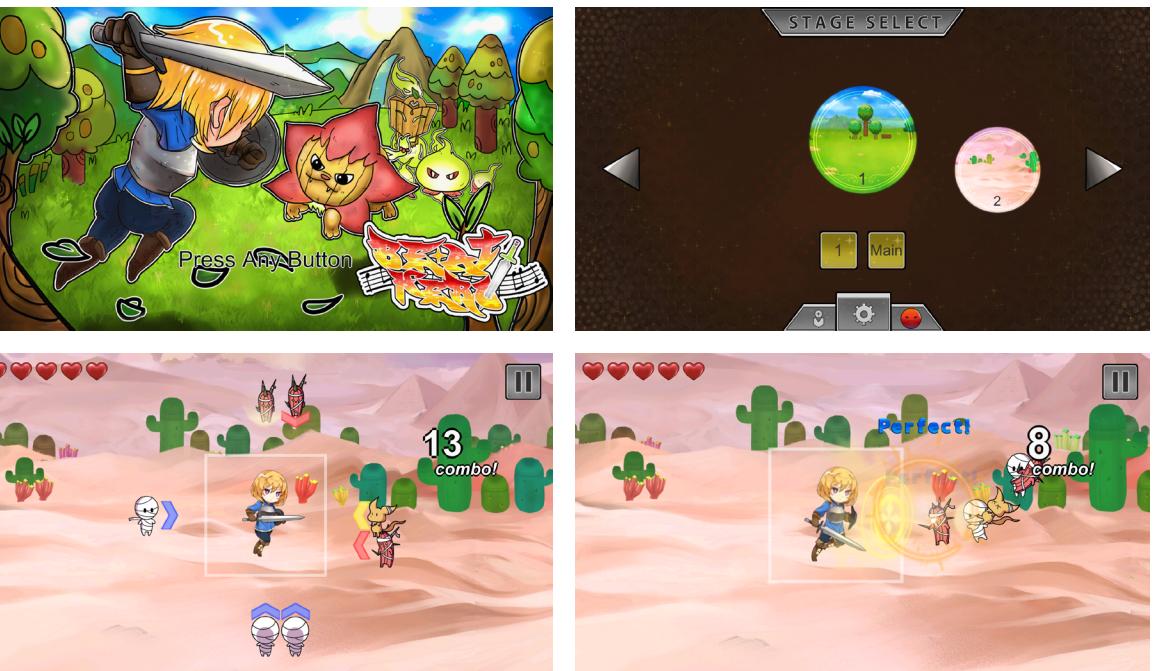
게임 장르	솔리테어 카드게임
개발 기간	2020.09.01 ~ 2020.12.14
개발 언어 및 도구	UNITY 2D, C#
개발 인원	남윤성, 박지혜, 조민경
게임 설명	카드 놀이의 카드 배치 방식을 사용한 싱글 카드 게임
구현 특징	플레이어의 진행 상황에 따라 생성하는 카드의 종류를 정하는 레벨 매니지 방식 적용. 카드나 아이템의 지속 효과가 특정 상황에 발동할 수 있도록 관찰자 패턴 사용

## 하고 싶은 일 하면서 행복해지기

미연시나 카드 게임에 흥미 있는  
그래픽이나 시나리오 기획 찾습니다.

## Beat Hero

게임 장르	리듬 게임
개발 기간	2020.03.12 ~ 2020.06.16
개발 언어 및 도구	UNITY 2D, C#
개발 인원	남윤성, 박인해, 이승훈, 이은경
게임 설명	방향키를 사용하고, 노트의 생성과 입력이 모두 박자에 맞춰서 진행하는 리듬게임
구현 특징	채보 제작을 위한 제작 틀 구현. 정확한 판정을 위해 물리 충돌이나 거리가 아니라 게임 시간과 노트의 데이터를 비교 판정하는 방식을 사용



