

## Company Brief

zackcode differentiated think is a creative start  
zitcom@zackcode.com

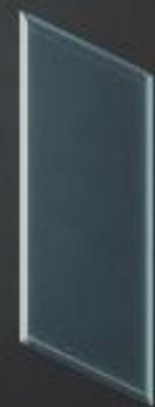
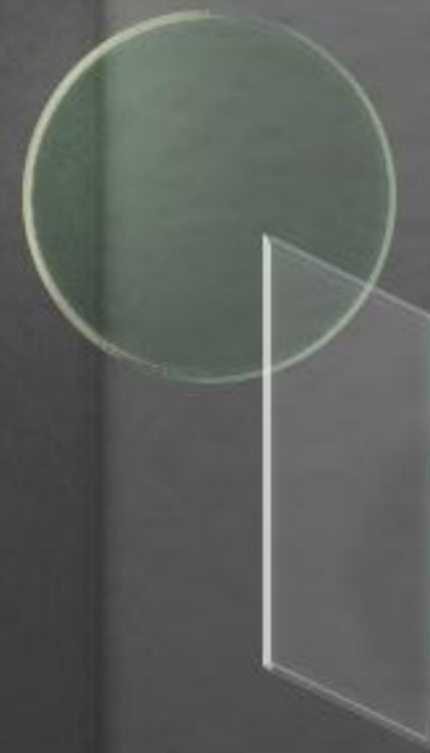
T 02 3445 4988  
F 02 3446 4988

차별화된 전략과  
크리에이티브로  
브랜드에 날개를  
달아드리겠습니다



WHY NOT  
ZACKCODE?

왜 잭코드가 아니면 안 될까요?

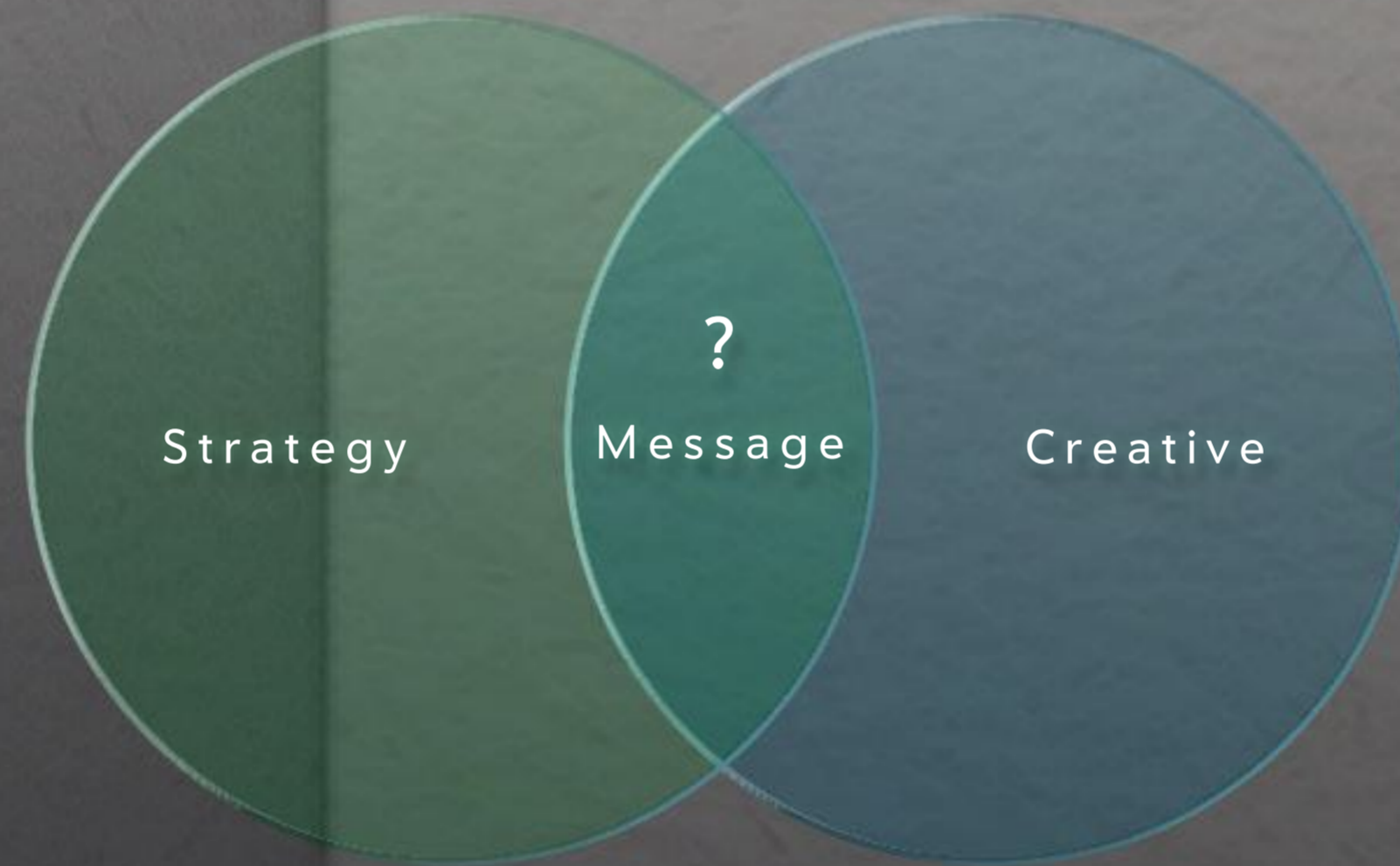


새로운 브랜드를 시장에 런칭하면 과연 어떤 방향으로 고객과 소통해야 하는지, 크리에이티브는 차별점이 있는지, 많은 고민을 하게 됩니다

브랜드가 살아남으려면 브랜드를 시각화하여 메시지를 여러 온&오프 매체를 통해 전달해야 합니다.

하지만 브랜드가 소비자에게 각인되지 않고 선택받지 못할 때가 더 많습니다.  
왜 그럴까요?

그 이유는 많은 대행사들이  
전략과 크리에이티브를 서로 다르게 접근하면서



결국 기업이 원하는 일관된 메시지는 각 매체별로  
각기 다른 모습, 다른 목소리로  
전달되기 때문입니다.



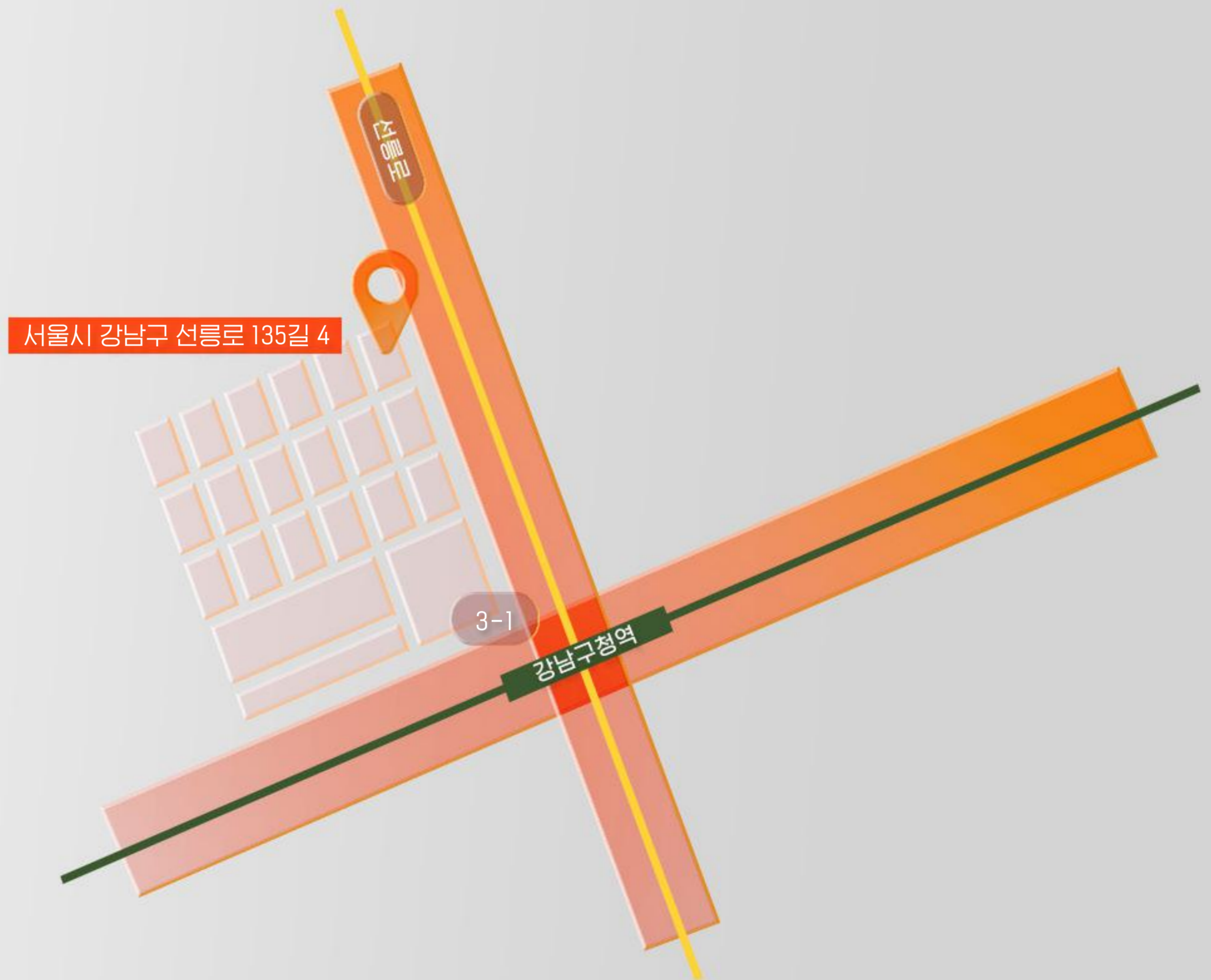
잭코드는 기업에서 추구하는 브랜드의 목표를 다양한 매체를 통해 사용자들에게 정확히 전달하고 이를 위한 최적의 디자인을 제안하는 회사입니다.

잭코드는 기업이 추구하는 브랜드의 본질 핵심을 이해하고 마케팅 메시지를 왜 소비자들에게 전달하는지를 알아내는 것에 가장 큰 비중을 두고 있습니다.

그 본질을 이해하고 기획하는 과정 이후에 메시지의 시각화를 통해 브랜드의  
**성공런칭을 약속하겠습니다!**

# Contact us

**mail**            [zitcom@zackcode.com](mailto:zitcom@zackcode.com)  
**tel**             +82 2 3445 4988  
**fax**             +82 2 3446 4988  
**phone**        +82 10 2080 4988  
**site**            [zackcode.com](http://zackcode.com)  
**vimeo**         [vimeo.com/zackcode](http://vimeo.com/zackcode)  
**facebook**    [facebook.com/zackcodefilm](http://facebook.com/zackcodefilm)



**A r e a**

**CREATIVE STRATEGY CONSULTING**



**TVCF**



**INTERACTIVE MOTION**



**MOTION GRAPHIC**

# experience

2024.08 ZACKCODE - [THE OPERATION] PUBLIC RELATIONS MOVIE  
2024.05 ZACKCODE - [HERO KNIGHT] PUBLIC RELATIONS MOVIE

2024.04 ZACKCODE - [EXHUMA] PUBLIC RELATIONS MOVIE  
2024.04 ZACKCODE - [EX MACHINA] PUBLIC RELATIONS MOVIE  
2024.03 ZACKCODE - [FANTASY CINEMATIC] PUBLIC RELATIONS MOVIE  
2023.12 ZACKCODE - [STILL ALIVE] PUBLIC RELATIONS MOVIE  
2023.12 ZACKCODE - [DREAM PARK] PUBLIC RELATIONS MOVIE  
2023.12 ZACKCODE - [HOT PURSUIT] PUBLIC RELATIONS MOVIE  
2023.12 ZACKCODE - [HANGAME POKER CLASSC] PROMOTION MOIVE

2023.09 NEW NORMAL SOFT - [TEMPEST] G-STAR PROMOTION MOVIE  
2023.05 NTORI GAMES - [JICHEON] PROMOTION MOVIE  
2023.04 ZACKCODE - [CHAT AI] PUBLIC RELATIONS MOVIE  
2023.03 MAEIL - [SELEX ] TVCF

2022.04 ULU GAMES - [GEOMGANGW]-TVCF  
2022.03 NETEASE - [NARAKA] UPDATE VIDEO  
2022.02 NEXON - [CLOSERS] - INTERVIEW VIDEO  
2022.01 NEXON - [KURTZPEL] - MUSIC VIDEO  
2022.01 NETEASE - [NARAKA BLADEPOINT] - PROMOTION MOIVE  
2022.01 NEXON - [CLOSERS] - INTERVIEW VIDEO  
2021.11 KAKAO - [ODIN VALHALLA RISING] - PRESENTATION MOVIE  
2021.06 GRAVITY - [RAGNAROK THE LOST MEMORIES] - PROMOTION MOVIE

2020.11 NETEASE - [CONQUEROR'S BLADE] - PROMOTION MOVIE  
2020.07 NHN - [HANGAME POKER] - PRESENTATION MOVIE  
2020.07 NHN - [HANGAME SUTDA] - PRESENTATION MOVIE  
2020.01 YOSTAR - [ARKNIGHTS] - PROMOTION MOVIE  
2019.07 YOOZOO - [SAINT SEIYA] - PROMOTION MOVIE - TVCF  
2019.04 CHANGYOU - [FOREST OF SPRITS] - PROMOTION MOVIE  
2019.04 CHANGYOU - [FOREST OF SPRITS] - MUSIC VIDEO  
2019.02 MOIIN - [CRYPTO MONSTER] - PROMOTION MOVIE

2018.12 YJM - [SAMINSA] - PROMOTION MOVIE  
2018.10 SINCETIMES - [NAVALBATTLE M] PROMOTION MOVIE  
2018.08 Singal&co - [TRIPLE S] - PROMOTION MOVIE - TVCF  
2018.07 NEXON - [COUNTER STRIKE ONLINE] - PROMOTION  
2018.01 SINCETIMES - [SIGNAL] - PROMOTION MOVIE  
2018.01 EFUN COMPANY - [CHINESE GHOST] - STORY PROMOTION  
2018.01 PINUP - [WORLD WAR] - INTRO MOVIE

2017.08 EFUN - [THE RULERS] -APINK- TVCF  
2017.07 EFUN - [THE RULERS] -김희원.김병욱.김정태,김성오편-TVCF  
2017.07 DIANDIAN INTERACTIVE- [KING OF AVALON] - 이정재편 -TVCF  
2017.06 433 - [THE TALE OF FIVE KINGDOMS] PROMOTION MOVIE  
2017.05 433 - [의천도룡기] PROMOTION MOVIE  
2017.04 NCSOFT - [FINAL BLADE] PROMOTION MOVIE  
2017.02 SINCETIMES -[GREAT OCEAN] - 김건모.우주소녀.몬스타엑스편 -TVCF  
2017.01 SINCETIMES - [TANK EMPIRE] PROMOTION MOVIE

2016.12 433 - [SAMKUK BLADE] - PROMOTION MOVIE  
2016.10 433 - [LOST KINGDOM] - PROMOTION MOVIE  
2016.08 SINCETIMES - [NAVAL1942] - SISTER TVCF  
2016.06 NEOGAMES - [REAL FARM] PROMOTION MOVIE  
2016.05 NEOWIZ - [THE BEAST] PROMOTION MOVIE  
2016.03 NEXTFLOOR [KAKAO FRIEND RUN] - CINEMA CF  
2016 01 EFUN [CHEONMYEONG] -RPROMOTION MOVIE



2015.12 GRUMCOMPANY [TORA] ONLINE MOVIE  
2015.10 EYE DENTITY MOBILE [WONER5MASTER]-PROMOTION MOVIE  
2015.09 KUNRUN TAIWAN [SAMKUKGI] - TVCF  
2015.07 KUNRUN KOREA [KOA] - TVCF  
2015.05 HAAGEM DAZ 신제품 런칭 행사 영상 - 3D 입체영상

2014.12 NEXON - POKET MAYPLE STORY TVCF  
2014.12 NTREEV - PROJECT H2 G-STAR MOVIE  
2014.11 KUNLUN KOREA - COA TVCF  
2014.11 KUNLUN KOREA - BLAVE HEROS PROMOTION MOVIE  
2014.10 NCSOFT - BLADE AND SOULS TAIWAN TVCF  
2014.09 NEOWIZ - DODECA GAME INTRO MOVIE  
2014.08 NHN HANGAME -LINE SUMSUMM WEBPROMOTION  
2014.06 DAIN GAMES - TRIWAR PROMOTION MOVIE  
2014.06 EFUN -KEEP TOWN PROMOTION MOVIE  
2014.05 THE APPSGAMES - SUNKUK PROMOTION MOVIE  
2014.04 NEXON - MAYPLE SOTRY 11TH PROMOTION MOVIE  
2014.04 ACTOZ soft - MILLION YI PROMOTION SITE  
2014.03 MEGASTUDY - 3D PHYSICS MOVIE  
2014.02 MEGASTUDY - PROMOTION MOVIE  
2014.01 EFUN - DEAMOON PROMOTION MOVIE

2013.12 SAMSUNG - CURVED UHD ONLIN AD  
2013.11 NEOWIZ - BLESS ONLINE AD  
2013.10 ACTOZ SOFT - TYR ONLINE ONLINE AD  
2013.08 NHN HANGAME - DUNGEON STRIKER PROMOTION  
2013.08 IMI - GOMIHO WEB PROMOTION  
2013.07 IMI - GOMIHO STORY MOVIE  
2013.04 SPORTS TOTO - ONLINE AD  
2013.03 XLGAMES - ARCHEAGE ONLINE AD  
2013.01 NHN HAGAME - DUNGEON STRIKER INTRO MOVIE

2012.12 ACTOZ SOFT - TYRONLINE ONLINE AD  
2012.12 BOKGWON - ONLINE AD  
2012.12 CHA SCHOOL OF MEDICINE - ONLINE AD  
2012.11 RENAULT SAMSUNG - SM5 ONLINA AD  
2012.10 RENAULT SAMSUNG - SM3 MICROSITE  
2012.10 FUJIX XEROX - ONLINE AD  
2012.09 CJ NETMARBLE - MODOO MARBLE ONLINE AD  
2012.09 WOONGJIN - BAD CARE ONLINE AD  
2012.09 NEXON - RAIDERZ ONLINE AD  
2012.09 NEXON - SAMKUKGI ONLINE AD  
2012.09 NEOPLE - CYPHERS ONLINE AD  
2012.07 OXY - HAMA ONLINA AD  
2012.06 KIA MOTO - SORENTO-R ONLINE AD  
2012.06 GEONBOK - SAEMANGEUM MICRO SITE  
2012.06 WOONGJIN - LOOLOO BIDET ONLINE AD  
2012.06 NOLBO - ONLINE AD  
2012.05 COCACOLA - GLACEAU VITAMINWATER MICRO SITE  
2012.05 GAME HI - SUDDEN ATTACK ONLINE PROMOTION

partners



O u r w o r k s



THE OPEARTION  
PUBLIC RELATIONS  
MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner



# THE OPERATION PUBLIC RELATIONS MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner

## PROJECT GUIDE

특수부대원이 반군과 전투 중 회상하며 전투의지를 다지는 내용으로, 폭풍우가 치는 어두운 정글을 넘어 폐허같은 반군의 아지트로 잠입하는 모습을 연출하였습니다.

## PROJECT GOAL

언리얼 엔진을 사용해 영상을 제작함으로써 어둡고 비오는 정글과 반군의 아지트를 세팅하고 특수부대와 반군의 전투 애니메이션, 주인공의 표정 애니메이션을 페이스 리깅으로 연출하였습니다.

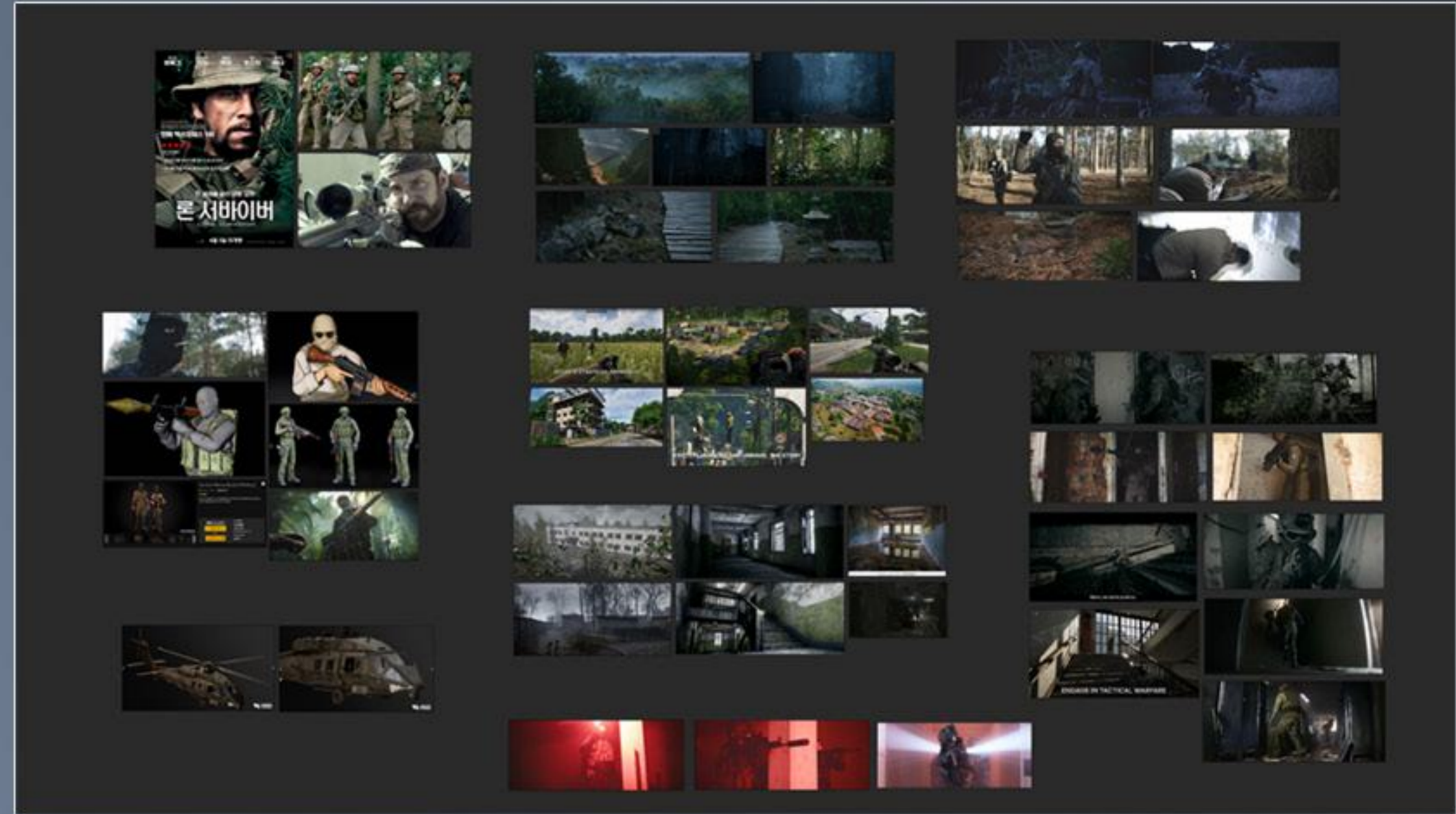
<https://vimeo.com/997662686> →

## SYNOPSIS

폭풍우가 쏟아지는 밤, 특수부대원들에게 반군들에게 납치되어있는 인질을 구해오는 특수 작전이 주어진다. 반군들이 위치하고 있는 곳은 우거진 정글 속 그들의 아지트. 작전을 하달받은 즉시 주인공은 동료 3명을 데리고 헬기를 통해 반군들의 아지트로 이동한다. 폭풍우가 쏟아지며 더욱 칙칙같은 어둠속의 정글을 헤쳐나가며 순찰조 반군 2명을 암살 후 반군이 살고 있는 마을로 진입, 반군들이 일반인들을 상대로 저질러 놓은 처참한 환경들이 보이며 특수부대원들의 표정이 일그러지며 분노를 일으킨다. 감시조의 눈을 피해 인질이 위치한 아지트로 진입, 반군의 암습에 동료 한 명을 잃게 되며 당황한 채 은엄폐후, 반군의 공격이 멈출 때, 주인공과 일행이 일순간 반군을 제압하고 인질을 찾는다. 남은 하나의 방, 굳게 닫혀 있는 문을 차고 들어가지만 인질 대신 배치된 시한폭탄들. 폭발과 함께 반군과의 전투중인 현재로 돌아가고 전투결의를 다지며 전장으로 뛰쳐나간다.

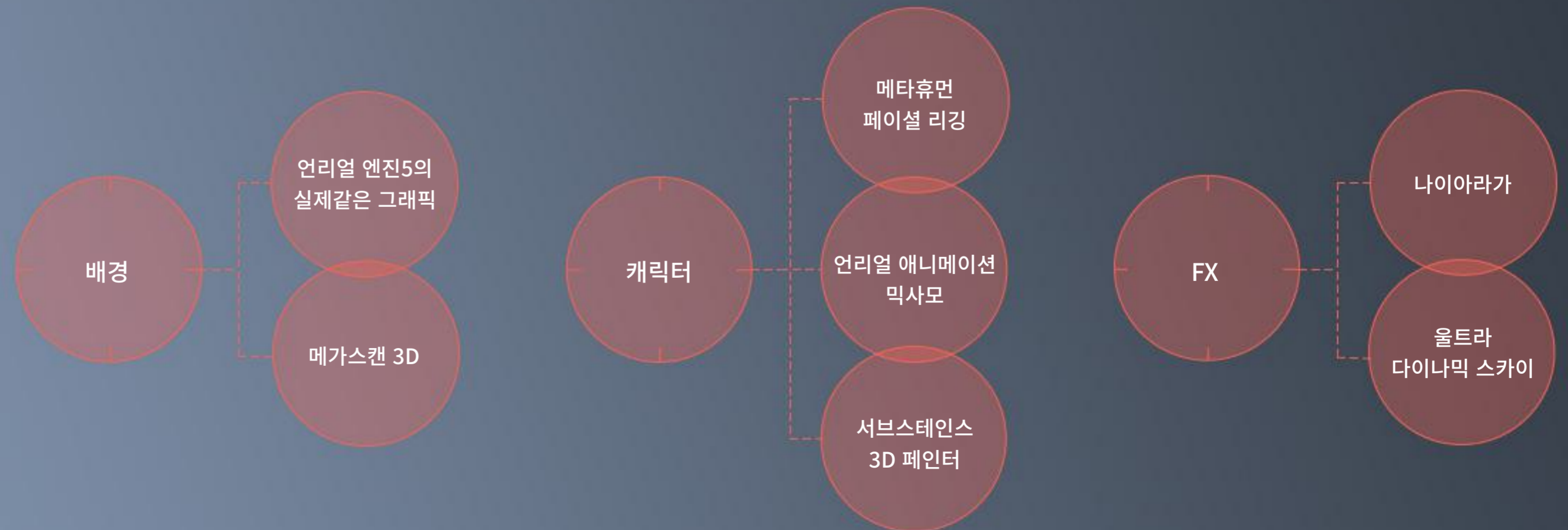
## REFERENCES

정글, 마을 진입 구역, 아지트 내부 구역으로 나누어 배경을 정리하였고, 반군과 특수부대원의 모습과 애니메이션을 구상 후 레퍼런스로 정리하였다.



## CREATIVE

언리얼 엔진의 실제 같은 그래픽 룩업과 울트라 다이내믹 스카이를 활용해 어둡고 비가 내리는 정글 속, 반군의 마을을 구성, 메타휴먼과 페이스 리깅과 믹사모를 활용해 애니메이션과 서브스테인스 3D 페인터를 통해 디테일을 살리고, 나이아가라를 활용한 FX로 영상미를 추가하였다.





HERO KNIGHT  
PUBLIC RELATIONS  
MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner



# HERO KNIGHT PUBLIC RELATIONS MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner

## CREATIVE

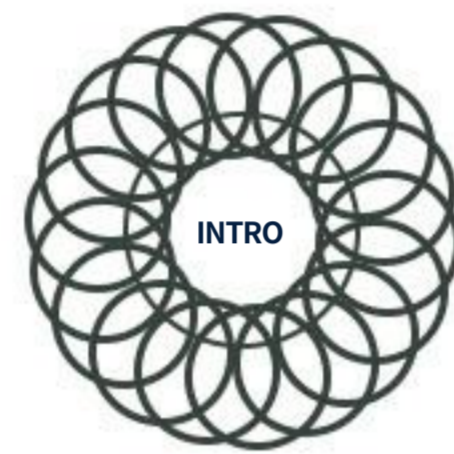
보스 몬스터와의 전투 애니메이션 합을 기획하여  
안개 낀 산속과 어두운 던전의 비주얼을 세팅하였고,  
보스 몬스터와의 애니메이션 합을 연출하였습니다.

## MOVIE FLOW

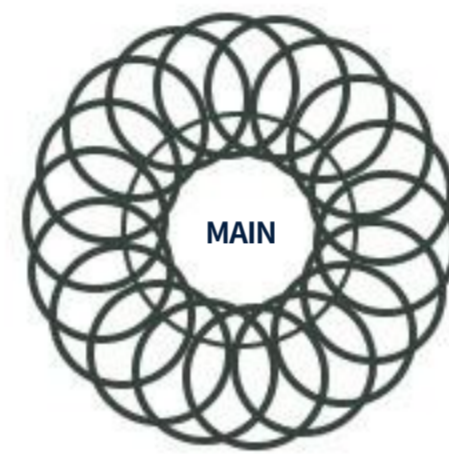
주인공 전사가 어두운 던전으로 보스 몬스터와 전투를 위해 이동한다.

## GRAPHIC MOTIF

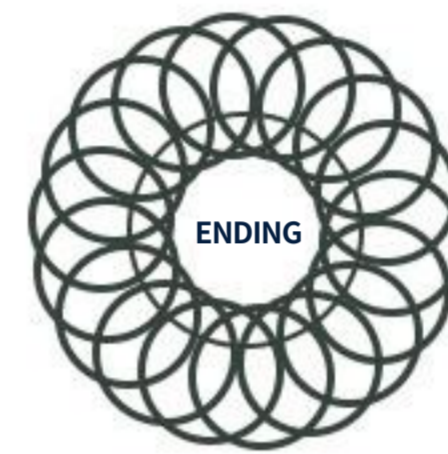
어둡고 축축한 던전의 모습을 언리얼 엔진에서 세팅하였고,  
주인공과 몬스터의 애니메이션 합을 맞추는데 중점을 두었다.



던전으로 이동하려 절벽 끝으로 이동



던전 내부로 진입해 보스와의 전투



서로 마지막 일격을 날리며 마무리



## PROJECT GOAL

언리얼 엔진을 사용해 영상을 제작함으로써  
판타지 게임스러운 배경을 세팅하여 게임 시네마  
틱 영상을 만드는 것에 목표를 두었다.

<https://vimeo.com/952251015>



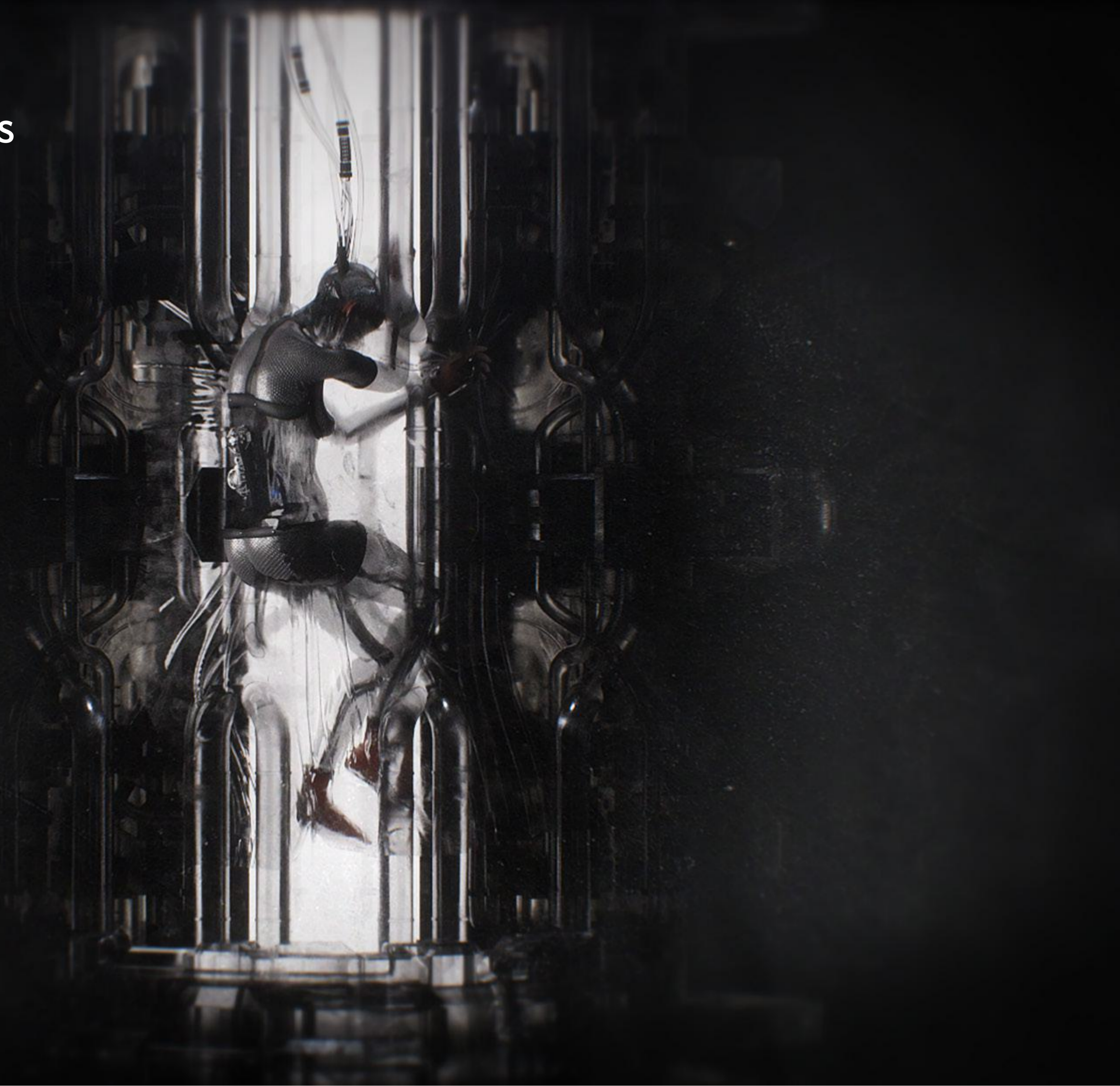
## STORYBOARD

광활한 배경의 절벽에서 보스 몬스터와의 전투를 위해 어두운 던전으로 뛰어드는 전사의 모습



EX MACHINA  
TITLE SEQUENCE  
PUBLIC RELATIONS  
MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner



# EX MACHINA TITLE SEQUENCE PUBLIC RELATIONS MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner

## CREATIVE

AI의 발전이 나날이 발전하는 요즈음 알렉스 가랜드 감독의 '엑스 마키나(2015)'의 타이틀 시퀀스를 제작했다. 인간보다 매혹적인 A.I. '에이바'와의 만남을 다룬 SF 스릴러로 영화 속 에이바의 매력을 최대한 표현하였다.

## PROJECT GOAL

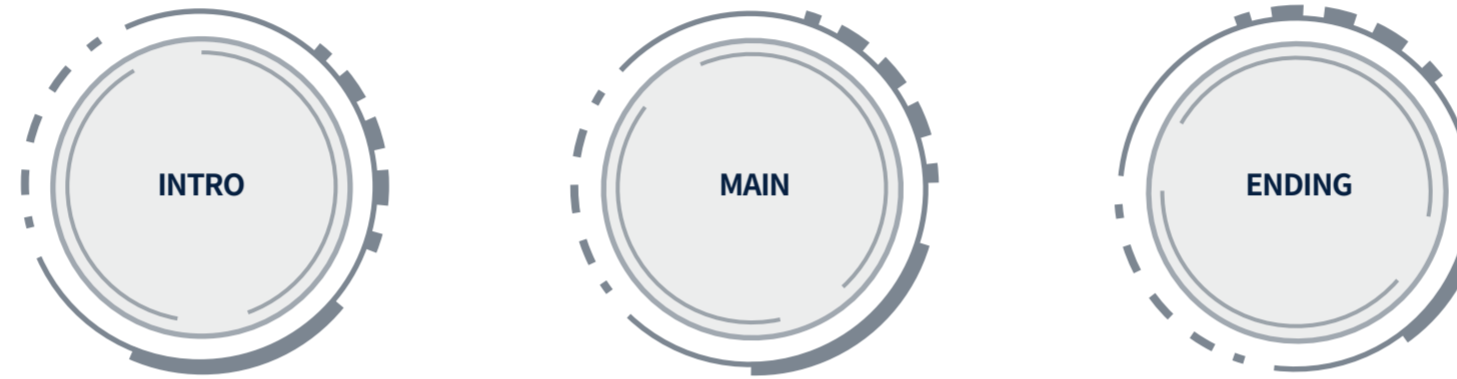
스릴러의 특성을 살리기위해 차가운 기계들을 활용한 록을 활용해 서늘한 분위기를 강조하였다.

<https://vimeo.com/939437756> →



## MOVIE FLOW

주인공이 A.I 에이바에게 매혹되는 과정



에이바 제작 과정

에이바에게 깊이 빠져버린 주인공

에이바는 주인공의 마음을 사로잡았지만 다른 목적이 있음을 암시

## GRAPHIC MOTIF

수술 기계를 연상시키는 기계들과, ai로봇 에이바의 몸을 구성하고 있는 메탈들과 전선들을 강조하여 제작하였습니다.



## STORYBOARD

인간보다 매혹적인 ai 에이바에게 한남자가 깊이 빠져가는 일련의 과정을 표현하였습니다.



EXHUMA  
TITLE SEQUENCE  
PUBLIC RELATIONS  
MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner

파묘  
破墓



# EXHUMA TITLE SEQUENCE PUBLIC RELATIONS MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner

## CREATIVE

거액의 돈을 받고 수상한 묘를 이장하게 된 풍수사, 장의사 무속인들에게 벌어지는 기이한 사건으로 이루어지는 전개의 오컬트 영화 '파묘'의 타이틀 시퀀스를 제작했다.

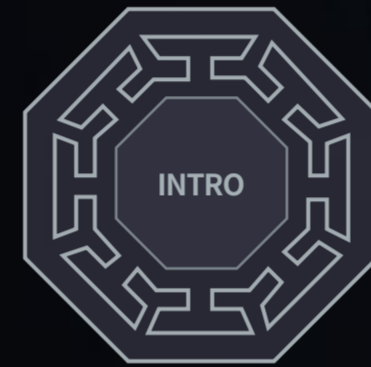
<https://vimeo.com/937544486> →

**GRAPHIC MOTIF** 한국 문화와 공포감을 조성할 수 있는 어두운 톤앤매너를 유지하며, 실사 느낌을 최대한 살렸다.



## MOVIE FLOW

거액의 돈을 받고 수상한 묘를 이장하게 된 풍수사, 장의사 무속인들에게 벌어지는 기이한 사건으로 이루어지는 전개



음산한 무덤이 있으며,  
이를 찾아가는 사람들



무덤을 파기 위해  
의식을 치르는 장면 연출



무덤 속 이상한  
존재가 나타남

## PROJECT GOAL

한국 오컬트 최초의 천만 영화로, 사람들에게 많은 관심을 갖고 있으며, 제작할 때 영화를 보면서 인상깊었던 장면과 연출들을 생각하며 제작을 했다. 영화에서 보여주는 심리적 압박감과 긴장감, 한국 문화를 적절히 보여줬던 장점들을 최대한 훼손시키지 않도록 신경쓰면서 표현하고자 했다.

## STORYBOARD

한국 정서와 공포스러움으로 긴장감있는 영화에 키워드들을 스토리에 맞춰 연출하였다.



FANTASY CINEMATIC  
PUBLIC RELATIONS  
MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner



# FANTASY CINEMATIC PUBLIC RELATIONS MOVIE

DESIGN BY ZAKKCODE Creative Partner

## CREATIVE

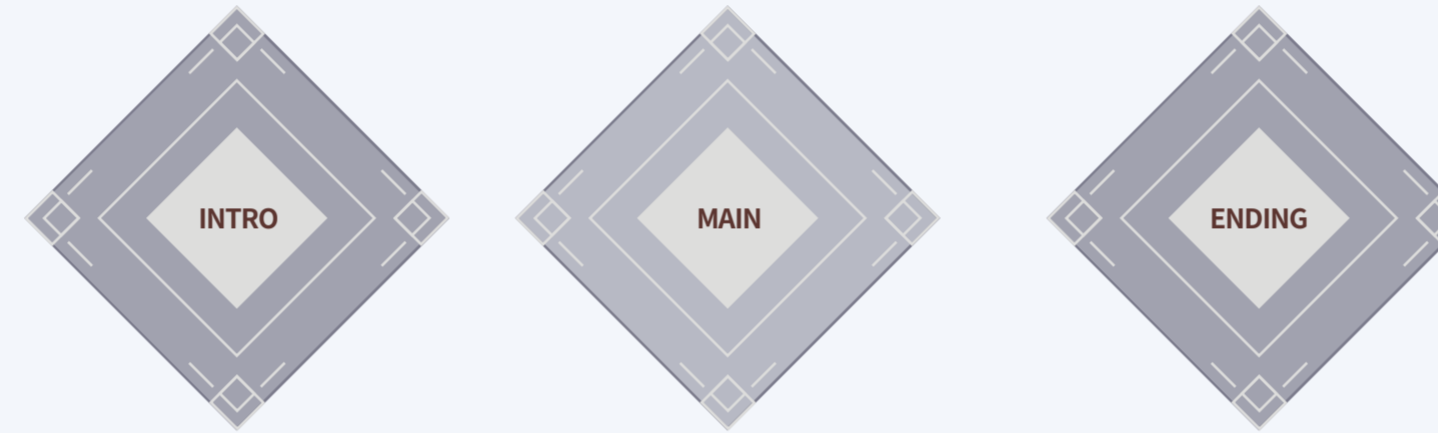
평범한 사람이 게임속으로 들어가 전사가 됨을 기획하여 현대적인 비주얼에서 웅장한 중세 판타지스러운 비주얼로 변화하도록 연출하였습니다.

## PROJECT GOAL

판타지 게임 시네마틱으로 웅장한 음악과 공간 긴장되는 스토리를 구성하고자 했다.

## MOVIE FLOW

현실 세계에서 판타지 세계로 들어가며 주인공이 괴물을 마주하였음을 보여준다.



게임을 하고 있는 주인공

게임 속으로 들어간다

괴물과 주인공이 싸움이 시작됨을 암시

## GRAPHIC MOTIF

Cinema 4D 리깅 애니메이션과 EMBERGEN을 학습하여 시도하는 첫 프로젝트로 판타지 게임 시네마틱을 만들고자 했다.



## STORYBOARD

넓은 판타지 공간 속 긴장감을 조성하는 음악과 엔딩을 구성



<https://vimeo.com/919912176>



HANGAME POKER  
CLASSIC  
PROMOTION  
VIDEO

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT BUFF

# 1등만 기억하는 더러운 세상



# HANGAME POKER CLASSIC PROMOTION VIDEO

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT BUFF

<https://vimeo.com/917348604> →

## CREATIVE

한게임 포커 클래식 속 다양한 게임들을 소개할 수 있는 슷츠로 매력있는 컷선들로 시선을 잡도록 하였다.



## PROJECT GOAL

게임의 아이덴티티에 맞는 고급스러운 느낌과 통쾌함을 느낄 수 있는 빠른 모션감을 목표로 잡았다



## MOVIE FLOW

각 게임의 메인 컬러와 골드 컬러가 포인트로 각 게임마다 보여주는 컨셉들을 다양하게 표현하였다.

## GRAPHIC MOTIF

각 게임의 메인 컬러들을 사용하였고, 3D와 2D를 활용하여 다양한 비주얼을 보여준다.



HOT PURSUIT  
PUBLIC  
RELATIONS  
MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner

# HOT PURSUIT



# HOT PURSUIT PUBLIC RELATIONS MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner

## CREATIVE

영화 분노의 질주에서 영감을 받아 기획한 프로젝트로, 화려한 도시 '맨해튼'을 배경으로 경찰에게 쫓기는 긴박한 순간들을 담아보고자 하였습니다.

<https://vimeo.com/890966238> →



GRAPHIC MOTIF 치카노 문신과 피어싱들을 통해 주인공의 거친 느낌을 시각화



MOVIE FLOW 추격전의 속도감을 느낄수 있게끔 하였고, 박진감을 위해 살벌하게 쫓아오는 경찰의 모습을 활용하였다.

PROJECT GOAL 추격전의 속도감을 느낄수 있게끔 배경들이나 카메라들이 빠르게 지나가거나 전환되고, 자연스럽게 일몰~야밤으로 변하는 시간의 흐름을 느낄수있게 하였다



빠르게 지나가는 도시의 모습과, 번쩍거리는 속보뉴스 장면으로 분위기를 고조

도주하는 주인공을 거칠게 쫓는 경찰의 모습으로 진행된다

슬로우 모션으로 주인공이 맞이한 최후를 암시하며 마무리

STORYBOARD 현실적인 록업과 빠른 속도감으로 박진감을 느낄수있게끔 하였다



DREAM PARK  
PUBLIC  
RELATIONS  
MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner



# DREAM PARK PUBLIC RELATIONS MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner

<https://vimeo.com/890170629> →

## MOVIE FLOW

3D화면과 2D화면을 오가면서 귀여운 여행을 하는 스토리 전개.



## CLIENT DESCRIPTION

2D와 3D를 동시에 보여 줄 수 있는 영상을 만들고 싶어 진행한 프로젝트로 Cinema 4D, Photoshop, Illust, After Effect 다양한 툴들을 활용하고자 하였고, 내 머리 속 세상에 놀이공원으로 내가 할 수 있는 디자인 툴들이 놀이기구라 생각하며 능력을 가지고 논다라는 스토리를 담은 모션그래픽 영상이다.



