

REVISION

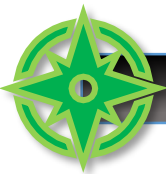
김성훈, 김종균, 송영륜, 장윤지, 갈경달
담당 교수 : 한광수 교수님



Surreal 팀원 사진



[좌측부터 김종균, 송영륜, 갈경달, 장윤지, 김성훈]



프로젝트 소개

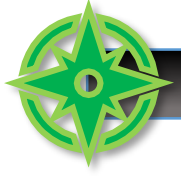
Unreal 엔진을 통해 만든 어드벤처 RPG 프로젝트이다. 기본 플랫폼은 PC이며, 키보드와 마우스로 게임 조작이 가능하다. 게임 진행 중에 퀘스트를 통해 사용자에게 자율성을 부여하여 선택할 수 있는 분기점을 만든다. 최종 보스를 물리치면 게임이 끝나게 되며 게임 중 선택해온 선택 결과들에 의해 엔딩이 달라진다.



REVISION의 의미

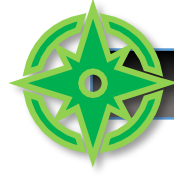
REVISION 의미
RE(다시) + VISION(보다)

- 우리 삶의 가치들을 되돌아 본다(게임 의의와 연관)
- 우리가 믿고 있는 사실들을 다시 본다(스토리와의 연관)



시나리오

부상당한 주인공은 기억상실의 상태로 깨어난다. 당시 옆 마을은 그리폰(보스)에게 파괴된 상태이며 그리폰이 사는 곳에 강한 크리스탈도 있다는 것을 알게 된다. 사람들은 자원을 향한 욕심때문에 토벌대를 조직하고, 이에 주인공도 참여하며 게임이 진행된다.

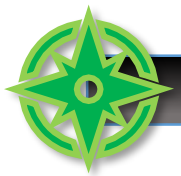


剧本

受伤的英雄在记忆丧失的状态下醒来。此时，邻近的村庄被格里芬(boss)摧毁，他发现格里芬居住的地方有一块坚固的水晶。人们对资源的野心使得他们组建了围剿队，主角也参与其中，游戏开始了。



프로젝트 디자인



기대효과

플레이어가 본인의 생각에 근거하여 선택을 해야 하는 상황들을 통해, 개인이 살아가며 추구해야 할 가치를 되돌아보는 시간을 갖게 된다. 이는 내면 정비에 도움을 주어 재미와 함께 개인의 스트레스를 경감시켜준다.