## 송건우

SONG GUNWOO



## Unclear

게임 장르	3D 액션 FPS
개발 기간	2023.09.05 ~ 2023.12.19
개발 언어 및 도구	C++, UNREAL 5
개발 인원	간주영, 권오현, 송건우, 이영주, 이다현, 김동식, 안진섭
게임 설명	<p>레플리칸트는 원래 온전히 세포배양을 통하여 만들어진 인공 생체 병기였지만 해당 기술은 전쟁 당시에 소실되었다. 애너하임은 해당 기술을 복원하기 위한 연구와 실험을 계속했고 그 결과 생체 병기 제작 기술의 대부분을 복원하는 유의미한 결과물을 얻을 수 있었다. 하지만 생체 병기의 핵심인 뇌를 제작하는데 번번히 실패하였고 도시의 최하층민들을 납치해 그들의 뇌를 사용하는 대체안을 선택한다.</p>
구현 특징	Unreal 5에 추가 된 기술 사용 (Manite, Chaos Destruction, Lumen)
스토리	<p>2235년 발발한 제3차 세계대전으로 인하여 땅과 바다가 황폐화됐고 경이로운 수준이었던 기술력은 많은 부분이 소실되어 한층 퇴보하게 된다. 인간이 생존하기 힘든 환경이 도래한 이후 기존에 있던 국가들은 국가로서의 재기능을 수행할 수 없었다. 지금은 기술이 소실되어 제작이 불가능해진 반물질 기관을 보유하고 있는 기업들을 중심으로 도시국가를 건설하게 된다. '애너하임(신정부)' 또한 이러한 기업들 중 하나로 반물질 기관을 중심으로 도시를 세우고 생체병기인 레플리칸트를 제작하여 도시의 치안을 유지하며 통치한다.</p>



- 2025 Nexon Dream Members (NDM) 참여
- 2024 Nexon Dream Members (NDM) 참여
- 2024 연합동아리(UNIDEV) UNICON 완성도 부문 수상
- 2024 콘텐츠 코리아 전시
- 2024 선빈동 회장
- 2023 Nexon GameJam 재밌넥 참여

sgwwg123@gmail.com

## Project : Null

게임 장르	3D 액션 RPG
개발 기간	2024.01.01 ~ 2025.02.28
개발 언어 및 도구	C++, UNREAL 5
개발 인원	송건우, 이찬우, 홍정기, 김동우, 김동식, 이다현, 성기환, 경유찬
게임 설명	3D 액션 게임을 기획하고 만들었으며, 여러가지 기능들을 추가하였습니다.
구현 특징	여러가지 기능 구현, 되도록 에셋을 사용하지 않고 개발 진행을 했습니다.
스토리	<p>근 미래에 지구를 침범해 온 외계인을 대적하기 위해 인간은 로봇을 만들어 대응했지만 자아가 생겨버린 로봇들이 인간을 배신합니다. 이로 인해 인류는 외계인과 로봇이라는 적대세력과 맞서기 위해 새로운 전투 오토마타들을 생성합니다. 전투 오토마타중 하나인 주인공 '서희'는 외계인과 로봇들과 싸우며 외계인이 지구를 침범한 목적과 로봇들이 배신한 이유를 찾기 위해 여정을 떠나는 이야기를 담은 게임 Project : Null 입니다.</p>