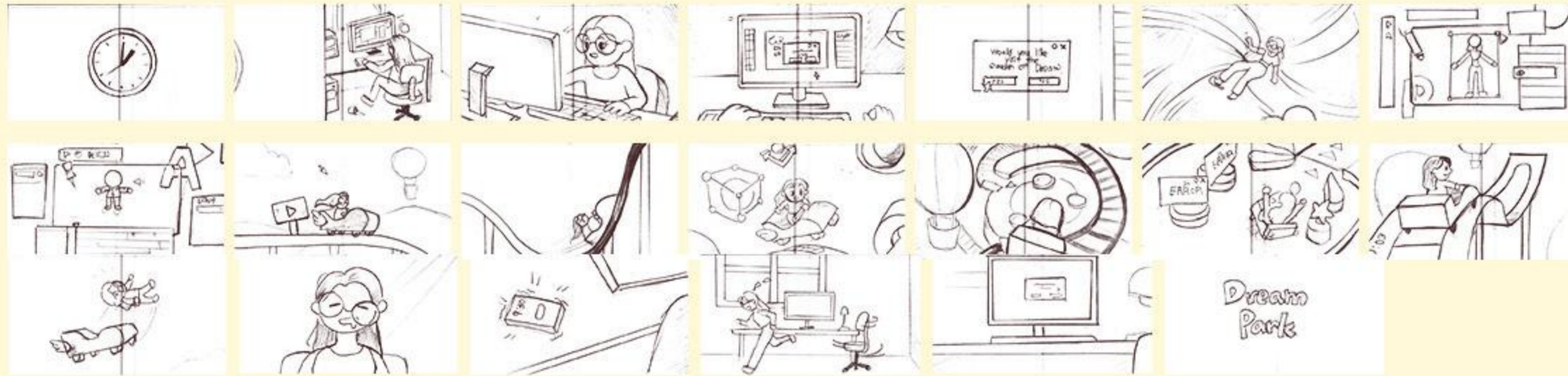
## GRAPHIC MOTIF

카카오 프렌즈의 대표 캐릭터의 2D 일러스트를 활용하여, 캐릭터의 특징을 나타낸 것들을 구성하여 진행



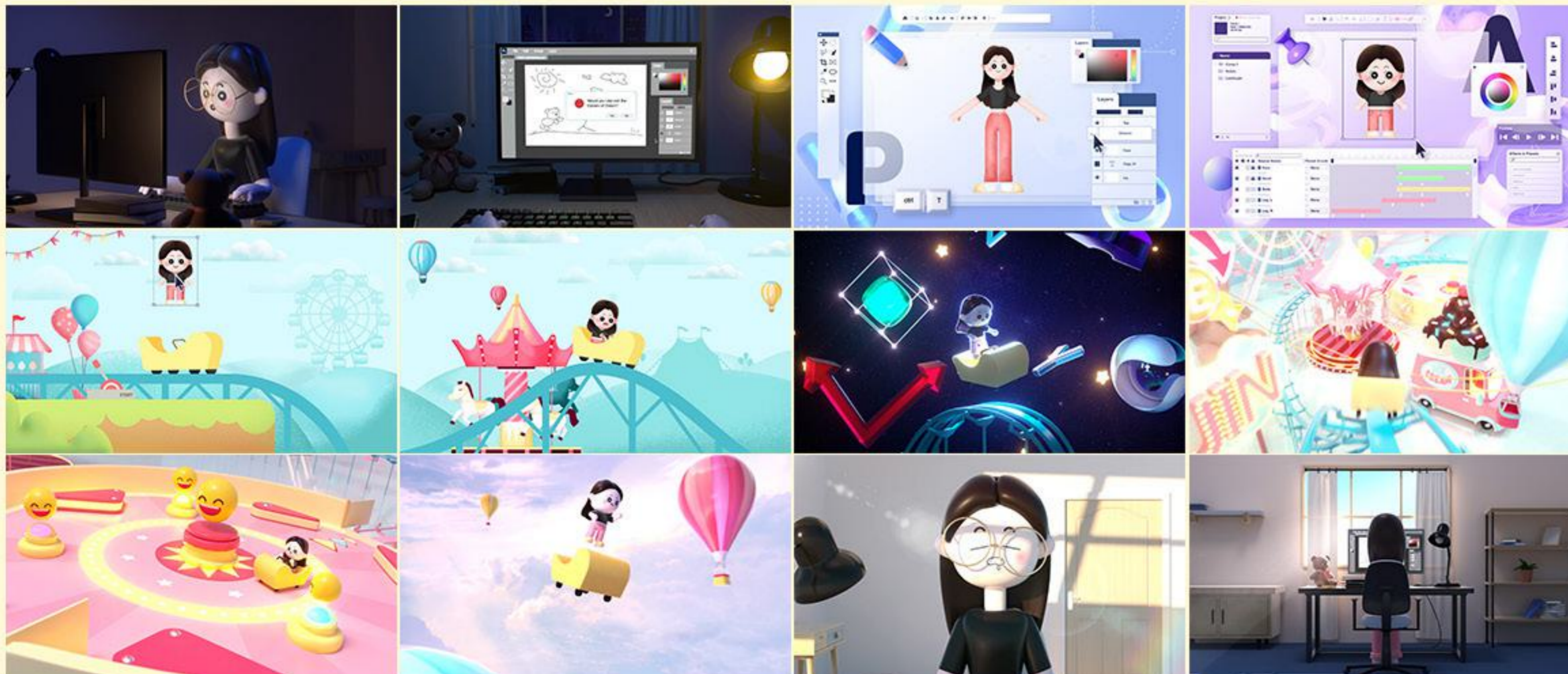
## CONTI

화면이 이곳저곳 넘어가는 구성으로 콘티 제작



## STORYBOARD

작업을 하다 스팸문자가 오는데 이를 클릭하니 화면으로 빨려들어가며 신기한 일들이 생긴다.



# STILL ALIVE PUBLIC RELATIONS MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner



# STILL ALIVE PUBLIC RELATIONS MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner

## CREATIVE

ZACKCODE 의 회사 PR영상인 <STILL ALIVE> 입니다.  
좀비 아포칼립스 시대 배경 속, 마지막 생존자의 고독함과  
좀비와의 전투를 위해 도심으로 향하는 모습을 연출하였습니다.

## PROJECT GOAL

어두운 분위기의 피폐한 도심으로 씬을  
구성하며 멸망한 좀비 아포칼립스 세계를  
표현하기 위해 신경썼다.

## CREATIVE GUIDE

영상을 보다 게임스러움을 표현하기 위해 Unreal  
Engine 5 를 사용해 구성 및 연출하였다.

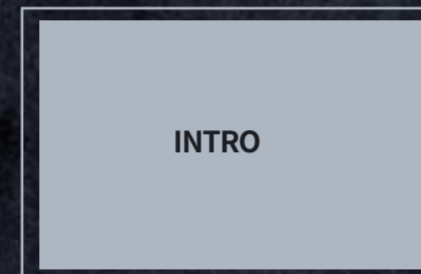
<https://vimeo.com/884229708> →

## MOVIE FLOW

홀로 남은 생존자가 생존을 하기 위해 도심으로 나아감을 연출.

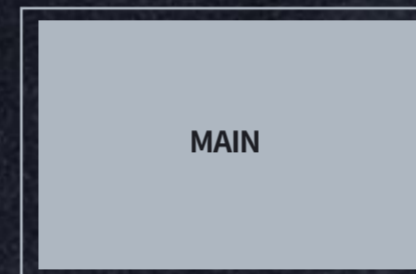
## GRAPHIC MOTIF

무너진 건물들과 어질러진 도심으로 아포칼립스 연출하였다.



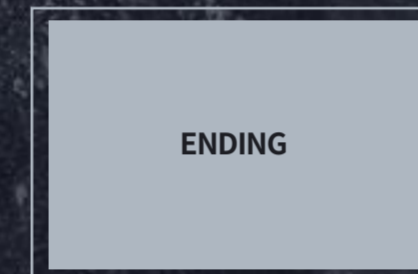
INTRO

홀로 있는 주인공



MAIN

황폐화 된 도심 속 좀비들이 있다.



ENDING

총성이 울리며 여운을 남긴다.

# STILL ALIVE

The Last : survivor

## STORYBOARD

좀비 아포칼립스로 무너진 도시에서 생존을 위해 좀비와의 전투를 하러 이동하는 고독한 생존자의 모습을 표현하였다.



# TEMPEST : TOWER OF PROBATIO PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT NEW NORMAL SOFT



# TEMPEST : TOWER OF PROBATIO PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT NEW NORMAL SOFT



## CREATIVE

게임 속 다양한 캐릭터 카드와 '템페스트'라는 타이틀에 걸맞게 폭풍우를 통해 미지의 세계에 도달하는 컨셉으로 진행하였다.

## MOVIE FLOW

미지의 세계에서 마치 대치하는 듯한 캐릭터들과 조우하며 임팩트가 점점 고조되도록 구상하였다.

## GRAPHIC MOTIF

모험을 떠나는 느낌을 주기 위해 일러스트 컨셉에 맞춰 각기 다른 배경 제작



### INTRO

상자가 열리고 나타난 폭풍우를 통해 '프로바티오'로 진입

### MAIN

마치 대치하는 듯한 다양한 캐릭터들을 만나며 상대방과의 대결이라는 룰을 각인시킨다.

### ENDING

상자가 닫히고 모든 것들이 제자리로 돌아간듯 하지만 아직 완가가 남았다는 암시를 통해 기대감을 증폭시킨다.



## CLIENT DESCRIPTION

'템페스트 : 타워 오브 프로바티오'는 신화, 동화, 전설을 망라한 컨셉과 고유의 능력을 가진 다양한 캐릭터 카드로 나만의 전략을 구사해 상대방과 대결하는 게임이다.

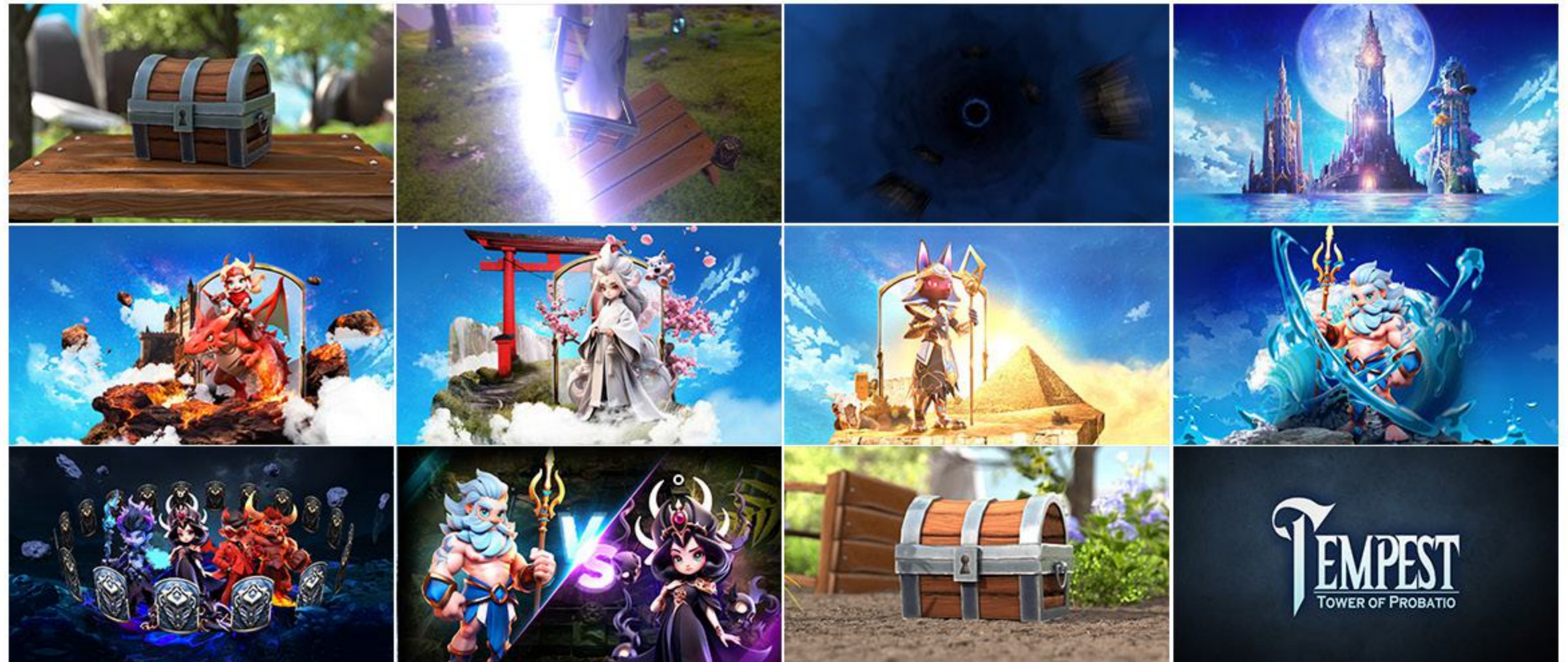
## PROJECT GOAL

'템페스트'와 '다양한 캐릭터'를 메인 키워드로 설정하여 폭풍우를 통해 미지의 세계 '프로바티오'에 도달하여 다양하고 매력적인 캐릭터들과 조우하여 멋진 승부를 겨룬다는 주 메시지를 전달하고자 하였다.

<https://vimeo.com/875867455> →

## STORYBOARD

핵심 메시지와 컨셉을 직관적으로 전달하고자 캐릭터들과 마치 새로운 세계에서 모험을 하는 듯한 느낌으로 구성했다.



# JICHEON PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT NTORI GAMES



# JICHEON PROMOTION MOVIE

DESIGN BY Zackcode Creative Partner  
CLIENT NTORI GAMES

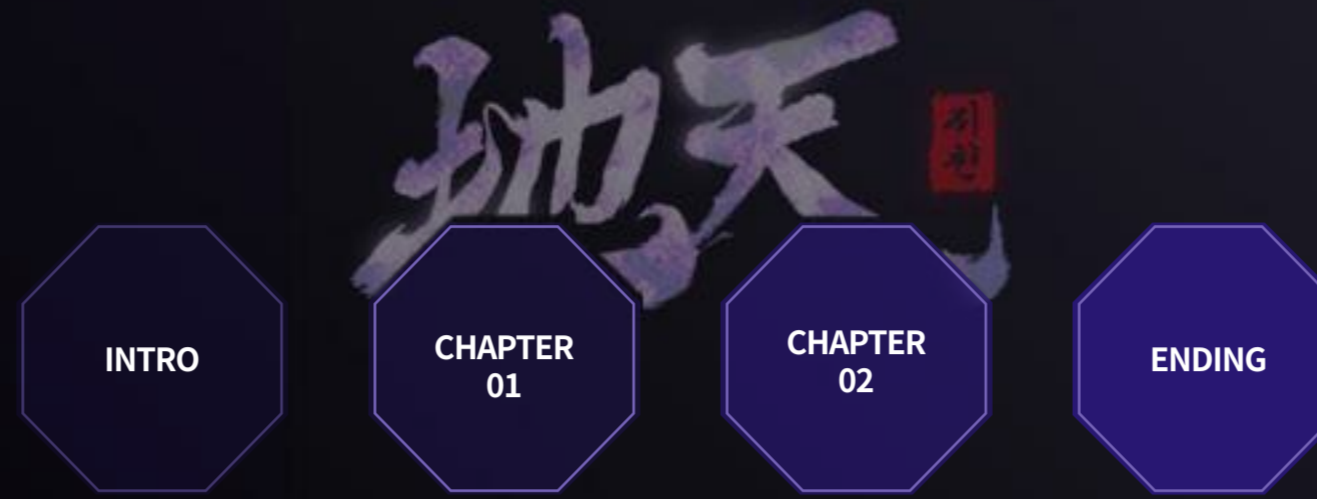
## CREATIVE

동양적인 건물 및 자연 배경 아트웍을 통해 게임 특유의 동양적 이미지를 살리며, 새벽 분위기 속에서 각 캐릭터들의 빠른 액션과 카메라를 보여주는 3D 연출과 다양하고 임팩트 있는 효과들을 연출하여 입체감 있는 영상을 표현하였다.

<https://vimeo.com/871737022> →

## MOVIE FLOW

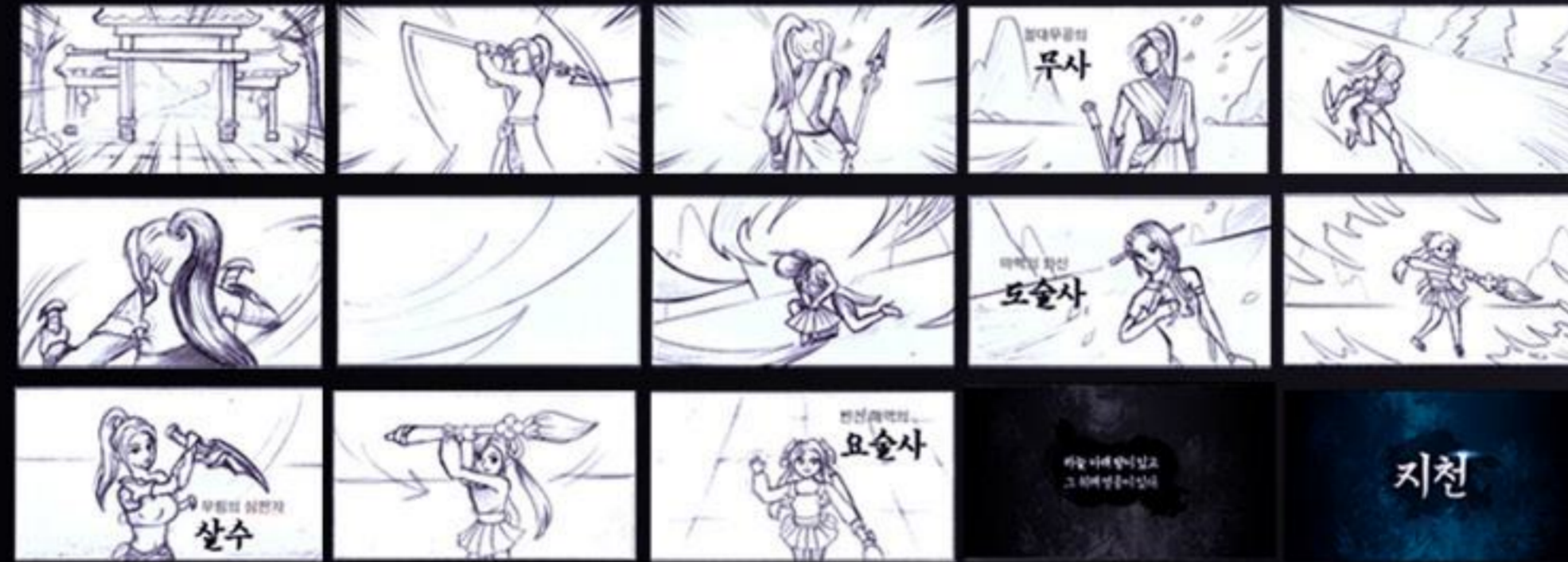
동양풍의 연출과 캐릭터들의 특징을 나타내는 액션들을 3D로 구성하고, 각 캐릭터를 소개하는 타이포를 강조했다.



- 1 INTRO**  
도입부터 깊이감있는 모션으로 빠져들 수 있도록 인트로를 잡았다.
- 2 CHAPTER 01**  
캐릭터들의 특징을 나타내는 액션과 연출로 능력들을 소개했다.
- 3 CHAPTER 02**  
액션과 트랜지션이 잘 어울리도록 연결하여 다양한 연출을 보여준다.
- 4 ENDING**  
각 캐릭터들의 빠른 편집과 슬로우로 등장시켜 임팩트를 보여준다.

## CONTI

깊이감 있는 카메라와 동양풍의 아트웍을 통해 캐릭터들을 강조하고 중간 중간 타이포그래피로 능력들을 소개한다



## STORYBOARD

새벽 느낌의 차분한 컬러로 우아한 분위기 속 동양적인 풍경들을 연출했다.



# JICHEON PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT NTORI GAMES

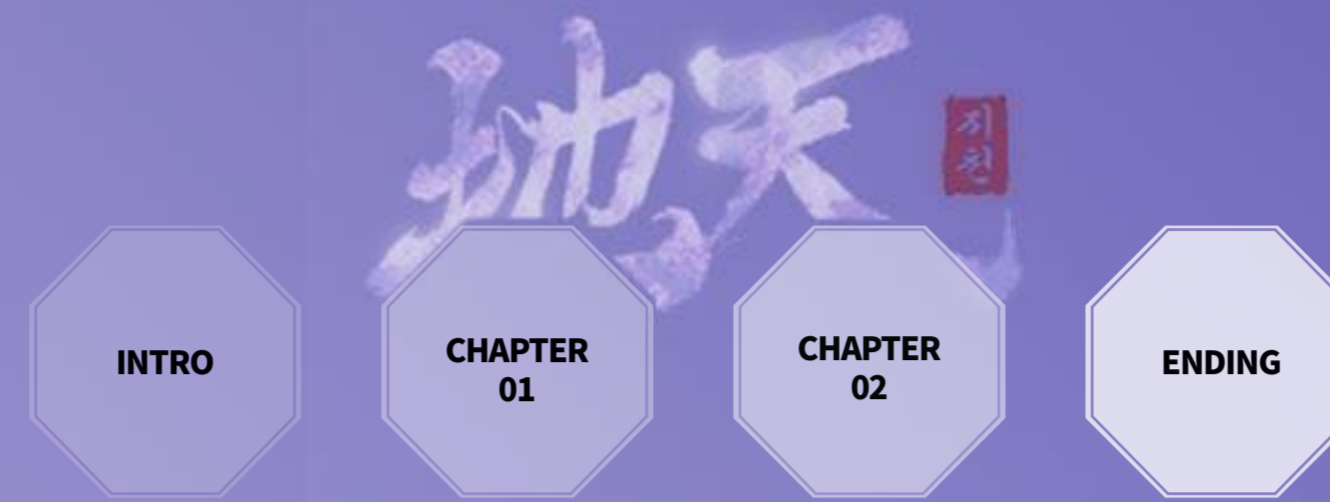
## CREATIVE

동양적인 건물 및 자연 배경 아트웍을 통해 게임 특유의 동양적 이미지를 살리며, 새벽 분위기 속에서 각 캐릭터들의 빠른 액션과 카메라를 보여주는 3D 연출과 다양하고 임팩트 있는 효과들을 연출하여 입체감 있는 영상을 표현하였다.

<https://vimeo.com/883946685> →

## MOVIE FLOW

동양풍의 연출과 캐릭터들의 특징을 나타내는 액션들을 3D로 구성하고, 각 캐릭터를 소개하는 타이포를 강조했다.



- 1 INTRO**  
도입부터 깊이감있는 모션으로 빠져들 수 있도록 인트로를 잡았다.
- 2 CHAPTER 01**  
캐릭터들의 특징을 나타내는 액션과 연출로 능력들을 소개했다.
- 3 CHAPTER 02**  
액션과 트랜지션이 잘 어울리도록 연결하여 다양한 연출을 보여준다.
- 4 ENDING**  
각 캐릭터들의 빠른 편집과 슬로우로 등장시켜 임팩트를 보여준다.

## CONTI

첫번째 프로젝트와 흐름을 동일하지만 연출과 액션은 각 캐릭터 콘티에 맞춰 진행했다.



## GRAPHIC MOTIF

캐릭터들과 어울리는 분위기와 새로운 공간들을 보여주고자 강조했다.



## STORYBOARD

새벽 느낌의 차분한 컬러로 우아한 분위기 속 동양적인 풍경들을 연출했다.



# CHAT AI PUBLIC RELATIONS MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT ZACKCODE



# CHAT AI PUBLIC RELATIONS MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT ZACKCODE

## CREATIVE

멸망한 세계를 무너진 오브젝트들로 외로움을 표현하였으며,  
채팅 인공지능 프로그램이 주는 답들이 존재하지 않음을  
공포스러운 음악과 함께 어우러지도록 제작했다.

## PROJECT GOAL

생존자가 채팅프로그램과의 대화를 통해  
외로움을 해결해보려하지만 인공지능이  
감정을 달랠 수 없음을 표현하였다.

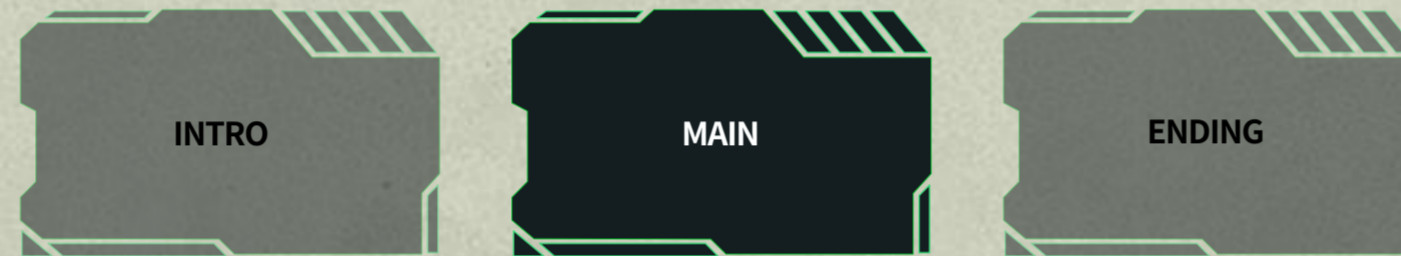
<https://vimeo.com/825356871> →

## MOVIE FLOW

멸망한 세계 속 채팅 인공지능 프로그램과 대화를 이어나가며 답을 찾는 생존자를 연출.

## GRAPHIC MOTIF

오래된 느낌의 오브젝트들로 황폐한 도시의 장면을 구성하였다.



황폐화 된 도시의 모습을 보여준다

채팅 인공지능과의 대화로 외로움을 달래본다

답을 찾지 못하고 생존자가 사라진다



## STORYBOARD

인공지능이 알려주는 대답의 장면들이 황폐화 되었음을 보여주어 답을 찾지 못해 생존자의 외로움을 달래지 못함과 인간을 대체 하는 능력의 한계가 있음을 보여준다.



NOAH'S HEART  
PROMOTION  
SIGNAGE

DESIGN BY Zackcode Creative Partner

CLIENT ARCHOSAUR



# NOAH'S HEART PROMOTION SIGNAGE

DESIGN BY Zackcode Creative Partner  
CLIENT ARCHOSAUR

## CREATIVE

새로운 행성과 미지의 존재  
현대와 SF 분위기가 서로 맞닿아 잘 어우러지도록  
편집과 디자인의 조화를 중시하였다

<https://vimeo.com/690391850> →

## CLIENT DESCRIPTION

지구와 멀리 떨어진 미지의 행성 노아  
전문가들은 새로운 행성에서  
새로운 생명의 흔적들을 발견하였고  
그 행성으로 이주하는 계획  
'노아의 심장' 프로젝트를 시동한다

## PROJECT GOAL

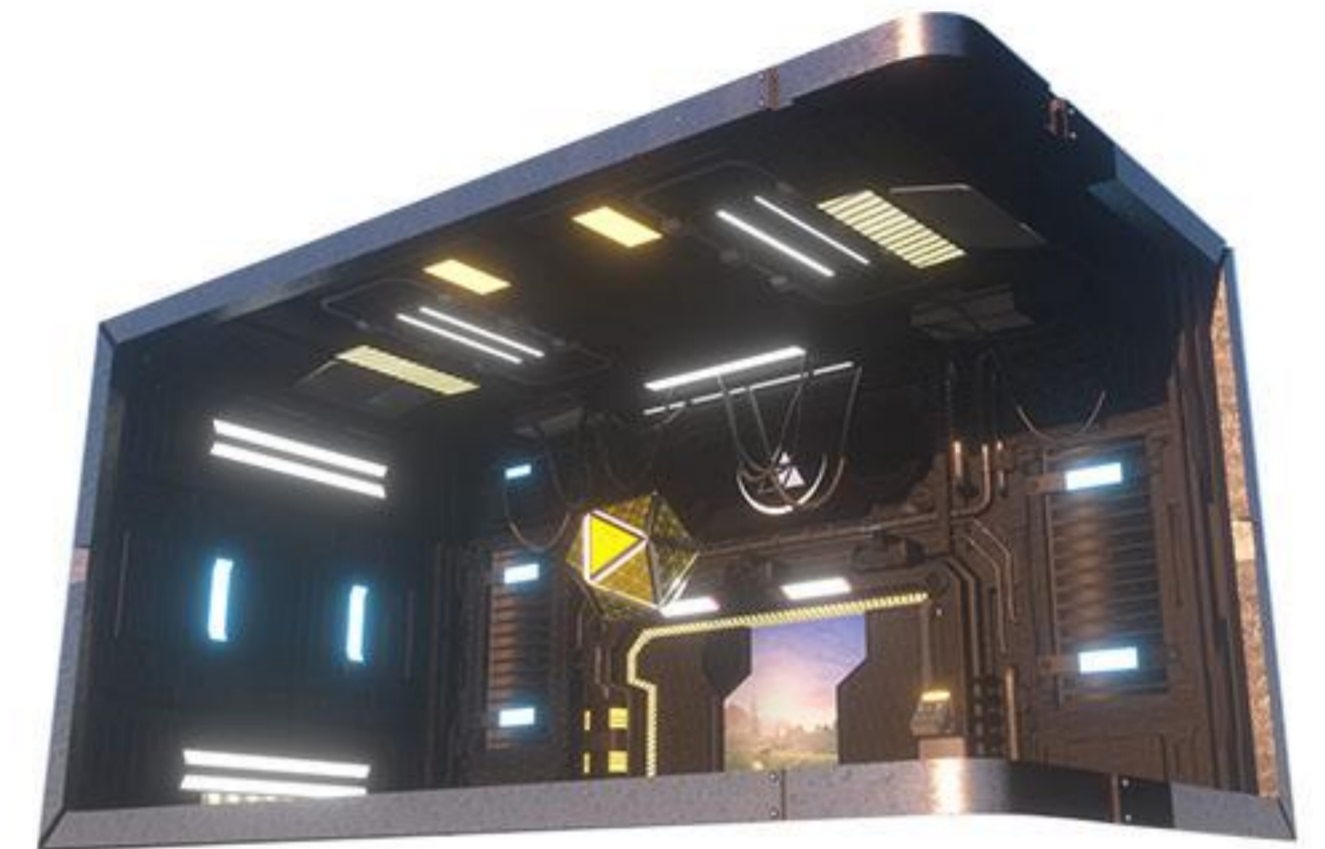
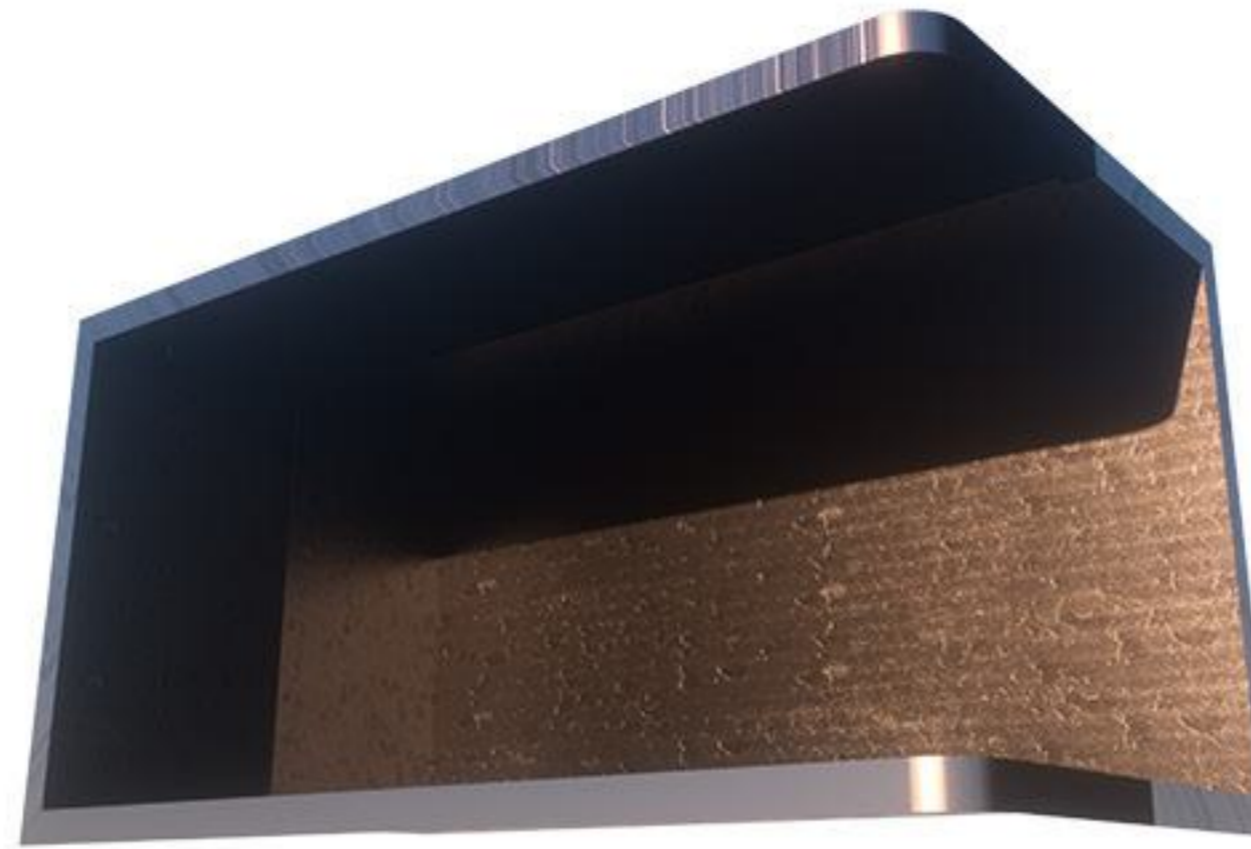
강남을 거치는 사람들에게 사이니지를 통해  
'미지의 탐색'이라는 궁금증을 유발할 수 있도록  
어떤 타이밍에서 시작하더라도  
모든 장면이 시선을 사로잡도록 목표를 잡았다.

## MOVIE FLOW

메인 세계관과 주인공의 스토리를 교차로 오가며 보다 자연스럽게 빠져들 수 있도록 구성하였다.

## GRAPHIC MOTIF

'행성간의 이동' 내용에 맞추어 우주선 속 큐브 비주얼을 구성하였다



## STORYBOARD

새로운 행성의 신비로움과 미지의 존재들에 대한 호기심을 동시에 자극할 수 있도록 컷을 구성하였다



# NARAKA BLADEPIONT PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT NETEASE GAMES



# NARAKA BLADEPINT PROMOTION MOVIE

DESIGN BY Zackcode Creative Partner  
CLIENT NETEASE GAMES

## CREATIVE

새로운 악령의 출현을 강조하기 위해  
붉은 색감과 푸른 색감을 적절히  
조절하여 음산한 분위기를 강조하였다

<https://vimeo.com/690391850> →

GRAPHIC MOTIF 등장하는 몬스터와 어울리는 색과 이미지의 느낌을 표현



CLIENT DESCRIPTION

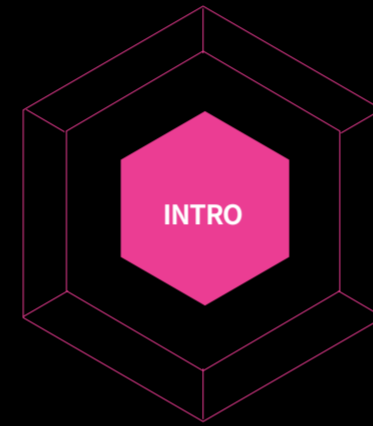
중세 동양풍의 배경을 바탕으로  
60명이 참가하여 벌이는 배틀로얄 게임  
최상의 자유도로 즐기는 멀티플레이 전투게임

MOVIE FLOW

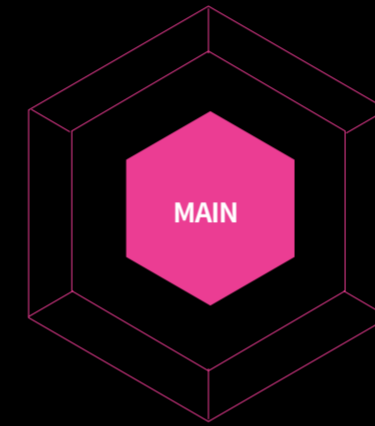
악령의 이미지에 맞게 초점을 두고, 음산한 분위기에 빠져들수있게 구성하였다.

PROJECT GOAL

붉은계열의 색감과 푸른계열의 색감을  
적절히 잘 사용하여서 "악령"이라는  
키워드를 더욱 더 부각시키는 것을  
목표로 잡아 진행하였다



전투신으로 분위기를 고조



악령의 등장과 함께 빠르게 흘러간다



인게임 영상으로 흥미유발시키며 마무리

STORYBOARD

악령의 등장으로 전체적으로 다크한 분위기와 붉은계열을 강조



# CLOSERS INTERVIEW MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT NEXON



3:32/06:13



# CLOSERS INTERVIEW MOVIE

DESIGN BY Zackcode Creative Partner  
CLIENT NEXON



## CREATIVE

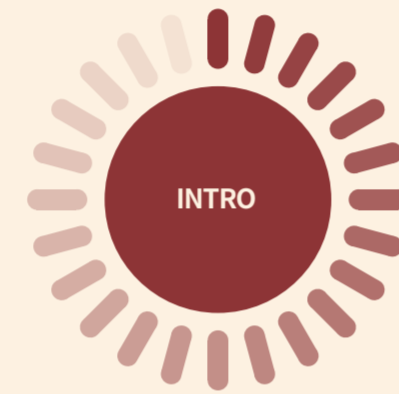
2D 캐릭터를 자연스럽게 움직여서  
플레이어에게 조금 더 다가갈수있게  
구성하였다

## MOVIE FLOW

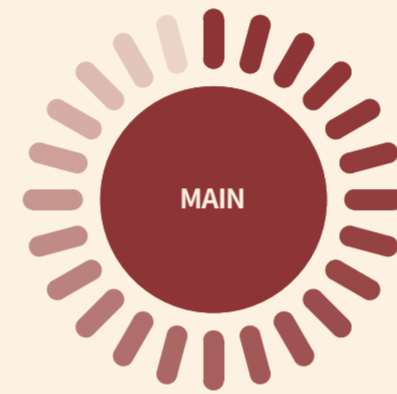
캐릭터와의 자연스러운 인터뷰형식으로 플레이어에게 좀 더 친근하게 다가갈수있도록 구성하였다

## GRAPHIC MOTIF

다양한 캐릭터의 표정과 상황에 맞게 자연스러운 인터뷰 형식으로 제작



인터뷰창을 열어 시작을 알린다



인터뷰어와 소통하면서 대화를 이끌어간다



마무리 각오를 다지며 인터뷰를 마친다



## CLIENT DESCRIPTION

2020년의 신서울을 배경으로 위상력이라는  
이능력을 가진 클로저와 차원종이라는  
이계 생명체 간의 전투

## PROJECT GOAL

캐릭터를 좀 더 이해하고 알아갈수있도록  
다양한 메시지를 넣었으며, 캐릭터의  
특성을 잘살릴 수 있게 노력하였다

<https://vimeo.com/690395132> →

## STORYBOARD

각 캐릭터마다 특성과 성격을 잘 살릴수있게 인터뷰형식으로 진행



# CLOSERS LIVE 2D UPDATE MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT NEXON

In fantasy genre novels (fantasy novels) and games, it is translated as a job, but it is somewhat different.

The term referring to the fighter (transcription) of TRPG was originally a class, which was translated into a job as it entered the Eastern world such as Korea and Japan, causing confusion in terms.

Class can often represent a kind of formal person or job. However, if it is a fantasy game in which several races appear, it cannot be said to be a completely same concept as a job because characters can be differentiated in various ways by combining ethnic systems. In fact, even the early Elf, Dwarf, and Harpling were treated as a kind of class.

In addition, there is a game where you can receive remuneration through law, mercenaries, and alchemists. You call prosecutors, wizards, and so on. Think about what jobs are. On the other hand, if it includes an illegal thief, it will be a different meaning.

When you reach a certain level in the RPG, it means that you continue to play under the conditions given initially without using a former system that selects one of several jobs and powers up. Producers often make games with the precondition that they change to higher-level jobs when the character is above a certain level, so if they change jobs, their skills will be added, physical strength, and offense will often increase, but by giving up, they will be weaker than the previous characters. However, some games improve their ability more than full-time jobs when they complete tasks that are difficult for ordinary users, such as achieving a full level with their old job.

If you play enough to almost conquer the game and eventually get tired of all your jobs or want to try new challenges (limited equipment given only at the time of the release of the new character and enjoy having new jobs to be implemented in the distant future). If you don't have affection for the character, you give up, so you have to do it with a really deep affection in order for the old character to reach the full level.



# CLOSERS LIVE 2D UPDATE MOVIE

DESIGN BY Zackcode Creative Partner  
CLIENT NEXON

## CREATIVE

클로저스 LIVE 2D 업데이트 영상  
LIVE 2D 캐릭터를 통해 여러가지 업데이트 소식을  
전하고, 플레이어와 소통하는 방식으로 흥미를  
유발하였다

## PROJECT GOAL

LIVE 2D 캐릭터의 표정과 상황이  
눈에 잘 들어오도록 디자인컷을 잡으면서,  
업데이트 소식이 눈에 잘 들어와서  
전달될 수 있게 하였다

## CREATIVE GUIDE

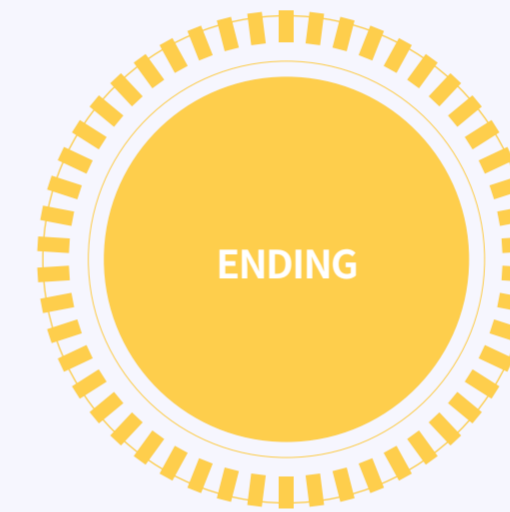
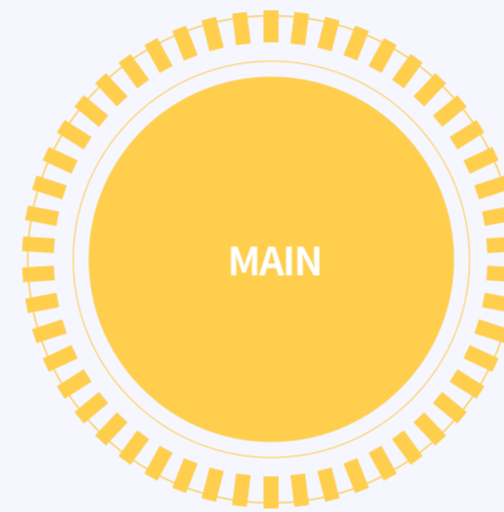
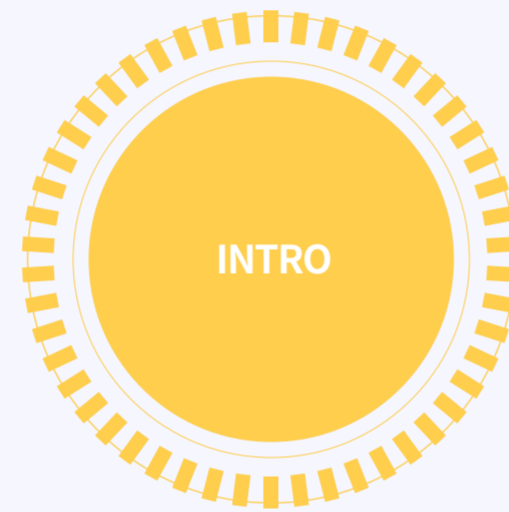
2D 캐릭터를 보다 자연스럽게 표현하기 위해  
LIVE 2D로 캐릭터를 만들어서 섬세하게 모션을 구현  
업데이트를 강조하여 구성

<https://vimeo.com/690394771> →

GRAPHIC MOTIF 다양한 캐릭터의 표정과 상황에 맞게 디자인 모티브를 잡았다



MOVIE FLOW LIVE 2D 캐릭터를 통해 인터뷰 형식으로 업데이트 소식을 전달하는 영상이다



- 1 INTRO**  
캐릭터가 등장하면서 플레이어에게 인사한다
- 2 MAIN**  
다양한 업데이트 소식을 알린다
- 3 ENDING**  
상품과 함께 다음 스토리에 대한 궁금증 유발

STORYBOARD 업데이트 소식을 확실하게 잘 전달할수 있도록 구성하였다



# ODIN: VALHALLA RISING PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT KAKAO GAMES



# ODIN: VALHALLA RISING PROMOTION MOVIE

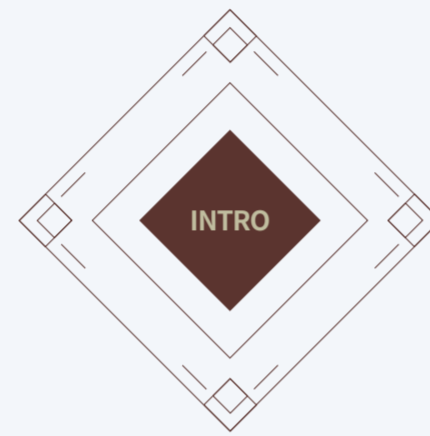
DESIGN BY ZACKCODE Zackcode Creative Partner  
CLIENT KAKAO GAMES

## CREATIVE

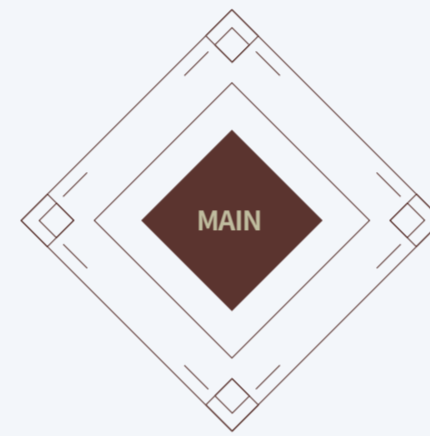
새로운 챕터를 강조하기 위해  
붉은색과 이펙트를 사용하여  
뜨거운 화염을 크게 강조하였다

## MOVIE FLOW

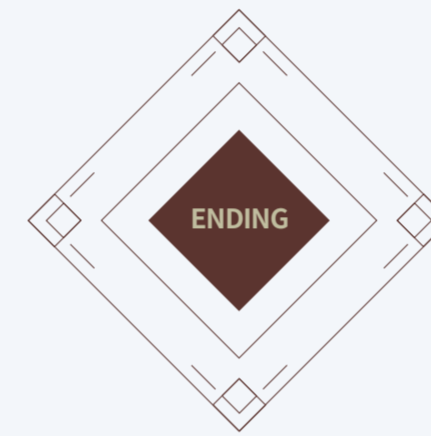
자연스러운 스토리 진행으로 마지막 보스의 임팩트가 부각되도록 진행하였다



발할라의 전사가 되기까지 구성한다



새로운 재앙의 신의 등장



새로운 챕터를 예고하며 기대를 증폭시킨다

## GRAPHIC MOTIF

태양의 신에 맞추어 불꽃에 연상되는 이펙트를 중심으로 사용



## CLIENT DESCRIPTION

복유립신화에 기반을 둔 MMORPG게임  
4가지 직업으로 다양한 전술 액션을  
경험할 수 있다

## PROJECT GOAL

성장한 모험가가 새로운 신 프레이에  
대한 도전을 강조하기위해  
화염의 뜨거움을 더욱더 신경썼다

<https://vimeo.com/690390787>



## STORYBOARD

각 메시지에 맞게 인게임 영상과 적절히 조절하여서 제작



# KURTZPEL MUSIC VIDEO

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT NEXON



# KURTZPEL MUSIC VIDEO

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT NEXON

## CREATIVE

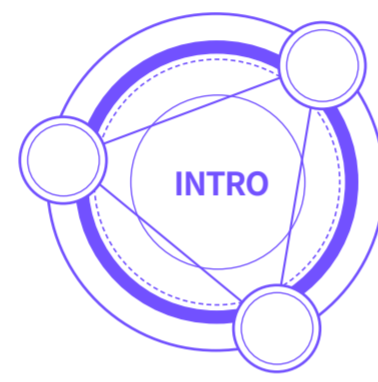
밝은 게임과 빠르고 날카로운 랩,  
이에 키치한 네온 디자인을 부여함으로써  
둘의 조화를 잡는 것에 집중하였다.

