



BLUEVANILLA

GAME AUDIO PROPOSAL · 2026

게임의 장면과 플레이 감각을 음악과 사운드로 설계합니다.

BGM · SFX · AUDIO POST

게임 사운드 제작 제안서

Composer 김이도 · Sound Designer 김지영

bluevanilla.ruben47474.workers.dev



BLUEVANILLA

BGM과 SFX를 한 팀 안에서 연결합니다.

BlueVanilla는 게임의 장면, 플레이 리듬, 세계관을 기준으로 음악과 효과음을 함께 설계하는 2인 제작팀입니다.

COMPOSER

김이도

게임 BGM · 오케스트레이션 · 밴드/전자음악 · 믹싱

SOUND DESIGNER

김지영

게임 SFX · 영상 사운드 · 오디오 편집 · 에셋 정리

2014**SEOUL / TOKYO**

상업 콘텐츠 제작 참여 시작

KR / JP 협업 대응

일본 현지 기업 협업**SEOUL / TOKYO**

KR / JP 협업 대응

WHAT WE DO

프로젝트에 필요한 범위만 명확하게 제작합니다.

게임 본편, 트레일러, 프로모션 영상까지 필요한 오디오 범위를 착수 전에 구분합니다.
기획부터 게임사운드 전반 제작이 가능합니다.

01

ORIGINAL MUSIC

메인·필드·전투·보스·캐릭터 테마
루프/비루프 버전 구성

02

SFX & SOUND DESIGN

UI·스킬·타격·환경·전환 효과
장면과 조작 감각에 맞춘 에셋

03

AUDIO POST & MIX

트레일러·시네마틱 사운드 편집
BGM/SFX 밸런스와 최종 믹스

04

VOICE COORDINATION

프로젝트 필요 시 성우 섭외
녹음 일정 및 디렉팅 조율

* 실제 제작 범위와 산출물은 에셋 리스트, 일정, 사용 환경을 확인한 뒤 협의합니다.

SELECTED PROJECTS

게임의 장르와 장면에 맞춰 필요한 역할을 맡았습니다.

프로젝트마다 BGM, SFX, 캐릭터송 등 실제 요청 범위에 맞춰 참여했습니다.



Dungeon Warfare 3

BGM 6곡 · SFX 50종 이상



Lineage2 Revolution

풍룡 린드비오르 레이드 BGM



Tookang Project

전투 테마 BGM 4곡



CJ ENM Ghost War

두억시니 캐릭터 테마곡

ADDITIONAL

Ultraman: Be Ultra BGM 6곡 · WETORY 보스 BGM 2곡 · Heroes Assemble SFX 300종 · Tokatonton BGM/SFX

CASE 01

Dungeon Warfare 3

전략 디펜스 게임의 반복 플레이를 고려한 BGM과 효과음 제작



PROJECT CONTEXT

전투 흐름과 전략성을 유지하면서도
반복 플레이에 부담이 적은 사운드

DELIVERED

BGM 6곡

SFX 50종 이상

음악과 효과음의 방향을 함께 확인해 프로젝트 안에서 톤이 분리되지 않도록 구성했습니다.

VERIFIED SCOPE

확인 가능한 작업 범위만 제시합니다.

아래 수량은 첨부 제안서와 현재 포트폴리오에 기재된 기존 참여 이력 기준입니다.

300

SFX

Heroes Assemble
게임 효과음 제작

6

BGM

Ultraman: Be Ultra
오리지널 음악

4

BGM

Tookang Project
전투 테마

2

BOSS BGM

WETORY
보스전 음악

수량은 프로젝트 규모를 보여주는 참고 정보이며, 실제 견적은 길이·종수·버전·일정·사용 범위를 함께 확인해 산정합니다.

WORKFLOW

방향을 먼저 맞추고, 진행 상황을 단계별로 공유합니다.

확정되지 않은 상태에서 완성본까지 밀어붙이지 않고, 스케치와 중간 공유를 통해 방향을 확인합니다.

01

BRIEF

장르·장면·플랫폼·일정 확인

02

PLAN

에셋 목록과 제작 방향 정리

03

SKETCH

방향 확인용 스케치 공유

04

PRODUCTION

선정 방향 구체화 및 중간 공유

05

DELIVERY

검수·수정·최종 파일 납품

수정 범위 · 일정 · 파일 규격 · 추가 버전은 착수 전에 협의합니다.

BEFORE WE START

납품 기준과 견적 범위를 시작 전에 고정합니다.

필요 정보가 구체적일수록 제작 방향과 일정, 견적을 빠르게 정리할 수 있습니다.

REQUEST

프로젝트 정보

- 플랫폼과 장르
- 장면의 목적과 레퍼런스
- BGM 길이 / SFX 예상 종수
- 마일스톤과 최종 일정
- 인게임·트레일러 등 사용 범위

DELIVERY

협의 가능한 산출물

- WAV 등 지정 규격 최종 파일
- 루프 / 비루프 버전
- 협의 시 스템·대체 버전
- SFX 파일명과 폴더 구조 정리
- 검수용 버전 및 최종 마스터

견적 기준 | 수량 · 길이 · 버전 수 · 일정 · 사용 범위 · 추가 편집 여부

PROJECT INQUIRY

프로젝트의 장면과 일정부터 보내주세요.

필요한 BGM · SFX 범위와 레퍼런스를 확인한 뒤
제작 방식과 견적을 정리해 드립니다.

PORTFOLIO

bluevanilla.ruben47474.workers.dev

EMAIL

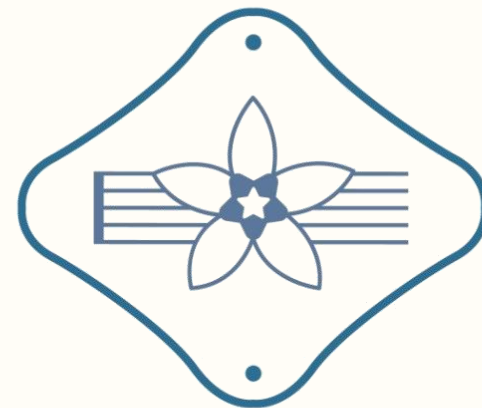
ruben474@naver.com

TEL

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

OPEN KAKAO

open.kakao.com/o/sx80aWFc



BLUE VANILLA

GAME AUDIO · MUSIC · SOUND DESIGN

Seoul / Tokyo · KR / JP