## 송수민

SONG SOOMIN

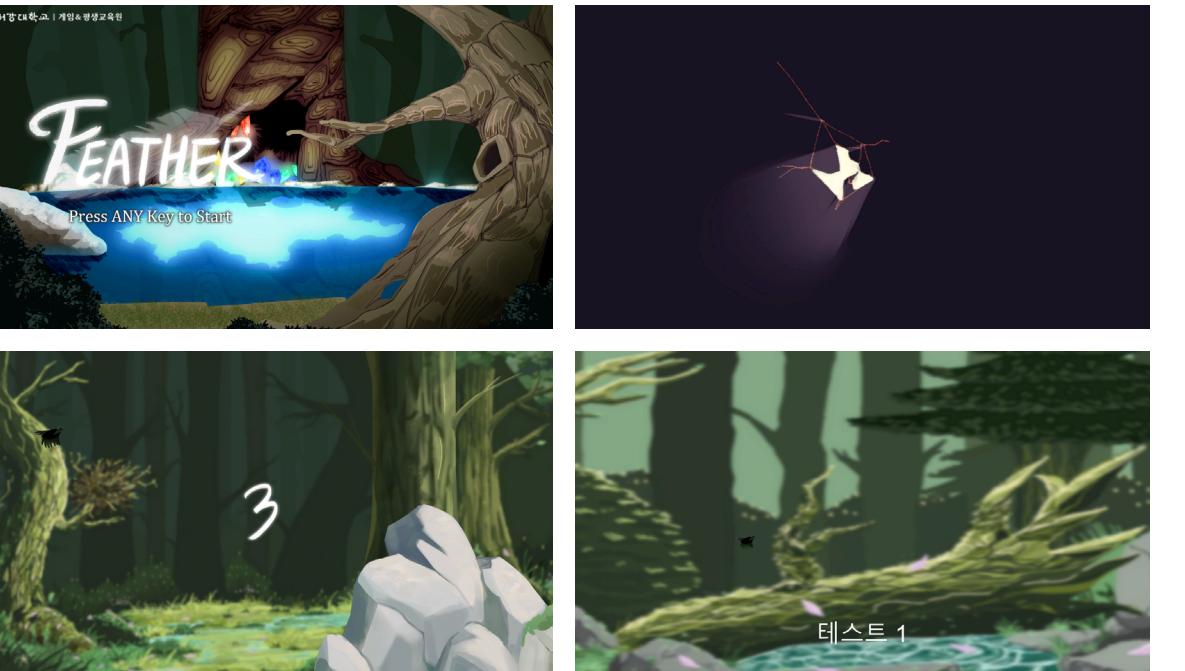


## Feather

게임 장르	스토리 중심 사이드뷰 액션
개발 기간	2021.09 ~ 2021.12
개발 언어 및 도구	UNITY 2D, C#
개발 인원	김민서, 송수민, 최호성, 안동주, 김원준, 김하진
게임 설명	와이드 스크린을 활용한 영화를 보는 듯한 스토리를 통해 등장인물에게 공감하고 몰입을 유도했습니다.
구현 특징	컷신에 중점을 두고 개발하였습니다.
스토리	플레이어는 심리상담가로써, 내담자들의 삶에 대해 들으면서 그들이 고민이나 트라우마에서 벗어날 수 있도록 도와야 한다. 인게임에서 내담자를 상징하는 새를 조종함으로써, 그들이 그들의 괴로운 기억으로부터 벗어날 수 있도록 인도하는 것이다.