## MOVIE FLOW

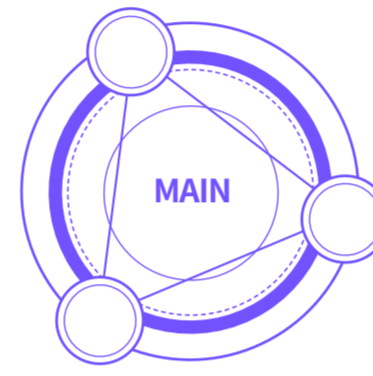
흘러가는듯한 빠른 랩이기에, 한 번 본다면 각 가사를 들을때마다 해당하는 컷을 떠올릴 수 있도록 구성하였다.

## GRAPHIC MOTIF

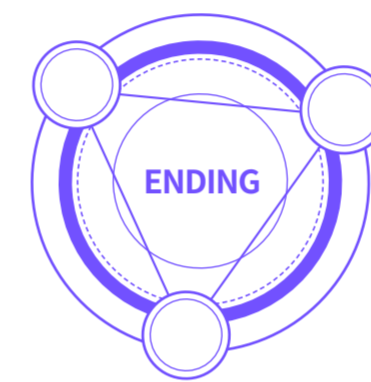
다채로운 색감과 솔리드한 기존 원화에 맞추어 컷을 디자인하였다.



긴 전주가 흐르는 동안 분위기를 고조시킨다.



게임의 메인 컨텐츠들을  
비트에 맞추어 빠르게 연출한다



노래의 하이라이트와 동시에  
기대를 증폭시키는 강렬한 아트웍을 강조한다



## CLIENT DESCRIPTION

셀 애니메이션 풍 비주얼을 가진 액션 배틀게임.  
3인칭 프리뷰 시점으로  
빠른 액션과 화려한 이펙트를 즐길 수 있다.

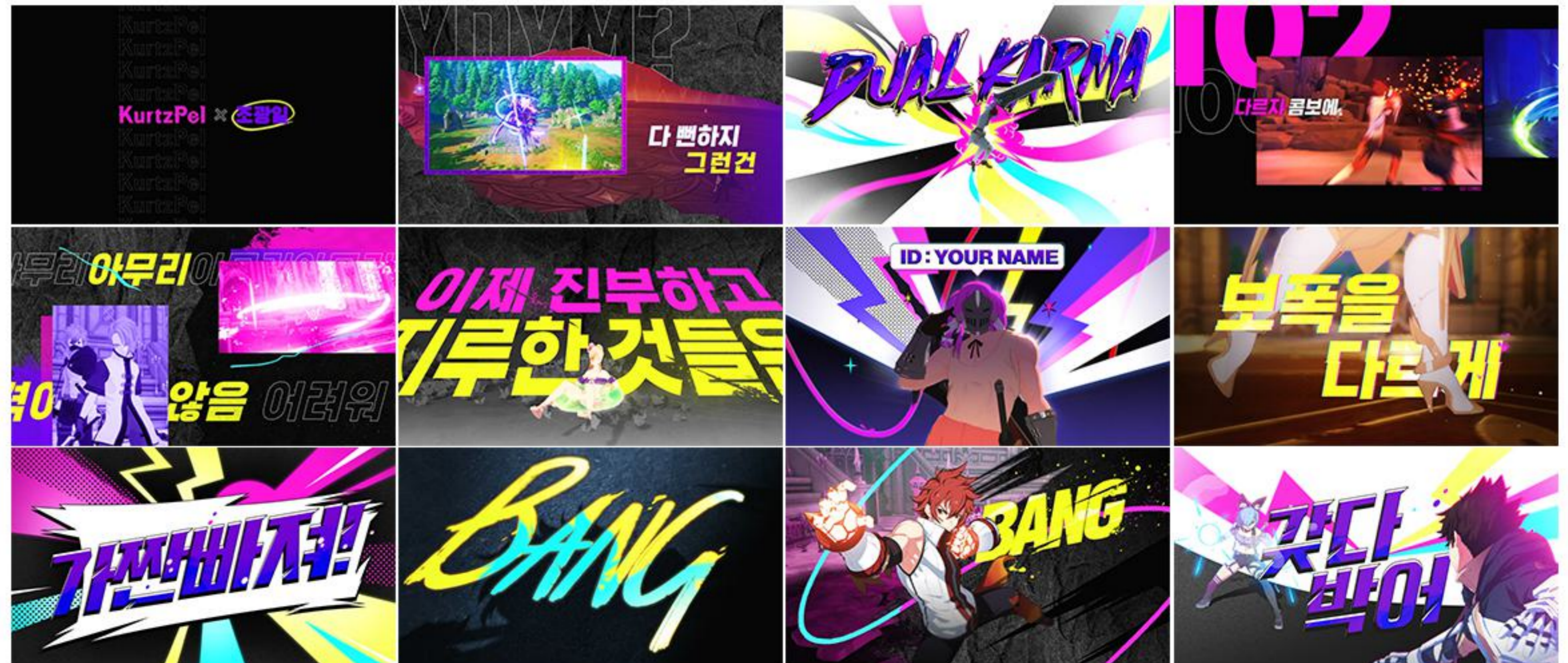
## PROJECT GOAL

키치한 디자인과 네온 색감으로 이목을 끌고,  
굉장히 빠른 속도로 지나가는 영상 속에서  
어떤 워드를 어떻게 강조할 것인지 논의하였다.  
결과 시청층에게 게임뿐 아닌,  
영상 자체도 각인시키는 것을 목표로 잡아 진행하였다.

<https://vimeo.com/674333857> →

## STORYBOARD

인게임 중심의 편집임에도 루즈함이 없도록 각 아트웍의 배치에 완급을 주었다.



# RAGNAROK LOST MEMORIES PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT GRAVITY



# RAGNAROK LOST MEMORIES PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT GRAVITY

## CREATIVE

주인공의 '기억' 과 '모험'  
추억에 젖는 키워드를 중심으로 관심을 끌어낼 수 있도록  
몽환적인 게임의 감성을 부각시켰다.

## CLIENT DESCRIPTION

기억을 잃은 채 여신의 인도를 따라 걷다  
문득 눈을 뜬 곳은 새로운 대륙  
이 넓은 대륙에서의 만남이  
과거의 기억과 새로운 추억을 새겨줄 것이고  
감동을 안은 채 세계관에 몰입할 수 있다.

<https://vimeo.com/612405314> →

## PROJECT GOAL

게임의 감성깊은 세계관을 보여줌과 동시에  
주인공의 스토리로 몰입할 수 있도록 유도하는 것을 목표로 삼았다.

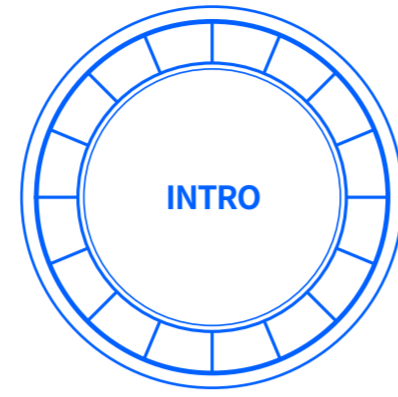
## GRAPHIC MOTIF

추억과 새로운 인연을 이어주는 것은 '시간'  
그렇기에 메인 오브젝트는 시간을 연상시킬 수 있는 것으로 제작하였다.

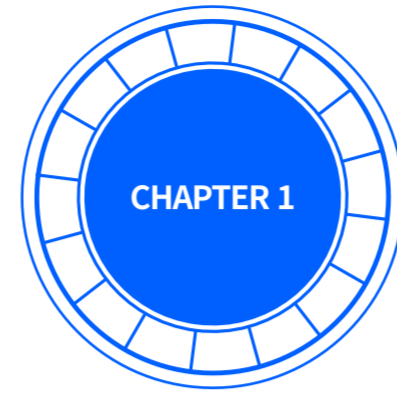


## MOVIE FLOW

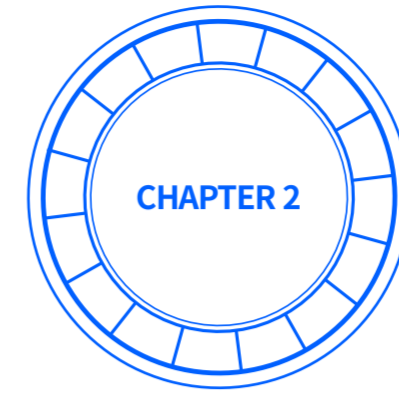
메인 세계관과 주인공의 스토리를 교차로 오가며 보다 자연스럽게 빠져들 수 있도록 구성하였다.



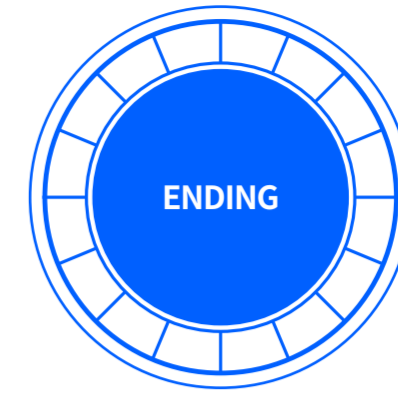
주인공 시점의 프롤로그로 몰입을 유도한다.



잃어버린 주인공의 기억을 형상화한다.

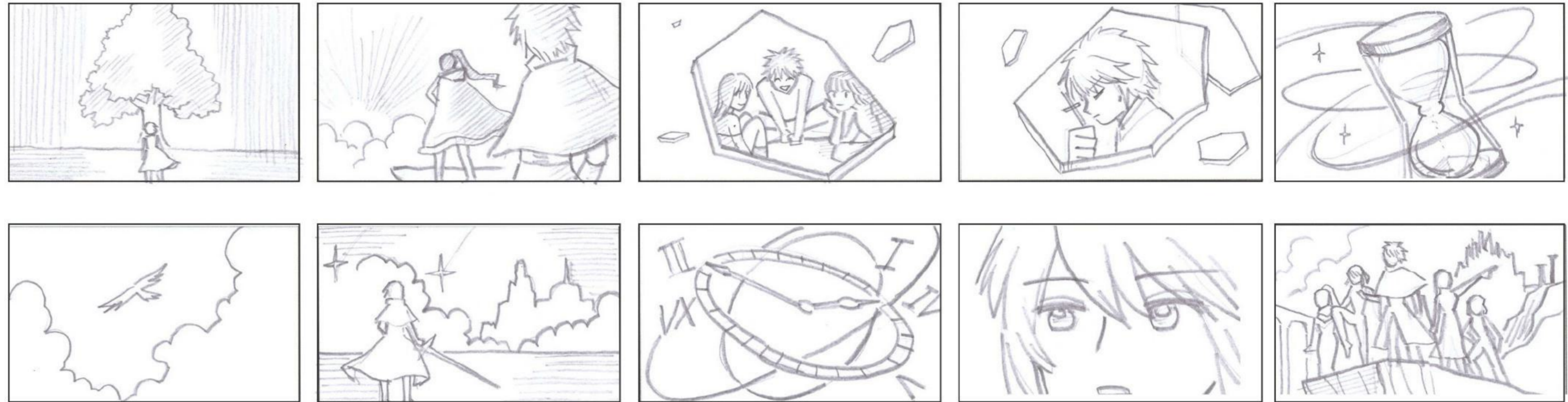


앞으로 펼쳐질 몽환적인 세계관을 비추어준다.



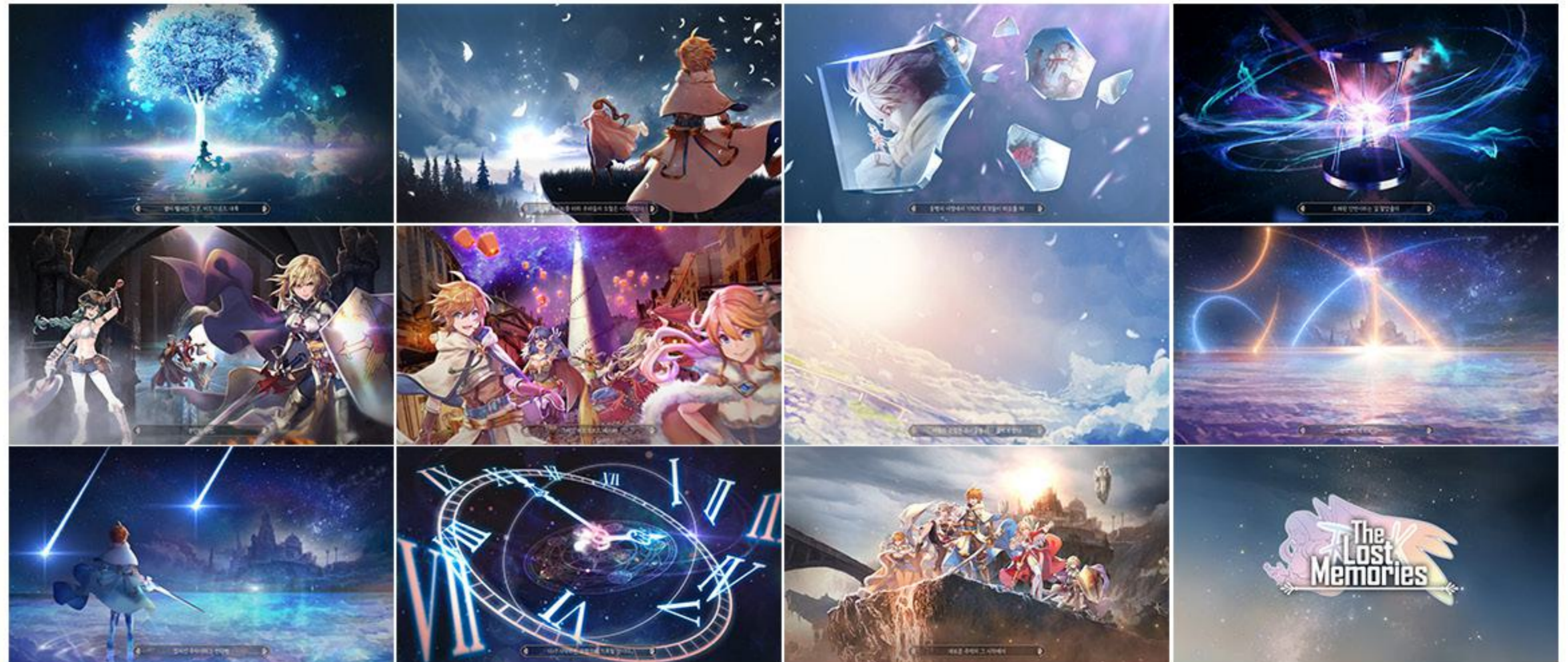
이를 '시간'이라는 키워드로 묶으며  
모험의 시작을 알린다

## CONTI



## STORYBOARD

이 넓은 세계관의 이야기를 주인공 '페르'의 시점에서 이야기해주는 것처럼 최대한 구도에 주의하며 컷을 구성, 하나의 이야기처럼 끊임없이 이어지도록 트랜지션을 연출하였다.



# CONQUEROR'S BLADE PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner

CLIENT NETEASE



# CONQUEROR'S BLADE PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT NETEASE

## CREATIVE

시즌의 테마를 강조하기 위해  
푸른 배경 속에 더욱 푸른 카피를 씌워  
냉혹하고 차가운 전장을 크게 강조했다.

## CLIENT DESCRIPTION

중세 시대를 배경으로 한 전략 게임  
장군의 컨트롤과 병종의 배치 등  
다양한 전술 액션을 경험할 수 있다.

## PROJECT GOAL

'겨울' 과 '전쟁' 을 메인 키워드로  
한없이 차갑고 한없이 잔혹한 전장에  
게임의 주 메시지를 각인시키는 것을 목표로 삼았다.

<https://vimeo.com/513722478> →

## MOVIE FLOW

새로운 시즌이 도래했다는 테마에 맞게 임팩트가 서서히 커지도록 구성하였다.



새로운 시즌의 시작을 알린다.



게임의 핵심 콘텐츠를 임팩트있게 각인시킨다.



부제 키워드를 던지며  
새 시즌의 기대를 증폭시킨다.

## GRAPHIC MOTIF

얼어버릴듯한 차가운 느낌을 주기 위해 하양과 푸른 톤 중심으로 진행



## STORYBOARD

핵심 메시지를 짧고 강렬하게 남길 수 있도록 하이라이트의 고조를 최대한 높이는 구성으로 연출하였다.



# HANGAME POKER PRESENTATION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT NHN



# HANGAME POKER PRESENTATION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Studio  
CLIENT NHN

<https://vimeo.com/513716572> →

## CREATIVE

트럼프 카드 케이스를 보물상자처럼 제작하여 열쇠로 안에 든 보물을 발견하는 컨셉에서 출발하였다.

## CLIENT DESCRIPTION

기존에 제작된 한게임 포커 브랜드 영상에 나타난 컨셉, 색상, 분위기가 색다른 것을 요구하였다.

## PROJECT GOAL

포커에서 가장 중요한 오브젝트인 트럼프 카드를 3D 모션으로 화려하면서도 산만하지않고 고급스러운 느낌을 주는 것을 목표로 잡았다.



## MOVIE FLOW

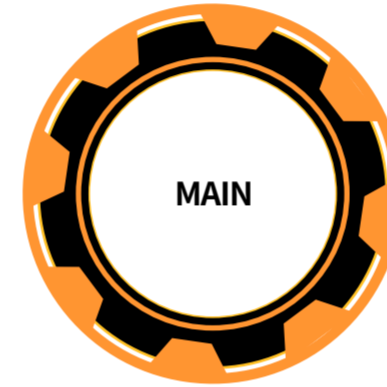
카드와 코인으로 포커의 특징이 드러나도록 구성했다.

## GRAPHIC MOTIF

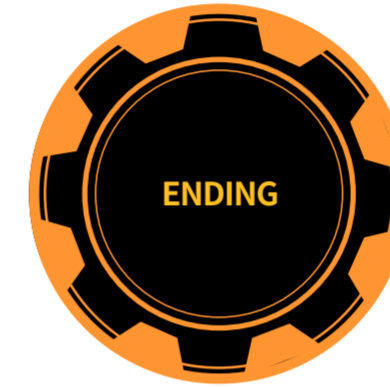
열쇠구멍이 달린 트럼프카드 케이스가 신비로운 느낌을 더해주고 열쇠로 여는 순간 화려한 카드 모션을 선보인다.



환상적인 공간에 놓여있는 트럼프 카드 케이스



쏟아져 나오는 카드의 화려한 모션



다양한 포커 게임을 속도감있게 보여주며 마무리



## STORYBOARD

브라운과 골드 위주로 사용하여 기존 포커게임의 이미지를 고급스럽게 차별화하였다.



HANGAME  
SUT-DA  
PRESENTATION  
MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT NHN



# HANGAME SUT-DA PRESENTATION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT NHN

## PROJECT GOAL

셋다가 어떤 게임인지, 셋다를 소재로 한 콘텐츠는 주로 어떤 스타일, 분위기를 가지고 있는지 파악하여 게임성을 드러내면서도 기존에 제작되어 있는 셋다 UI 영상과 차별점을 두고자 했다.

## CREATIVE GUIDE

누아르 영화의 타이틀 시퀀스와 같은 고급스러움과 묵직한 분위기를 연출하는 것이 목표였다. 그에 따라 붉은 톤과 붓터치, 텍스처가 느껴지는 아트웍을 기반으로 속도감이 느껴지는 모션, 공간감이 느껴지는 카메라 워킹을 통해 표현했다.

**GRAPHIC MOTIF** 붉은 톤과 붓터치, 텍스처가 느껴지는 아트웍으로 누아르 영화의 묵직한 느낌을 표현.

**CREATIVE** 화투패에서 도드라지는 한자를 사용하여 화면에 강한 대비를 주었다.



## MOVIE FLOW

텍스처의 방향을 따라 속도감이 느껴지는 모션과 선 제작한 아트웍 이미지의 거리를 벌리고 공간 속에서 카메라를 이동시켜 보다 깊은 공간감이 느껴지도록 했다.



## 기 INTRODUCTION

화투패를 쥔 손과 그것을 바라보는 눈으로 빠져나오며 장면전환

## 승 DEVELOPMENT

셋다를 하고 있는 사람들을 영화처럼 연출

## 전 TURN

고조된 순간에 말장난을 이용해 코믹한 요소를 가미

## 결 CONCLUSION

영화의 엔딩크레딧 형식 차용하여 컨셉 강조

## STORYBOARD

랭킹시스템을 통해서 다양한 참여유저들이 갖가지 형태로 보상을 받을 수 있는 모바일 리워드 게임이다.



<https://vimeo.com/457640387> →

# HANGAME SUT-DA PRESENTATION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT MOIIN

## PROJECT GOAL

셋다의 족보를 소개하며 화투패의 그림에 묘사된 계절감을 실사와 그래픽적인 느낌을 동시에 담은 디자인으로 감성을 더했다.

## CREATIVE GUIDE

셋다에 사용되는 화투패의 그림은 1년 열두달의 특정 달이 표현 되어있다. 그리고 그 달의 계절과 절기가 표현되어 있는데 이것을 바탕으로 족보의 이름이 정해진다. 셋다라는 게임에서 가장 중요한 요소인 족보와 그 이미지가 주는 계절감을 시각적으로 간결하게 전달하고자 했다.



**GRAPHIC MOTIF** 실사적인 느낌과 솔리드한 그래픽적인 느낌을 동시에 주고자 했다.



**CREATIVE** 화투패로 계절을 표현하며 읽는 느낌에 맞춰 카피의 모션감을 더했으며, 화투패와 함께 등장하는 배경을 실사적으로 표현하여 색다른 느낌을 연출했다.



화투패



# 한끗발

타이포모션

## MOVIE FLOW

화투패와 배경을 실사 같이 합성하여 바람과 물의 간결한 움직임으로 미니멀한 디자인 컷 연출.



## 기 INTRODUCTION

셋다의 대표적인 족보와 화투패의 그림에 표현된 계절과 일치하는 공간을 연출

## 승 DEVELOPMENT

시청자에게 말을 걸며 후킹

## 전 TURN

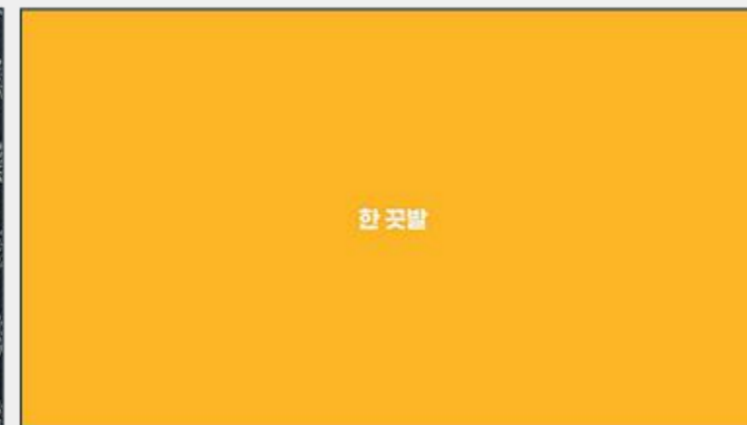
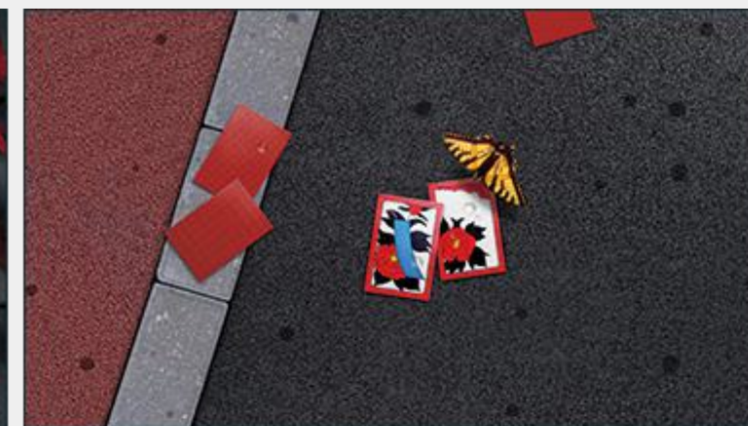
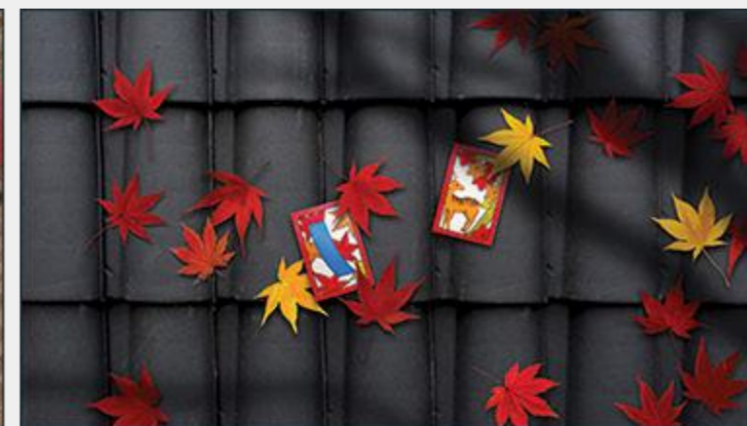
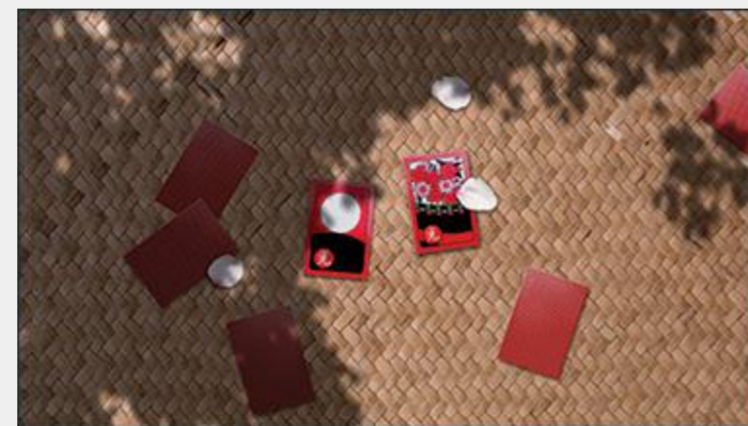
후킹에 이은 가장 화려한 컷과 도발적인 질문으로 흥미유발

## 결 CONCLUSION

정적인 로고 모션으로 여운을 남기며 엔딩

## STORYBOARD

랭킹시스템을 통해서 다양한 참여유저들이 갖가지 형태로 보상을 받을 수 있는 모바일 리워드 게임이다.



<https://vimeo.com/457640392>



# ARKNIGHTS PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT YOSTAR



# ARKNIGHTS PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT YOSTAR

**CLIENT DESCRIPTION**  
자연재해가 남긴 광물에서 시작 된 광석병 감염자들 서로 다른 목적의 필연적 대립이라는 드라마틱한 이야기로 각자의 뚜렷한 목적을 지닌 캐릭터들에게 몰입하여 교감성 욕성을, 전략적 전투를 즐길 수 있다.

**CREATIVE**  
디스토피아 장르에 맞게 어두운 톤을 주 활용하여 암울한 현장으로 몰입을 유도, 작은 손짓에서 시작되는 대립과 함께 궁금증을 증폭시켰다.

**PROJECT GOAL**  
'감염자' '필연적 대립' '포스트 아포칼립스' 깊게 얽힌 주제를 하나로 묶어 시각적으로 전달하기 위해 '자연스럽되 강렬하게' 몰입감을 최우선 목표로 삼았다.

<https://vimeo.com/513714575> →

## CONTI



**MOVIE FLOW** 암울한 현장과 어두운 세계관 속 다양한 세력들을 보고 느낄 수 있도록 구성

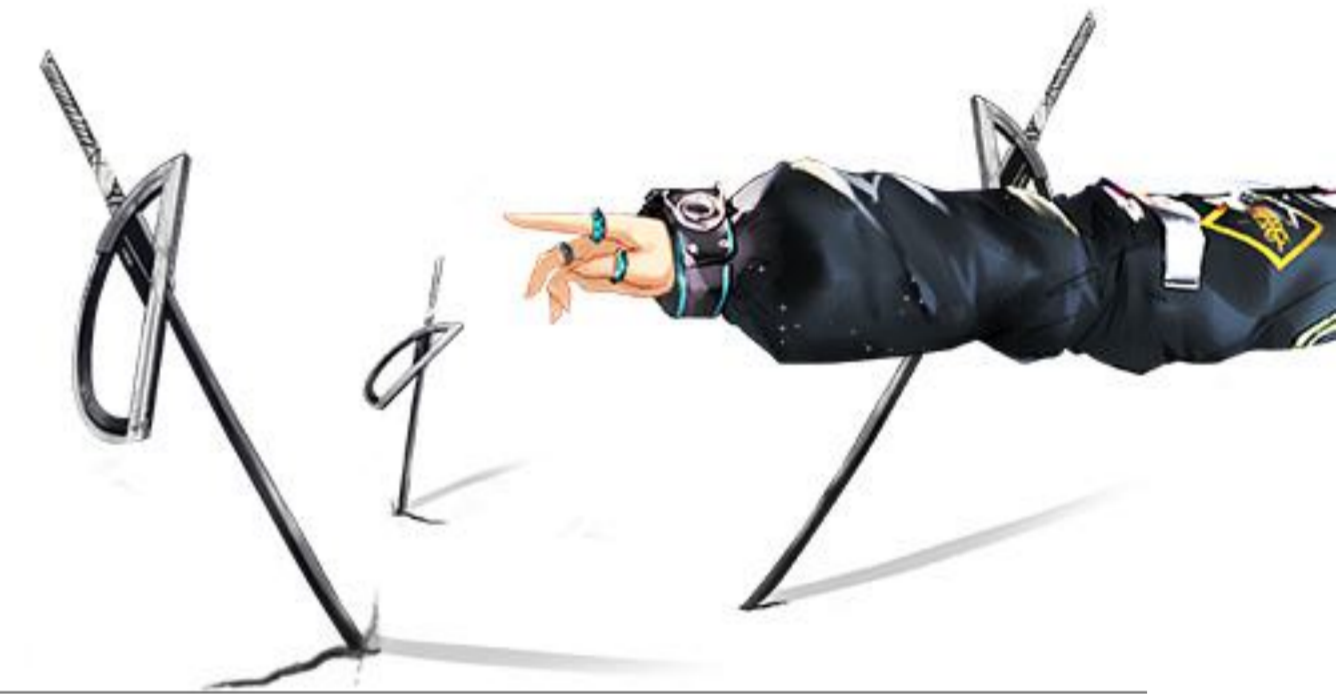


감염 환자가 가득한 어두운 세계관을 비추어준다.

폐허 속에서 큰 세력이 움직이기 시작한다.

다양한 세력의 인물들이 격돌하며 전쟁의 시작을 알린다.

**GRAPHIC MOTIF** 현장감을 살리기 위해 지형과 어우러지는 그래픽 디자인 제작



**STORYBOARD** 부상자가 속출함에도 끝없이 부딪히는 다양한 캐릭터들의 갈등과 대립을 강조



명일방주

Yostar

# JUST HUNTING PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT EGG GAMES



# JUST HUNTING PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT EGG GAMES

## CREATIVE

'전사들의 사냥'이라는 키워드를 메인으로 잡았고, 단순하지만 강렬한 인상의 전사들을 중심으로 콘텐츠를 소개하며 게임의 아이덴티티를 부각시켰다.

<https://vimeo.com/395642880> →



**GRAPHIC MOTIF** 살벌한 현장 속에서 전사들이 강조되도록 채도를 낮고 진하게 덧대어가며 진행했다.



## CLIENT DESCRIPTION

죽음과 삶의 경계에서 육체적 강함으로 죽음을 이겨내는 강인한 자. 수많은 고비를 넘겨온 전사들의 살벌한 전장 속에서 이루어지는 사냥과 성장을 통해 긴장감 넘치는 전투 액션에 빠져들 수 있다.

## MOVIE FLOW

강렬한 캐릭터로 출발하여 점점 커지는 게임의 스케일, 60초라는 긴 시간동안 영상에 빠져있을 수 있도록 구성하였다

## PROJECT GOAL

익숙해진 전사의 직업들을 보다 인상깊고 강렬하게 연출하고 동시에 보다 직관적으로 게임의 내용을 전달하는 것을 목표로 잡았다.



전사들의 강렬한 인상을 전달

게임의 수많은 콘텐츠를 어필

핵심 콘텐츠들을 다이나믹하게 연출

메인 키워드를 임팩트 있는 장면으로 전달

## STORYBOARD

메인 오브젝트 '사슬'을 통해 설명과 임팩트를 하나로 묶어 보다 몰입하여 보기 쉽도록 연출하였다.



# CHUM - CHURUM BRAND FILM

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT DAEHONG



# CHUM - CHURUM BRAND FILM

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT DAEHONG

## CREATIVE

보다 자연스럽게 설명하기 위해  
마이라벨 이벤트를 활용하여 메시지를 전달하였으며,  
이 메시지를 자연에 담아 상품의 아이덴티티를 부각했다

## PROJECT GOAL

처음처럼의 역사와 목표,  
이 소주의 아이덴티티를 강하게 강조하며  
자연스러운 감성을 담아  
대한민국인들의 공감을 얻는 것을 목표로 잡았다.

<https://vimeo.com/371087358> →

**CLIENT DESCRIPTION** 경월 부터 이어져 온 긴 역사를 지닌 최초의 초록병 롯데 대표 소주이다.

**GRAPHIC MOTIF** 원고지 필기체를 통해 긴 역사의 메시지를 강조

**MOVIE FLOW** 맑고 푸른 자연 환경과 함께 비추어지는 처음처럼의 청량함을 부각



자연을 비추어주며 보다 감성적으로 접근한다.



제품의 부드러움과  
처음처럼의 다양한 친환경 활동을 어필한



대한민국 - 처음처럼 을 이어준다.



**STORYBOARD** 처음처럼을 자연에 빚대어 설명하며 투명하고 맑은 감성을 느낄 수 있도록 연출하였다.



# SAINT SEIYA PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT YOOZOO GAMES

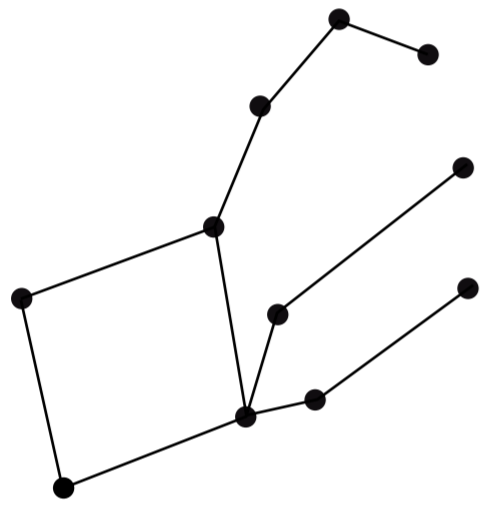


# SAINT SEIYA PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT YOOZOO GAMES

## CREATIVE

동화적인 느낌을 살리기 위해  
캐릭터를 실루엣으로 표현하였으며,  
각 단면적인 이미지 특징을 살려 게임의 아이덴티티를 부각했다



## CLIENT DESCRIPTION

동화적인 느낌을 살리기 위해  
캐릭터를 실루엣으로 표현하였으며,  
각 단면적인 이미지 특징을 살려 게임의 아이덴티티를 부각했다

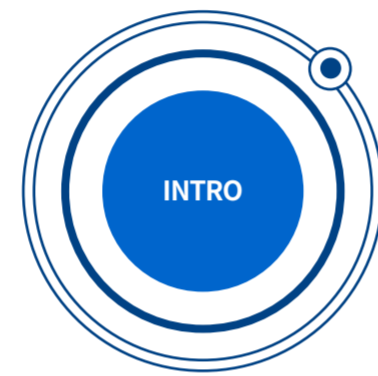
## PROJECT GOAL

'별과 기사단'이라는 키워드로 게임의 특징을 부각하며,  
각 캐릭터들의 감주에 화려한 효과를 더해  
매력적인 캐릭터성을 어필하는 것을 목표로 잡았다.

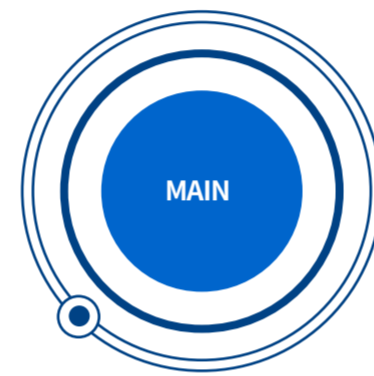
<https://vimeo.com/371085884> →

## MOVIE FLOW

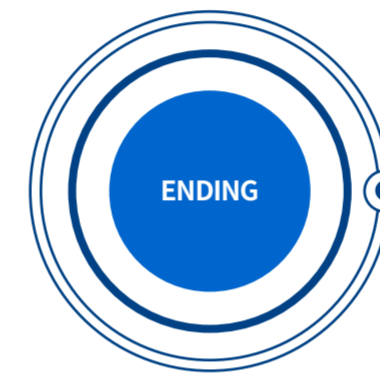
캐릭터 중심의 컷들을 연결하여 음악에 몰들도록 연출하였다.



별자리를 깊고 입체적으로 보여준다.



'별을 수호하는 기사단'이라는  
기사단 각각의 캐릭터성을 부각시킨다.



역동적인 캐릭터들이 모여  
하나의 기사단이 되는 모습을 보여준다.

## GRAPHIC MOTIF

역동적인 포즈와 화려한 효과 중심으로 개성적인 캐릭터를 어필



## STORYBOARD

짧은 시간 안에 세계관과 캐릭터의 매력을 최대한 어필할 수 있도록 연출하였다.



# FOREST OF SPIRITS PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT CHANGYOU



# FOREST OF SPRITS PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT CHANGYOU

## CREATIVE

동화적인 느낌을 살리기 위해  
캐릭터를 실루엣으로 표현하였으며,  
각 단면적인 이미지 특징을 살려 게임의 아이덴티티를 부각했다

<https://vimeo.com/357463388> →

**GRAPHIC MOTIF** 몽환적인 분위기에 어울리는 캐릭터의 실루엣 중심으로 진행

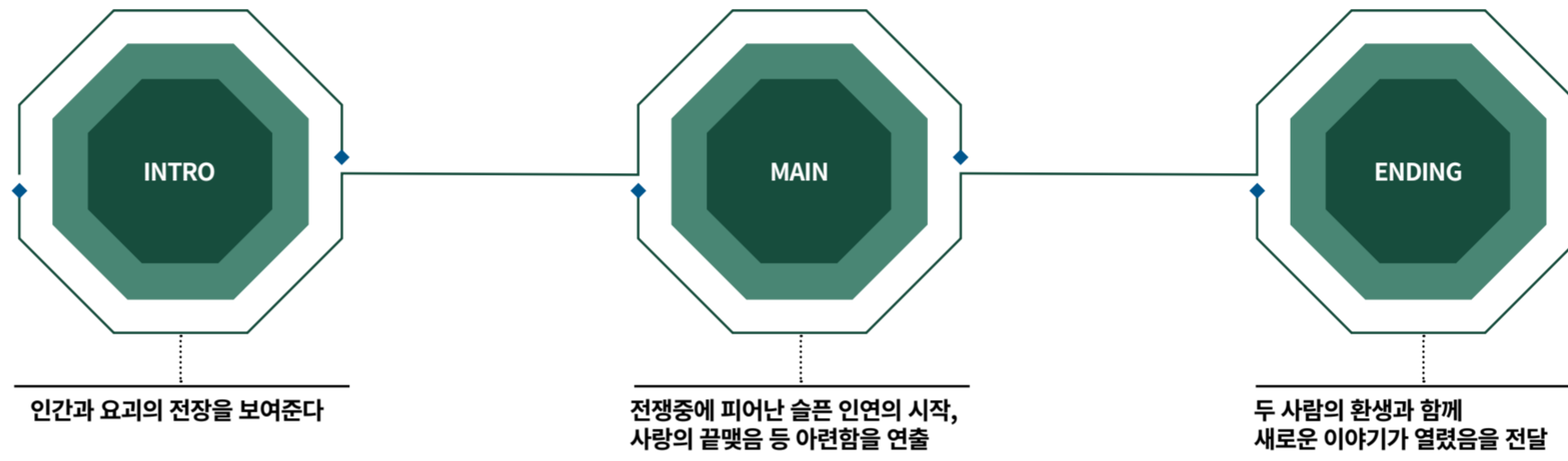


## CLIENT DESCRIPTION

누구에게도 보이지 않았던 단 하나의 세계  
음양을 넘나드는 기묘하고 몽환적인 사건들이 펼쳐지며  
유저가 직접 사건들을 해결해 나가며 성장하는,  
차별화된 게임 플레이와 흥미진진하고 긴장감 넘치는  
모험과 전투 액션을 경험할 수 있다.

## MOVIE FLOW

캐릭터 중심의 컷들을 연결하여 음악에 몰들도록 연출하였다.

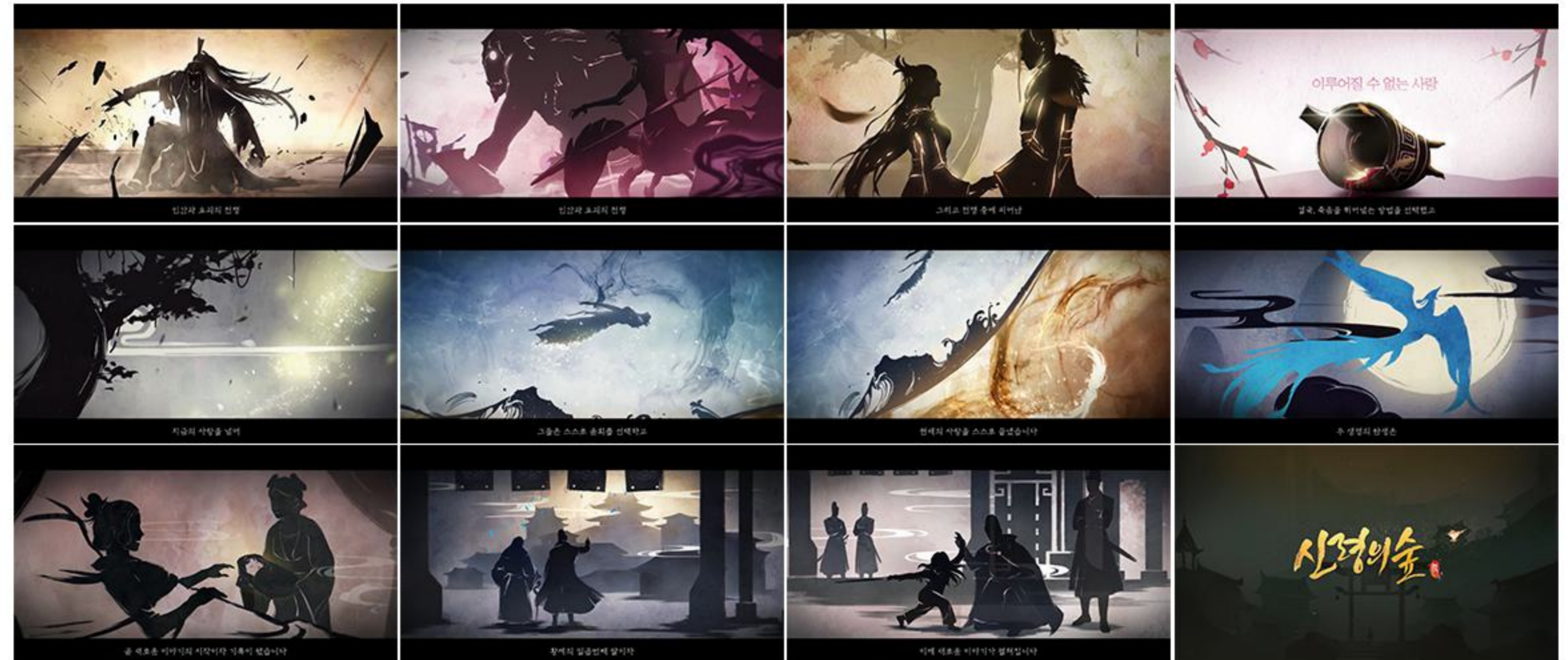


## PROJECT GOAL

동양적인 게임의 분위기와 각 캐릭터들의 실루엣이  
아름답게 어우러지도록 제작하는 것을 목표로 잡았다.

## STORYBOARD

실루엣만으로 세계관 스토리와 개성적인 캐릭터들을 인지할 수 있도록 연출 및 구성하였다.



# FOREST OF SPRITS MUSIC VIDEO

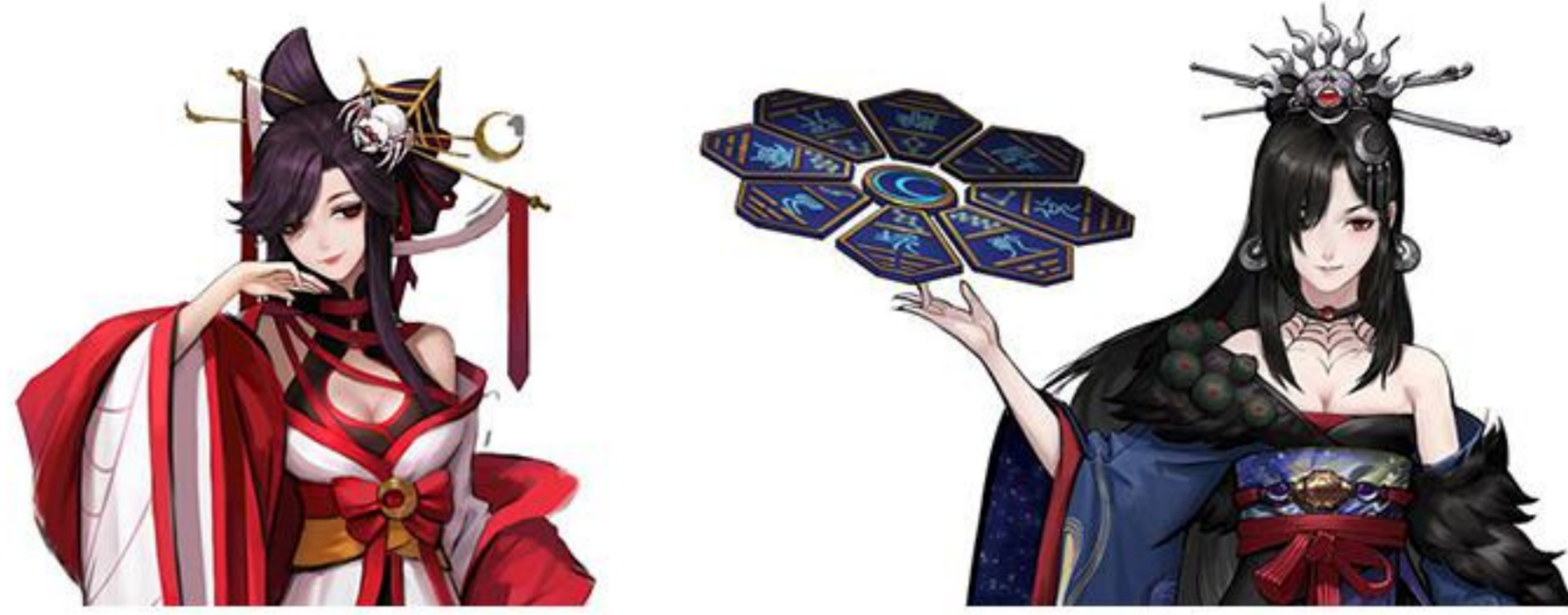
DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT CHANGYOU

## CREATIVE

몽환적인 음원과 캐릭터들의 역동적인 전투 장면이 어우러지는 편집으로 눈과 귀를 사로잡을 수 있도록 제작

<https://vimeo.com/357464741> →

**GRAPHIC MOTIF** 몽환적인 분위기에 어울리는 캐릭터와 풍경을 중심으로 진행

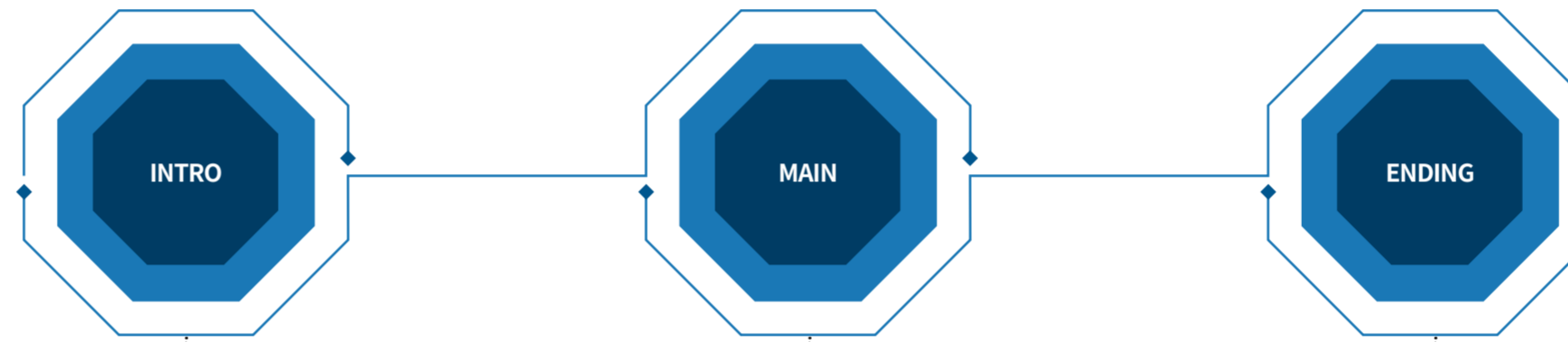


## CLIENT DESCRIPTION

누구에게도 보이지 않았던 단 하나의 세계 음양을 넘나드는 기묘하고 몽환적인 사건들이 펼쳐지며 유저가 직접 사건들을 해결해 나가며 성장하는, 차별화된 게임 플레이와 흥미진진하고 긴장감 넘치는 모험과 전투 액션을 경험할 수 있다.

