



BLUEVANILLA

GAME AUDIO PROPOSAL ・ 2026

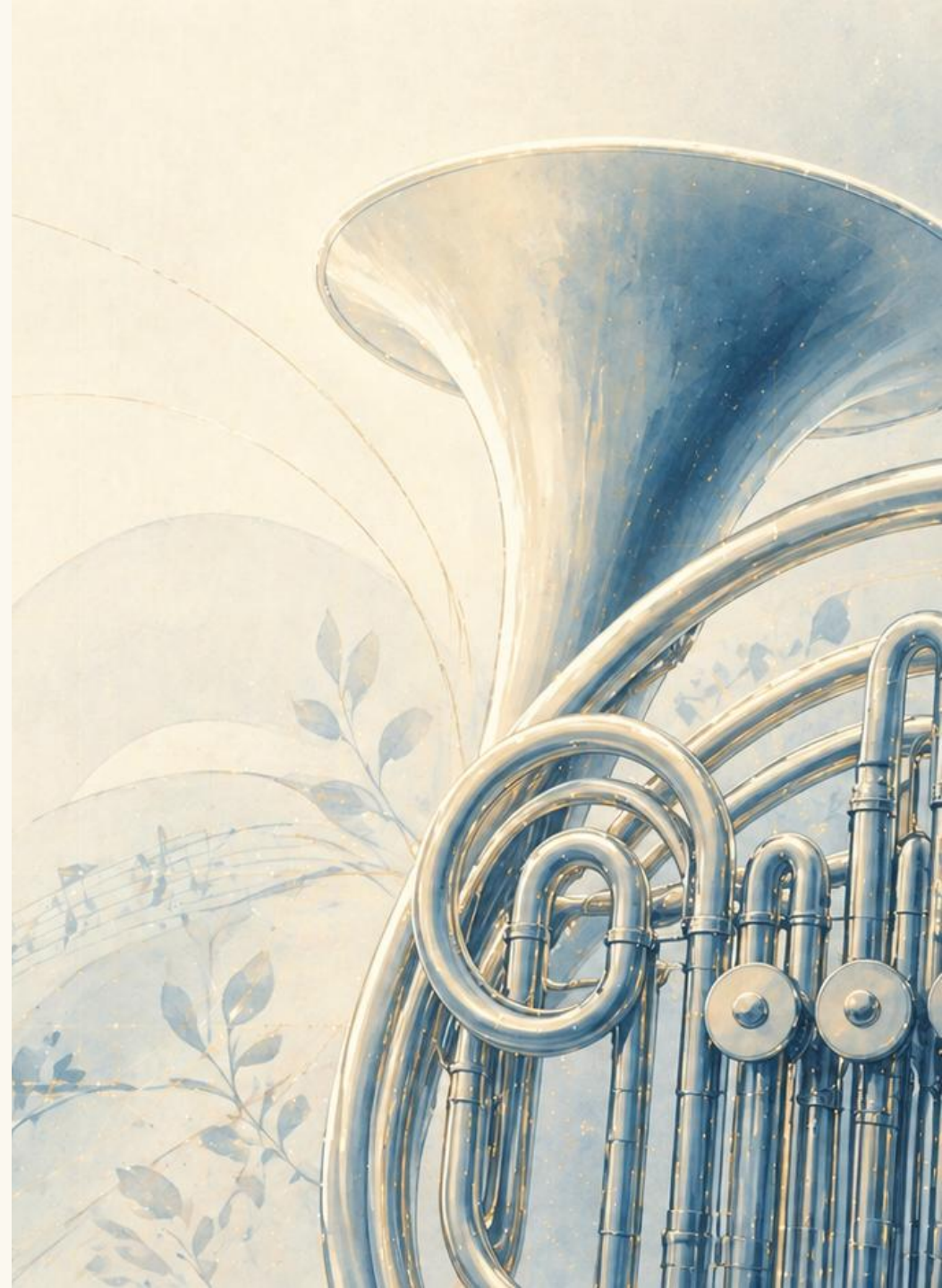
ゲームの場面と操作感を 音楽とサウンドで設計します。

BGM ・ SFX ・ AUDIO POST

ゲームサウンド制作提案書

Composer キムイド ・ Sound Designer キムジョン

bluevanilla.ruben47474.workers.dev



BLUEVANILLA

BGMとSFXを一つのチームで連携させます。

BlueVanillaは、ゲームのシーン・プレイリズム・世界観を基準に、音楽と効果音を一貫して設計する2名体制の制作チームです。

COMPOSER

キムイド

ゲームBGM・オーケストレーション・バンド / 電子音楽・ミックス

2014

SEOUL / TOKYO

商用コンテンツ制作への参加を開始

韓国語 / 日本語対応

SOUND DESIGNER

キムジョン

ゲームSFX・映像サウンド・オーディオ編集・アセット整理

日本現地の手企業と協業

SEOUL / TOKYO

韓国語 / 日本語対応

WHAT WE DO

プロジェクトに必要な範囲を明確に定めて制作します。

ゲーム本編、トレーラー、プロモーション映像まで、必要なオーディオ範囲を着手前に整理します。
企画段階からゲームサウンド全般の制作に対応可能です。

01

ORIGINAL MUSIC

各種BGM・キャラクターテーマ
ループ／非ループ版を制作

02

SFX & SOUND DESIGN

UI・スキル・打撃・環境・遷移音
操作感に合わせたアセット

03

AUDIO POST & MIX

トレーラー・シネマティック編集
BGM / SFX調整・最終ミックス

04

VOICE COORDINATION

必要に応じて声優を手配
収録日程・ディレクション調整

* 実際の制作範囲と納品物は、アセットリスト・日程・使用環境を確認後に協議します。

SELECTED PROJECTS

ゲームのジャンルとシーンに応じた役割を担いました。

各プロジェクトで、BGM・SFX・キャラクターソングなど、実際の依頼範囲に応じて参加しています。



Dungeon Warfare 3

BGM 6曲・SFX 50種以上



Lineage2 Revolution

風竜リンドビオル レイドBGM



Tookang Project

戦闘テーマBGM 4曲



CJ ENM Ghost War

ドゥオクシニ キャラクターテーマ曲

ADDITIONAL

Ultraman: Be Ultra BGM 6曲・WETORY ボスBGM 2曲・Heroes Assemble SFX 300種・Tokatonton BGM/SFX

CASE 01

Dungeon Warfare 3

戦略ディフェンスゲームの反復プレイを考慮したBGM・効果音制作



PROJECT CONTEXT

戦闘の流れと戦略性を保ちながら