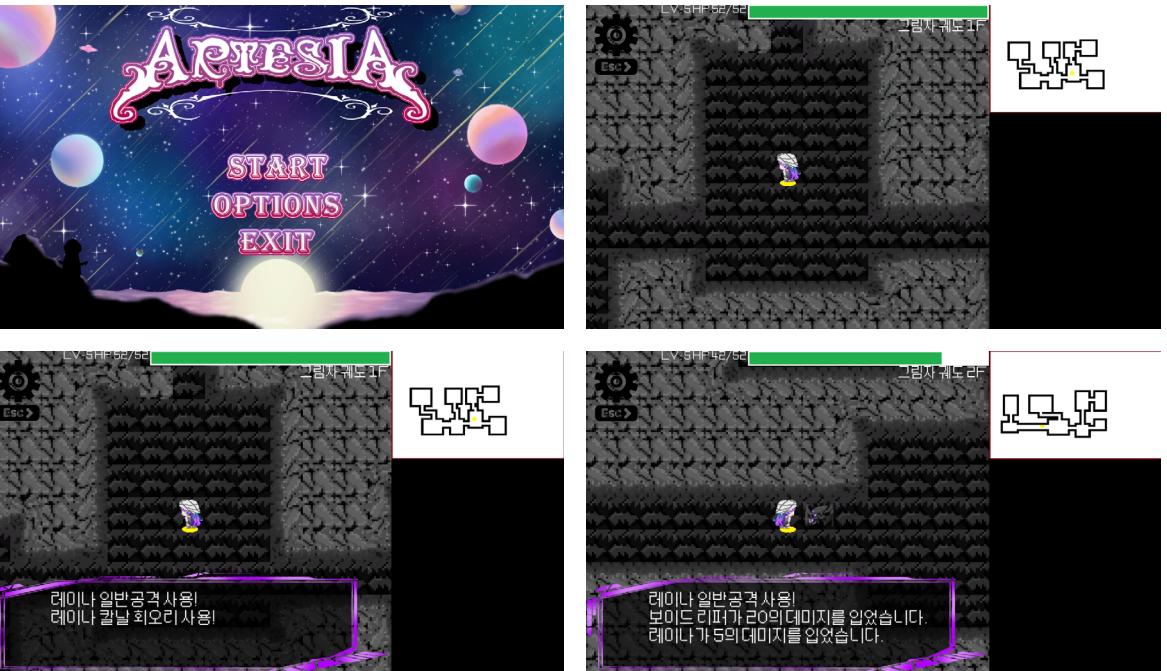
## 단순하게 살자

- 예비신입생 대상 장학생
- 2021 1학기 성적 장학(우수)



## Artesia

게임 장르	로그라이크 던전 RPG
개발 기간	2024.03 ~ 2024.06
개발 언어 및 도구	UNITY 2D, C#
개발 인원	권상현, 송수민, 김상진, 고가영, 이서연
게임 설명	일본의 이상한 던전 시리즈를 모티브로 던전 탐험과 턴 기반 전투를 개발했습니다.
구현 특징	랜덤성을 지닌 알고리즘의 구현과 길찾기 알고리즘에 중점을 뒀습니다.
스토리	특별한 능력을 지닌 다섯 명의 미소녀 우주 모험가들이 운명적으로 만나, 접근 불가능한 것으로 알려진 신비로운 행성을 탐험하기로 결정한다. 성격과 전략은 각기 다르지만, 이 모험가들은 우주에서 공포와 존경의 대상인 미지의 행성을 향해 대담한 여정을 시작한다.