## MOVIE FLOW

캐릭터 중심의 컷들을 연결하여 음악에 물들도록 연출하였다.



여행자 캐릭터를 중심으로 몽환적인 배경과 분위기 연출

신령의 숲의 다양한 무공과 스킬을 화려하게 보여주는 영상구성

새로운 세계가 열렸음을 알리는 메시지 전달

## PROJECT GOAL

게임의 아이덴티티에 부합되는 음악을 제작하고, 다른 게임에서 볼 수 없었던 캐릭터의 독특한 스킬에 초점을 맞추며 한 편의 뮤직비디오로 완성시키는 것을 목표로 잡았다

## STORYBOARD

몽환적인 이미지 연출과 스킬의 특징이 담긴 캐릭터들의 모션 중심으로 연출 및 구성하였다.



CRYPTO  
MONSTER  
PROMOTION  
MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT MOIIN



# CRYPTO MONSTER PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT MOIIN

## CLIENT DESCRIPTION

공식명칭 '크립토몬'은 크립토 행성에서 서식하고 있는 귀엽고 다양한 몬스터들을 사냥하는 컨셉으로 몬스터를 직접 터치하여 사냥하는 터치형 게임으로써 동시다수의 유저들이 게임에 참여하고 경쟁을 통해 먼저 몬스터를 사냥하여 획득한 사람에게 누적 포인트를 적립하고 랭킹시스템을 통해서 다양한 참여유저들이 갖가지 형태의 비트코인으로 보상을 받을 수 있는 모바일 리워드 게임이다.

## PROJECT GOAL

비트코인에 대한 접근성을 높이고 친숙하게 다가가고자 캐릭터를 중심으로 부각시키는 구성이 필요했다. 게임의 특징을 최대한 드러내면서 총알에 쫓기는 몬스터들의 이야기를 접합시키는 것을 목표로 잡았다.

## CREATIVE GUIDE

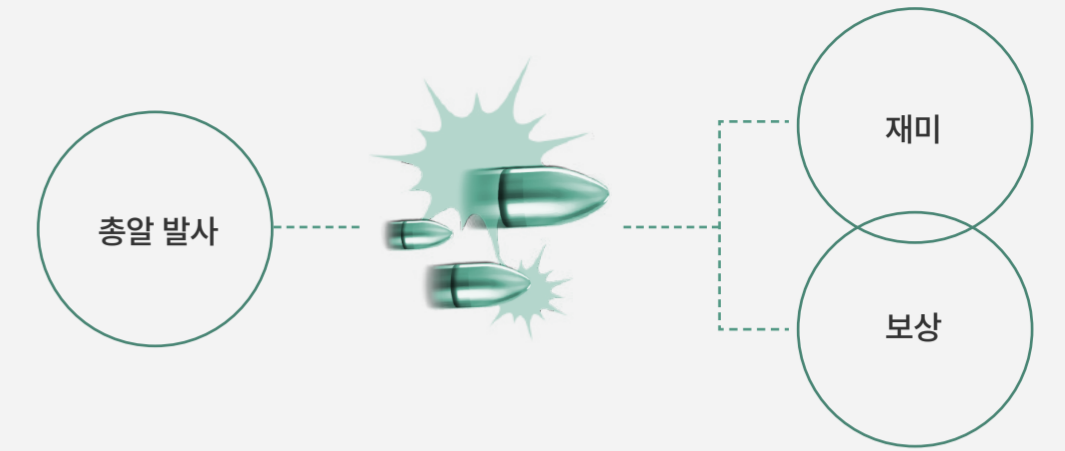
행성의 모습을 중언하면서 캐릭터를 표현. 캐릭터가 살아있는 듯한 섬세한 모션을 구현. 보상에 중심을 맞춘 컷 구성

<https://vimeo.com/327643297> →

**GRAPHIC MOTIF** 아기자기한 2D 애니메이션 스타일의 외계 생명체를 표현하여 게임의 접근성을 높였다.



**CREATIVE** 게임을 통해 비트코인을 획득하는 시스템을 최대한 강조하고 접근성을 높이기 위해 톤에 맞는 컷을 구성하고 이해를 돕는 장면을 연출하였다. 총알을 발사하면 재미와 보상을 동시에 얻을 수 있다는 점을 이야기 형식으로 표현하여 차별성을 드러냈다



## MOVIE FLOW

크립토몬이 크립토행성에 불시착한 후 총알폭격을 피하면서 게임의 특징이 점차 드러나도록 구성했다



- 1 INTRO**  
비트코인의 게임화. 크립토몬스터가 행성에 불시착
- 2 CRISIS**  
총알이 적중하면서 도망치는 몬스터들
- 3 INTRODUCE**  
등장 몬스터에 대한 소개 및 게임의 특징 강조
- 4 ENDING**  
잡을 수 있는 몬스터 및 메인 몬스터 등장

## CONTI

랭킹시스템을 통해서 다양한 참여유저들이 갖가지 형태로 보상을 받을 수 있는 모바일 리워드 게임이다.



# CRYPTO MONSTER PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT MOIIN

## STORYBOARD

크립토몬스터를 총알로 잡으면 보상이 기다리고 있다는 점을 총알에 쫓기는 모션을 통해 표현하였다.  
캐릭터 소개 및 게임의 특징이 나오는 카피를 구성했다.



SAMINSA  
PROMOTION  
MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT YJM GAMES





# SAMINSA PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT YJM GAMES

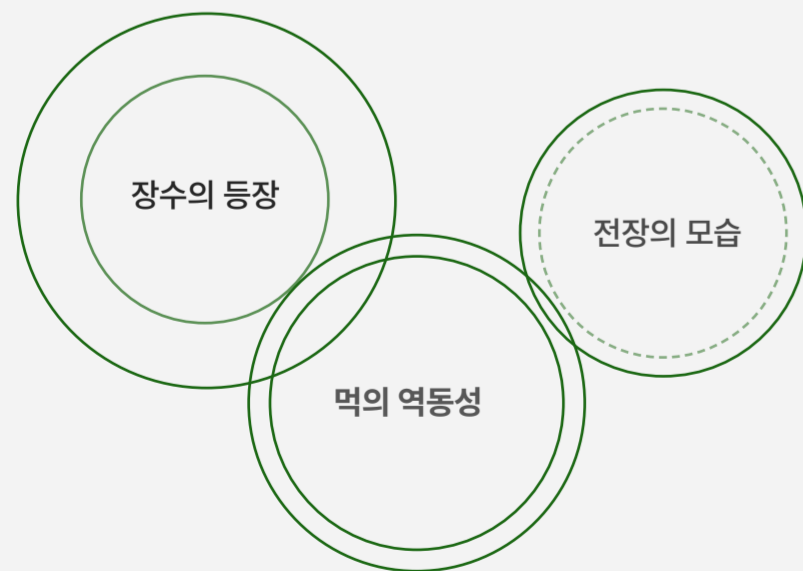
## GRAPHIC MOTIF

삼국지 장수의 영웅적인 모습을 미려한 2D 일러스트로 강조.



## CREATIVE

먹의 역동성, 장수의 등장, 전장의 모습이 서로 어우러지게 구성하여 기존 삼국지 게임과의 차별점을 드러내고 촉나라의 이야기를 강조함



<https://vimeo.com/321908730> →

## MOVIE FLOW

먹이 산맥을 따라 움직이며 촉나라를 상징하는 장수들이 먹을 받아치도록 영상을 구성했다.



- 1 **INTRO**  
먹이 복사꽃과 양초를 지나가며 영상이 시작됨
- 2 **CHAPTER 01**  
산맥을 따라 시선이 이동하며 장수의 모습이 나타남
- 3 **CHAPTER 02**  
바먹이 산맥을 지나면서 다른 장수가 먹을 받아침
- 4 **ENDING**  
먹으로 써진 '촉' 한자와 대표 캐릭터들이 화면에 등장

## CONTI

복사꽃 양초, 산맥 등의 전통적인 오브젝트를 수록화 느낌에 녹여 콘티를 제작.



## CLIENT DESCRIPTION

삼국지 소재의 Full 3D 실시간 시뮬레이션 게임.  
미려한 일러스트와 최상급 그래픽, 장수 별 고유 스토리로 수집욕을 자극하고 장수 별 스토리 열전 시스템과 시기 별 스토리 사기 시스템으로 시나리오를 구현함

## PROJECT GOAL

촉나라와 연결되는 이야기가 산맥, 그리고 먹과 어우러지며 도탄에 빠진 백성들을 구하는 서사를 자막으로 담았다.

## STORYBOARD

카메라가 먹의 움직임을 따라가는 모션을 주어 장수를 강조, 역동적인 느낌으로 구성했다.



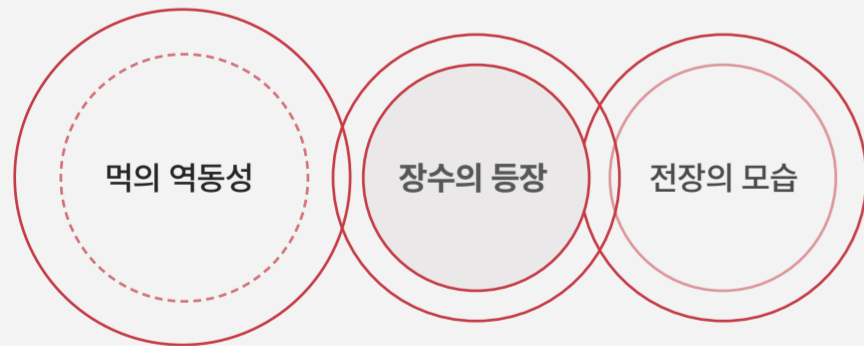
# SAMINSA PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT YJM GAMES

GRAPHIC MOTIF  
삼국지 장수의 전투적인 모습을 2D 일러스트로 강조.



CREATIVE  
먹의 역동성, 장수의 등장, 전장의 모습이 서로 어우러지게 구성하여 기존 삼국지 게임과의 차별점을 드러내고 오나라의 이야기를 강조함



<https://vimeo.com/321907583> →

MOVIE FLOW  
오나라를 상징하는 장수들을 보이면서 먹의 흐름에 따라 영상이 흘러가도록 구성했다.



- 1 INTRO**  
전장의 배들 장면에서 먹의 형상이 나타나면서 시작
- 2 CHAPTER 01**  
전투를 준비하는 장수, 먹 아우라가 장수를 휘감음
- 3 CHAPTER 02**  
바다 사이로 먹이 지나가며 전장의 장수가 비춰짐
- 4 ENDING**  
먹으로 써진 '오' 한자와 대표 캐릭터들이 화면에 등장.

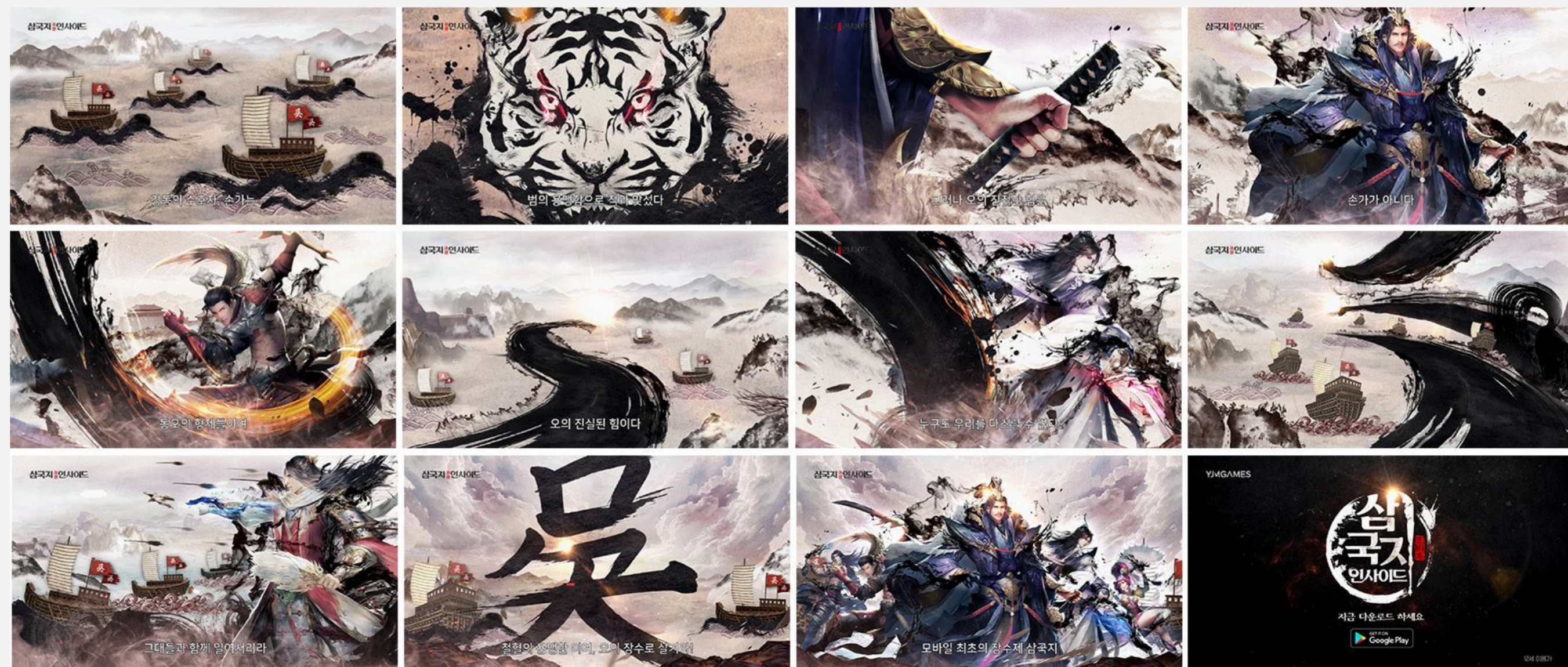
CONTI  
복사꽃 양초, 산맥 등의 전통적인 오브젝트를 수묵화 느낌에 녹여 콘티를 제작.



CLIENT DESCRIPTION  
삼국지 소재의 Full 3D 실시간 시뮬레이션 게임. 미려한 일러스트와 최상급 그래픽, 장수 별 고유 스토리로 수집욕을 자극하고 장수 별 스토리 열전 시스템과 시기 별 스토리 사기 시스템으로 시나리오를 구현함

PROJECT GOAL  
오나라 장수의 이미지와, 해상에서 일어나는 전장을 아트웍으로 구성하여 삼국지인사이드를 하면서 느낄 수 있는 짜릿함을 영상으로 표현하고자 했다.

STORYBOARD  
해상에서 일어나는 전장의 느낌을 살려 장수를 강조, 역동적인 느낌으로 구성했다.



NAVALBATTLE M  
PROMOTION  
MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT SINCEIMES

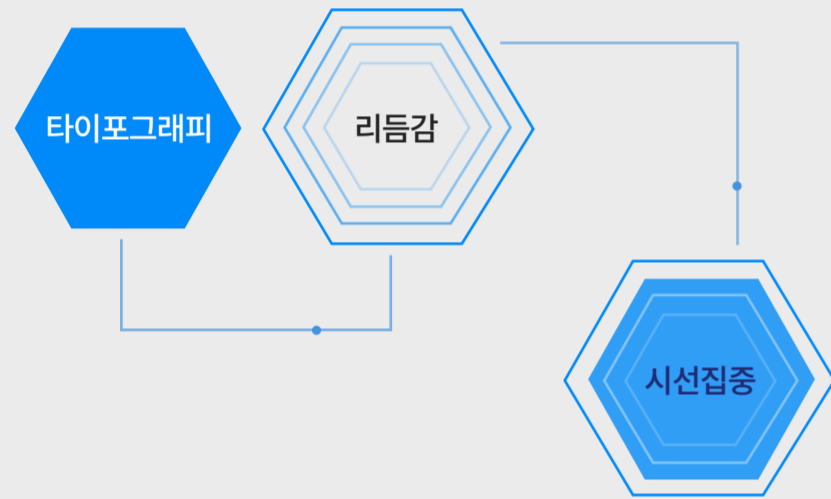


# NAVALBATTLE M PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT SINCETIMES

## CREATIVE

타이포그래피와 리듬감을 이용하여 게임의 특징을 보여주면  
게임을 기존의 티저영상과는 차별화되게 감각적이게 소개할 수 있을 것이다.  
시선을 집중시키고 보는 이의 이해를 돕는 영상이 좋은 영상이라 생각한다.



## CREATIVE GUIDE

타이포와 배경이미지, 타이포와 오브젝트의 조화 등으로  
가독성을 해치지 않는 범위에서 합성 작업 진행.  
화면을 크게 채우는 타이포 등 깔끔하게 연출하여  
최대한 내용에 집중할 수 있게 유도

<https://vimeo.com/295621108> →

## CLIENT DESCRIPTION

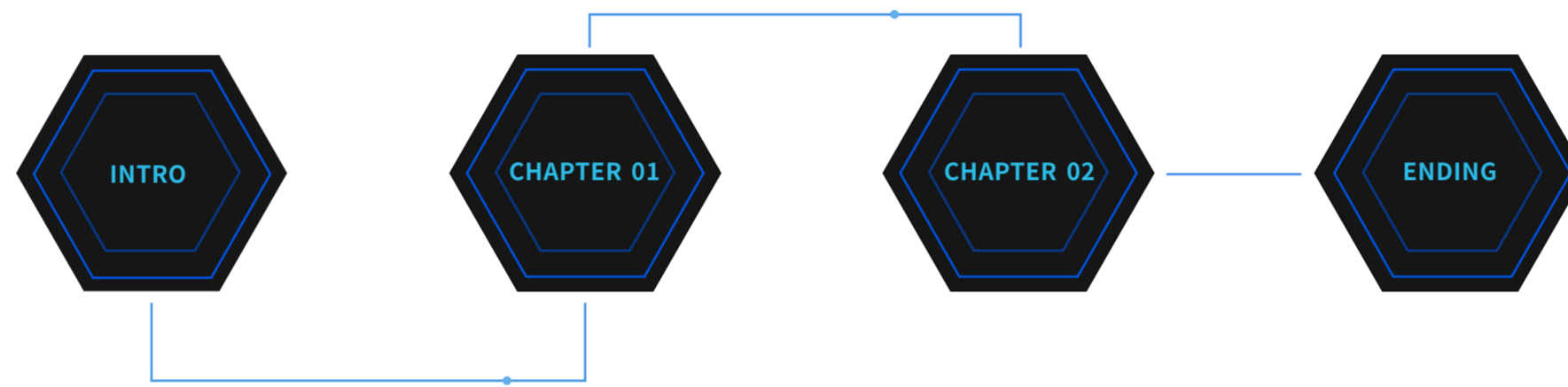
시대를 앞질러 새로운 스토리로의 변화, 해상세력을 중심으로 한 현대화된 최첨단 해상장비들 격돌.  
항공모함을 중심 축으로 한 나만의 최강 해상전단 구축 할 수 있음.  
4가지의 전략적 카테고리가 존재하여 함대 구성의 전략적 배치 가능.  
바다를 둘러싼 세력간의 격돌, 충돌을 현대적이고 TRENDY하게 해전을 해석

## PROJECT GOAL

빠른 모션과 편집감을 이용하여 게임의 특징을 최대한 드러내면서  
모던하고 트렌디한 느낌의 티저를 구성하고자 했다.

## MOVIE FLOW

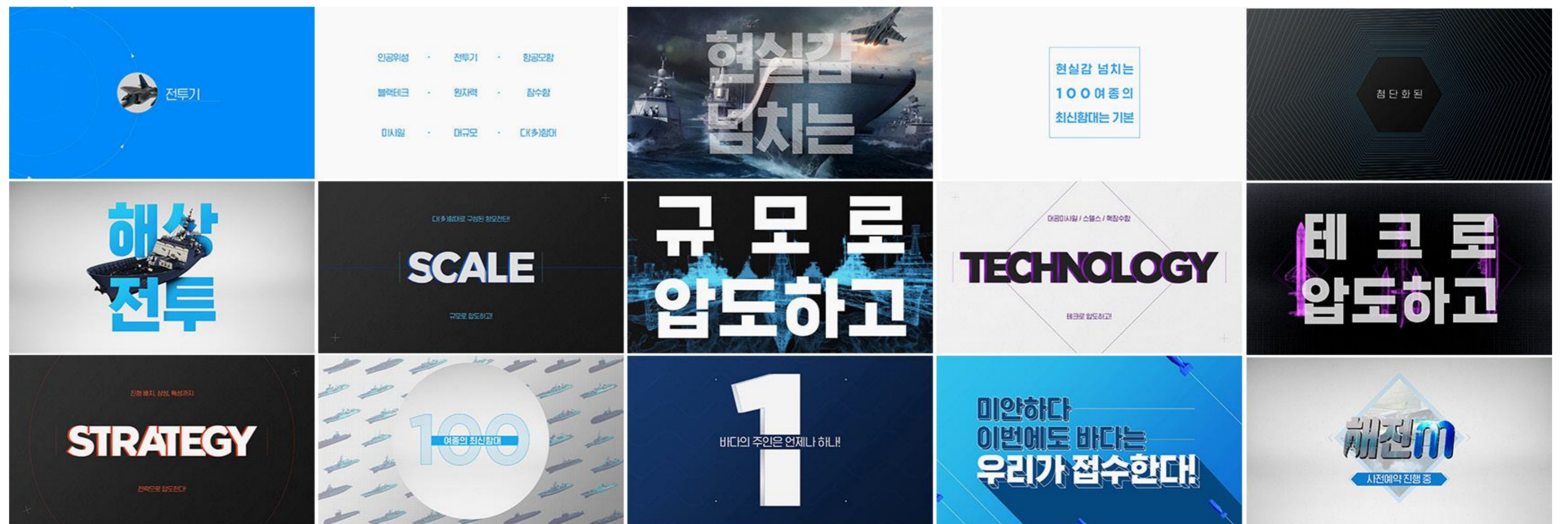
슬리드한 디자인, 깔끔한 컬러에 속도감 있는 모션을 강조했다.



- 1 INTRO**  
전투 장비들의 이미지가 차례로 나타나고 타이포 모션 들어감
- 2 CHAPTER 01**  
타이포 및 타이포와 오브젝트가 나타남
- 3 CHAPTER 02**  
'규모와 테크, 전략으로 압도'컷에 대한 디자인
- 4 ENDING**  
문구가 등장하면서 엔딩

## STORYBOARD

타이포그래피를 중심으로 해전M만의 직관적이고 감각적인 느낌을 표현했다.



TRIPLE S  
PROMOTION  
MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT Signal&co



**TRIPLES**

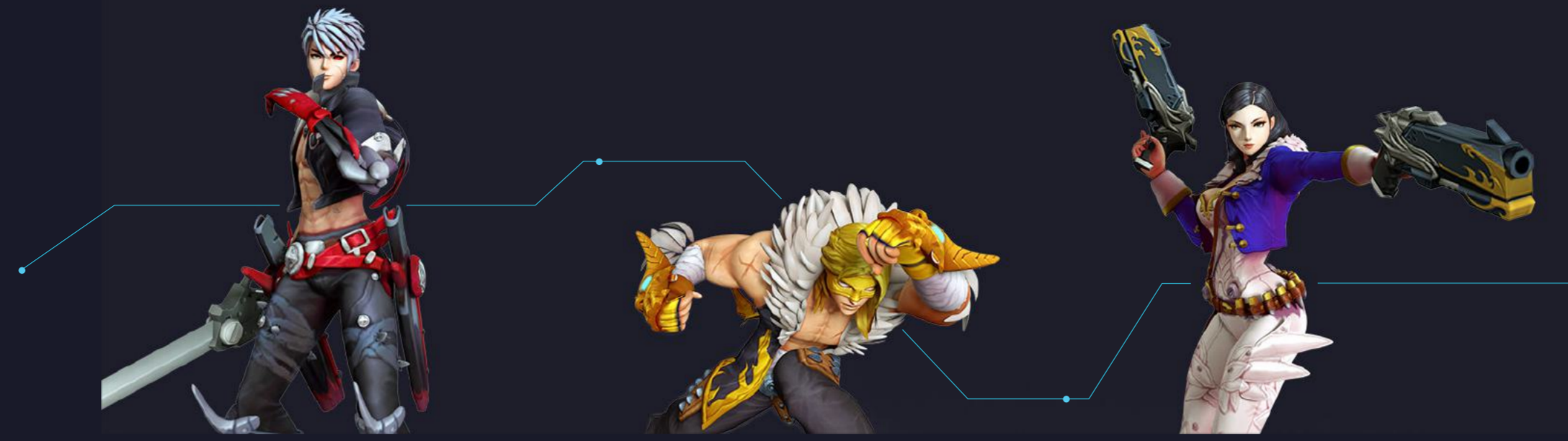
# TRIPLE S PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT Signal&co

## CREATIVE

캐릭터의 전투장면을 3D 애니메이션과 타이포의 조합으로 표현하여 시선을 사로잡고 전투의 생생함을 느낄 수 있도록 구성

GRAPHIC MOTIF 정교하게 제작된 만화풍 느낌의 3D 애니메이션 캐릭터로 스타일리쉬한 느낌을 표현.



## PROJECT GOAL

스킬 공학에 대한 정보를 최대한 드러내면서 캐릭터의 액션과 스킬을 통해 트리플 S에 대한 기대감을 높이는 것이 목적이었다.

## MOVIE FLOW

공학의 느낌을 살릴수 있는 디자인을 바탕으로,캐릭터와 타이포의 입체감이 느껴지는 영상을 구현했다.

## CREATIVE GUIDE

공학적인 느낌에 어울리는 HUD 디자인과 캐릭터, 타이포의 조화. 캐릭터를 중심으로 카메라가 도는 연출로 3D 느낌을 강조하여 효과적으로 정보 전달 필요



- 1 **INTRO**  
수학 공식등의 이미지가 멀어지면서 눈이 등장하는 모션
- 2 **CHAPTER 01**  
캐릭터 액션이 비춰지며 스킬 공학에 대한 설명이 등장
- 3 **CHAPTER 02**  
캐릭터 액션이 연속으로 나오며 캐릭터 특징 드러남
- 4 **ENDING**  
두 캐릭터가 맞붙는 장면이 나오며 로고 나오며 엔딩

## CLIENT DESCRIPTION

모바일 힐스크를 액션 RPG최초, 스킬 쿨타이 없는 콤보 액션 구현. 스킬 콤비네이션을 통한 지상 + 공중 콤보의 특징을 가진 게임을 어떻게하면 효과적으로 표현할 수 있을 지가 중요했다.캐릭터의 액션성을 강조하면서 스킬 공학 등의 정보를 조화롭게 보여질 수 있게 하는 것이 주요 관건이었다.

<https://vimeo.com/286993247>

## STORYBOARD

액션 모션과 3D 느낌의 구성을 통해 입체적인 영상과 역동성을 표현했다.



# COUNTER STRIKE ONLINE PROMOTION

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT NEXON



# COUNTER STRIKE ONLINE PROMOTION

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT NEXON

## CREATIVE

볼드한 텍스트를 이용하고 글자가 타이핑되는 모션을 주어 내용을 직관적으로 표현하면 자칫 식상하게 보일 수 있는 업데이트에 대한 소개를 교차편집을 이용해 트렌디하게 분위기를 반전시키고 업데이트에 대한 기대감을 상승시키지 않을까 생각했다.



## CREATIVE GUIDE

게임의 특징이 드러나는 인게임 영상과 타이포그래피의 조화로 효과적인 메시지 전달을 구상. 리듬감에 맞는 타이포의 등장을 통해 무겁지 않은 느낌의 모션그래픽 영상 제작이 필요했음

<https://vimeo.com/279621703> →

## CLIENT DESCRIPTION

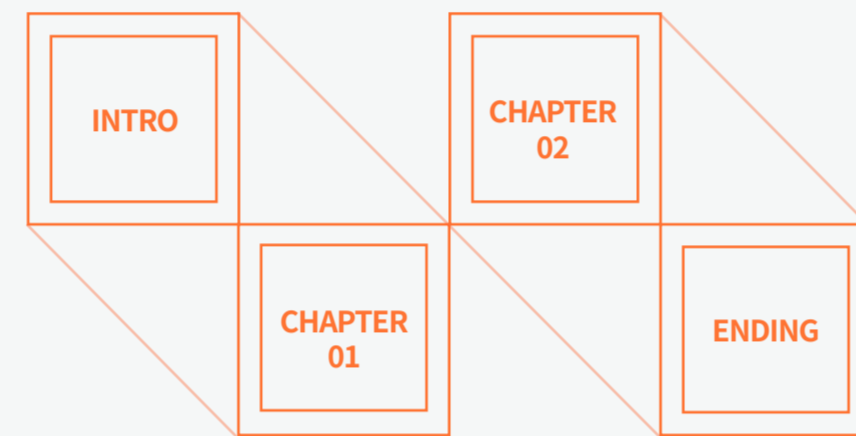
기존의 게임에서 업데이트로 인해 많이 개선되었다는 느낌의 직관적 메시지 표현. 텍스트 위주의 깔끔하고 리듬감있는 구성. '더'를 강조하여 REVIVE 업데이트에 대한 기대감 전달

## PROJECT GOAL

텍스트 중심의 깔끔하고 트렌디한 느낌을 살리면서 박자감 있는 음악의 템포에 맞춰 컷편집에서 임팩트를 강조하여 표현하는 것이 목적이었다.

## MOVIE FLOW

속도감있는 모션이되 게임의 특징을 효과적으로 전달할 수 있는 방안으로 잡았다.



- 1 INTRO**  
타이포그래피 인트로로 시선을 사로잡았다.
- 2 CHAPTER 01**  
인게임영상과 타이포의 교차가 반복된다.
- 3 CHAPTER 02**  
더 강력하고 새로워진 업데이트를 부각시킴
- 4 ENDING**  
REVIVE 업데이트에 대한 강조하며 엔딩

## STORYBOARD

인게임 영상과 타이포그래피의 교차로 어떤 업데이트가 이루어진 게임인지 명확히 전달했다.



# SIGNAL PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT SINCETIMES



# SIGNAL PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT SINCETIMES

## CLIENT DESCRIPTION

모험, 설렘, 즐거움 세 가지 테마로 게임의 특징을 나타냈다. 도입부에선 게임에 관련된 요소를 직접적으로 나타내지 않고 사운드와 텍스트를 사용하여 은유하여 간결하면서 깔끔한 이미지를 표현했다. 그리고 후반부는 일러스트를 강조한 컷으로 마무리했다.

## PROJECT GOAL

사운드와 텍스트를 이용한 디자인을 통해 심플하고 깔끔하게 표현했다. 사운드모션과 텍스트의 조합 그리고 오디오의 절묘한 조합으로 특유의 시그널의 느낌을 강조했다.

<https://vimeo.com/249984045> →

**GRAPHIC MOTIF** 만화에서 볼 법한 캐릭터 일러스트를 타이포그래피와 함께 스타일리시하게 표현했다.



**CREATIVE** 사운드와 타이포그래피의 절묘한 조합으로 심플하면서도 게임의 톤앤매너가 잘 묻어나도록 표현했다.



**MOVIE FLOW** 사운드와 타이포그래피, 그리고 캐릭터 일러스트의 조합을 세련되게 연출했다.



- 1 INTRO**  
사운드의 무빙의 흐름 따라 타이포가 등장하도록 표현했다.
- 2 CHAPTER 01**  
주요 카피 컷을 캐릭터 일러스트와 잘 묻어나도록 표현했다.
- 3 CHAPTER 02**  
심플하고 세련된 형태감으로 인게임을 세련되게 나타냈다.
- 4 ENDING**  
디바이스안 인게임 디자인컷으로 통해 마무리가 된다.

**STORYBOARD** 카피컷들을 게임의 톤앤매너, 그리고 캐릭터 일러스트와 함께 잘 묻어 날 수 있도록 표현했다.



# SIGNAL PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT SINCETIMES

## CLIENT DESCRIPTION

모험, 설렘, 즐거움 세 가지 테마로 게임의 특징을 나타냈다. 도입부에선 게임에 관련된 요소를 직접적으로 나타내지 않고 사운드와 텍스트를 사용하여 은유하여 간결하면서 깔끔한 이미지를 표현했다. 그리고 후반부는 일러스트를 강조한 컷으로 마무리했다.

## PROJECT GOAL

사운드와 텍스트를 이용한 디자인을 통해 심플하고 깔끔하게 표현했다. 사운드모션과 텍스트의 조합 그리고 오디오의 절묘한 조합으로 특유의 시그널의 느낌을 강조했다.

<https://vimeo.com/249984321> →

**GRAPHIC MOTIF** 만화에서 볼 법한 캐릭터 일러스트를 타이포그래피와 함께 스타일리시하게 표현했다.



**CREATIVE** 사운드와 타이포그래피의 절묘한 조합으로 심플하면서도 게임의 톤앤매너가 잘 묻어나도록 표현했다.



**MOVIE FLOW** 사운드와 타이포그래피, 그리고 캐릭터 일러스트의 조합을 세련되게 연출했다.



- 1 INTRO**  
사운드의 무빙의 흐름 따라 타이포가 등장하도록 표현했다.
- 2 CHAPTER 01**  
주요 카피 컷을 캐릭터 일러스트와 잘 묻어나도록 표현했다.
- 3 CHAPTER 02**  
심플하고 세련된 형태감으로 인게임을 세련되게 나타냈다.
- 4 ENDING**  
디바이스안 인게임 디자인컷으로 통해 마무리가 된다.

**STORYBOARD** 카피컷들을 게임의 톤앤매너, 그리고 캐릭터 일러스트와 함께 잘 묻어 날 수 있도록 표현했다.



# SIGNAL PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT SINCETIMES

## CLIENT DESCRIPTION

모험, 설렘, 즐거움 세 가지 테마로 게임의 특징을 나타냈다. 도입부에선 게임에 관련된 요소를 직접적으로 나타내지 않고 사운드와 텍스트를 사용하여 은유하여 간결하면서 깔끔한 이미지를 표현했다. 그리고 후반부는 일러스트를 강조한 컷으로 마무리했다.

## PROJECT GOAL

사운드와 텍스트를 이용한 디자인을 통해 심플하고 깔끔하게 표현했다. 사운드모션과 텍스트의 조합 그리고 오디오의 절묘한 조합으로 특유의 시그널의 느낌을 강조했다.

<https://vimeo.com/249983927> →

**GRAPHIC MOTIF** 만화에서 볼 법한 캐릭터 일러스트를 타이포그래피와 함께 스타일리시하게 표현했다.



**CREATIVE** 사운드와 타이포그래피의 절묘한 조합으로 심플하면서도 게임의 톤앤매너가 잘 묻어나도록 표현했다.



**MOVIE FLOW** 사운드와 타이포그래피, 그리고 캐릭터 일러스트의 조합을 세련되게 연출했다.



- 1 INTRO**  
사운드의 무빙의 흐름 따라 타이포가 등장하도록 표현했다.
- 2 CHAPTER 01**  
주요 카피 컷을 캐릭터 일러스트와 잘 묻어나도록 표현했다.
- 3 CHAPTER 02**  
심플하고 세련된 형태감으로 인게임을 세련되게 나타냈다.
- 4 ENDING**  
디바이스안 인게임 디자인컷으로 통해 마무리가 된다.

**STORYBOARD** 카피컷들을 게임의 톤앤매너, 그리고 캐릭터 일러스트와 함께 잘 묻어 날 수 있도록 표현했다.



# CHINESE GHOST STORY PROMOTION

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT EFUN COMPANY



# CHINESE GHOST STORY PROMOTION

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT EFUN COMPANY

## CLIENT DESCRIPTION

'천녀유혼'이라는 대작 영화의 IP로 모바일 게임이 출시된다는 점을 강조하고, 천녀유혼의 중심이 되는 영채신과 설소천을 메인으로 인게임 캐릭터들과 '천녀유혼' 인물들과의 연관성을 어필하는게 필요했다.

## PROJECT GOAL

한 편의 소설을 읽듯, 고서가 펼쳐지며 인게임 USP를 소개하여 '천녀유혼'이라는 게임의 스토리와 액션성에 관심을 유도하는게 목적이었다.

## CREATIVE

고서에서 시작되어 시네마틱 영상, 주요 캐릭터와 인게임 영상을 교차하면 어떤 스토리를 가졌고, 어떻게 진행되는 게임인지 명확히 전달할 수 있을 것이다. 먹이 물들어가며 시작되는 영상, 캐릭터를 따라 이동하는 카메라 모션 등으로 게임의 본연의 모습에 집중할 수 있는 영상을 만들고자 했다.

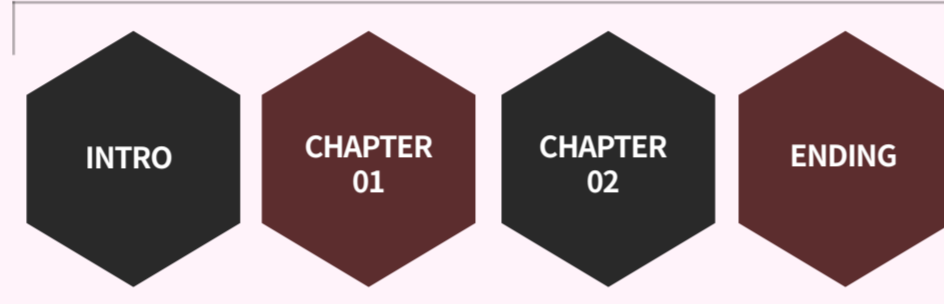


<https://vimeo.com/254429815> →

**GRAPHIC MOTIF** 영웅적인 모습의 캐릭터들을 주변 오브젝트와 어울리게 배치하였다.

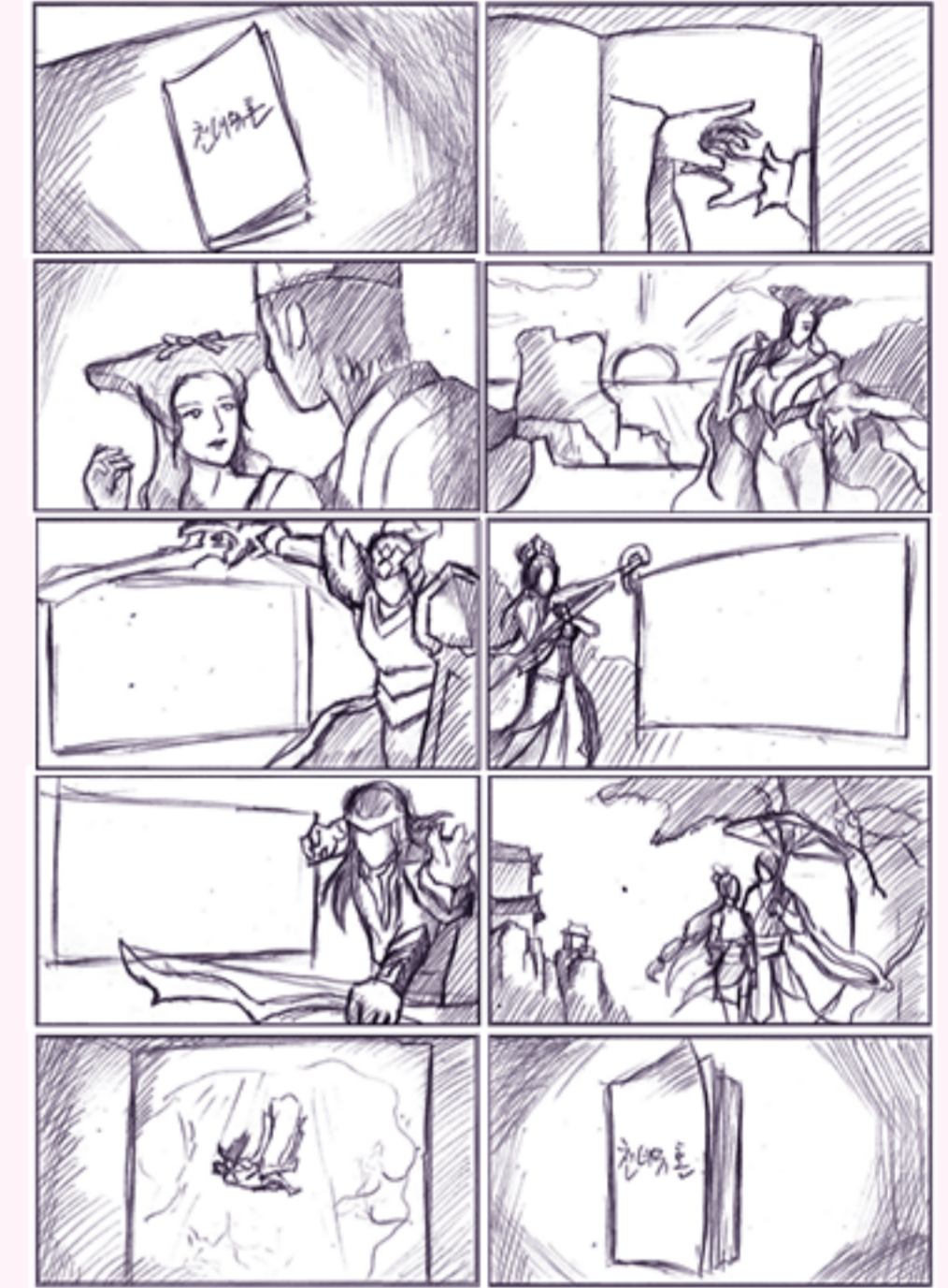


**MOVIE FLOW** 시네마틱 영상에서 속도감있는 모션으로 인게임과 특징을 나열했다.



- 1 INTRO**  
고서가 펼쳐지며 영상이 시작되는 인트로를 잡았다.
- 2 CHAPTER 01**  
인게임영상과 캐릭터의 등장하며 시선을 사로잡는다.
- 3 CHAPTER 02**  
시네마틱 영상의 교차와 인게임 소개등이 반복된다.
- 4 ENDING**  
고서가 닫히며 천녀유혼 로고가 빛나며 엔딩이 나타난다.

**CONTI** 고서에서 시작되어 설소천과 영채신, 인게임과 어우러지는 캐릭터들을 콘티로 표현하였다.



**STORYBOARD** 인게임 및 시네마틱 영상, 게임 특징 소개등이 어우러진 모션 영상이다.



WORLD WAR  
1945  
INTRO  
MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT PINUP GAMES



# WORLD WAR 1945 INTRO MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT PINUP GAMES

## CLIENT DESCRIPTION

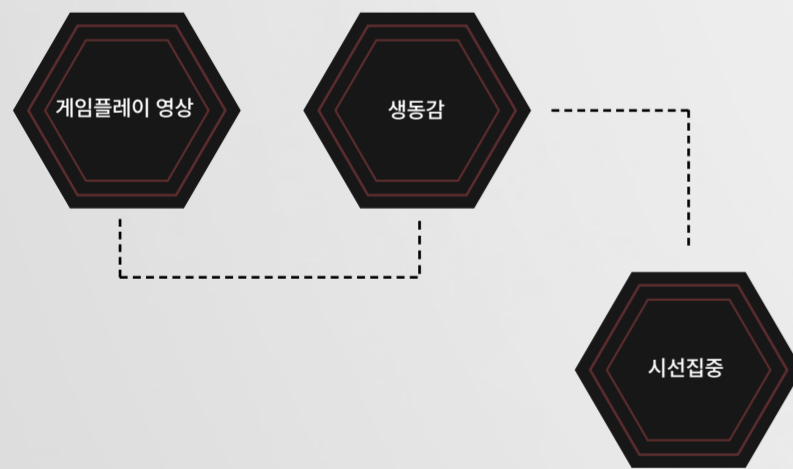
모바일게임 월드워1945의 프로모션 영상. 전쟁이 주요 포인트인 만큼 무기, 탱크, 헬리콥터 등의 요소를 통해 2차 세계대전을 묘사했다. 그리고 히틀러의 죽음에서 시작되는 이야기를 텍스트로 설명을 덧붙이면서 전쟁의 주요 연대기를 나타냈다.

## PROJECT GOAL

전쟁 게임인 만큼 히틀러의 죽음에서 시작되는 스토리 기반의 영상을 제작하여 보는 사람들로써 더 다가갈 수 있도록 제작하였다.

## CREATIVE

그런지한 영화 타이틀 시퀀스 느낌의 디자인으로 연출과 컨셉을 정했다. 내레이션에 연관된 상징적인 오브젝트와 전쟁을 상기시키는 오브젝트들을 구성하여 전쟁 게임이라는 것을 확실히 표현하고자 했다.