反復プレイでも負担の少ないサウンド

DELIVERED

BGM 6曲

SFX 50種以上

音楽と効果音の方向性を共有し、プロジェクト内でトーンが分断されないよう一貫して構成しました。

VERIFIED SCOPE

確認可能な実績のみを掲載しています。

以下の数量は、本提案書および現在のポートフォリオに記載された既存実績に基づきます。

300

SFX

Heroes Assemble
ゲーム効果音制作

6

BGM

Ultraman: Be Ultra
オリジナル楽曲

4

BGM

Tookang Project
戦闘テーマ

2

BOSS BGM

WETORY
ボス戦BGM

数量はプロジェクト規模を示す参考情報です。実際の見積もりは、尺・点数・バージョン・日程・使用範囲を確認のうえ算出します。

WORKFLOW

方向性を先に共有し、進行状況を段階ごとに報告します。

方向性が未確定のまま完成まで進めず、スケッチと中間共有を通して認識を合わせます。

01

BRIEF

ジャンル・シーン・プラットフォーム・日程を確認

02

PLAN

アセット一覧と制作方針を整理

03

SKETCH

方向確認用スケッチを共有

04

PRODUCTION

採用方針を具体化し、中間成果を共有

05

DELIVERY

確認・修正・最終ファイル納品

修正範囲・日程・ファイル仕様・追加バージョンは、着手前に協議します。

BEFORE WE START

納品条件と見積範囲を開始前に確定します。

必要情報が具体的であるほど、制作方針・日程・見積もりを迅速に整理できます。

REQUEST

プロジェクト情報

- プラットフォームとジャンル
- シーンの目的とリファレンス
- BGMの尺 / SFXの想定点数
- マイルストーンと最終納期
- ゲーム内・トレーラー等の使用範囲

DELIVERY

協議可能な納品物

- WAV等の指定形式による最終ファイル
- ループ／非ループ版
- 協議に応じてステム・代替版
- SFXファイル名とフォルダ構成の整理
- 確認用バージョンと最終マスター

見積基準 | 点数・尺・バージョン数・日程・使用範囲・追加編集の有無

PROJECT INQUIRY

プロジェクト概要と日程を お送りください。

必要なBGM・SFXの範囲とリファレンスを確認後、
制作方法とお見積もりをご案内します。

PORTFOLIO

bluevanilla.ruben47474.workers.dev

EMAIL

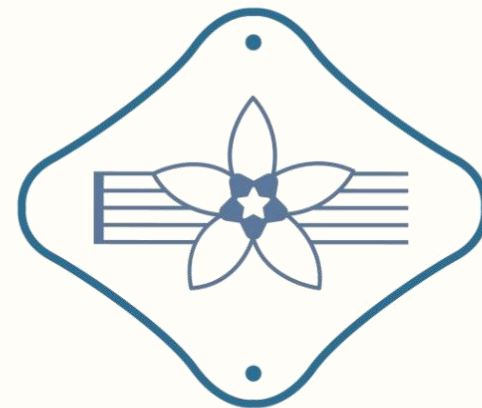
ruben474@naver.com

TEL

[010-7597-2006](tel:010-7597-2006)

OPEN KAKAO

open.kakao.com/o/sx80aWFc



BLUE VANILLA

GAME AUDIO ・ MUSIC ・ SOUND DESIGN

Seoul / Tokyo ・ 韓国語 / 日本語対応