## 이준호

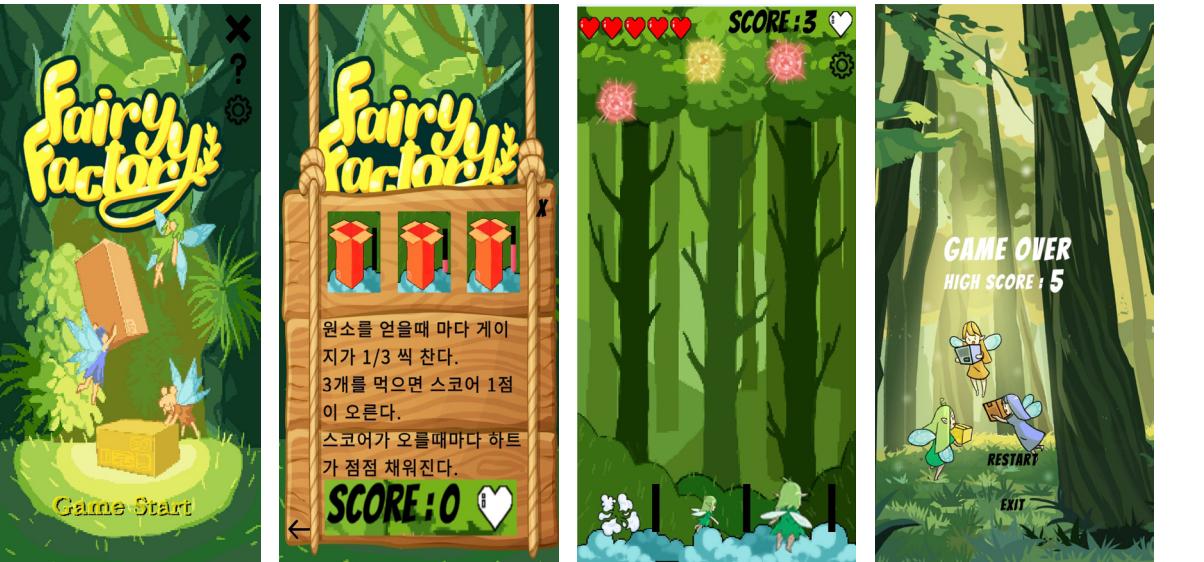
## Fairy Factory

LEE JUNHO



내게 있어 승리라는 건  
거울 앞에 섰을 때 어제의  
나보다 나은 자신을 맞이  
하는 것

게임 장르	2D 하이퍼캐주얼 퍼즐 게임
개발 기간	2022.11.05 ~ 2022.12.16
개발 언어 및 도구	UNITY 2D, C#
개발 인원	이준호, 임창범, 양영식, 강민서
게임 설명	판타지풍 낙하물+리듬게임. 랜덤으로 떨어지는 물건을 알맞은 상자로 받아내며 리듬감을 짚은 시간안에 느낄 수 있다. 점수가 올라갈수록 떨어지는 속도와 리스폰 주기가 빨라진다. Best Score에 도전해보자.
구현 특징	랜덤생성되는 오브젝트와 변화하는 낙하속도, 리스폰 주기
스토리	숲 속 요정 마을에서 어떤 일이 일어나고 있을까요? 요즘 요정들은 인간의 삶과 비슷해 쟁답니다. 게임도하고, 영화도 보고, 택배도 시킨답니다. 요정 마을의 택배 허브는 어떤 모습일까요?



likeyoume96@gmail.com

## Aardel

게임 장르	병합 타워디펜스
개발 기간	3개월
개발 언어 및 도구	UNITY 2D, C#
개발 인원	양진영, 권상현, 이준호, 김준혁, 서현우, 신예림, 이소원, 이승록, 홍정기
게임 설명	아르델은 수집형 요소로 영웅들을 수집하고 4인의 덱을 구성하여 스테이지마다 다양한 전략으로 승리를 하는 게임이다.
구현 특징	타워 디펜스와 병합 퍼즐 장르를 혼합하여 개발하여 간단한 조작감은 유지하면서 전략적으로 타워 디펜스를 플레이 하는 게임이다.
스토리	5차례 유성의 충돌로 인해 멸망에 가까워진 지구, 이후 수세기가 지났고 지구는 멸망을 극복해냈다. 수세기가 더 지난 시점 어느날부터 태어나는 모든 여자는 강한 육신을 타고나게 된다. 그것을 이용하여 능력 제일주의의 학원을 짓고 철저하게 훈련된 학생들을 양성하게된다. 무력이 법이 된지는 오래.. 수많은 학교, 학생들이 생긴 이 시점 유성의 잔해로부터 생명들과 기계들은 오염되기 시작하였고 인간을 향해 다가오기 시작하였다.