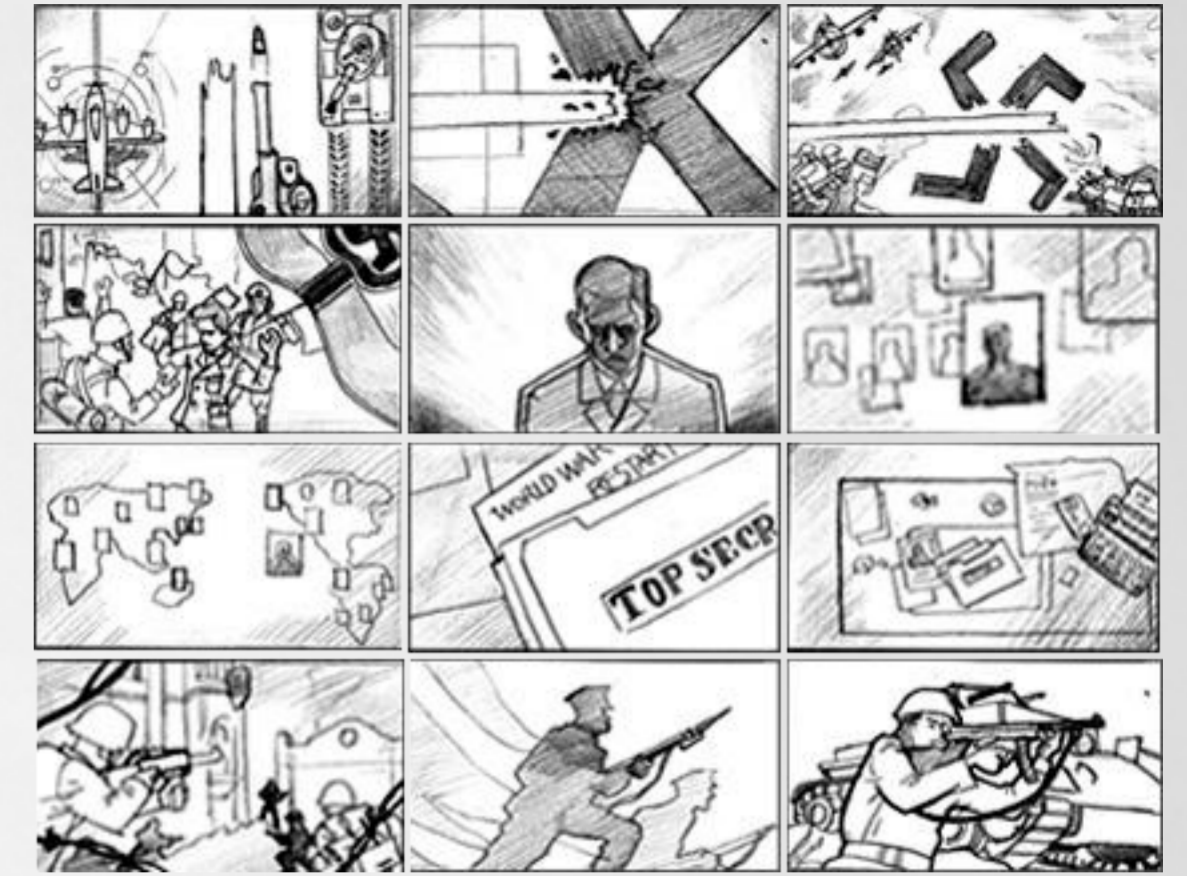


<https://vimeo.com/249980059> →

**GRAPHIC MOTIF** 시대적인 배경의 필수적인 오브젝트인 무기, 탱크 등을 넣어 생동감있게 구성하였다.



**CONTI** 시대적 상황에 맞는 상징적인 오브젝트를 넣어 2차 세계대전을 생동감있게 콘티로 제작하였다.

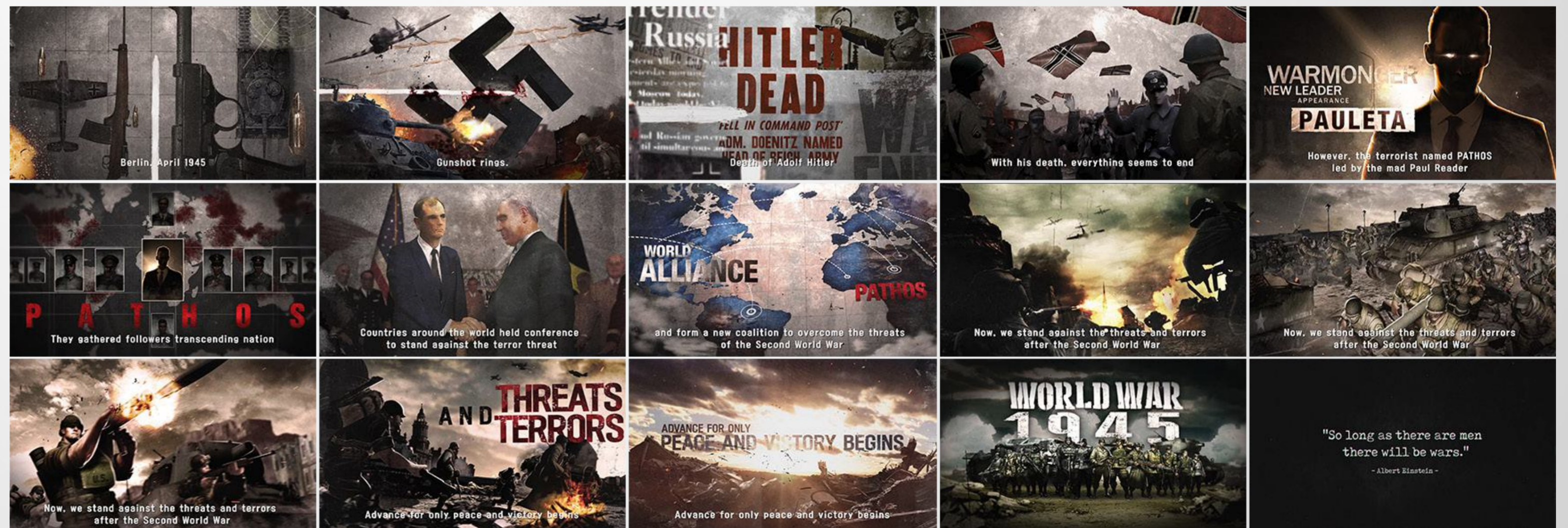


**MOVIE FLOW** 전쟁 게임답게 속도감있는 모션으로 현란한 전장의 느낌을 표현하였다.



- 1 INTRO**  
전쟁 관련 요소들이 입체감 있게 지나가도록 인트로를 잡았다.
- 2 CHAPTER 01**  
하겐크로이츠 상징을 부수는 연출로 시선을 사로잡는다.
- 3 CHAPTER 02**  
전쟁터에서 침투작전을 시작중인 병사들이 보여진다.
- 4 ENDING**  
아인슈타인이 남긴 명언을 끝으로 엔딩이 된다.

**STORYBOARD** 시대적 전쟁 게임의 특성을 담아 스토리기반으로 만들어진 모션 영상이다.



# THE TALE OF FIVE KINGDOMS PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT 4:33 CREATIVE LAB



# THE TALE OF FIVE KINGDOMS PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT 4:33 CREATIVE LAB

## CLIENT DESCRIPTION

모바일게임 '다섯 왕국 이야기'의 프로모션 런칭 영상  
게임의 스토리 라인에 있어 크리스탈이 주요포인트임을 감안하여,  
각 왕국을 상징하는 수정들이 빨려 들어가다 폭발하는 듯한 표현을 통해  
이 게임의 세계관의 탄생을 임팩트있게 묘사하려 하였다.

임팩트있는 도입부와 캐릭터 궁극기의 화려한 묘사를 위한 클라이언트의  
니즈에 맞추어서 게임 자체의 톤 매너를 해치지 않으면서도  
임팩트있는 표현을 하는데 포커스를 두고 작업하였다.

## PROJECT GOAL

게임자체의 톤 앤 매너를 해치지 않고 게임 스토리 라인에 맞춰 세계관의 탄생을  
임팩트있게 묘사하려 하였다.

## CREATIVE

게임 스토리 라인상 크리스탈을 포커스로 해서 빨려 들어갔다 터지는 느낌의  
모션과 캐릭터의 화려한 액션과 함께 카메라가 빠지면서 타이포가 나오도록  
방향성을 잡아 연출하였다.

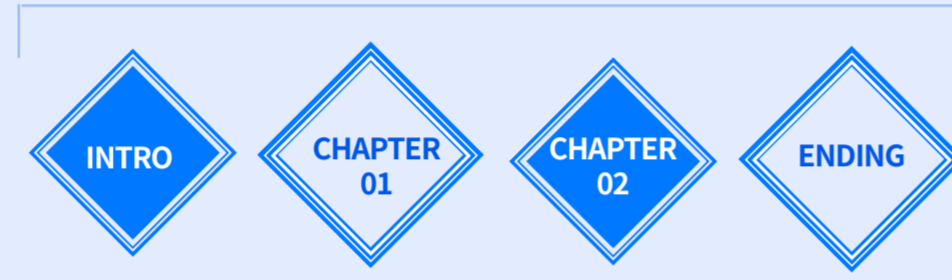
GRAPHIC MOTIF 정교하게 제작된 느낌의 3D 캐릭터 느낌이 묻어난다.



CONTI 게임 스토리 라인 상 각 왕국을 상징하는 수정들이 빨려 들어갔다 터지는 모션과  
이 게임의 세계관을 화려하게 묘사하려 하였다.

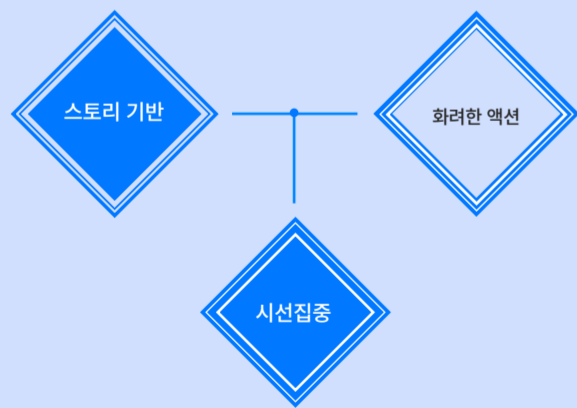
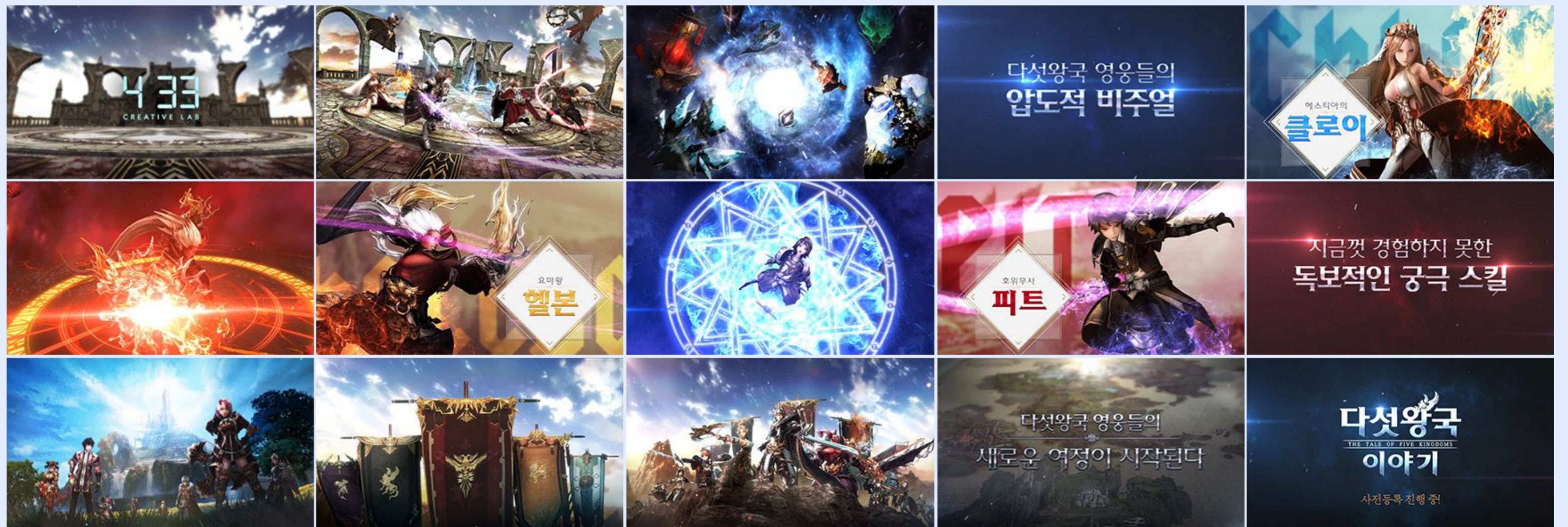


MOVIE FLOW 각 왕국이 상징하는 수정들의 임팩트 있는 모션과 각 캐릭터만의 궁극기들을 화려한 모션으로 표현하였다.



- 1 INTRO**  
전투중인 게임 캐릭터들을 클로즈업한 상태에서 회전하도록 잡았다.
- 2 CHAPTER 01**  
중앙에 있는 수정 속으로 빠르게 클로즈업 한다.
- 3 CHAPTER 02**  
캐릭터의 화려한 액션과 함께 카메라가 빠지면서 COPY가 들어온다.
- 4 ENDING**  
카메라 zoom 후 모든 캐릭터들이 절벽 위에 서있는 모습이 비춰진다.

STORYBOARD 각 다섯 왕국의 상징인 수정 모션과 캐릭터들의 임팩트있는 궁극기 모션을 통해 다섯 왕국을 강조했다.



<https://vimeo.com/226881824> →

# THE HEAVEN & DRAGON SABER PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT 4:33 CREATIVE LAB



# THE HEAVEN & DRAGON SABER PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT 4:33 CREATIVE LAB

## CLIENT DESCRIPTION

동양적인 게임 화풍의 이미지에 화려하고 세련된 영상미를 더하였다. 깊이감 있는 카메라 워크를 통해 영상의 역동성을 최대한 표현하며, 동양적인 건물 및 자연배경 아트웍을 통해 게임특유의 동양적 이미지를 살리며 새로 추가된 캐릭터들이 가지고 있는 특유의 컬러톤이 잘 묻어나게 표현하였다.

## PROJECT GOAL

동양적인 아트웍을 통해 게임특색을 살리고 깊이감 있는 카메라웍을 통해 영상미를 역동적으로 표현했다.

## CREATIVE

카메라웍을 화려하게 연출하고 동양적인 느낌의 아트웍을 더해 보는 이들로 하여금 몰입감을 더했다.



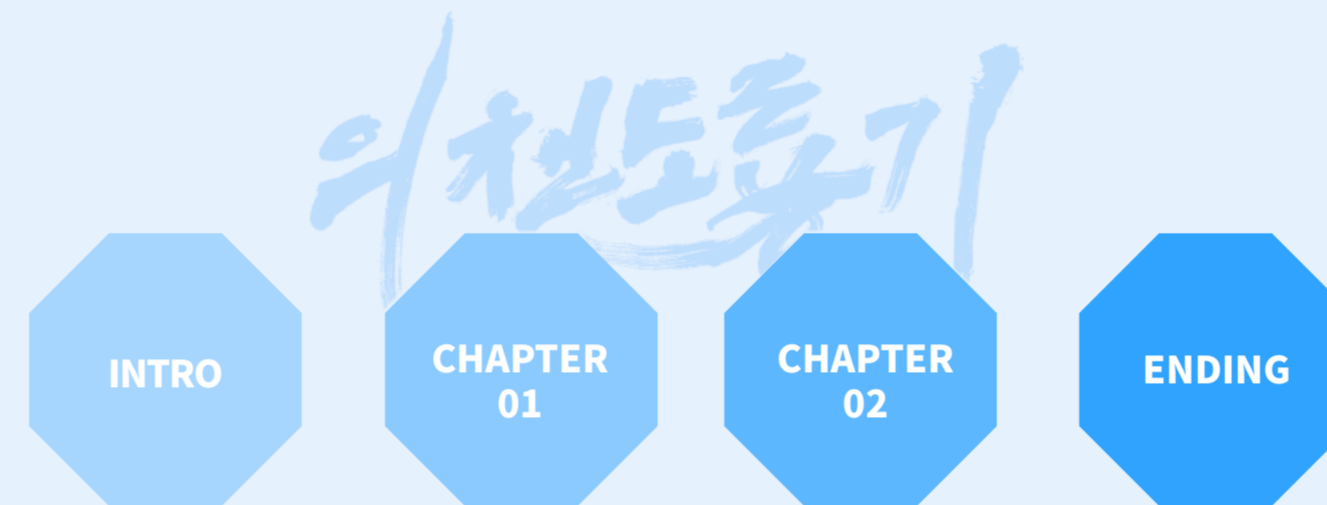
<https://vimeo.com/222457287> →

GRAPHIC MOTIF 특유의 컬러톤이 잘 묻어난 캐릭터의 느낌을 잘 살려 동양풍의 아트웍을 표현했다.



## MOVIE FLOW

깊이감있는 카메라웍과 동양풍의 아트웍을 통해 캐릭터들을 강조하고 중간 중간 타이포그래피로 게임 내 슬로건을 강조했다.



- 1 **INTRO**  
도입부터 깊이감있는 모션으로 빠져들 수 있도록 인트로를 잡았다
- 2 **CHAPTER 01**  
중간 중간 타이포와 캐릭터들을 효과적으로 강조했다
- 3 **CHAPTER 02**  
제작한 영상과 인게임이 잘 맞아 어우러지게 연출했다.
- 4 **ENDING**  
빠지는 모션과 함께 디바이스안 인게임 영상이 잘 어우러지도록 표현했다.

## STORYBOARD

동양풍 아트웍을 중심으로 의천도룡기 게임내에 캐릭터들이 가지고 있는 특유의 컬러톤을 잘 묻어나도록 표현했다.



# FINAL BLADE PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT NCSOFT



# FINAL BLADE PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT NCSOFT

## CLIENT DESCRIPTION

기존 파이널 블레이드 애니메이션을 광고용으로 재편집,  
주요 장면을 선정하고 카피 삽입해 임팩트 있는 효과를 연출했다.

## PROJECT GOAL

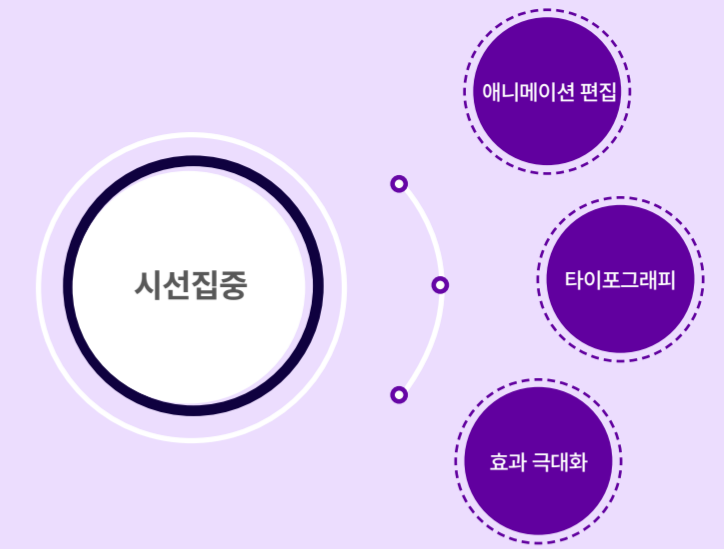
애니메이션 편집과 합성 그리고 타이포그래피를 활용해서  
임팩트있게 연출했다.

<https://vimeo.com/204832879> →

**GRAPHIC MOTIF** 주요장면의 카피 아트 컷을 통해 강조할 부분들을 임팩트있게 표현했다.



**CREATIVE** 애니메이션 편집과 그에 맞는 카피를 적절하게 섞어 보는 이들로 하여금 임팩트있도록 강조했다

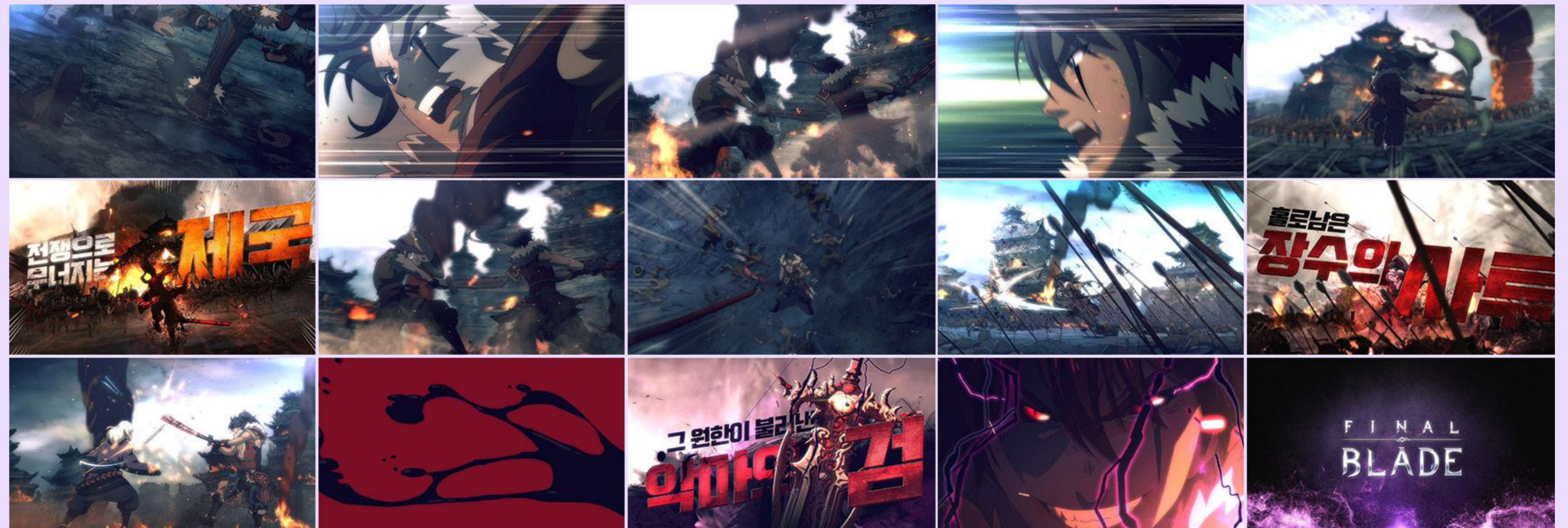


**MOVIE FLOW** 애니메이션 편집과 카피 연출컷을 톤앤매너에 맞춰 스타일리시하게 연출했다.



- 1 INTRO**  
긴박감을 주기 위해 달려오는 장면을 시작으로 시선을 사로잡는다.
- 2 CHAPTER 01**  
주요장면 컷을 카피 아트웍으로 표현해 임팩트있게 강조했다.
- 3 CHAPTER 02**  
검의 액션과 카피 연출컷과 잘 맞닥뜨리도록 표현했다.
- 4 ENDING**  
팡 터트리는 임팩트를 통해 BI를 효과적으로 강조했다.

**STORYBOARD** 애니메이션 편집과 주요장면 카피 아트웍을 통해 임팩트있고 효과적으로 표현했다.



EMPIRE  
OF TANK - 3RD  
PROMOTION  
MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT SINCEIMES



# EMPIRE OF TANK - 3RD PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT SINCE TIMES

## CLIENT DESCRIPTION

기존의 어두운 밀리터리 컨셉을 벗어나 화이트와 레드 블랙을 메인 컬러로 설정. 현실감 있는 3D 탱크들의 전투 연출. 전장의 탱크를 부각시켜주는 철조망 등을 데코레이션으로 활용한 디자인컷. 포탄이 발사되는 연출을 강조해. 탱크 전투의 박진감 넘치는 이미지를 형성화 했다.

## PROJECT GOAL

탱크 3D 작업물을 바탕으로 영상 합성과 타이포그래피가 잘 어우러지게 연출을 해서 탱크제국만의 포인트들을 보여주도록 했다.

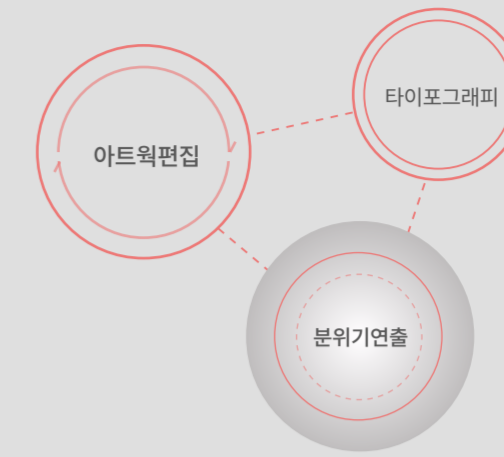
<https://vimeo.com/200928824> →

**GRAPHIC MOTIF** 디테일하게 제작된 탱크 3D 애니메이션을 바탕으로 박진감 넘치게 효과적으로 표현했다.



## CREATIVE

실제 전장에서의 느낌의 연출과 포탄이 발사되는 연출로 보는 이들로 하여금 더 몰입될 수 있도록 표현했다.



**MOVIE FLOW** 3D 탱크 오브제를 통해 타이포와 전장의 느낌이 잘 어우러지도록 구성했다.



- 1 **INTRO**  
포탄의 흐름에 따라 등장하는 탱크를 통해 기대감을 강조했다.
- 2 **CHAPTER 01**  
실제 전장같은 느낌으로 연출했다.
- 3 **CHAPTER 02**  
탱크의 움직임에 따라 타이포그래피가 잘 어우러지도록 표현했다.
- 4 **ENDING**  
포탄이 날아가면서 터지는 장면을 통해 엔딩 장면을 강렬하게 표현했다.

**STORYBOARD** 애니메이션 편집과 주요장면 카피 아트웍을 통해 임팩트있고 효과적으로 표현했다.



# NAVAL 1942 PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT SINCE TIMES



# NAVAL 1942 PROMOTION MOVIE

<https://vimeo.com/200927180> →

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT SINCE TIMES

## CREATIVE

<해전1942>의 시즌2 업데이트 프로모션 영상.  
업데이트 이슈의 메인인 토너먼트전시기에  
기존 E-SPORTS의 광고영상과 같이 토너먼트를 떠올릴 수 있는 연출을 고민하고,  
각 파트의 카피를 부각시켜줄 수 있는 컷과 함께 구성해  
해전1942의 전 서버 토너먼트전의 스케일을 부각시키고  
토너먼트전에서 얻게될 명예와 혜택을 강조할 수 있도록 제작.

## CLIENT DESCRIPTION

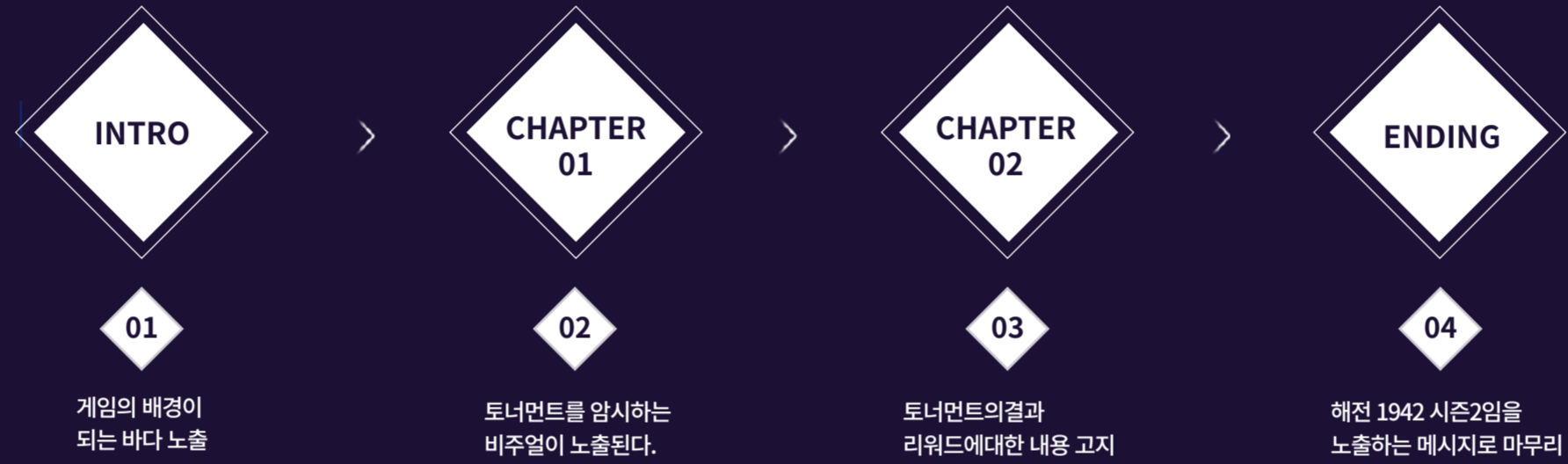
해전 1942의 시즌 2 업데이트를 임팩트 있게 전달하고자하는  
광고주의 니즈를 파악, 전달하기 위해 메인 카피에 해당하는 비주얼을  
노출하여 핵심 메시지가 전달되게 하는 것이 관건.

## PROJECT GOAL

시즌2 업데이트의 주요 내용이자 핵심 카피를 효과적으로 전달하고  
보여줄 필요가 있었다. 핵심 메시지를 파악하고 그에 따른 비주얼을  
구현하는 것이 핵심.

## MOVIE FLOW

시즌2 업데이트의 주요 메시지인 토너먼트와 명예의 전당에 관한 내용을 비주얼로 담아 전달하는 영상이다.



## STORYBOARD

토너먼트의 과정을 강조하는 컷과 볼드한 타이포, 임팩트 있는 편집감으로 구성하였다.



SAMKUK  
BLADE  
PROMOTION  
MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT 4:33 CREATIVE LAB

丈夫生世  
当带三尺之剑  
以升天子之阶



# SAMKUK BLADE PROMOTION MOVIE

<https://vimeo.com/200922191> →

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT 4:33 CREATIVE LAB

## CREATIVE

삼국지라는 소재와 연결지어 오리엔탈 풍의 먹 효과와 종이 재질을 베이스로 인게임 캐릭터를 부각시키는 연출. 삼국지의 인물 중 가장 인기있는 관우를 메인으로 설정하여 먹 효과와 함께 무게감 있는 액션을 연출해 강조하여 본 게임의 액션을 플레이영상보다 더 가깝게 느낄 수 있도록 구성하였다.

## GRAPHIC MOTIF

3D 모델링으로 정교하게 구현된 삼국지의 캐릭터를 모티브로 연출



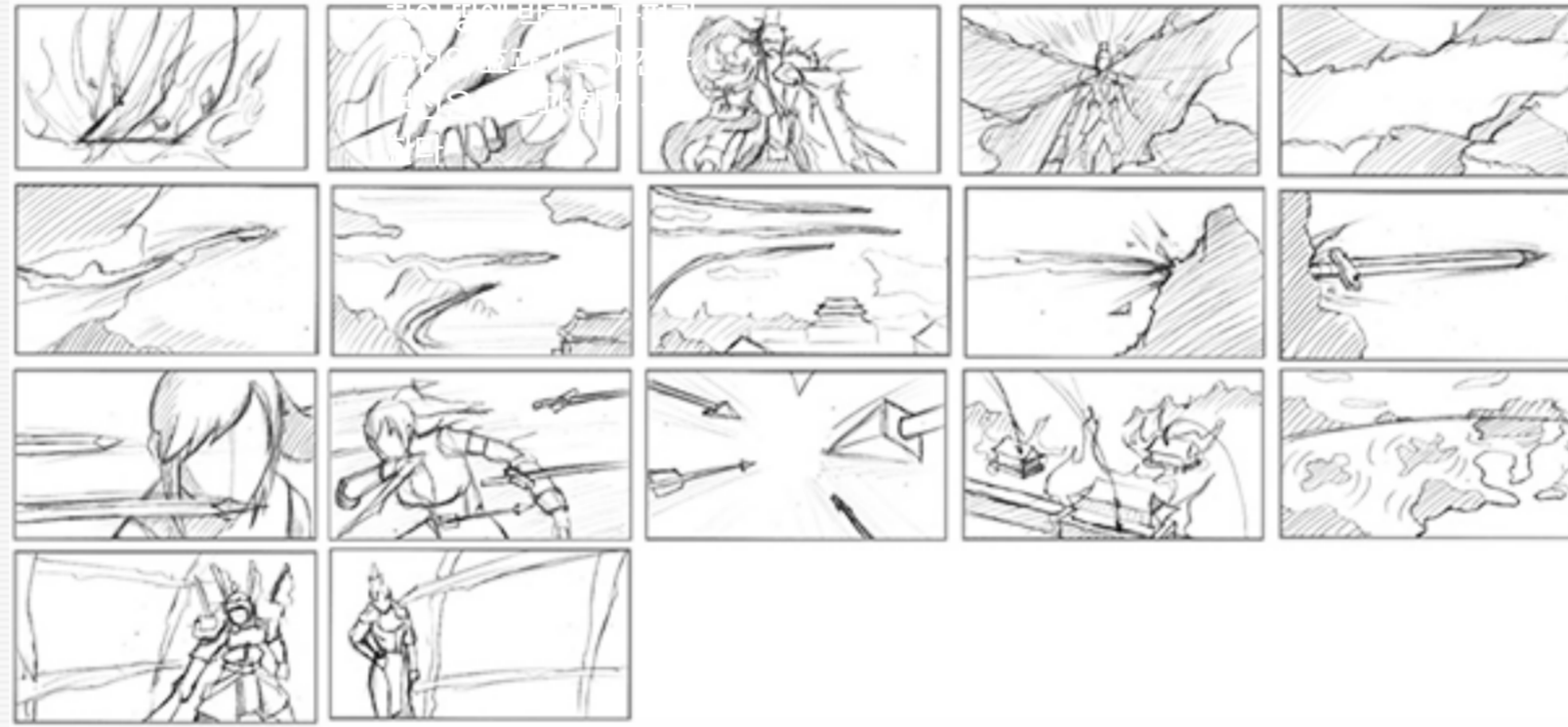
MOVIE FLOW 삼국지에서 장수가 가져야할 마음가짐과 자세, 게임 인사이트에 대한 내용으로 구성

INTRO	CHAPTER 01	CHAPTER 02	ENDING
창이 땅에 박히며 파편과 먹선의 효과가 보여진다. 먹선은 파편과 함께 상승한다	먹선은 손을 감으며 상승하며, 관우 3D 캐릭터가 노출된다.	먹 라인이 움직이며 전장을 훑고 지나가며 그와 함께 핵심 카피를 노출한다.	핵심 컨텐츠의 주요소개와 더불어 삼국 블레이드의 로고 등장으로 마무리

## CLIENT DESCRIPTION

기존 삼국지 게임들과 비주얼 퀄리티가 다른 그래픽임을 어필해야하며 위/촉/오의 대표적인 장수들인 조조,관우, 손권, 동탁 등의 3D 캐릭터를 활용하여 생동감 있는 느낌을 전달하는것이 포인트이다.

CONTI 검과 먹, 전투 상황에 적합한 이미지로 구성하여 콘티 제작



## PROJECT GOAL

원본 3D캐릭터를 수목화 풍으로 연출하여, 생동감이 넘치는 정통 삼국지의 느낌을 전달하는 것이 핵심

STORYBOARD 먹선과 정교한 3D 캐릭터를 활용한 정통 삼국지의 느낌을 전달한다.



# GREAT OCEAN PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT SINCE TIMES

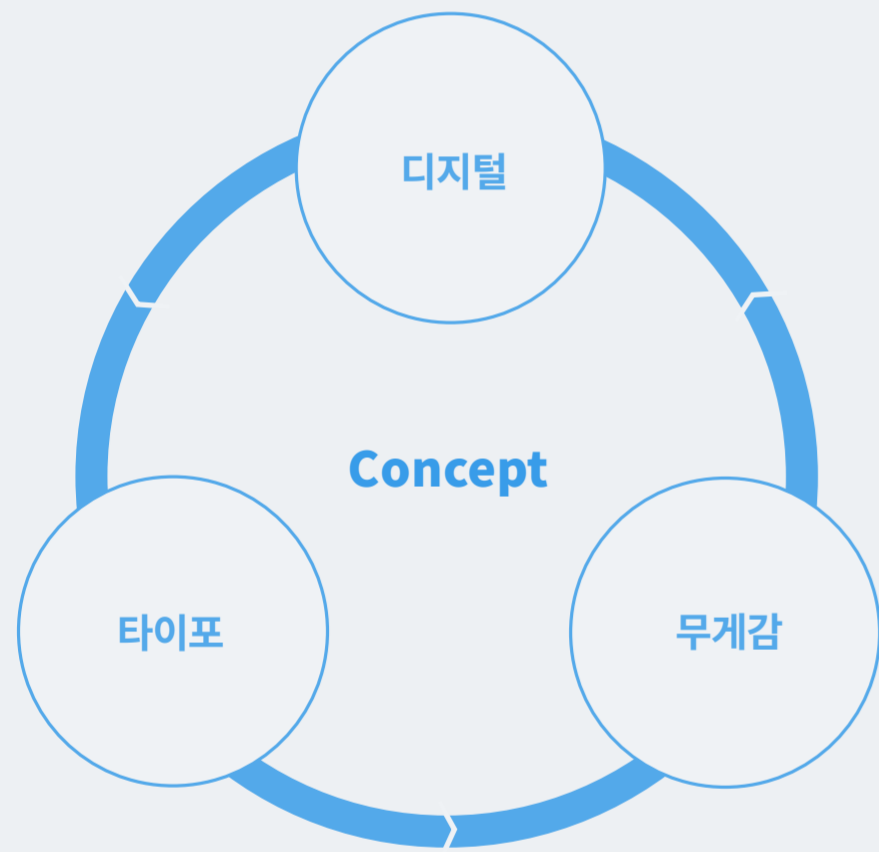


# GREAT OCEAN PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT SINCE TIMES

## CREATIVE

모바일 게임 <태양>의 2016 지스타 티저영상.  
과거와 현재 미래를 아우르는 전함들이 등장하는  
전함 MMORPG 이기에 미래지향적인 디지털 컨셉을 메인으로 설정.  
함대전투의 박진감 넘치는 영상과 디지털 연출컷을 무게감있게 연출하고  
메인 텍스트들을 받쳐주는 구성으로 편집해 카피 집중도를 높였다.



<https://vimeo.com/193484391> →

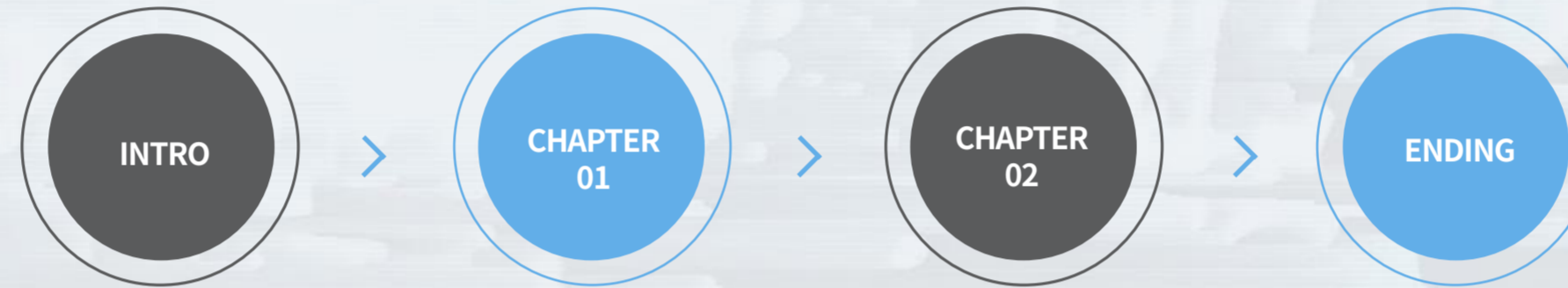
## CLIENT DESCRIPTION

최초의 밀리터리 해상 MMORPG  
제2차 세계대전과 미국과 소련의 냉전 시대에 실존했던 전함뿐만 아니라  
판타지 세계관의 전함까지 구현하며, 광활한 해상에서 펼쳐지는 전투를  
그리고 있는 만큼 보다 압도적인 스케일 제공한다.  
PvP플레이(PK), 대규모 국가전 등 MMORPG의 기본이자 핵심이라고 할 수 있는  
콘텐츠를 완비하여 전함과 함께 긴장감 넘치고 치열한 전투를 즐길 수 있다.

## PROJECT GOAL

힘있고 비트있는 구성을 통해서 게임이 가지고 있는  
핵심 카피를 노출하고 효과적으로 전달하는 것이 핵심이었다.

**MOVIE FLOW** 디지털 연출컷, 타이포그래피로 구성된 카피컷, 무게감 있는 연출로 구성되었다.



- 1 **INTRO**  
'지금까지 경험하지 못했다' 카피 노출로 시작되는 인트로
- 2 **CHAPTER 01**  
3D 함선과 카피로 구성된 씬과 디지털로 이루어진 컷 구성
- 3 **CHAPTER 02**  
기존의 컨셉을 유지하며 새로운 카피 등장
- 4 **ENDING**  
태양 로고가 등장하며 마무리 엔딩 컷 구성

**STORYBOARD** 각 다섯 왕국의 상징인 수정 모션과 캐릭터들의 임팩트있는 궁극기 모션을 통해 다섯 왕국을 강조했다.



# SOUL ARK PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT BLUESTON SOFT



# SOUL ARK PROMOTION MOVIE

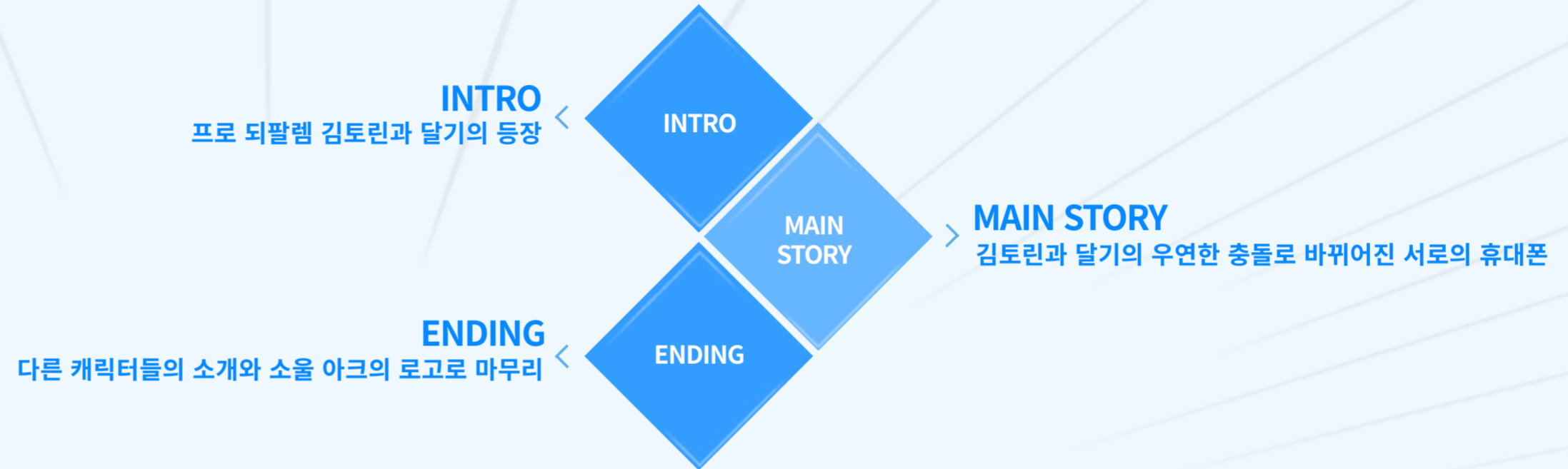
DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT BLUESTON SOFT

## CREATIVE

라그나로크의 원작자인 이명진작가 아트디렉터로 참여한 Premier 2D RPG 소울아크의 웹툰 스토리 영상을 제작하였다. 스토리에 기반을 둔 영상을 제작하는데 지루하지않게 화면구성이나 이펙트효과에 노력을 드렸다.

## MOVIE FLOW

서울 도심에서 펼쳐지는 소울 아크 캐릭터들의 사건, 상황을 구성하여 제작.



## CLIENT DESCRIPTION

밝고 활기찬 분위기에서 역동감과 생동감을 느낄 수 있는 효과를 주는 방향으로 캐릭터의 개성과 스토리를 살리는 방향으로 진행되어지는 것을 선호

## PROJECT GOAL

캐릭터의 성격을 나타낼 수 있게 씬을 구성하는 것에 초점을 맞추고 생동감과 역동성을 전달하기 위해 편집에서의 호흡감과 리듬에 많은 신경을 쏟았다.

<https://vimeo.com/183612996> →

## STORYBOARD

웹툰의 느낌으로 스토리를 전달, 역동성과 생동감이 느껴지는 진행



KAKAO  
FRIENDS RUN  
PROMOTION  
MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT NEXT FLOOR



# KAKAO FRIENDS RUN PROMOTION MOVIE

<https://vimeo.com/172885562> →

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT NEXT FLOOR

## MOVIE FLOW

콘이 보물 지도를 발견하고 카카오 프렌즈 캐릭터들이 보물을 얻기 위해 떠난다는 내용의 전개



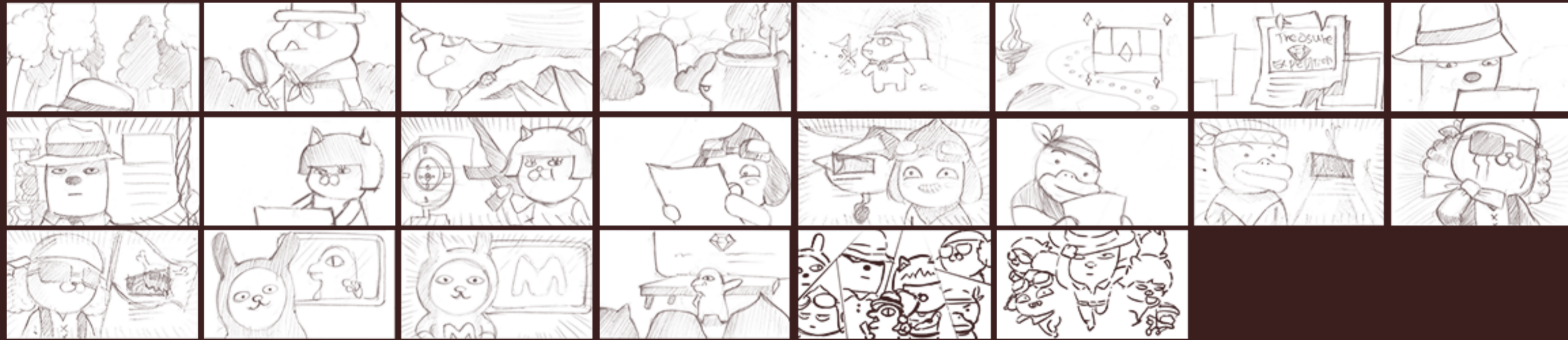
## CLIENT DESCRIPTION

카카오 프렌즈의 개성 넘치는 캐릭터들에게 성격을 부여하여 게임의 이해와 주목도를 높이고 유저로 하여금 관심과 호응을 유도하도록 한다.

## CREATIVE

인기 캐릭터 소재인 카카오 프렌즈를 활용한 게임 콘텐츠이다. 게임의 주요 스토리를 이끌어가는 카카오 프렌즈 캐릭터(프로도/네오/무지/튜브/어피치/콘/제이지)를 각 성격에 맞는 상황설정과 컷 설정을 통해서 게임에 대한 흥미를 유발하였다.

CONTI 보물 지도를 발견한 콘이 프렌즈 캐릭터들과 함께 보물을 찾으러 간다는 내용이다.



## STORYBOARD

카카오 프렌즈 캐릭터들의 개성 넘치는 특징과 더불어 보물을 찾으러 가는 여정을 담았다.



## GRAPHIC MOTIF

카카오 프렌즈의 대표 캐릭터의 2D 일러스트를 활용하여, 캐릭터의 특징을 나타낸 컷들을 구성하여 진행



# HELIOS PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT UF SOFT



# HELIOS PROMOTION MOVIE

<https://vimeo.com/172878108> →

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT UF SOFT

## CREATIVE

모바일 게임 <헬리오스>의 프로모션 영상.  
“손 안의 완벽한 판타지 세상”이라는 메인 키워드를 중심으로 중세 판타지 MMO RPG의 이미지를 살려 세계관을 느낄 수 있는 연출. 캐릭터에게 장비할 수 있는 화려한 날개 등의 요소를 강조해 전반적인 게임에 대한 이미지를 각인 시킬 수 있도록 임팩트 있는 구성으로 진행.

GRAPHIC MOTIF 기사와 등뒤에 달린 날개를 포인트로한 2D 캐릭터로 중심을 잡고 진행



## CLIENT DESCRIPTION

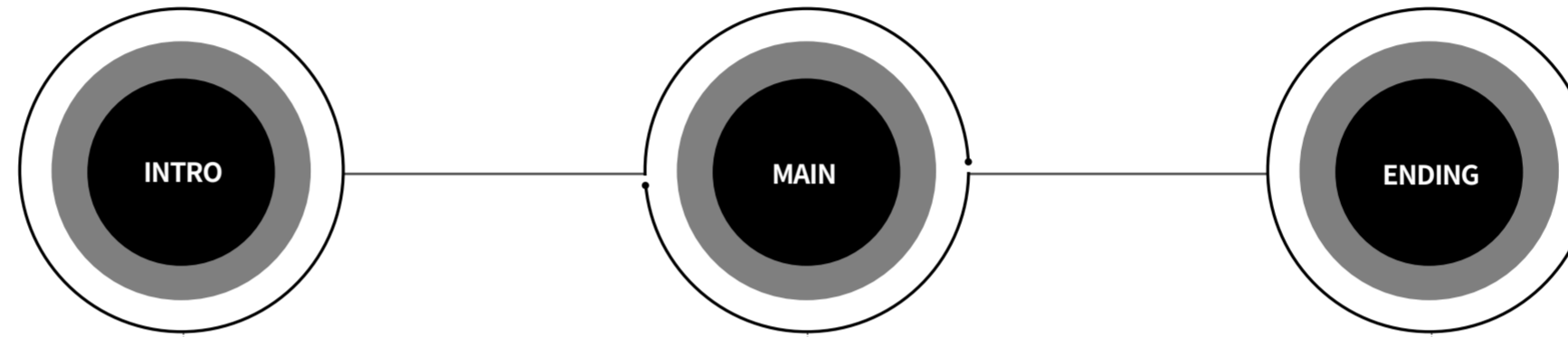
정통 MMORPG 장르의 느낌을 강조할 수 있는 강렬한 비주얼을 전달하고자 하였으며, 판타지 배경의 게임 환경을 고려하여 제작하는 방향을 선호하였다.

## MOVIE FLOW

디지털 연출컷, 타이포그래피로 구성된 카피컷, 무게감 있는 연출로 구성되었다.

## PROJECT GOAL

판타지적인 컷 구성과 연출을 중점으로 임팩트있는 느낌을 전달하는 것이 핵심 포인트



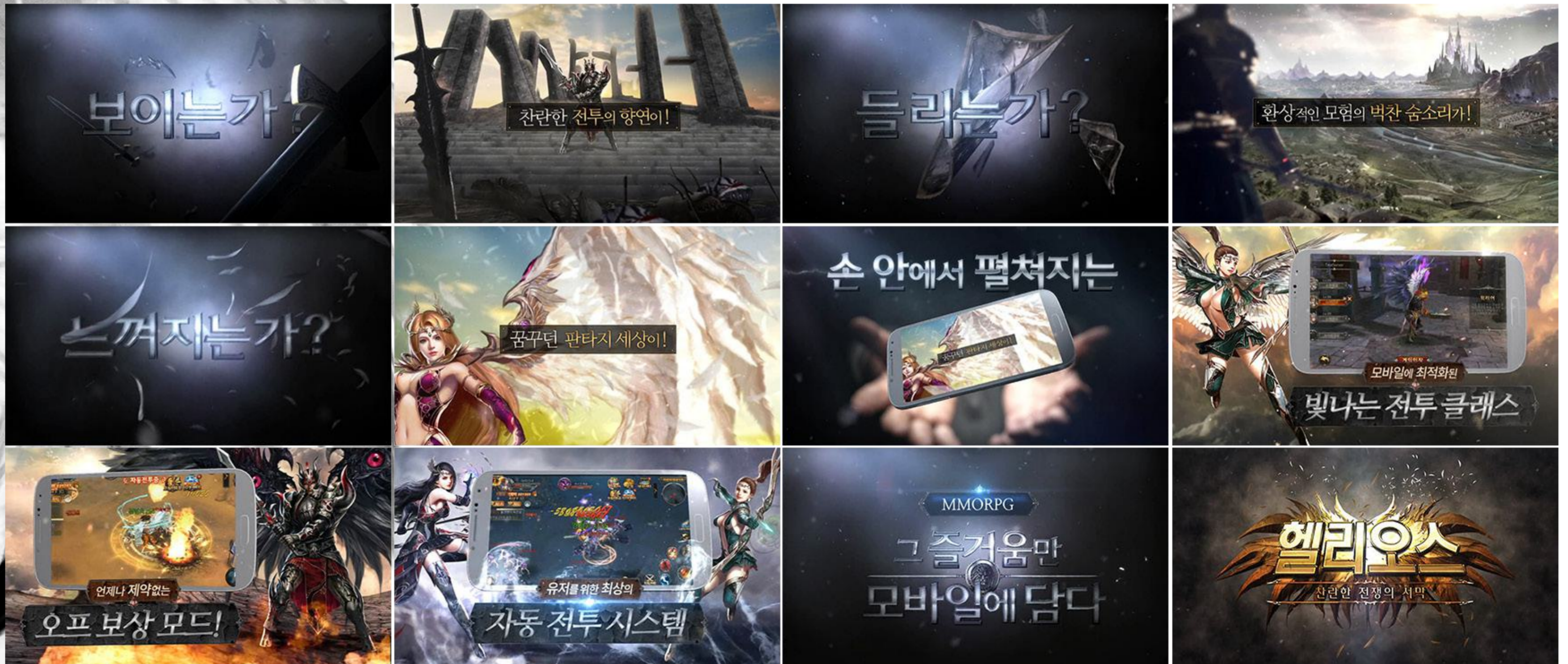
중세 판타지적 요소의 내용으로 구성된 컷션

헬리오스의 게임적 특성을 나타내는 카피와 이미지 구성

이 모든 것이 헬리오스에 담겨있다는 메시지 전달

## STORYBOARD

중세 판타지 요소적인 이미지 연출과 게임의 특징을 담은 내용으로 연출 및 구성하였다.



# EMPIRE OF TANK PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT SINCETIMES



# EMPIRE OF TANK PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT SINCETIMES

## CLIENT DESCRIPTION

목직한 탱크 FPS라는 장르 안에서 탱크의 제원과 남자의 조건을 동질감 있게 인지시킴으로 남자=탱크 라는 이미지를 성립시키고, 이후 역동성있는 전투장면을 연출해 본 게임에 대한 관심도를 증가시키는것에 중점을 두었다.

## PROJECT GOAL

남자와 탱크의 목적함을 키워드로, 2차 세계대전 시대 탱크간의 전투를 고객에게 어필하기 위해, 스토리라인을 만들기 보다 남자와 탱크의 연결고리를 부각시키고 탱크간의 전투장면을 임팩트 있게 어필.

## CREATIVE GUIDE

화면의 밀도를 적절하게 유지하고 전반적인 채도를 낮추어 무게감 있는 톤앤 매너를 구축. 목직하고 강한 탱크들간의 전투를 자연스럽게 연상할 수 있도록 디테일한 금속재질의 무게감 있는 폰트, 불꽃과 먼지 폭발효과 등을 포인트로 카미, 예고편 형식의 전반부와 전장 연출의 후반부가 매끄럽게 이어지도록 연출.

<https://vimeo.com/162861766> →

BI

탱크게임의 컨셉에 맞춰 스틸재질의 패널을 베이스로 탱크를 데코레이션, 전장의 불꽃이 묻어나는 게임명 금속 텍스트가 부각되도록 배치.

VISUAL MOTIF

금속재질의 텍스트와 탱크의 목적함에 중점을 두어 카피를 부각시키는 무게감 있는 비주얼을 구축.



STORY BOARD

영화 예고편 형식의 교차편집 구성을 따라가며 전반파트에서 남자=탱크의 이미지를 만들고 후반파트에서 역동감 있는 탱크전투를 연출해 실제 플레이에 대한 궁금증을 유발. 본 게임으로 유도할 수 있도록 연출.



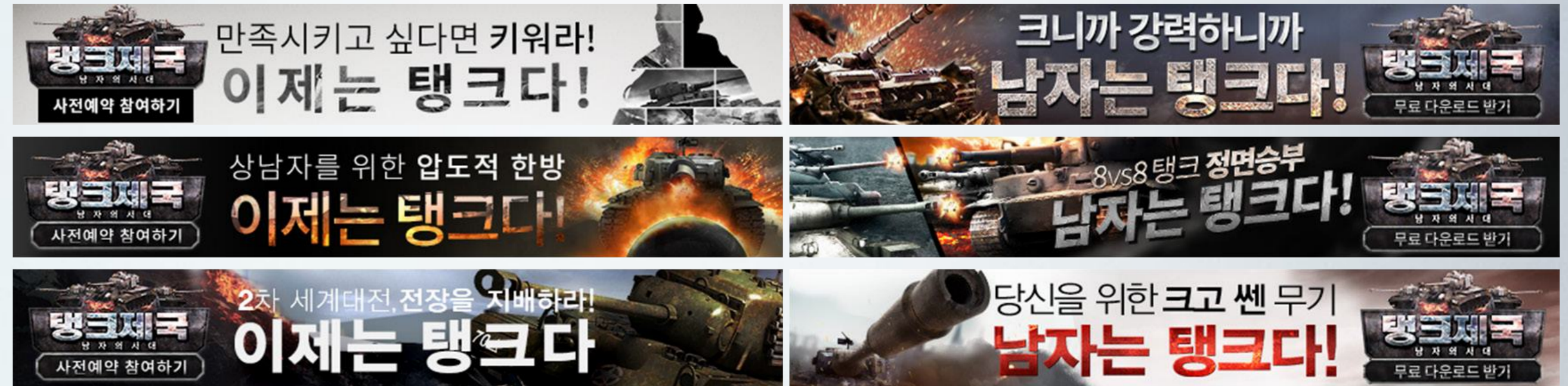
# EMPIRE OF TANK PROMOTION MOVIE

MOBILE EXTENSION 사전예약부터 런칭까지, 전면광고를 남자와 탱크를 동일시한 목적한 컨셉으로 고객에게 탱크에 대한 목적하고 강한 이미지로 인지시키고 게임으로 유도하기 위한 컨셉.

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT SINCETIMES



MOBILE BANNER



# TORA PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT Gurumcompany

## CLIENT DESCRIPTION

리얼액션, 극강 타격감을 표현해야하는  
크리에이티브. 캐릭터에 액션을 녹여  
가장 임팩트있는 액션감을 비주얼화 시켰다.



# TORA PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT Gurumcompany

<https://vimeo.com/152986717> →



## CLIENT DESCRIPTION

### REALITY



현실의 지루한 일상이 스펙타클하게 바뀔 수 있는 게임이라는 메시지를 전달

**OFFICE WORKER**  
User  
**MONSTER**  
TORA

### IN GAME



회사원과 몬스터의 대립이 자연스럽게 표현 두개의 오브젝트가 창문이 깨짐으로 인해 긴장감 고조

**ELEMENT**  
Window  
**EQUIPMENT**  
Window broken

## PROJECT GOAL

### CREATIVE

현실의 지루한 일상에서 벗어나자! 지루한 일상을 스펙타클하게 바꾸어 줄 수 있는 게임. 엄청난 몬스터(게임)가 사용자를 습격한다. 그 임팩트를 직접 느낄 수 있을 정도로 진정한 전투를 할 수 있는 게임이라는 것을 어필하려 했다.

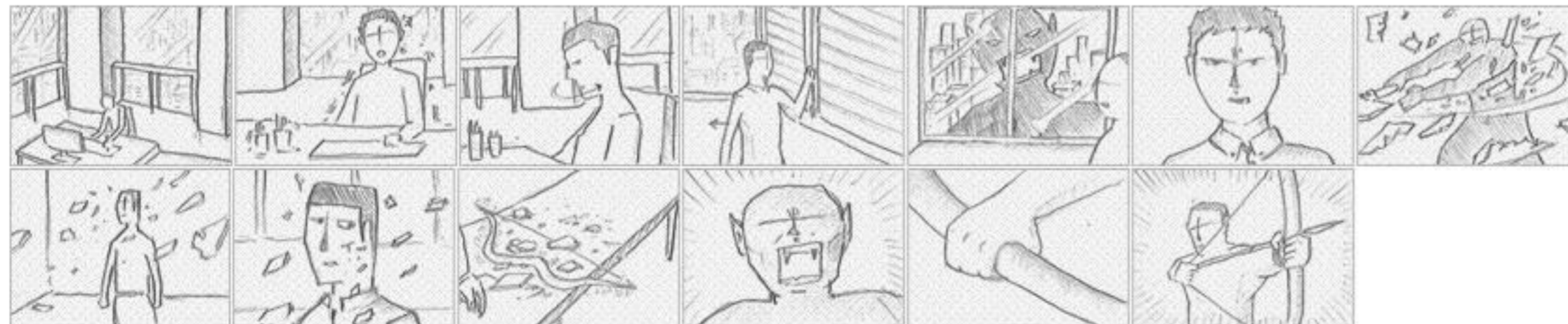
지루한 야근을 하고 있는 직장인 -- 유저  
직장인을 습격하는 몬스터 -- TORA  
파괴되는 유리창 -- 유저와 TORA의 접점

지루한 야근 중에 커피잔이 흔들리며  
지진같은 위협이 느껴진다. 블라인드를  
열어보니 몬스터가 덤벼든다.

### CHARACTERISTIC

- 캐릭터**  
많은 사람들이 공감할 수 있는 야근하는 직장인에게 벌어진 사건
- 스토리텔링**  
야근하고 있는 주인공. 어두워진 직장에서 혼자 일을 하고 있다. 갑자기 진동이 느껴지며 커피잔이 흔들리고 펜이 떨어진다. 주인공이 뭔가 느낀듯 창문을 향해 다가간다. 블라인드를 올리자 보이는 몬스터의 안광. 몬스터가 유리를 깨고 주인공을 습격한다. 주인공 뒤에 떨어진 활을 붙잡고 몬스터에게 활시위를 겨눈다.

## CONTI



## STORY BOARD



ENGULFMENT  
WORLD  
PROMOTION  
MOVIE TVCF

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT KORAM Games



# ENGULFMENT WORLD PROMOTION MOVIE TVCF

## MOVIE STRUCTURE

대만에서 런칭된 모바일게임 吞食天下 <천하를삼키다 TV CF, 3D 캐릭터를 사용하여 시네마틱 트레일러와 유사한영상을 만들고자 했다. 3D 캐릭터에 움직임을 주어 액션을 넣고, 카메라 워킹과 이펙트를 넣어, 영상의 완성도를 더욱 높였다. 게임의 삼국지 세계관에 맞춰, 서로 싸우던 삼국지의 위, 촉, 오 세 나라가 공동의 적을 가지고 그 적을 물리친다는 내용의 영상이다.



DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT KORAM Games

<https://vimeo.com/131384891> →

## MOVIE CONTI

위, 촉, 오의 깃발과 장수들을 보여주며 장수들의 전투를 보여준다. 그 전투에 불에 휩싸인 드래곤이 난입하여 우왕좌왕하는 장수들에게 공격한다. 드래곤이 불 공격을 퍼붓고, 다른 장수들을 지키며 공격을 막은 한 장수. 위, 촉, 오의 장수들은 이제 한데 힘을 모아 드래곤과 싸우려 한다



## CLIENT DESCRIPTION

기존의 삼국지 게임과는 조금 다른, 삼국지 장군들이 적 아군에 상관없이 한 데 모여 힘을 합쳐 다른 적을 물리친다는 광고주의 니즈를 전달하기 위해, 기존의 캐릭터들을 랜더링하여 상황을 연출하고, 캐주얼한 캐릭터의 톤에 맞춰 효과와 배경을 넣어 스토리가 있는 영상을 만드는 것이 주요 관건

## PROJECT GOAL

캐주얼한 캐릭터들이지만 삼국지라는 시대 배경에 맞춰 게임의 액션성과 박진감을 보여줄 필요가 있었다. 그냥 게임 화면을 보여주는 것이 아닌, 스토리를 넣어 캐릭터의 움직임을 배치하고, 카메라워킹과 이펙트를 넣어 그 효과를 극대화 하고자 했다. 게임을 플레이 하고자 하는 고객들이 게임의 재미를 함께 느낄 수 있도록 제작할 필요가 있음

## GRAPHIC MOTIF

서로 적대적인 삼국지의 장수들. 그 장수들이 공동의 적을 물리치기 위해 힘을 합친다. 게임의 소구점을 고객에게 효과적으로 전달하려면 어떻게 하면 좋을까? 3D캐릭터를 사용하여 직접적으로 전투의 현장을 표현하면 어떨까.

VISUAL 삼국지의 세계관에 맞는 동양적인 느낌과, 캐주얼한 캐릭터들

MOTION 다양한 앵글과 빠른 카메라전환으로ダイナミック한 연출

SOUND 극적인 BGM을 사용하여 전투의 긴장감 극대화

## GRAPHIC MOTIF

6등신 이상의 기존 게임의 비율은 아니지만, 캐주얼한 느낌이 나는 캐릭터를 이용, 시네마틱 3D 영상을 만들었다.



## MOVIE



# HAAGEN-DAZS LAUNCHING PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT Haagen-daz



# HAAGEN -DAZS LAUNCHING PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT Haagen-dazs

## CLIENT DESCRIPTION

과일의 씨줄감을 청량하고, 신선해 보일 수 있게 보여주도록 하고, 하겐다즈의 투명한 용기에 담긴 생과일과 하겐다즈의 신제품이 어우러져 보이도록 했다. 그리고, 모델들이 아이스크림을 먹고 기뻐하는, 맛있어 하는 모습이 기존의 하겐다즈 아이스크림 영상과 비슷한 연기가 되도록 했다.

## PROJECT GOAL

생과일의 모습과 하겐다즈의 신제품 안에 신선한 과일이 그대로 담겨있다는 모습을 어필할 필요가 있었다. 그리고 그냥 생 과일만이 나오는것이 아닌 약간의 스토리를 가미하여, 20대 여성들의 파티 도중 등장하는 생과일과 하겐다즈 망고/라즈베리 소르베를 표현하고자 했다. 스크린 밖의 고객들이 스크린 안으로 들어와 과일의 신선함, 달콤함, 상큼함을 함께 느낄 수 있도록 제작

## CREATIVE

기존 영상과의 차별화를 위해, 2D 영상이 아닌 3D영상을 사용했다. 눈앞에 잡힐듯한 생 과일과 물로 고객으로 하여금 신선한 과일이라는 느낌을 직관적으로 받아들일 수 있도록 했다. 두 여자의 파티지만 영상을 보는 고객으로 하여금 그 파티에 초대되었다는 느낌이 들 수 있도록 했다.

<https://vimeo.com/128974793> →

## PROMOTION PLANNING

신제품인 하겐다즈의 망고/라즈베리 소르베의 런칭 프로모션. 젊고, 도전적인 20대 여성을 대상으로 하겐다즈 망고/라즈베리 소르베만이 전달 가능한 생생한 오감 만족의 차별적 가치를 제시. 100% REAL FRUIT의 키 컨셉을 시각, 촉각, 후각, 미각을 통해 생생한 과일의 맛과 생생한 과일의 색과 생생한 과일의 향기를 살아있는 그대로 오감으로 전달 하고자 했다. 100% REAL FRUIT SORBET만의 감성을 감각적 경험을 통해 오감으로 느끼게 하여, 경쟁제품과 대비. MOST ALIVE FRUIT TASTE에 대한 가치 전달

하겐다즈 소르베의  
FRUITY FEELING

4D MOVIE  
STREOSCOPIC  
FRUITY AROMA

하겐다즈 소르베의  
FRUITY COLOR

REAL FRUIT  
NATURAL COLOR

하겐다즈 소르베의  
FRUITY AROMA

AROMATHERAPY  
PERFUME  
FRUITY AROMA

## 4D MOVIE PLANNING

생과일을 그대로 사용했다는 제품의 컨셉에 맞춰 20대 여성들이 하겐다즈 아이스크림과, 생과일을 가지고 파티를 연다는 스토리의 영상이다. 시각으로는 3D영상을 통해 더 생기는 과일의 연출을, 후각으로는 과일의 향기를 사용하고, 청각으로는 산뜻한 BGM과 적당한 효과음으로 고객으로 하여금 과일의 신선한 느낌을 느낄 수 있도록 했다.

### 1/ 3D STEROSCOPIC

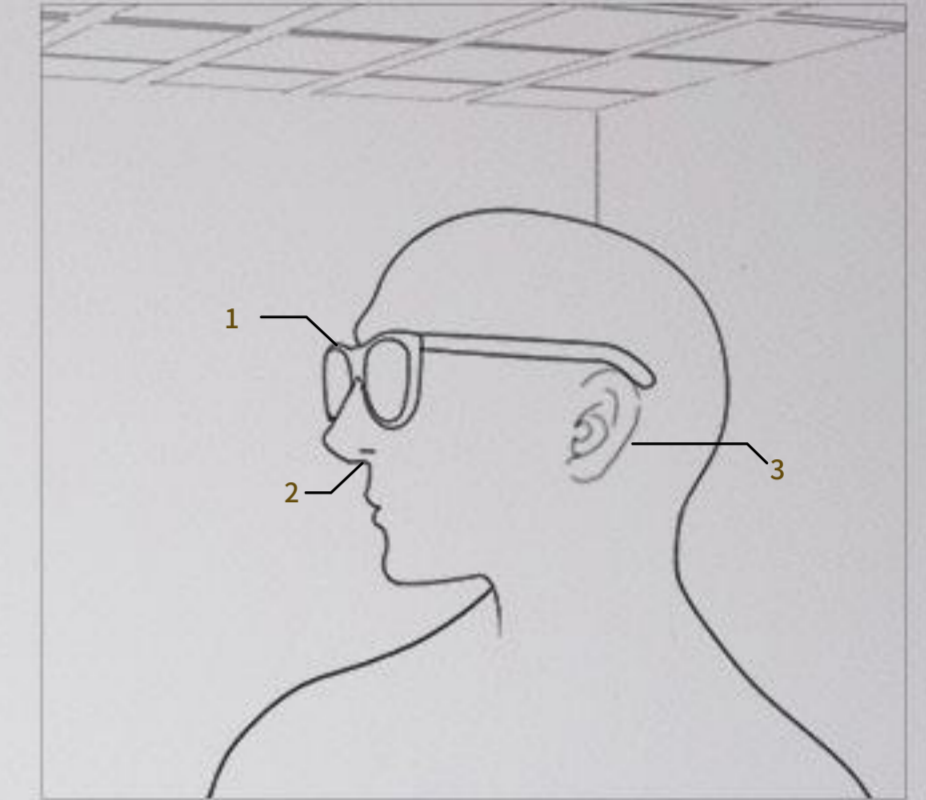
카메라 두대 사용한 3D 촬영으로 눈 앞에 잡힐듯한 과일을 표현하고 고속 촬영으로 과일과 아이스크림의 씨줄감을 살려 더욱 신선해 보이도록 했다.

### 2/ FRUITY AROMA

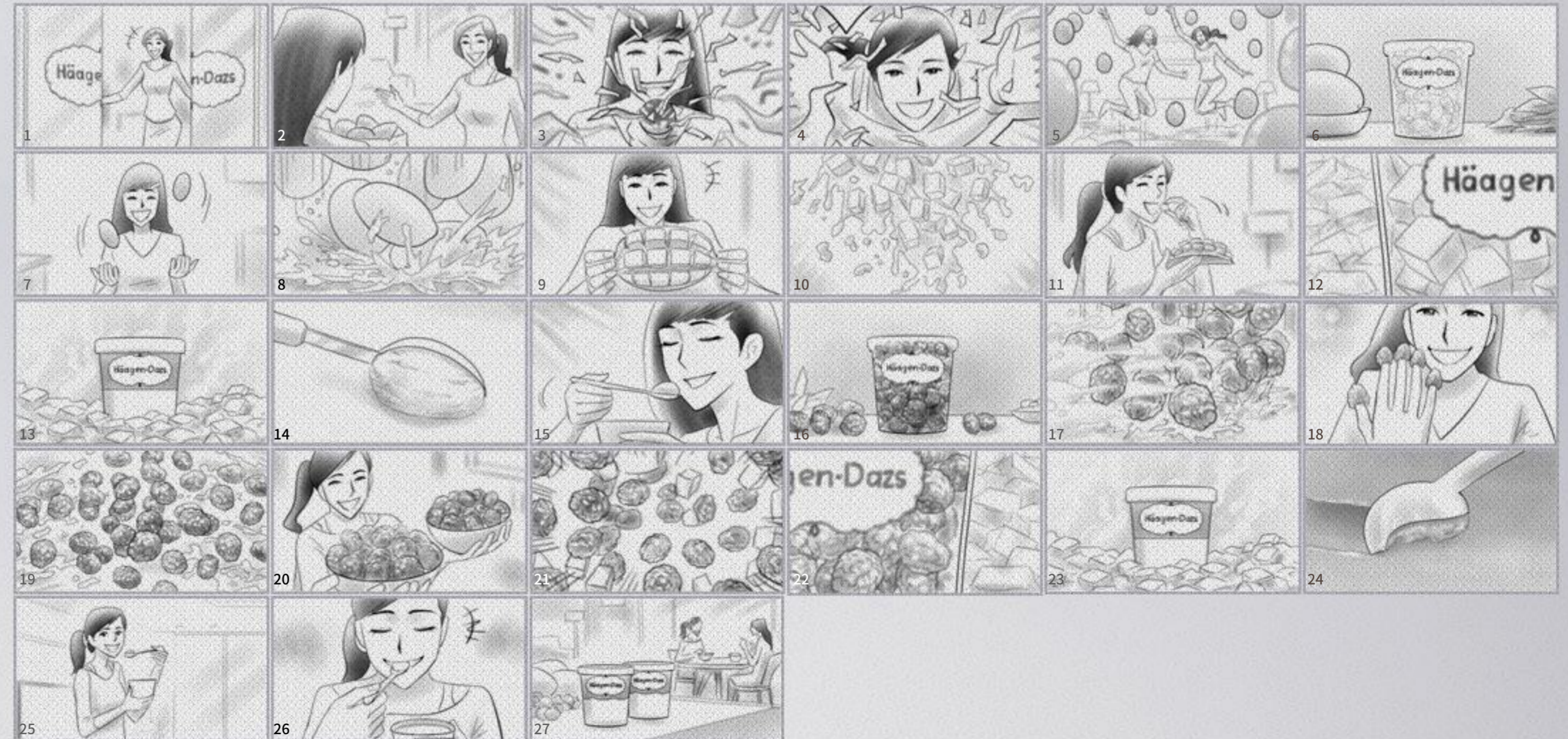
망고/라즈베리를 눈으로 보면서 그에 대한 신선한 과일의 향을 직접 향긋하게 느낄 수 있도록 특정 장면마다 향기를 분사해 좀 더 익사티하게 느끼도록함

### 3/ SOUND

경쾌한 리듬의 음악을 사용하여, 고객으로 하여금 지루하지 않게 영상을 보고, 얼음이 얼고, 물에 떨어지는 효과음을 사용해 직접 눈앞에 보는 것 같은 효과 연출



## CONTI



# HAAGEN-DAZS LAUNCHING PROMOTION MOVIE

4D MOVIE

<하겐다즈 망고&라즈베리 소르베> 런칭 영상 젊은여성층을 타겟으로 그들에게 익숙한 파티컨셉을 주로, 씨줄영상과 편집했다. 음악과 함께 파티장면과 씨줄감있는 컷들이 교차편집되며 리듬감있게 보여진다. 신선한 생과일이 그대로 사용된 아이스크림이라는 인상을 주기위해 생과일을 그대로 담은 투명 파인트를 사용했다. 그리고 과일의 향과 선명한 색감을 표현하기 위해 3D 카메라로 찍어 손에 잡힐듯한 현장감을 느낄 수 있게하고, 영상 중간중간 과일 향을 뿜어내어 하겐다즈 망고&라즈베리 소르베의 아이덴티티를 고객에게 전달하고자 했다.

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT Haagen-daz



COA  
GAME  
PROMOTION  
& TVCFMOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT KUNLUN KOREA



# COA GAME PROMOTION & TVCF MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT KUNLUN KOREA

## CLIENT DESCRIPTION

무기 스위치 ----- 무기를 바꿔가며 효과적인 액션으로 적 제압.  
공중 콤보 액션 --- 공중으로 적을 치켜올려 콤보 액션으로 적 제압.  
타 게임에 비해 낮은 진입률과 함께 시원하고 통쾌한 액션이 주요 특징. 무기를 바꿔가며 싸우는 재미 요소 & 공중에서 적을 올려 친 후 연속해서 4~5번의 콤보 액션이 코아의 주요 특징. 영상에서는 그런 주요 특징을 어떻게 효과적으로 전달할 것인가가 주요 관건.

## PROJECT GOAL

사실 코아의 액션이 뚜렷하게 타 게임과 비교하여 옛지를 세울 수 있는 요소라 하기에는 약한 감이 없지 않다. 코아의 장점을 가장 극대화하여 유저에게 전달할 수 있는 방법은 무엇일까? 무기 스위치 & 공중 콤보 액션이 효과적으로 유저에게 전달 될 수 있는 크리에이티브 컨셉 도출 필요.

## CREATIVE

타 게임과의 특별한 차별화를 위해서 무조건 재밌는 무기 스위치, 신나는 공중 콤보 액션 식의 단순나열식 크리에이티브 노출은 오히려 독. 신나는 무기 스위치 & 공중 콤보 액션 앞에 지루한 상황들의 연속이라면, 타게임과의 옛지가 서지 않을까?

관심 유도 -- 뻘하고 지루한 게임 플레이 -- 유저의 불만 노출 -- 코아가 문제 해결 -- 액션의 쾌감 극대화

## CREATVIE GUIDE

카메라는 상황의 적절한 이해를 돕기 위해 잠시 고정. 카메라 뷰에서의 반복된 연출을 통한 문제 해결의 궁극적 증폭. 재미있는 캐릭터의 불만 표출을 코믹하게 연출. 상황을 최대한 집중할 수 있도록. BG는 화이트, 캐릭터와 몬스터에 집중 유도. 다소 심심한 여백을 디자인 데코로 적절히 해소.

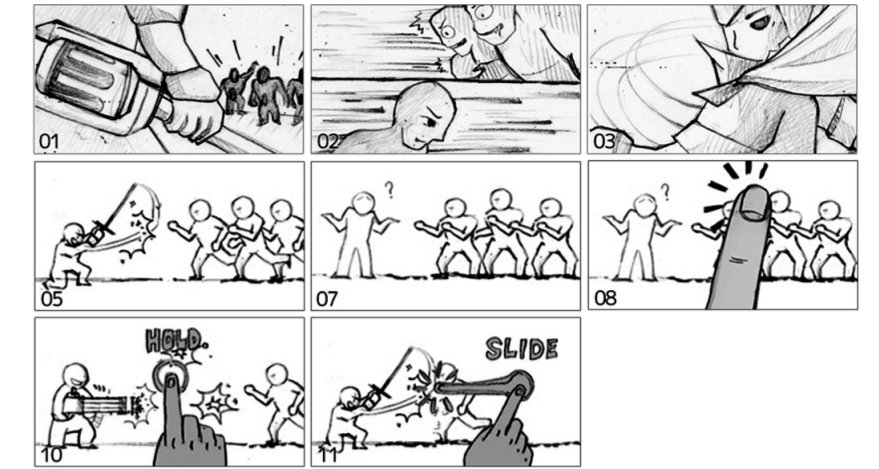
<https://vimeo.com/117983993> →

<https://vimeo.com/117984395> →

GRAPHIC MOTIF RPG의 비움은 아니지만 약간은 만화스러우면서도 스타일리쉬한 느낌이 코아의 캐릭터에 묻어난다. 그 느낌을 코믹북 스타일로연계



CONTI TV CF는 05에서, PROMOTION 영상은 01 에서시작. 앞단요이INTRO는관심유도를위한장치



## MOVIE FLOW

관심유도--> 뻘하고 지루한 게임플레이 --> 유저의 불만노출 --> 언제까지 이래야 돼? --> COA가 문제 해결 --> 액션 쾌감극대화

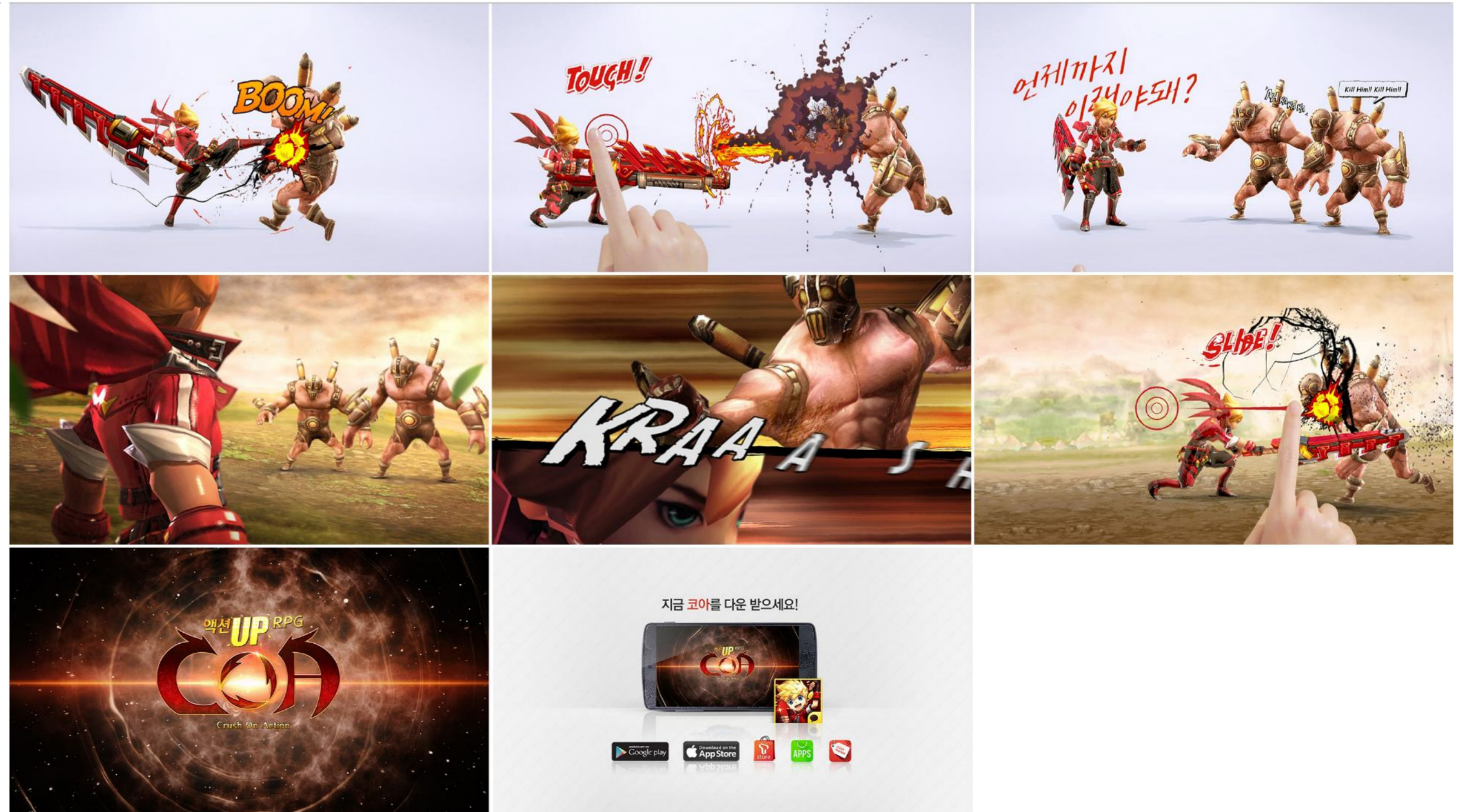


## MOTION

슬라이드& 터치효과강조. 액션의강조를 위해 과장된 무기이펙트. 팡팡 터지는 스타일리쉬 모션 강조.



## STORYBOARD



# BLADE&HERO MOBILE PROMOTION

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT 4:33

## CLIENT DESCRIPTION

리얼액션, 극강 타격감을 표현해야하는  
크리에이티브, 캐릭터에 액션을 녹여  
가장 임팩트있는 액션감을 비주얼화 시켰다.

2014 09 23 / MOBILE EXTENSION



2014 / 09.10.11 / MOBILE EXTENSION



2014 / 09.10.11 / MOBILE BANNER



# TSUM TSUM MOBILE GAME PROMOTION PAGE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT Line & Desney

## CLIENT DESCRIPTION

배경은 화이트, 포인트 컬러는 아쿠아 블루계열을 사용하여 심플하고 깔끔하게 정보전달이 최대한 잘 되도록. 디즈니 캐릭터들은 최대한 원형을 살려 있는 그대로 사용할 것. 이런 특징을 어떻게 효과적으로 전달할것인지가 주요 관건이었다

## WEB

썸썸의 캐릭터와 같은 패브릭의 패턴과 게임의 느낌에 맞추어 컨셉을 잡았다



# TSUM TSUM MOBILE GAME PROMOTION PAGE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT Line & Desney

## CLIENT DESCRIPTION

배경은 화이트, 포인트 컬러는 아쿠아 블루계열을 사용하여 심플하고 깔끔하게 정보전달이 최대한 잘 되도록, 디즈니 캐릭터들은 최대한 원형을 살려 있는 그대로 사용할 것 이런 특징을 어떻게 효과적으로 전달할것인지가 주요 관건이었다

## PROJECT GOAL

디즈니의 여러가지 캐릭터들을 이제 모바일에서 손쉽게 만날 수 있다!  
디즈니와 모바일 게임이 결합된 모바일 게임 씬쌔는 디즈니 만의 귀여운 캐릭터와 쉬운 게임 방법이 유저에게 전달 될 수 있는 컨셉 도출이 필요했다

## CREATIVE

고객들에게 친근한 디즈니 캐릭터를 사용하고, 씬쌔의 아이덴티티가 패브릭 패턴을 이용한 인터페이스이기 때문에 게임의 컨셉을 페이지에서도 느낄 수 있었으면 했다.  
고객들이 미리 이벤트페이지를 접함으로써, 게임의 테마를 자연스럽게 경험할 수 있도록 한다

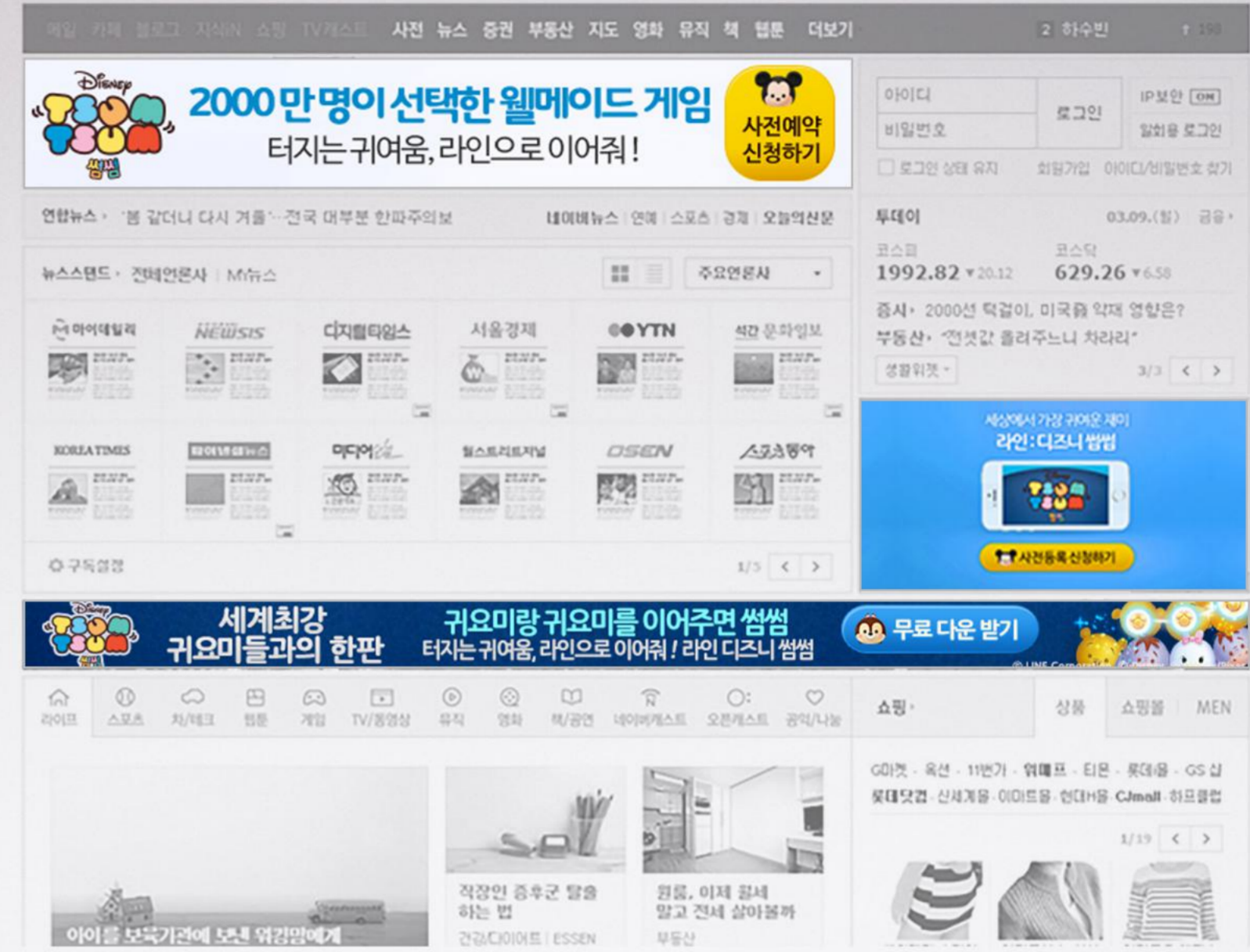
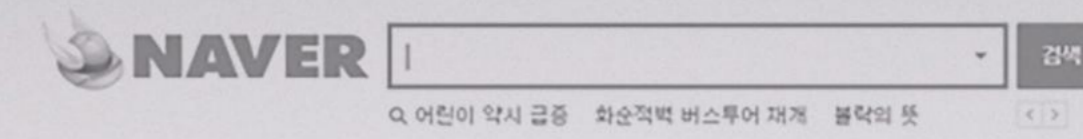
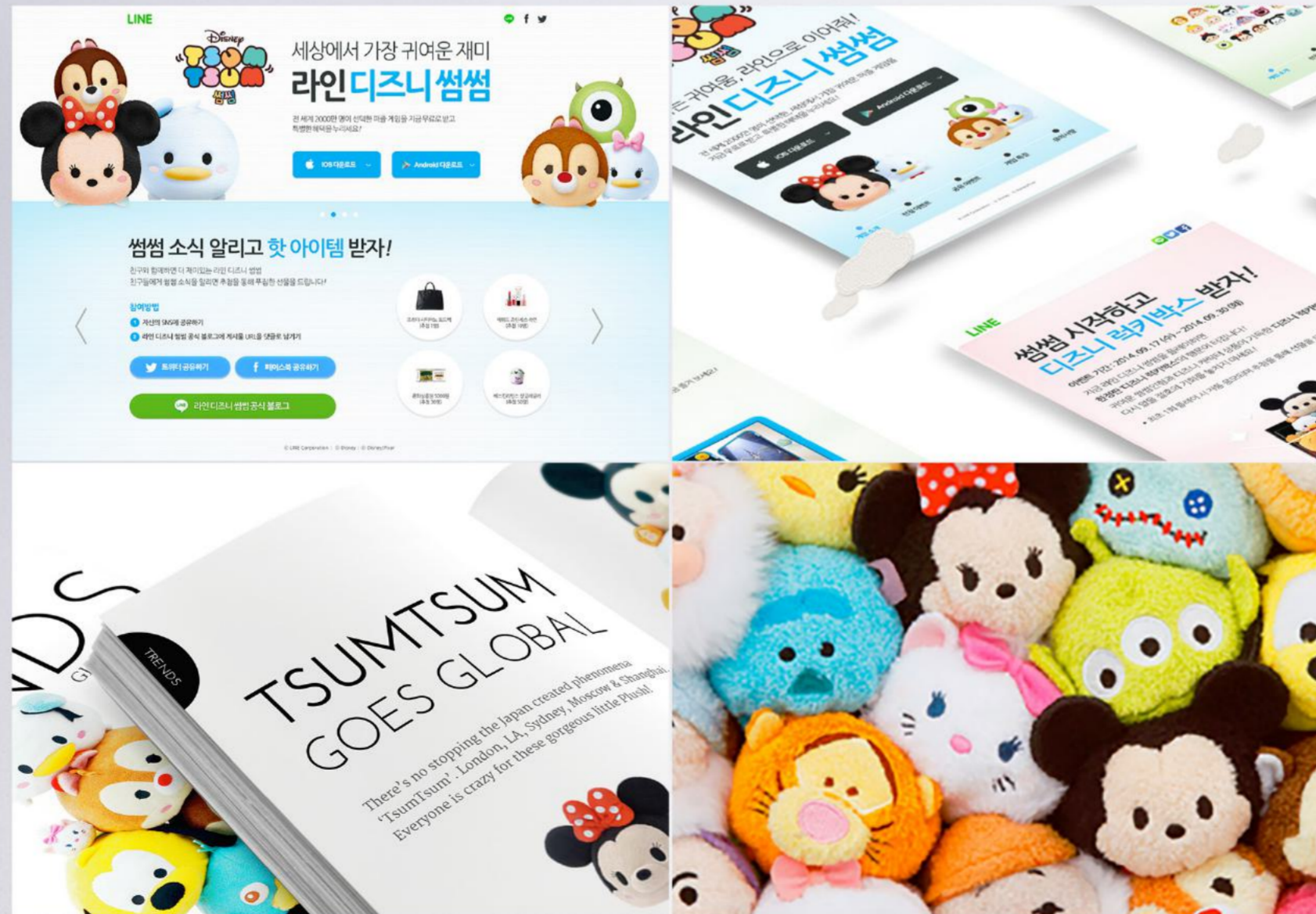
## CREATIVE GUIDE

전체적으로 깔끔하고 따뜻한 느낌을 주기 위해 파스텔톤의 컬러 매치. 페이지 레이어를 주어 스크롤에 따라 구름이나 얼음결정같은 장식적인 오브젝트와 구멍안의 캐릭터가 같이 내려갈 수 있도록 디자인 했다

USAGE STATE 게임성을 나타내기 위한 배너 디자인. 3종의 내용으로 게임성과 캐릭터성을 보여줌



MOBILE 모바일 게임인만큼 모바일로 페이지를 경험하는 고객이 많기 때문에 깔끔하고 귀여운 씬쌔의 이미지에 맞춰, 게임의 전체적인 소개, 이벤트에 대한 설명이 녹아든 모바일 페이지를 선보였다



# BLADE & SOUL TAIWAN PROMOTION MOVIE TVCF

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT NC soft

## CLIENT DESCRIPTION

<반초역살-0.5초만에 승부가 뒤집힌다>라는  
광고주의 니즈를 전달하기 위해  
기존의 영상을 편집하여 상황을 연출하고  
동양판타지의 톤에 맞춘 먹선과  
먹의 움직임을 어떻게 효과적으로  
전달할것인지가 주요 관건



# BLADE & SOUL TAIWAN PROMOTION MOVIE TVCF

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT NC soft

## PROJECT GOAL

엔씨소프트의 대표적인 무협게임  
블레이드앤소울이 대만에 런칭된다  
대만의 고객들에게 블소의 장점을  
가장 극대화 하여 전달 할 수 있는  
방법은 무엇일까?  
동양적인 무협 게임과 액션성이 뛰어난  
효과적으로 고객에게 전달 할 수있는 컨셉필요

## CREATIVE

블소의 뛰어난 액션성과 무협게임이라는 블소의  
톤앤매너를 보여주기 위해 직관적으로 접근해  
영상과 카피를 교차편집해서 고객이 쉽게  
받아드릴 수 있도록 했다.  
뛰어난 그래픽과 미형의 캐릭터는 블소의 강점이기에  
될 수 있으면 게임 본연의 모습을 보여주고자 했다

## CREATIVE GUIDE

캐릭터가 펼치는 액션과 이어져서  
그 화면이 화선지에 그려진 먹선으로 표현이 되며  
무협게임이라는 블소의 아이덴티티를 나타내고자 했다  
캐릭터와 카피에 집중할 수 있도록 배경은 브릿지  
정도에서만 보이게 했고, 다소 심심할 수 있는 여백을  
서서히 퍼지는 먹선과 먹물들로 처리했다

<https://vimeo.com/113894549> →

## KEY COPY

<반초역살> 0.5초만에 승부를 뒤 바꿀수 있다는 뜻으로 블소만의 빠른 액션성을 형상화한 카피  
빠른 편집과 액션을 배치함으로 고객이 흥미를 느낄 수 있도록 했다

## LOCALIZE

<검령> 대만 현지에 맞춘 블소의 게임명이다. 영상에 카피와 나레이션을 중국어를 사용해 대만의  
고객들에게 블소만의 게임성을 효과적으로 전달하려했다

# 半秒逆殺

# 劍靈

## GRAPHIC MOTIF

동양판타지적인 느낌이 묻어나는 BLADE & SOUL. 게임의 톤앤매너에 맞춰 먹의 느낌으로 모티프를 적용

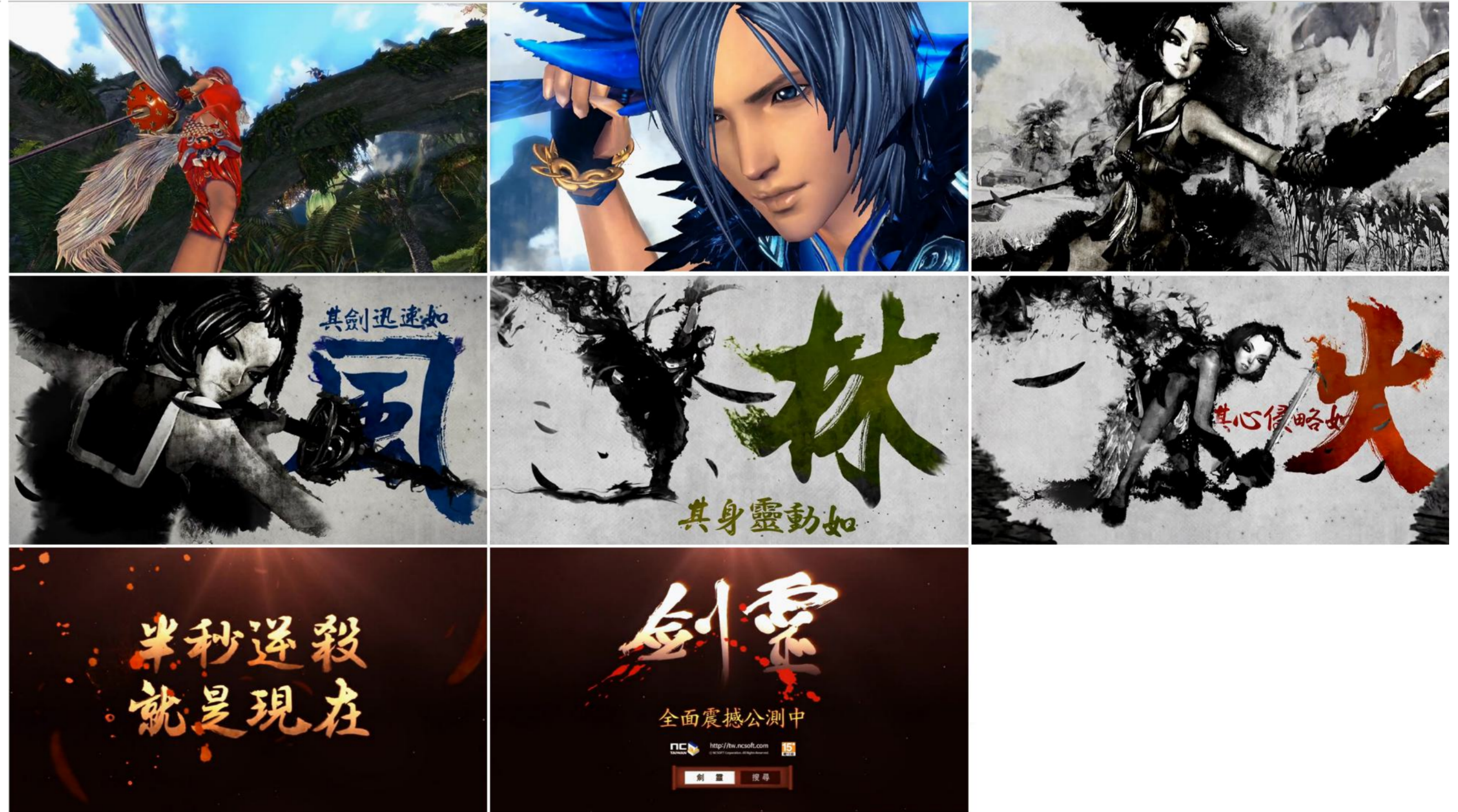


## MOTION

동양적인 요소인 먹으로 이루어진 캐릭터와 액션의 강조를 위해 캐릭터 동선에 먹선 이펙트 추가



## STORYBOARD



# POCKET MAPLE STORY TVCF MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
ADVERTISING AGENCY Mekeulike  
CLIENT Nexon

## CLIENT DESCRIPTION

기존의 인기 온라인 게임 메이플 스토리의  
모바일 버전이 출시됨에 따라,  
<내 주머니 속 새로운 메이플 세상>, <Hello! 메이플>  
이라는 키워드와 함께  
그동안에 메이플을 떠나있던 사람들에게는 향수를,  
새로 접하는 사람들에게는 호기심을 유발하며  
새롭게 다가가는 영상.