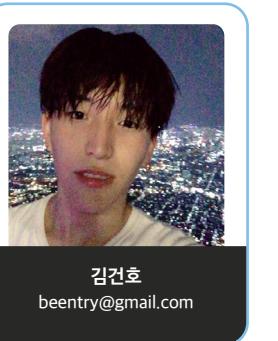


＊ 졸업생 명단 ＊

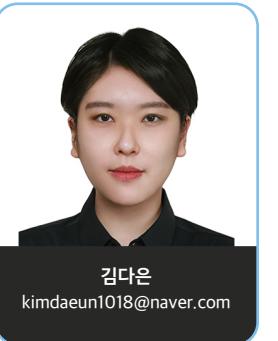
## 게임그래픽&만화애니메이션과정



강민서  
Sujaek970@gmail.com



김건호  
beentry@gmail.com



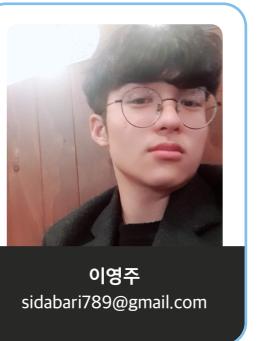
김다은  
kimdaeun1018@naver.com



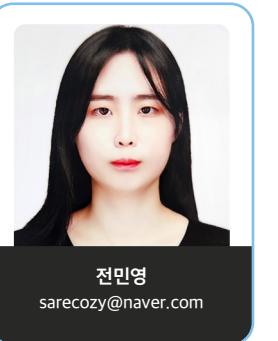
김민수  
kimminso16@naver.com



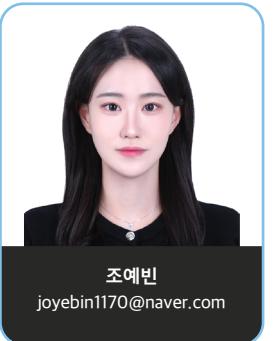
김병오  
sareudal@naver.com



이영주  
sidabari789@gmail.com



전민영  
sarecozy@naver.com



조예빈  
joyebin1170@naver.com



최민규  
calmstar62@naver.com



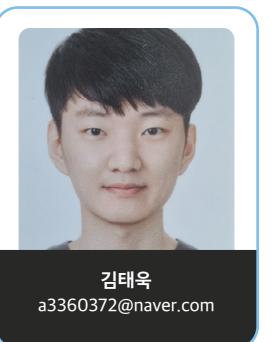
최은서  
Hallo0102222@naver.com



김수  
ks1127s@naver.com



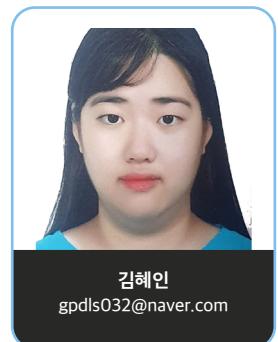
김수현  
nabibobattau1@gmail.com



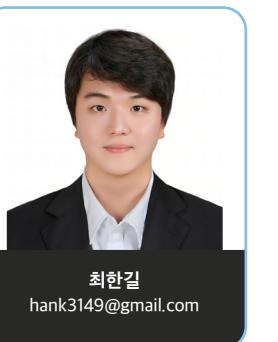
김태욱  
a3360372@naver.com



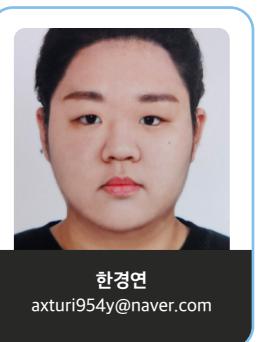
김한결  
kyeol1202@naver.com



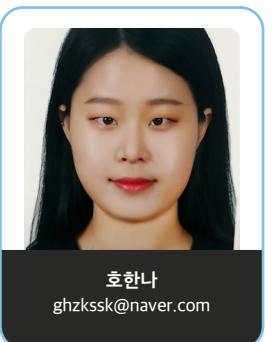
김혜인  
gpdl032@naver.com



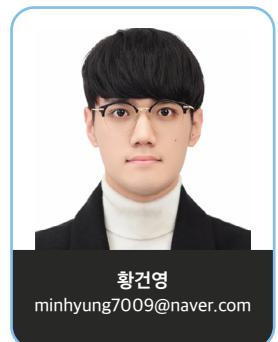
최한길  
hank3149@gmail.com



한경연  
axturi954y@naver.com



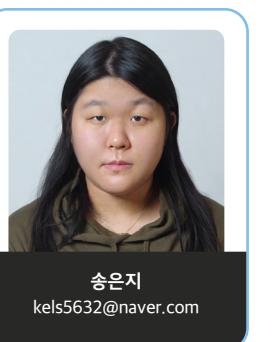
호한나  
ghzkssk@naver.com



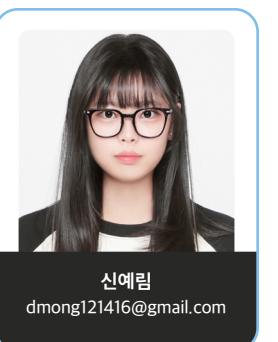
황건영  
minhyung7009@naver.com



류현승  
hosugus@naver.com



송은지  
kels5632@naver.com



신예림  
dmong121416@gmail.com



신혜린  
rin3353@naver.com



안현준  
anhj9923@naver.com



양여정  
suwj1212@gmail.com



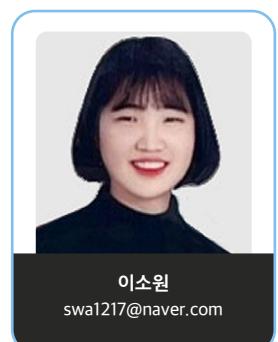
오혜은  
life03984@gmail.com



이다현  
tmvk022@naver.com



이성원  
jorata276@naver.com



이소원  
swa1217@naver.com

## 게임그래픽&만화애니메이션과정

# 게임개발과정