# POCKET MAPLE STORY TVCF MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
ADVERTISING AGENCY Mekeulike  
CLIENT Nexon

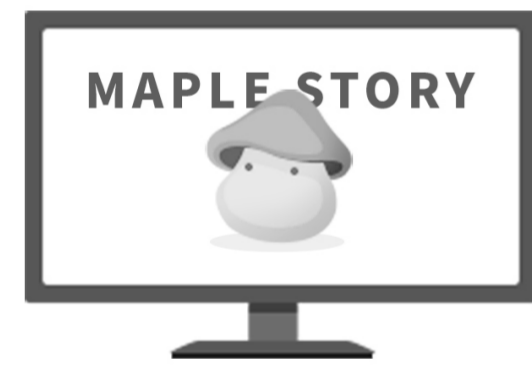


<https://vimeo.com/115157774> →

## CLIENT DESCRIPTION

ONLINE MEPLER STORY ONLINE

MOBILE MEPLER STORY ONLINE



현 국민 게임인 메이플 스토리의  
게임을 그대로 모바일에 담았다.  
온라인 메이플스토리가  
모바일로 탄생했다!



기존의 메인타겟과  
휴먼 타겟에게  
메이플 모바일 탄생  
메세지 전달

**MAIN TARGET**  
10 ~ 13  
**SUB TARGET**  
15 ~ 25

## PROJECT GOAL

### CREATIVE

메이플 메인 타겟, 휴먼 타겟에게 메이플 스토리가 왔음을 알리자! 메이플스토리가  
모바일로 왔음을 직접적으로 전달 했을 시, 메세지는 전달 되겠지만 과연 메인 타겟  
과 휴먼 타겟이 솔깃하게 받아들일까?  
옛 친구를 다시 만날 때의 설레임! 메이플(추억 가득한 옛 친구)을 모바일에서 다시  
만날 수 있게 재밌고 즐거웠던 기억을 그들에게 일깨워주자!

메이플과의 기억 --- 추억  
메이플과의 시간 --- 연상  
메이플과의 재회 --- 만남

만남을 통해 자연스럽게 메인&휴먼 타겟은  
메이플과 반갑게 인사한다.  
반가운 마음으로 메세지를 전달 받는다.

### MEMORY / REMIND / MEETING

추억 --- 즐거운 놀이 --- 10 대 타겟 --- 놀이터에서 발견한 메이플 --- 단풍잎  
연상 --- 아련한 기억 --- 중고생 --- 학교길에서 발견한 메이플 --- 단풍잎  
만남 --- 설레는 만남 --- 20대 타겟 --- 커피숍에서 발견한 메이플 --- 단풍잎

각각의 장소에서 잊고 있었던 단풍잎 (메이플 스토리)을 발견하면서  
메이플스토리와 조우하게 되고 자연스럽게 포켓메이플 속으로 유도, 모바일  
로 메이플스토리가 다시 탄생했음을 깨닫게 된다.

### CONCEPT SLOGAN

온라인에서의 메이플을 이제는 모바일에서도 만날 수 있다. 안녕 메이플~ 반갑게 메이플과 인사.

## 다시 한번 HELLO! MAPLE

### 1 STEP KEY VISUAL

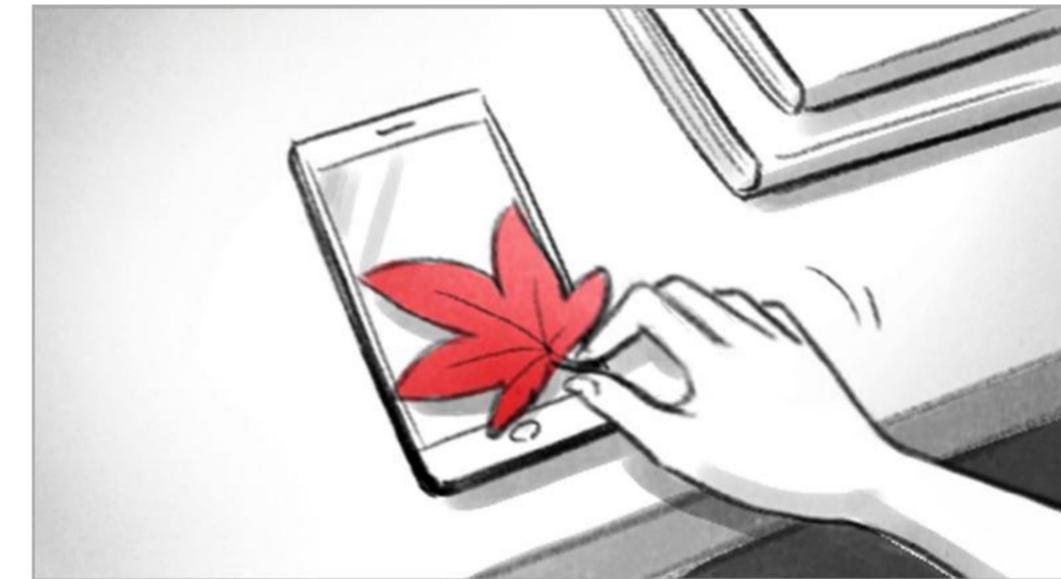
메이플스토리 --- 단풍잎 / 모바일 --- 스마트폰 모바일속에 담긴 메이플스토리 --- 온라인의 메이플을 모바일로 갖고 온다



ONLINE  
MAPLESTORY

### 2 STEP KEY VISUAL

메이플스토리 --- 단풍잎 / 모바일 --- 스마트폰 모바일속에 담긴 메이플스토리 --- 온라인의 메이플을 모바일로 갖고 온다



POCKET  
MAPLESTORY

### 3 STEP KEY VISUAL

10대 타겟 --- 놀이터 / 중고생 타겟 --- 버스 정류장 / 20대 타겟 --- 카페



10~13 /

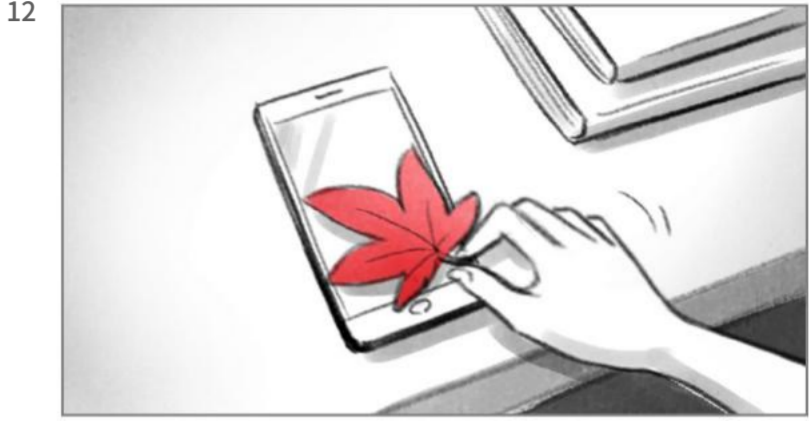
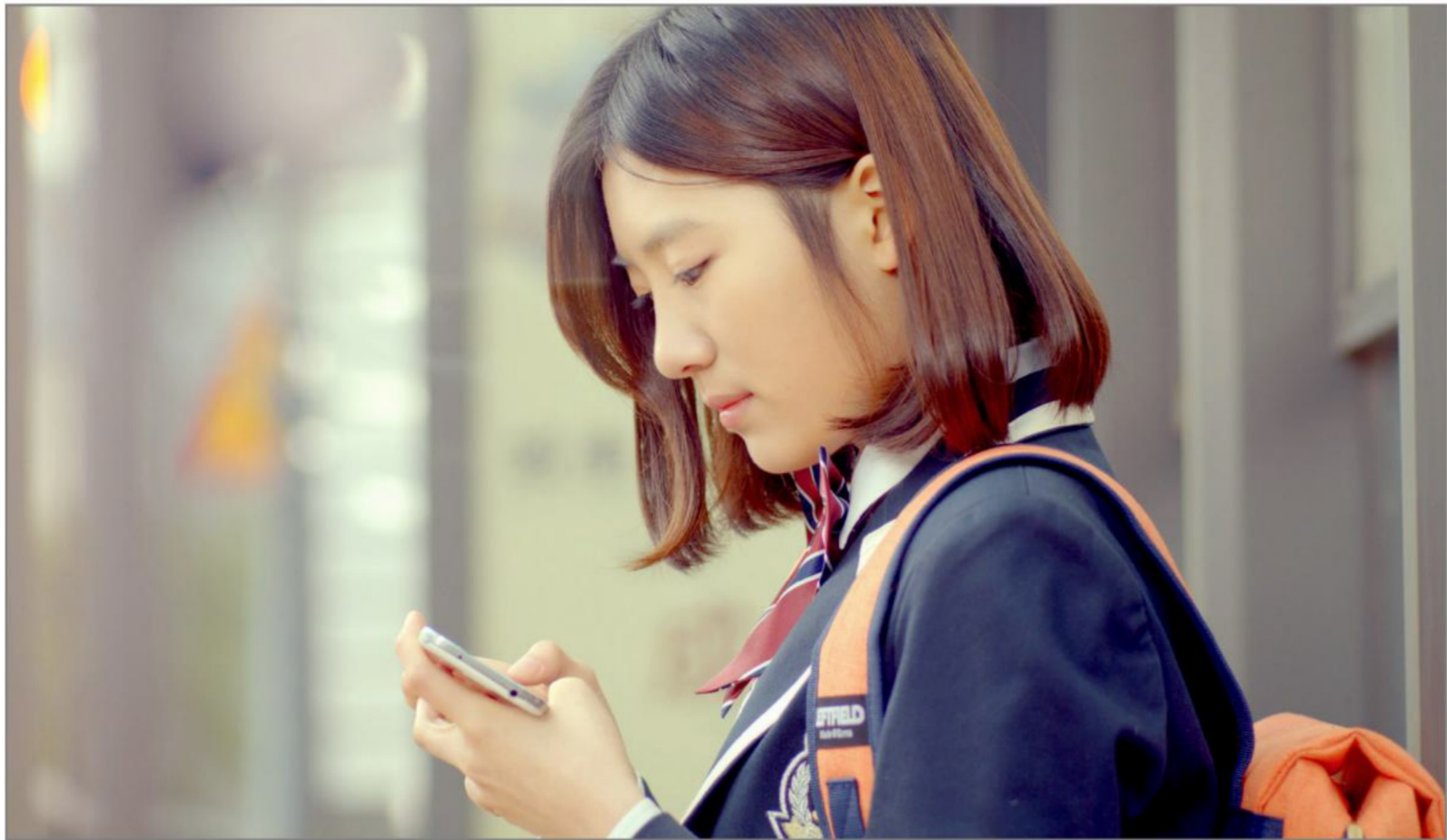
15~19 /

15~19 /

각 TARGET별  
일상에서의 메이플 발견

# POCKET MAPLE STORY TVCF MOVIE

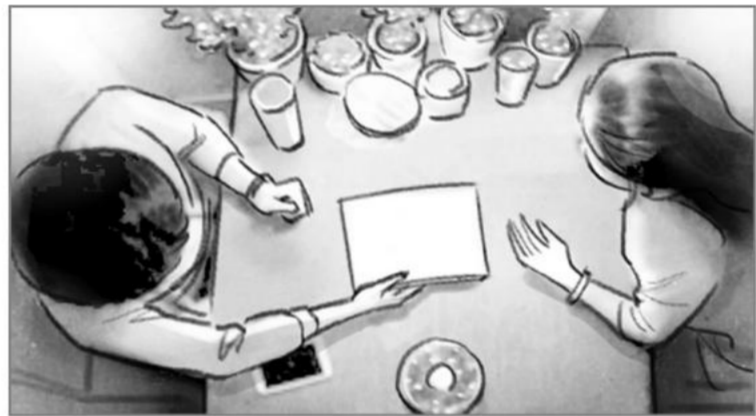
DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
ADVERTISING AGENCY Mekeulike  
CLIENT Nexon



12



13



10

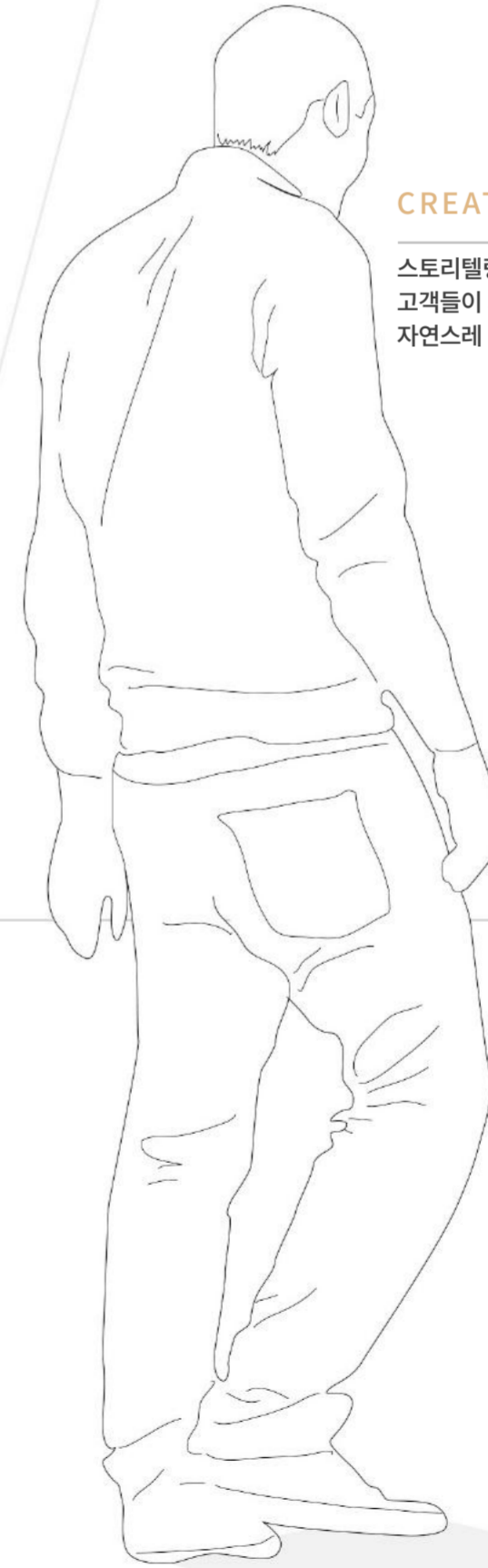


11



# CHAIN CHRONICLE OUTDOOR A.D

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT ACTOZ soft



## MEDIA

지하철 사각 기둥광고, 지하철의 Main Street에 위치하여 주목율이 높고, 매체의 연속성을 활용한 스토리텔링 및 시리즈 광고가 가능하다  
효율적인 커뮤니케이션 가능  
매체의 연속성을 활용한 스토리텔링 및 시리즈 광고가 가능하다  
효율적인 커뮤니케이션 가능

## DESCRIPTION

<스토리 텔링 판타지 채인크로니클>이라는 광고주의 니즈를 전달하기 위해 기존의 캐릭터와 판타지스러운 상황을 연출하고 부드러운 동화느낌의 테마를 어떻게 효과적으로 전달할 것인가가 주요 관건

## CREATIVE

스토리텔링 판타지라는 게임의 방향을 지면광고에서도 느낄 수 있었으면 했다  
고객들이 지나다니는 생활속에 미리 지면광고를 접함으로 게임의 테마를 자연스럽게 경험할 수 있다

# PROJECT H2 G-STAR MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT NCSOFT/NTREEV



# PROJECT H2 G-STAR MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT NCSOFT/NTREEV



## CLIENT DESCRIPTION

### CLIENT DESCRIPTION

이용자가 야구팀을 구성해 운영하는 스포츠 시뮬레이션 게임 PROJECT H2. (주)엔트리브소프트와 미국 스포츠 모굴이 공동 개발한 신형 시뮬레이션 엔진 '그랜드 슬램'을 사용한 부분을 강조, 기존의 야구 시뮬레이션 게임들 보다 섬세한 플레이를 할 수 있는 부분에 차별성을 두었다. 시뮬레이션이라는 특징을 살려 키 컬러는 블루로 차분하게 정리하고, 자칫 야구게임이라는 이미지가 약해질 수 있기에 디자인 요소들은 야구에 관련된 디지털 컨셉의 디자인으로 아이덴티티를 강조 하였다.

### VISUAL MOTIF

선수들의 역동적인 모습과 능력치를 디지털 시뮬레이션 컨셉으로 극대화.



### 1 STEP KEY VISUAL

선수 캐릭터의 역동적인 자세와 조화시켜 게임 내부 구현기술을 강조.



### 2 STEP KEY VISUAL

강렬한 스포트라이트 아래의 경기장에서 플레이중인 캐릭터를 연출.

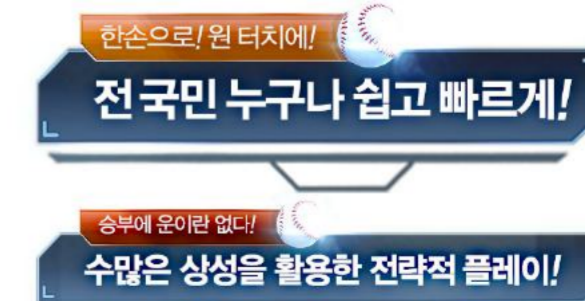


### 3 STEP KEY VISUAL

디지털 컨셉의 데코레이션들과 실제 선수들의 역동적인 경기컷을 게임화면과 조화롭게 구성.



Baseball Game



Digital Concept Decoration

DEFENDING  
THE TOWN  
PROMOTION  
MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT Efun

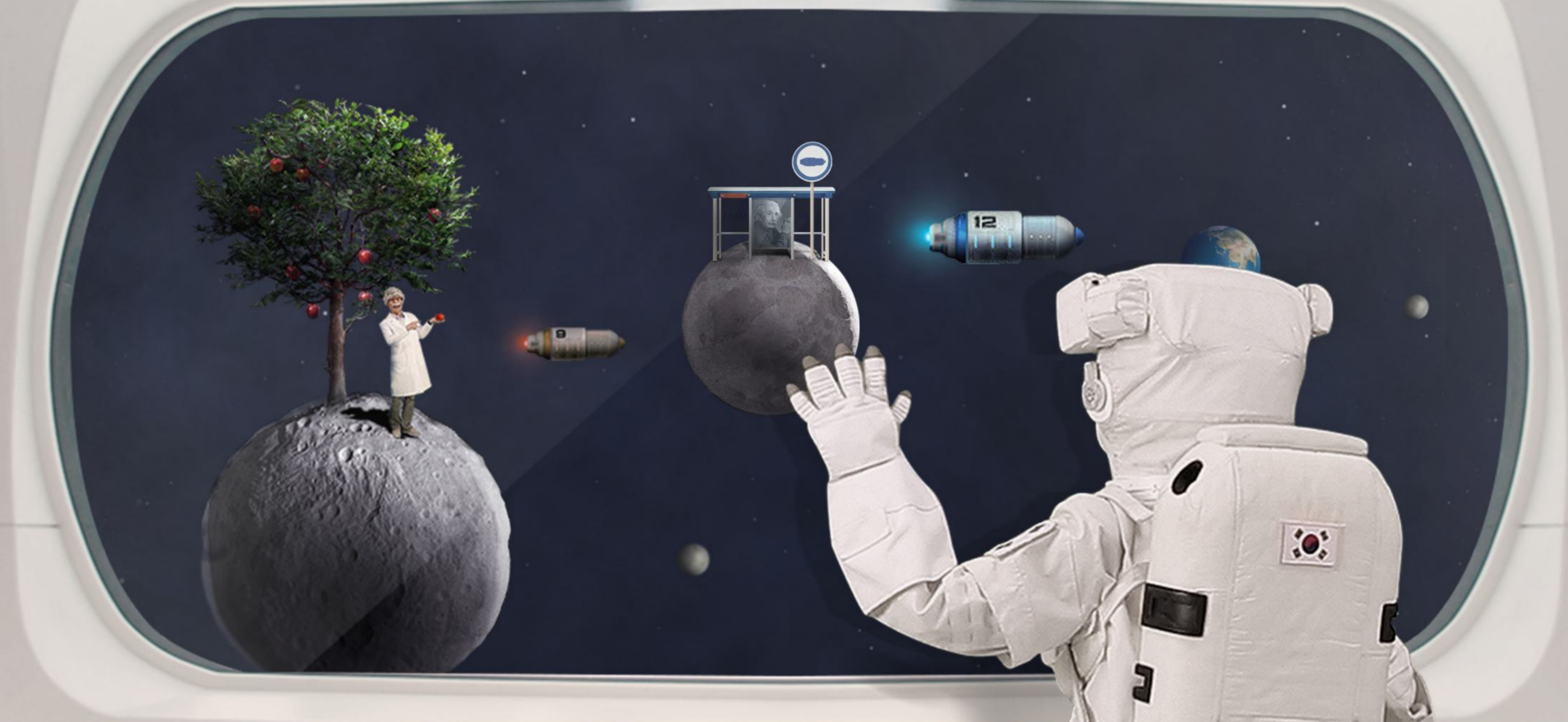


DEFENDING  
THE TOWN



# MEGASTUDY 3D PHYSICS PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT MEGASTUDY



# MEGASTUDY

## 3D PHYSICS

### PROMOTION

#### MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT MEGASTUDY

#### PROJECT GOAL

쉽고 재밌게, 최대한 강의 내용을 이해하기 쉽게 구성  
기존의 지루한 강의가 아닌 재미와 흥미를 가지고  
관심있게 볼 수 있는 신선한 강의 구성 필요  
강의를 위한 깔끔한 그래픽 요소가 필요했다  
군더더기는 모두 빼고 원리만 직관적으로 설명

#### CREATIVE

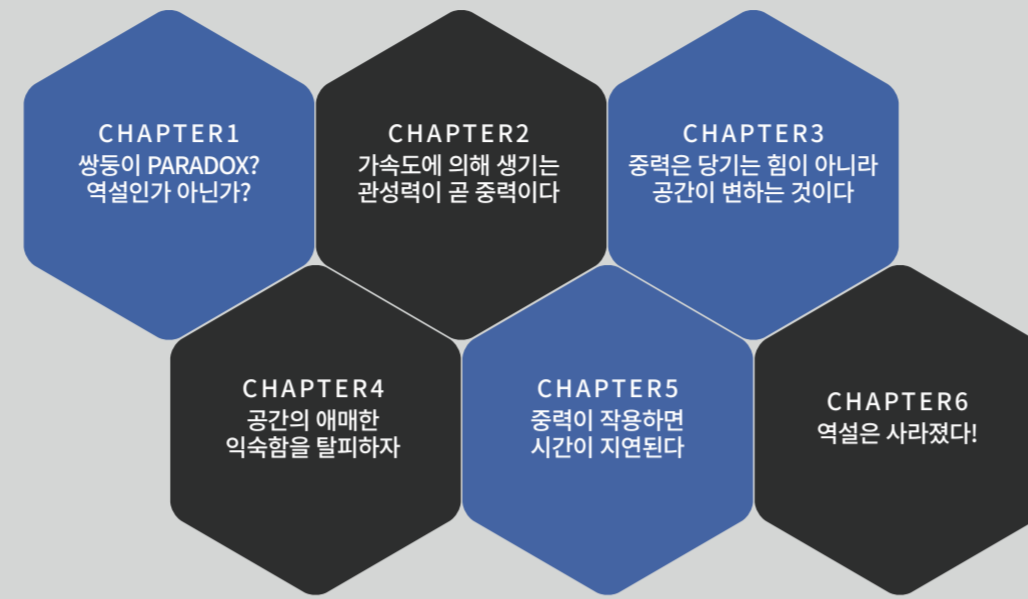
쉽고, 재밌고, 흥미롭게 보는 고객으로 하여금 어려운  
물리가 아닌 이해하기 쉽고 재미있는 물리를  
입체적으로 보여주는 강의에 중점을 두었다  
강의 내용과 연관된 이미지와 강의의 상황에 따라

#### CREATIVE GUIDE

강사와 그래픽의 움직임을 깔끔하게 연출하여  
상황에 최대한 집중할 수 있도록.  
강의와 일맥상통하는 이미지를 사용하여  
고객의 이해를 돕는다

<https://vimeo.com/86472955> →

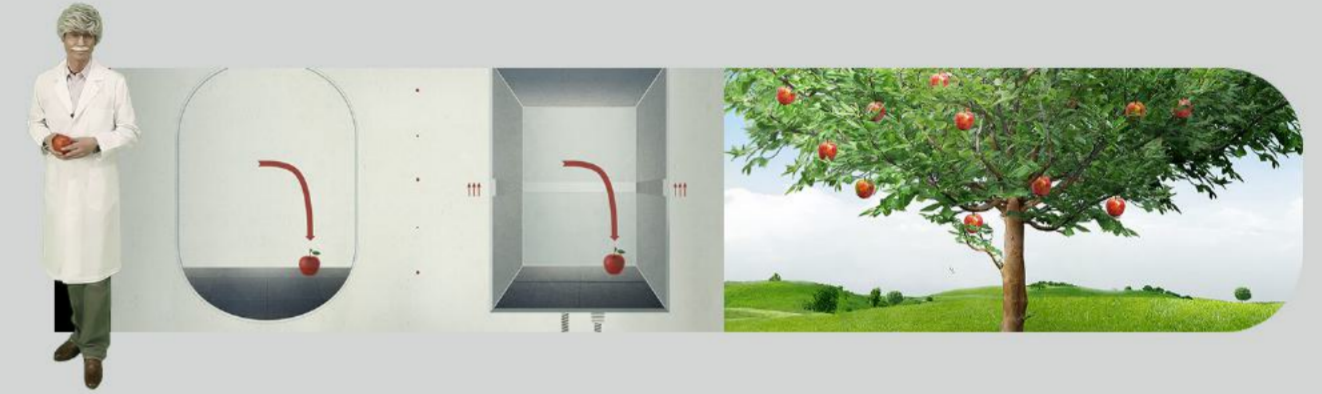
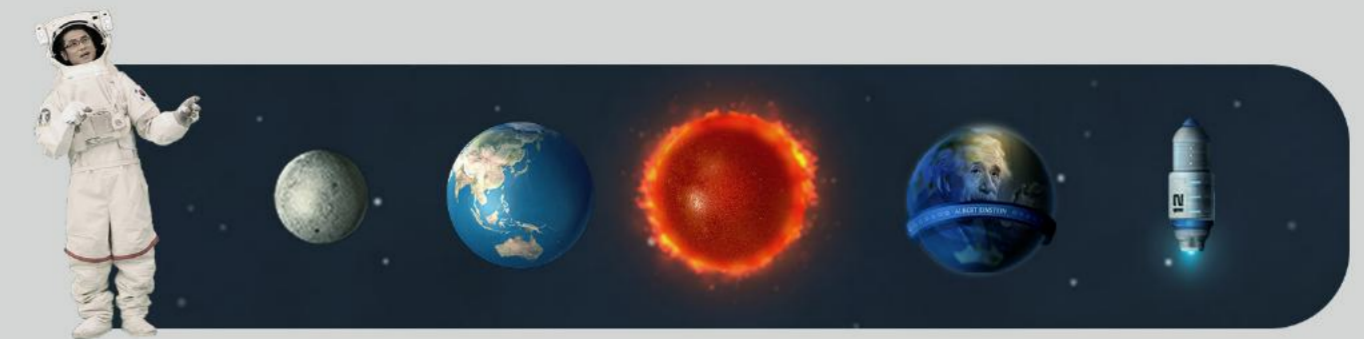
**STORYTELLING** 기존에 있는 이론을 고객들이 이해하기 쉽게 증명하기 위한 인터넷 강의 영상이다. 증명의 과정에 따른 내용을 이야기를 만들어 전달한다



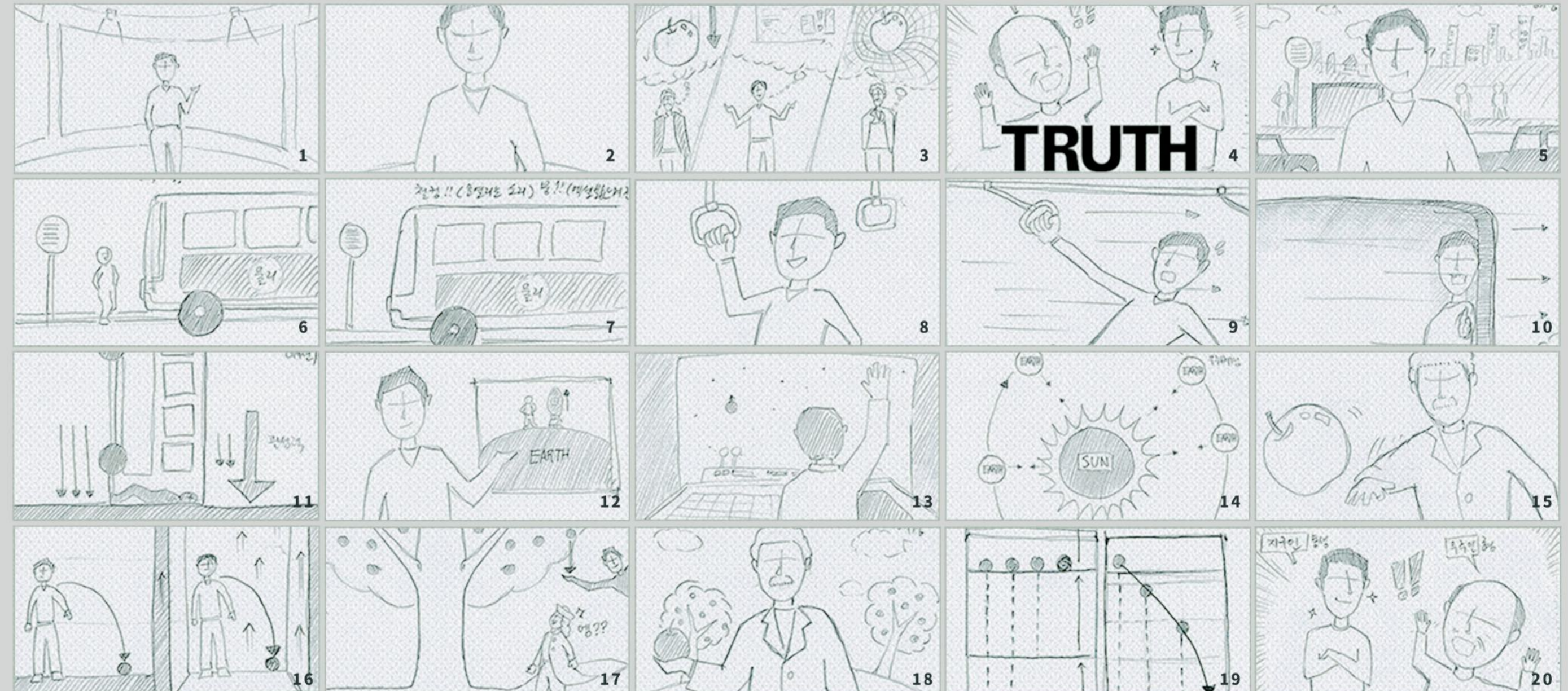
**SHOOTING** 크로마키를 활용한 영상과 그래픽의 합성이다. 최대한 실사의 영상과 붙을 수 있도록 톤앤매너를 맞췄다



**GRAPHIC MOTIF** 자칫 지루할수 있는 물리학에 대한 인터넷 강의를 흥미롭게 하기 위해 그래픽적 요소를 넣어 고객들이 이해하기 쉽도록 강사의 설명에 맞는 비주얼을 직관적으로 디자인했다

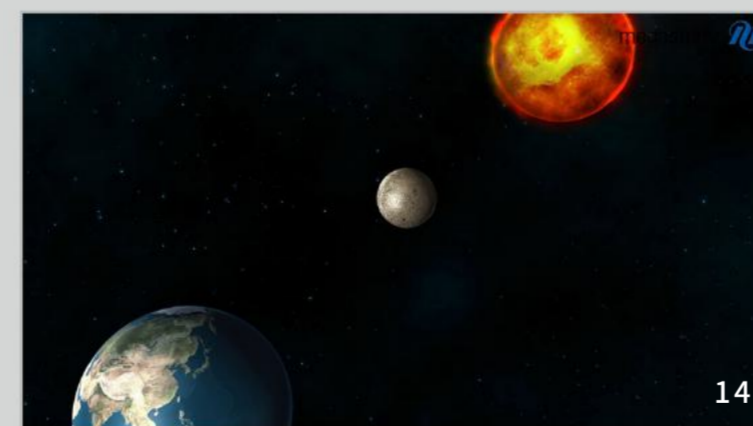
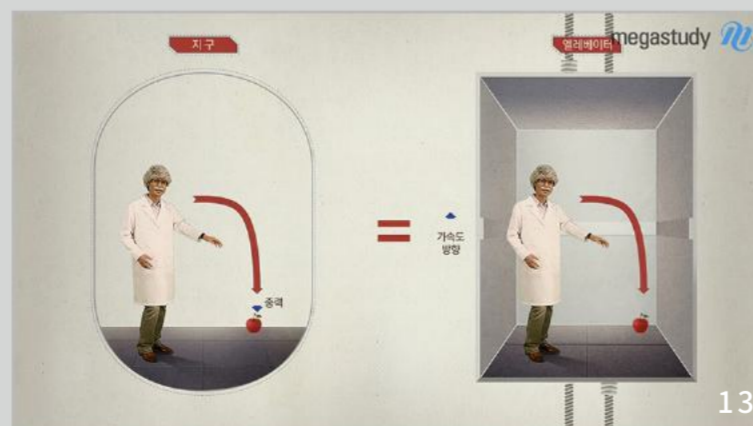
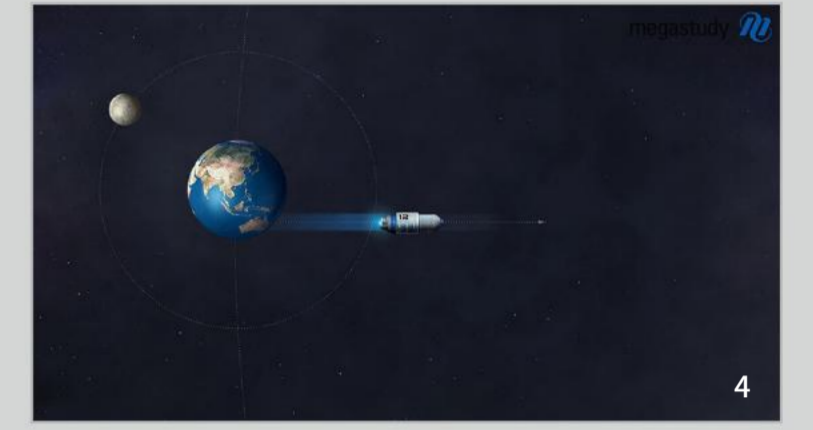


#### CONTI



# MEGASTUDY 3D PHYSICS PROMOTION MOVIE

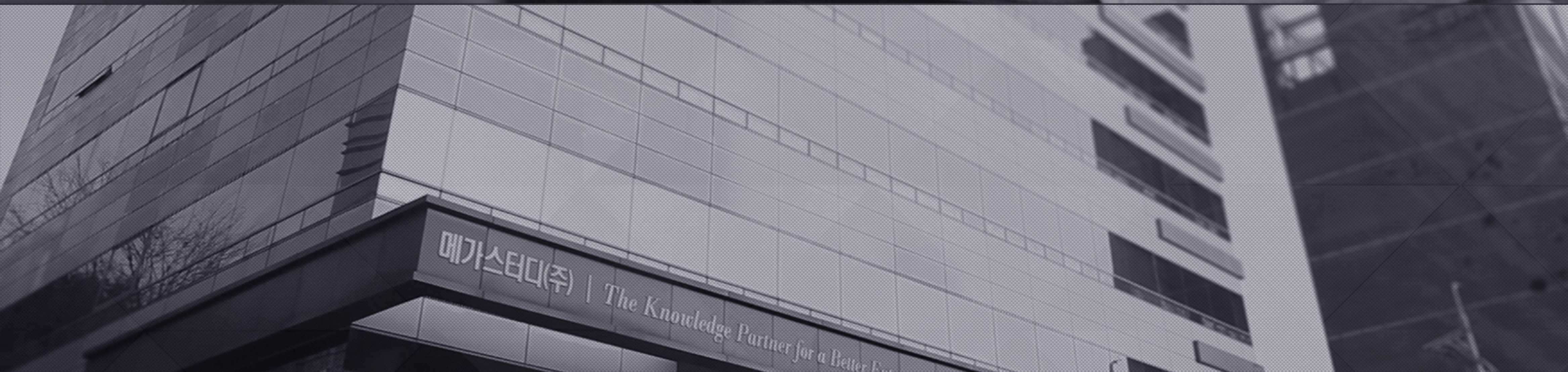
DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT MEGASTUDY



MEGASTUDY  
INTERVIEW  
PROMOTION  
MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT MEGASTUDY

The Knowledge  
Partner  
for a Better



# MEGASTUDY INTERVIEW PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT MEGASTUDY

## CLIENT DESCRIPTION

기존의 인터뷰 영상을 디벨롭해서 메가스터디의 진짜 공부 프로그램을 인포그래픽적으로 표현하여 누구나 쉽고 즐겁게 이해할 수 있도록, 인터뷰 내용이 직관적인 이미지로 인해 더 쉽게 받아들일 수 있도록 했다

## CREATIVE

인터뷰 하는 인물만을 비추는 지루한 인터뷰. 고객 층이 학생이니만큼 지루하게 비춰지는 것은 금물이다. 기존의 인터뷰 틀에서 벗어나 인포그래픽적인 표현으로 고객들의 이해를 좀 더 쉽게 돕는다면 더 좋은 인터뷰 영상이 되지 않을까?

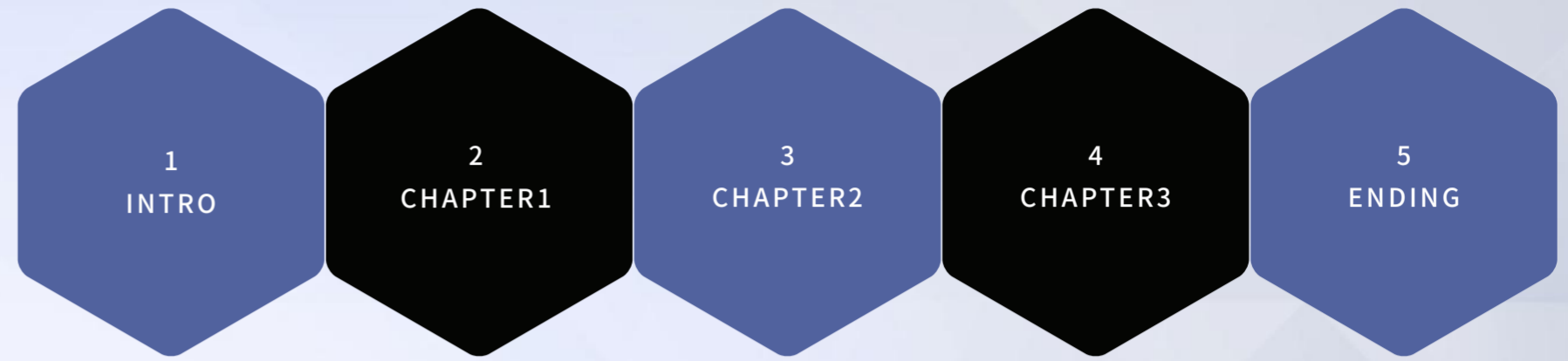
## CREATIVE GUIDE

인포그래픽을 깔끔하게 연출하여 상황에 최대한 집중할 수 있도록. BG는 화이트. 인터뷰의 내용에 집중 유도. 다소 심심한 여백을 디자인 데코로 적절히 해소.

<https://vimeo.com/84003984> →

CREATIVE GUIDE 정보전달에 초점을 두고 고객들이 쉽게 이해 가능하도록 유도했다. 말로만 전달하는 것이 아닌 인포그래픽을 이용하여 시각적으로 이해하기 쉽게 하고 중간중간 인터뷰를 추가하여 정보전달을 확실하게 할 수 있도록, 세련되고 깔끔한 인포그래픽과 편집이 필요하다

- 1 INTRO  
메가스터디 로고노출 간단한 그래픽표현
- 2 CHAPTER1  
진행배경 인터뷰 + 인포그래픽 표현
- 3 CHAPTER2  
프로그램의 설명을 인포그래픽 으로 표현
- 4 CHAPTER3  
프로그램에 대한 인터뷰를 중점 편집
- 5 ENDING  
진짜공부의 새로운 시작



TARGET Student in High School and A Repeater 고등학교 3학년, 그리고 N수 수험생 누구나

PROJECT GOAL 성적향상 프로그램이 어떤 프로그램인지 학생들에게 알리기 위한 정보전달용 영상 제작 인포그래픽을 활용하여 정보 전달을 중점으로 최대 노출 학생의 입장으로 시각적으로 알기 쉽도록 제작한다



## STORYBOARD

1 꿈을 위한 작은 시작	2 megastudy	3 공을 위한 작은 시작	4 성적향상보장 프로그램 진행배경
5 자기주도 학습 - 진짜 공부 - 익히는 것	6 5% 정도밖에 되지 않는 데 말이죠	7 실제 연주를 해보지 않으면 아름다움을 느낄 수 없습니다	8 함께 이루는 것
9 진짜 공부 = 학부과 수업의 균형	10 진짜 공부	11 메가스터디 진짜 공부의 시작 성적향상보장 프로그램	12 당신의 삶을 변화시키는 첫 시작입니다

# SUNKUK PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT TheAppsGames



# SUNKUK PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT TheAppsGames



<https://vimeo.com/97696431> →

## CLIENT DESCRIPTION

### CLIENT DESCRIPTION

쟁을 강조하는 전투모드 게임 선국 MMORPG. 전형적인 영웅들의 스토리를 담고있어 자칫 평범해 보일 수 밖에 없는 리스크를 안고 있음. 세상을 지배하라! 라는 키 카피를 슬로건으로 하여 게임을 지배하고 싶은 전장의 영웅과 일체감을 더하였다. 세상을 지배하는 영웅들을 어떻게 표현할 것 인가가 관건. 한정된 비주얼 소스와 자칫 너무 중국스럽게 화려하여 집중도를 떨어트리게 할 수 있는 요소가 다분하여, 최대한 영웅에게만 초점을 맞추되 영웅의 비주얼이 조금 더 무겁고 육중하게 표현 토록 하였다.

### CREATIVE

영웅들의 이야기를 풀어나가는 방법 가운데 하나인, 역광의 조명을 사용. 빛으로 인한 그들의 실루엣이 부분 부분 드러나게 하여 영웅의 몰입감을 더함. 특히 무기를 쥐고 전쟁을 나가기 전의 비장함을 실루엣 기법을 사용하여 컨셉추얼하게 접근. 장엄한 하늘에 세명의 영웅이 서있는 가운데 먼 하늘 뒤에서는 고대에서 많이 사용하는 불길에 쌓인 운석들이 화면을 강하게 강타하며 본격적인 선국의 스토리 시작.

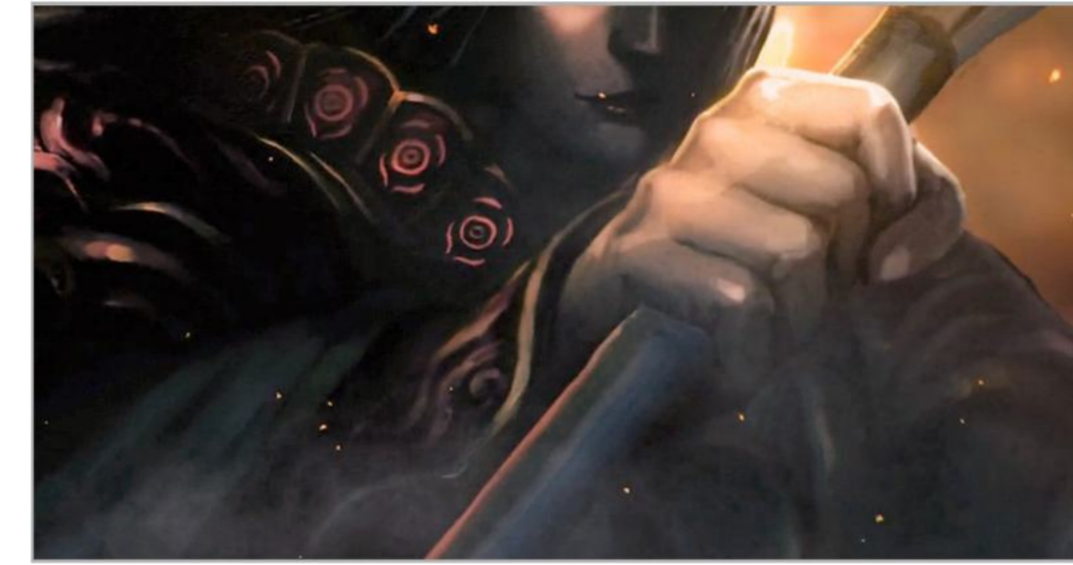
### VISUAL MOTIF

영웅들의 이야기. 뒤에서 빛이 강하게 때려 역과의 느낌을 살려 더욱더 영웅의 느낌을 극대화.



### 1 STEP KEY VISUAL

영웅1의 부분 클로즈 업. 실루엣과 역광을 조화롭게 사용.



### 2 STEP KEY VISUAL

영웅2의 부분 클로즈 업. 실루엣과 역광을 조화롭게 사용.



### 3 STEP KEY VISUAL

화려한 장식으로 왕권을 상징. 세명의 영웅들의 노출을 통하여 극적인 반전 요소 강조.



Three Heroes



Royal Authority

# DEMOON PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT EFun



# DEMOON PROMOTION MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT EFUN

## CLIENT DESCRIPTION

하드코어한 세계관에 걸맞게 시원하고 통쾌한 액션이 게임의 주요 포인트. 거침없이 파괴하는 쾌감을 통하여 답답한 노가다 식의 RPG보다는 짧은 한판 한판을 통해 시원한 액션감을 느끼게끔 구성되어 있는 게임.

## PROJECT GOAL

DEMOON이 시원하고 액션감있는 게임, 또한 하드코어한 세계관 배경을 토대로 전쟁과 파괴의 히스토리를 노출시키고자 하는 것은 맞지만, 워낙 기존의 타게임들의 세계관 역시 마찬가지로 부서진 건물, 준비하게 널려있는 전쟁의 흔적들 등등을 노출시킨다면 타게임과의 다른 점은 과연 무엇일까? 하드코어하지만 하드코어하지 않게. 육중하지만 세련되고 고급스럽게. 풀어야 함을 강조!

## CREATIVE

전쟁과 파괴의 세계관이지만, 기존의 식상한 세계관 아웃룩을 탈피해 깔끔하고 세련되지만 육중한 무게감을 동반한 세계관 스토리 텔링이 필요. 전쟁을 노출시키지만 거창한 배경과 흔적들 보다는, 깔끔하게 함축적으로 의미를 전달할 수 있는 오브젝트를 창조. 창조된 오브젝트를 통하여 카메라 임팩트있게 zoom인. 데몬의 게임 특징 임팩트있게 전달.

## CREATIVE GUIDE

카메라는 데몬의 세계관으로 천천히 들어가는 듯한 연출. 구구절절한 설명 필요없는 카피 라인 (세계관) 간단하고 함축적 스토리 진행.

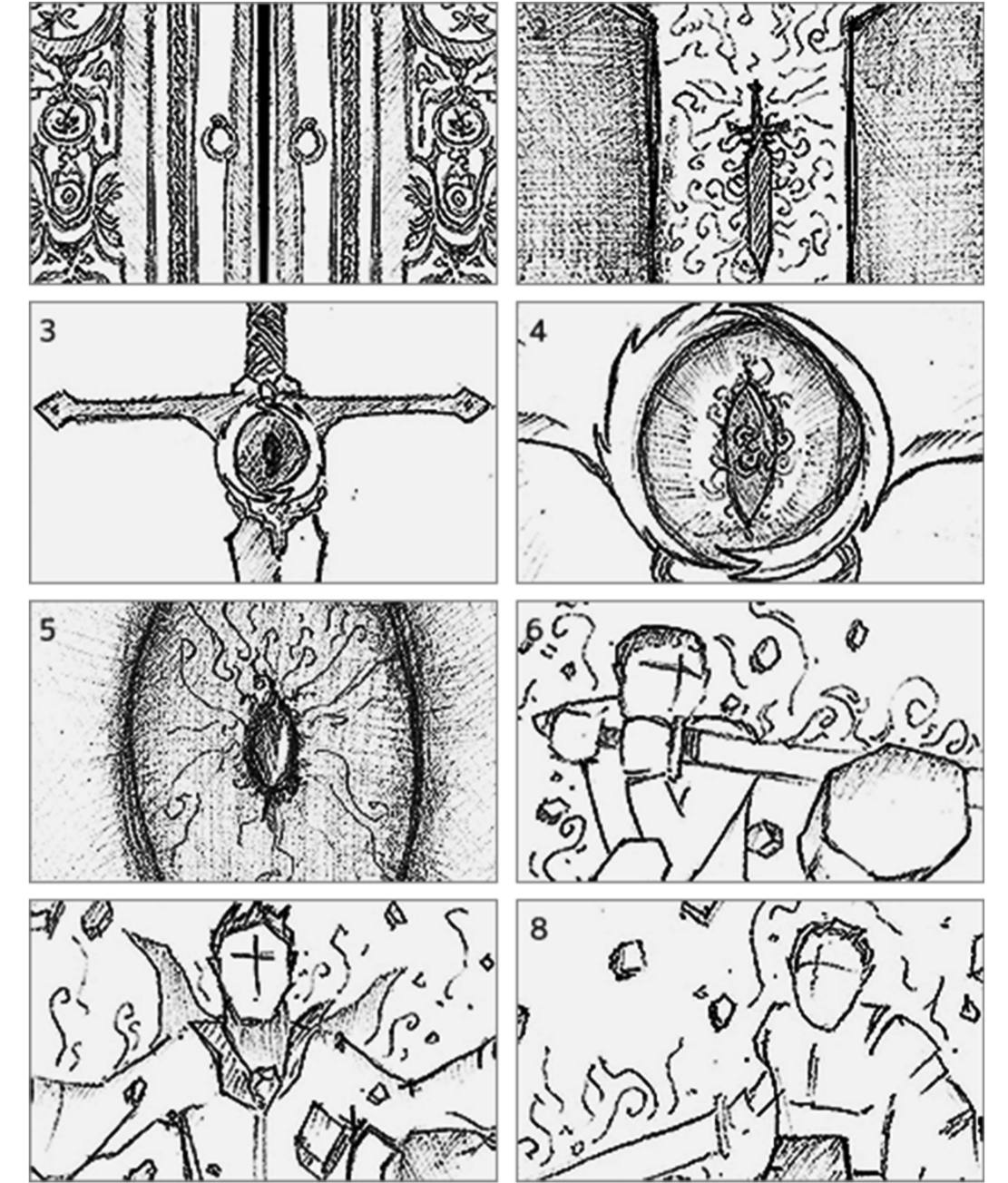
<https://vimeo.com/83822776> →

GRAPHIC MOTIF 전쟁 + 데몬을 상징하는 오브젝트



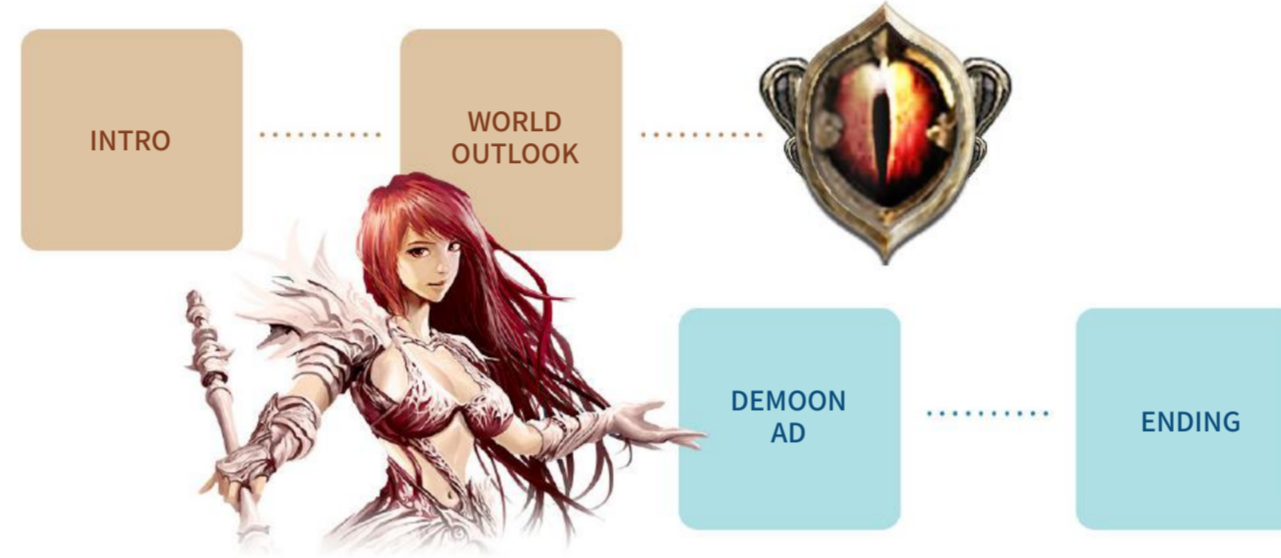
CONTI

마법의 문이 열림 ---- 칼 등장 ---- 칼속의 데몬 세계로 카메라 빠르게 zoom인 ---- 데몬 캐릭 소개 ---- 엔딩

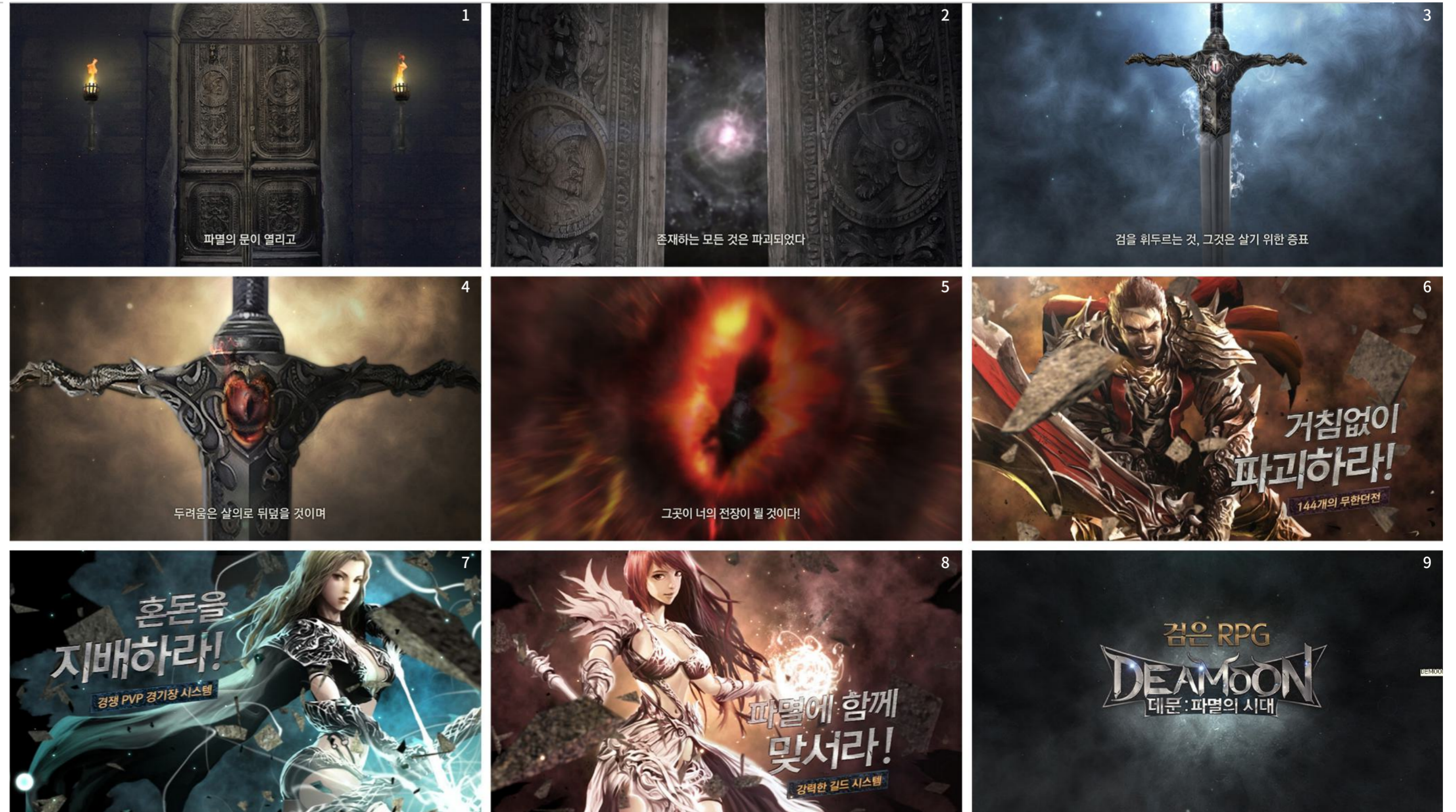


MOVIE FLOW

데몬의 세계로 인도하는 문이 열림 ---- 세계관을 함축적으로 담은 오브젝트 등장 ---- 오브젝트에 담겨있는 데몬 속으로 빨려들어감



STORYBOARD



# DODEKA GAME INTRO MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT WHITEOUT



# DODEKA GAME INTERO MOVIE

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT WHITEOUT

## CLIENT DESCRIPTION

도데카 인트로에서 가장 중요한 부분은 '룬의 형상'  
룬의 형상에 스며있는 빛을 따라 세계관의 흐름이  
계속해서 연출된다.  
룬의 타락자들을 정화하는 캐릭터들의 액션 게임.

## PROJECT GOAL

복잡한 세계관의 내용을 어떻게 추상적이면서도 임팩트  
있게 풀건지가 관건. 룬의 형상의 구체적인 표현 상 '빛'  
의 활용을 어떻게 할 것인가가 중요한 키 포인트.  
세계관의 구체적인 설명과 함께 중요한 이슈는 도데카의  
캐릭터 액션. 액션의 간결하고 임팩트있는 씬 연출 필요.  
3D MAX의 활용으로 각 캐릭터의 액션 극대화 필요.  
룬의 기호들이 캐릭 액션의 임팩트로 활용 필요.

## CREATIVE

룬의 형상안에 스며져있는 빛을 키 비주얼로 활용.  
빛의 흐름속으로 들어가 악과 선의 대립을 간략하게 표현.  
빛의 흐름을 빠져나와 룬의 형상을 스토리텔링 기법으로  
표현. 본격적인 캐릭액션을 극대화 시키기 위해  
캐릭의 시퀀스를 활용하여 룬의 기호를 임팩트로 결합시켜  
액션을 최대한 극대화 시켰다.  
세계관을 누비고 다닐 수 있도록 파티클의 움직임 또한  
부드럽고 세련되게 표현.

## CREATIVE GUIDE

빛의 흐름 (INTRO)은 최대한 간략하게.  
빛의 흐름안에 악과 선의 대립이기 때문에 카메라는 계속  
빛의 중앙 부분으로 빨리 들어가듯이 표현.  
파티클 임팩트 최대 활용. 캐릭 액션 극대화.

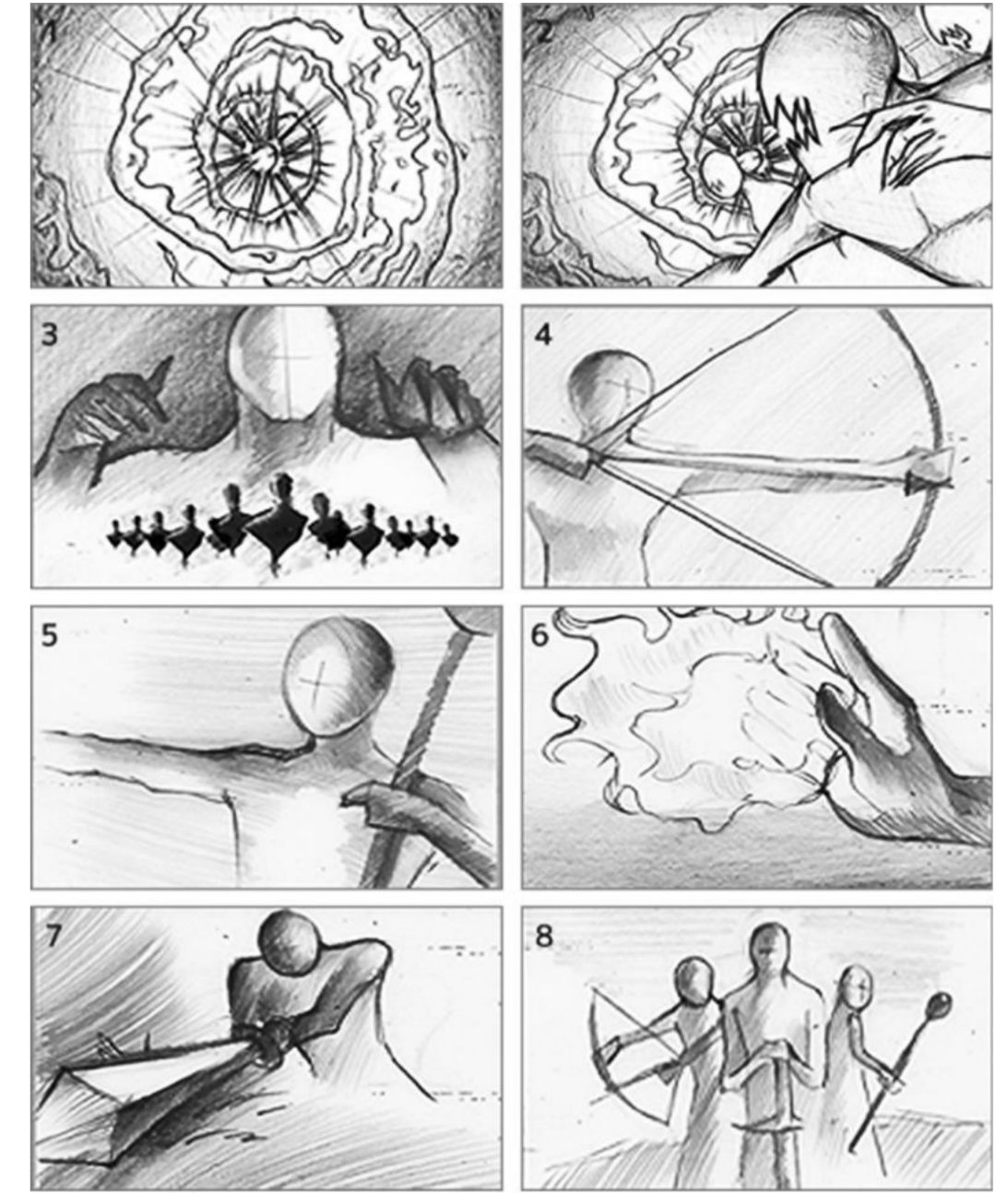
<https://vimeo.com/113873708> →

GRAPHIC MOTIF 룬의 형상 + 몬스터 + 전쟁 세계관



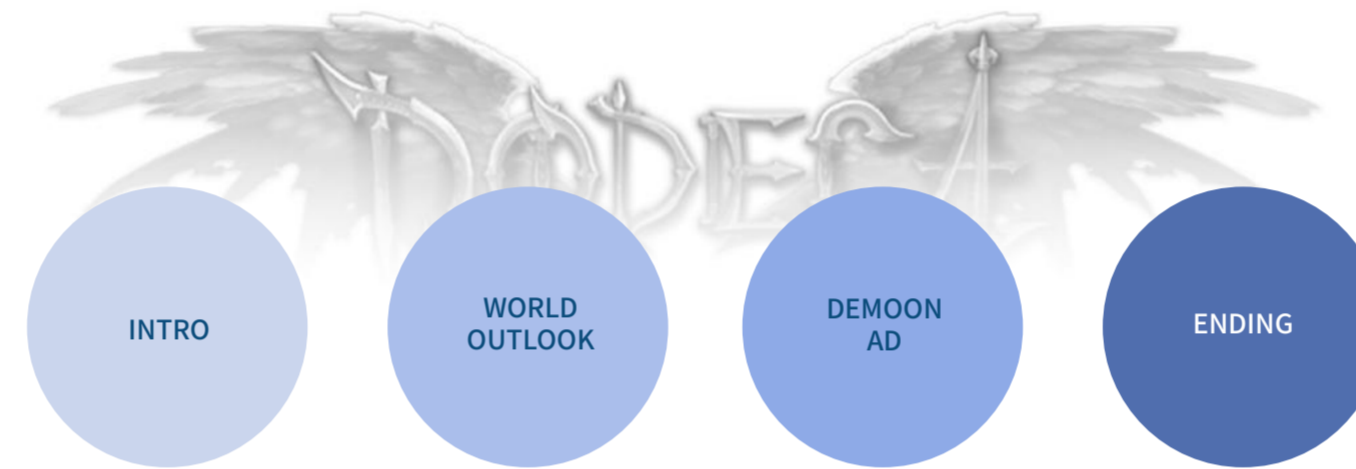
CONTI

악과 선의 대립 ---- 룬의 형상 ---- 영웅들의 활약

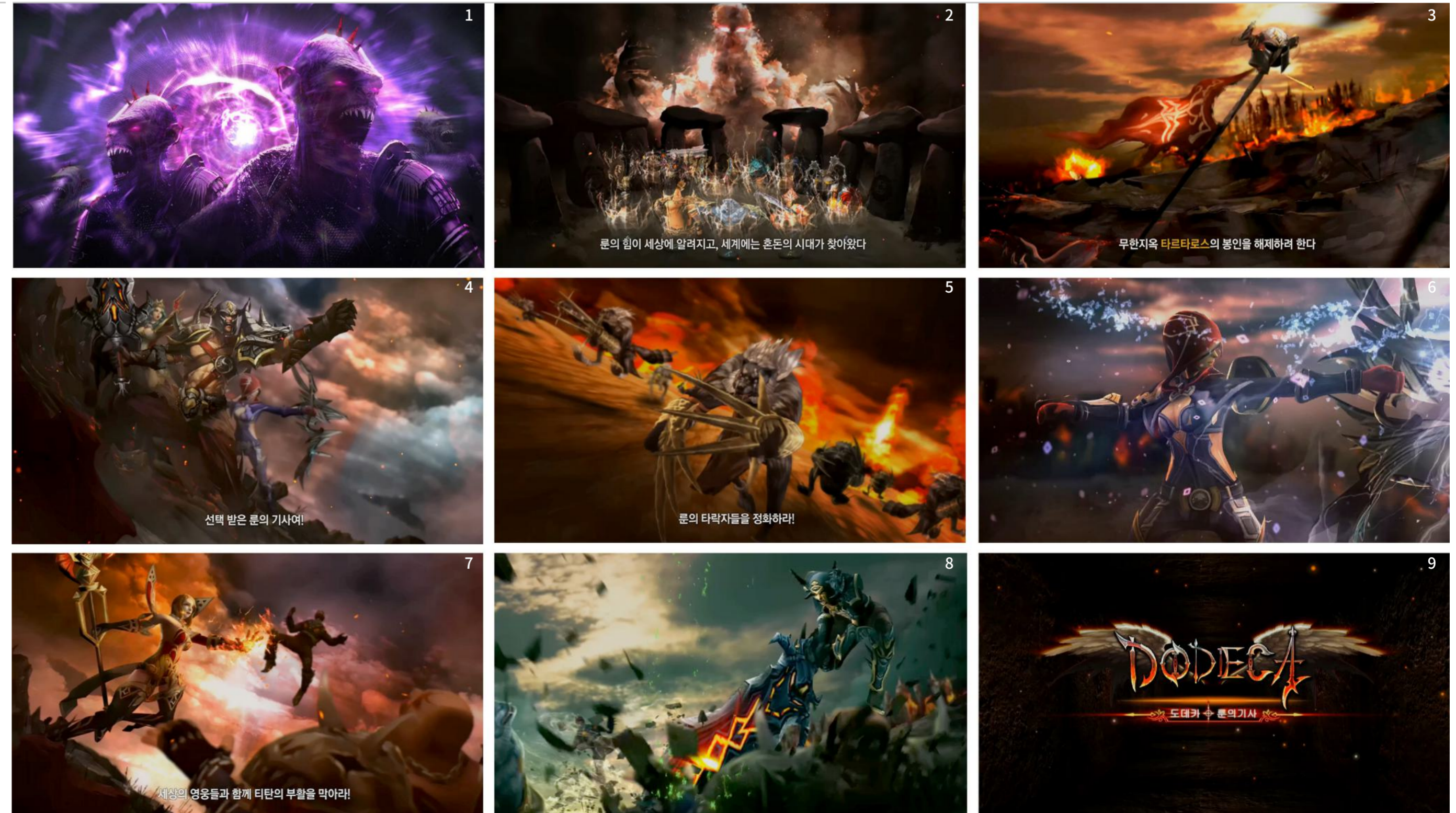


## MOVIE FLOW

악과 선의 대립 ---- 룬의 형상 ---- 영웅들의 활약



## STORYBOARD



→ <https://vimeo.com/113873708>

# DUNGEON STRIKER PROMOTION

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT HANGAME



# DUNGEON STRIKER PROMOTION

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT HANGAME

## CLIENT DESCRIPTION

기존의 게임들과 확실히 차별화가 필요하다  
귀엽고 깜찍한 캐릭터에 하드한 게임 배경을  
조합하여 지금까지 없던 게임이라는 메세지  
미니멀한 2등신 캐릭터지만 타 게임보다  
훨씬 쉽고 빠르게, 임팩트 있는 액션의 쾌감이  
가능함을 강조

## PROJECT GOAL

귀여운 캐릭터와 하드코어한 게임 장르의 갭.  
작지만 강한 캐릭터의 장점을 부각시키고자함  
캐릭터를 최대한 노출하고 가볍고 발랄하기보단  
어둡고 하드한 느낌의 컨셉 도출

## CREATIVE GUIDE

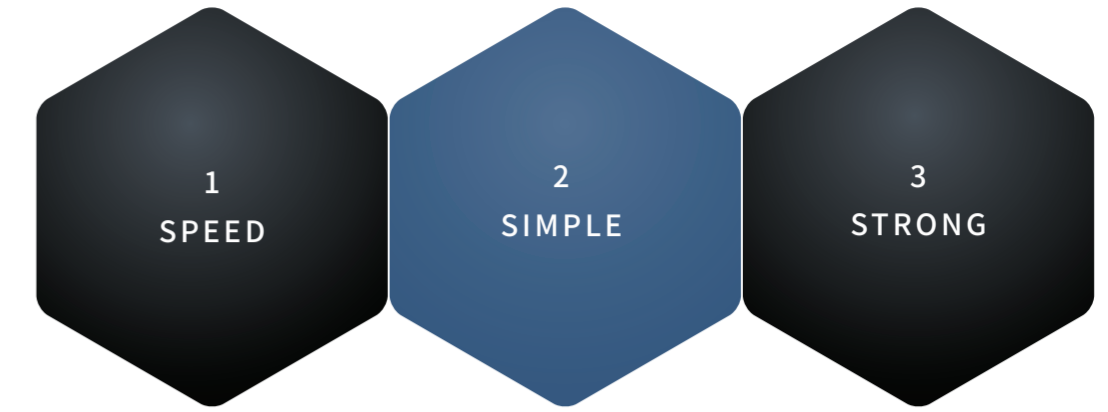
쓰러져 있는 몬스터들의 나열로 긴장감을 주고  
이렇게 몬스터들이 쓰러져 있지만 사실은  
이 작고 귀여운 캐릭터가 때려 잡았다! 라는

<https://vimeo.com/77694735> →

## CHARACTERISTIC

던전 스트라이커의 특징점은 가볍고 귀여운 캐릭터지만 고정관념을 파괴하고 속도감있고 묵직한 액션과 쉽고 단순하게 접근할수 있는 게임 인터페이스이다. 게임의 오픈베타 마케팅은 던스의 캐릭터성에 초점을 맞춘 쪽으로 진행되었다

- 1 속도성**  
던전을 휩쓰는 초고속 액션
- 2 단순성**  
단순하고 직관적인 조작 시스템 신규 고객도얼마든지 어렵지 않게 접근할수있는 게임인터페이스
- 3 파괴성**  
무한 전직을 통해 창조하는 귀여운 나만의 캐릭터지만 알아서서는 안될 파괴력을 지닌 캐릭터성

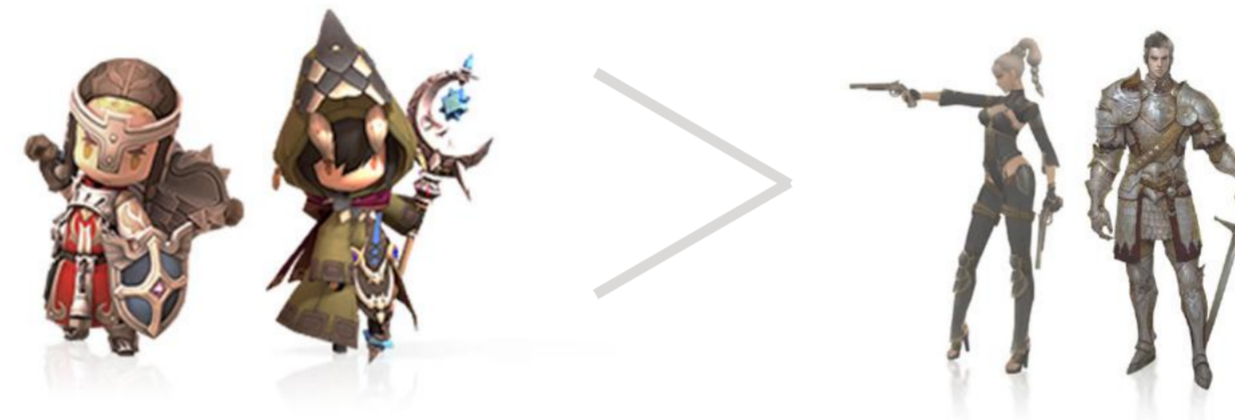


## TARGET NEEDS

던전 스트라이커의 캐릭터성과 하드한 게임 배경같은 장점을 최대한 활용하려 했다.

## SLOGAN

캐릭터는 SD캐릭터지만 게임은 뛰어난 액션성을 지닌 액션게임임을 강조



단순하고 직관적인 조작방식 초당 10회까지 타격하는 초고속 전투 무한전직 시스템 도입

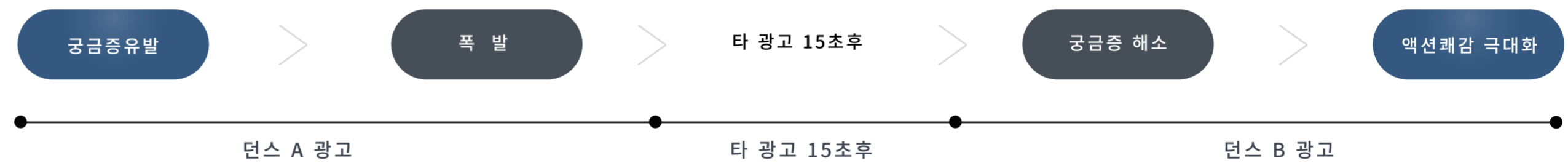
복잡한 조작 방식, 제한적 클래스 육성 시스템, 긴 플레이 시간

SPEED / SIMPLE ----> 액션      STORNG ----> 폭발

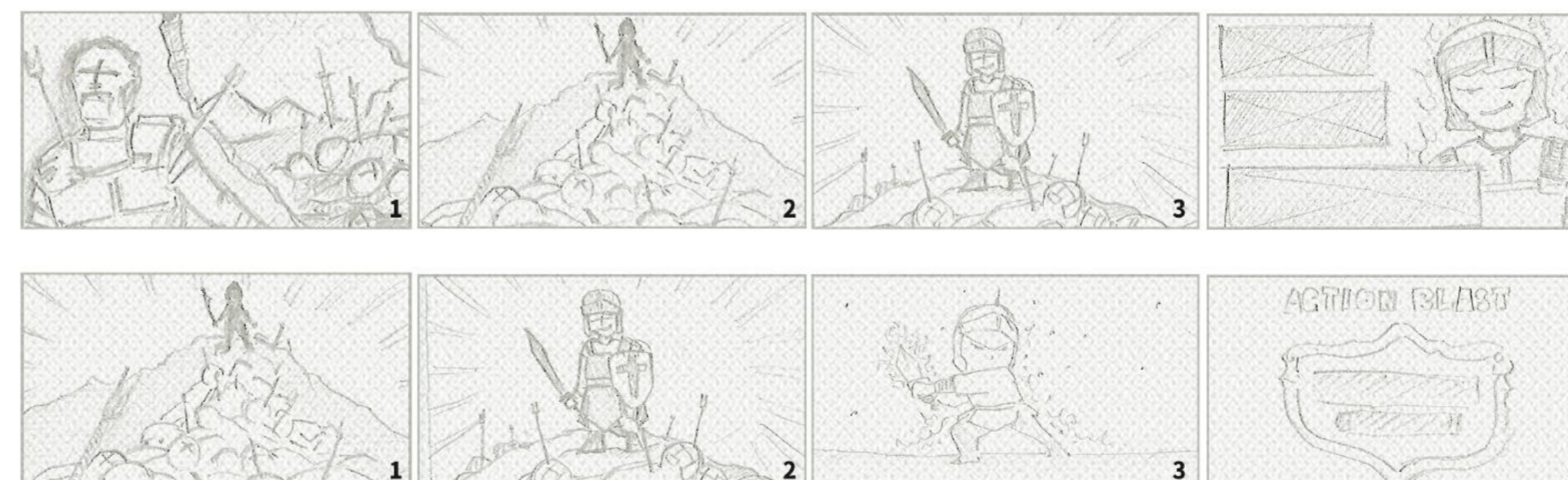
# ACTION BLAST

## CREATIVE

확실한 차별화필요 / 미니멀한 2등신 SD캐릭터. 하지만 타 게임보다 훨씬 쉽고 빠르게 임팩트 있는 액션의 쾌감이 가능함을 크리에이티브로 강조할 필요가 있음 빠르다, 쉽다, 강하다. 단순 나열식의 크리에이티브 노출은 사용자에게 다른 광고와 다를 것 없는 지루함을 안겨줄 수 있다. 시간차 광고 15초 후에 일어날 액션의 쾌감을 극대화



## THUMBNAIL A/B



**DUNS A / 궁금증 유발 & 폭발**  
수많은적들의 패배광경 노출, 적들의 시체를 따라 카메라 리버스효과 (액션 쾌감 극대화의 준비)  
10초 전으로 모든상황이 돌아가는 느낌  
임팩트 있게 캐릭터의 액션 노출 (쾌감 극대화)  
빛나고, 터지고, 폭발하는 초고속 액션!  
두말하면 잔소리! 10초전 상황을 확인하세요!

**DUNS B / 궁금증 해소 & 액션쾌감**  
카메라 리버스효과 (액션 쾌감 극대화의 준비)  
10초 전으로 모든상황이 돌아가는 느낌  
임팩트 있게 캐릭터의 액션 노출 (쾌감 극대화)  
빛나고, 터지고, 폭발하는 초고속 액션!  
두말하면 잔소리! ACTION BLAST

# DUNGEON STRIKER PROMOTION

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT HANGAME

## MOVIE

<던전스트라이커> PT영상  
기존의 게임들과 확실한 차별화가 필요하다고 생각했다. 미니멀한 2등신 캐릭터지만 타 게임보다 훨씬 쉽고 빠르게, 임팩트 있는 액션의 쾌감이 가능함을 영상에 강조하려 했다. 쓰러져 있는 몬스터들의 나열로 긴장감을 주고 이렇게 몬스터들이 쓰러져 있지만 사실은 이 작고 귀여운 캐릭터가 때려잡았다! 라는 갭을 주고자 했다. 어떻게 이런 상황이 벌어졌을까? 라는 궁금증을 주기위해 영상을 두개로 나눠서 한개는 궁금증을 위한 영상, 한개는 게임의 액션을 표현하기 위한 영상으로 만들었다



# DUNGEON STRIKER PROMOTION

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT HANGAME

## BANNER

10차에 달하는 던전스트라이커의 각종 이벤트 배너 제작. 깔끔하면서 하드한 룩엔필을 일관적으로 전해 고객으로 하여금 동일한 게임임을 지속적으로 인지할 수 있도록 했다



## WEB PAGE

던전스트라이커의 여름방학 이벤트 페이지. 심플하고 깔끔하게 전체적인 소재의 톤앤매너를 맞췄다



# NINE TAILED FOX : TOWER OF SEDUCTION PROMOTION

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT IMI



# NINE TAILED FOX : TOWER OF SEDUCTION PROMOTION

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT IMI

## CLIENT DESCRIPTION

처음엔 모델의 노출로 화제성을 만들어 게임의 인지도를 높히려 했다. 게임의 게임성, 게임의 특징은 그 후 캠페인에 들어갔다

## PROJECT GOAL

스토리과 캐릭터 등, 게임의 속성을 고객들에게 전달하기 위한 프로젝트 게임과 비슷한 느낌의 모델을 사용하여 고객들이 더 쉽게 받아드릴 수 있도록 한다 하지만 너무 가벼워 보이는 것은 금물

## CREATIVE GUIDE

구미호 : 유혹의탑이라는 게임을 이미지네이션 하기 위해 적절한 느낌의 톤앤매너를 사용. 모델과 잘 어울리게 하고, 과하지 않게 채도는 적당히 낮춘다. 스토리와 컨셉을 잘 전달 하면서 너무 가벼워 보이지 않도록 절제 하는것이 관건

<https://vimeo.com/75361401> →

## GRAPHIC MOTIF

구미호:유혹의탑의 모델과 캐릭터성 같은 장점을 최대한 활용하려 했다.



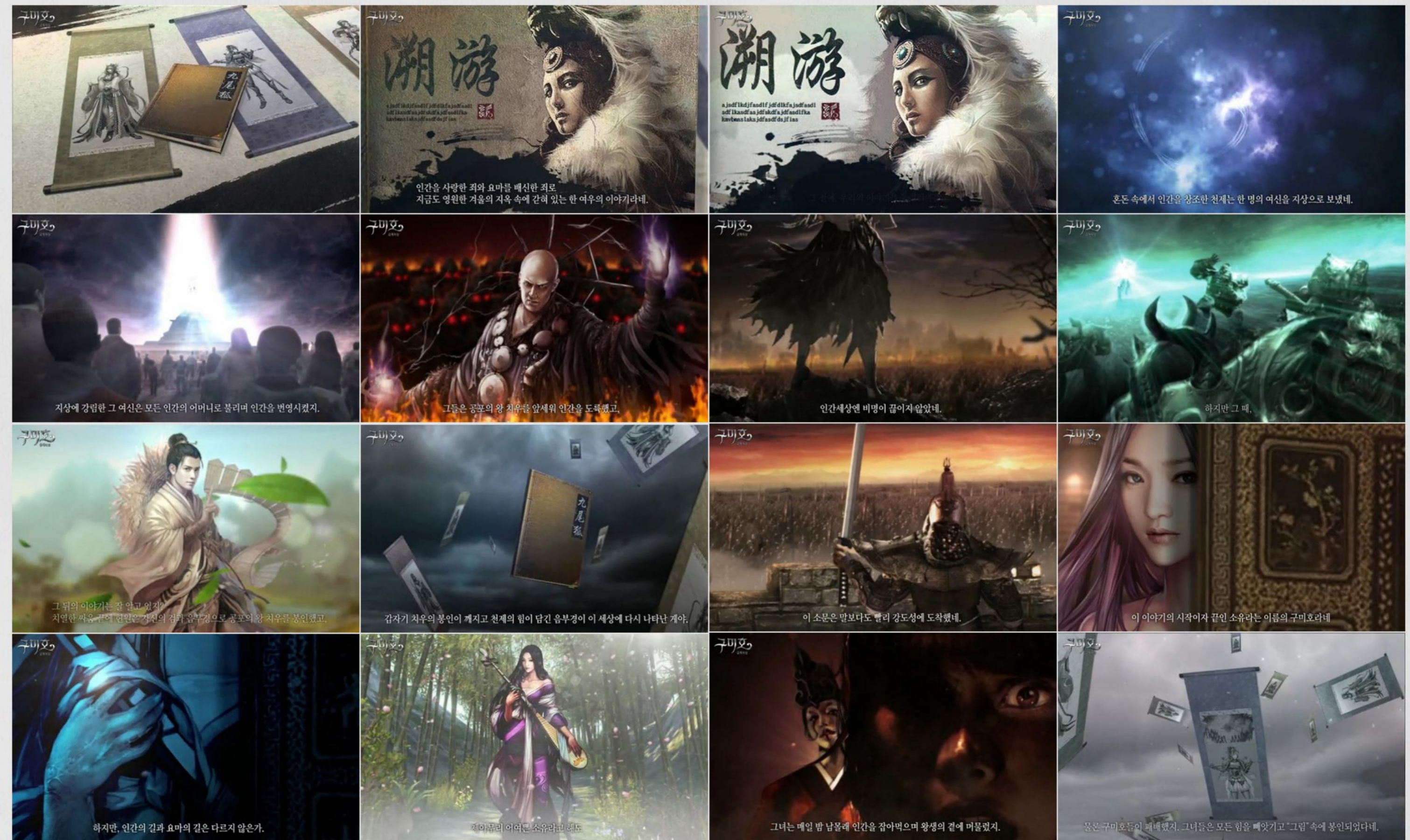
## STORYTELLING

고객의 감성에 제일 다가가기 쉽게 스토리를 구성하여 풀려 했다

- 1 INTRO  
구미호의 이야기를 들려주며 고객의 집중 유도
- 2 INTRODUCE  
이야기가 시작된 배경설명
- 3 CRISIS  
구미호와 이야기의 절정
- 4 ENDING  
그 이야기의 결과 영상을 보는 고객에게 대화유도

## STORY BOARD

세계관의 스토리에 맞춘 커피와 영상을 카메라가 따라가며 마치 한명의 인물이 고객에게 옛날 이야기를 들려주듯 진행된다. 게임의 스토리와 고객의 개입으로 고객이 스토리를 좀 더 친근히 여길 수 있도록 유도했다. 게임의 주제에 맞추어 동양적인 특색의 작업을 했다.

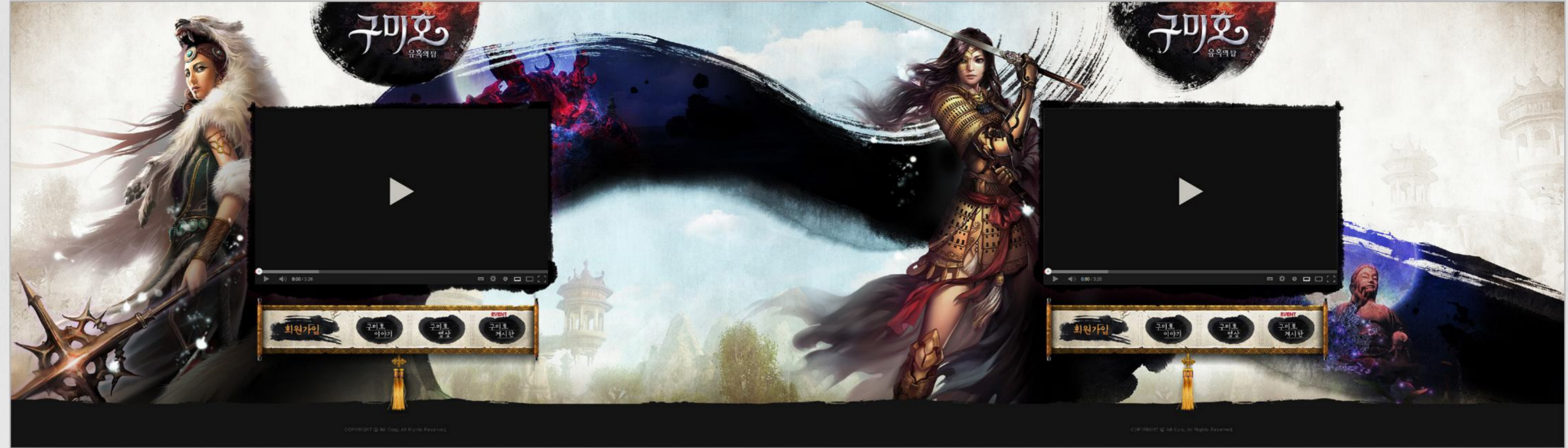


# NINE TAILED FOX : TOWER OF SEDUCTION PROMOTION

DESIGN BY ZACKCODE Creative Partner  
CLIENT IMI

WBE PAGE

오리엔탈 판타지인 게임의톤앤 매너에 맞춰 먹과 화선지의 종이 질감을 사용해 먹이 흐르듯 페이지 이동이 되게 했다 이벤트를 간단하게 노출해 고객들이 직관적으로 게임의 내용을 받아드릴 수 있게 함



USAGE STATE

구미호:유혹의탑이라는 게임의 이름에 맞는 모델을 써 모델 마케팅을 했다. 난색의 컬러를 사용해 타겟층이 된 고객들이 관심을 가지고 클릭 할 수 있도록 유도했다



**T h a n k y o u**

