

Team.Ganja

Way Nd Choose

201802599 박정수 | 201902626 성영은
프로그래밍, 기획 | 그래픽, 보조기획

졸업 작품 프로젝트 I 기말 발표
진행 과정 및 느낀점

목차

contents

01

개발 동기 및 기획

02

개발 변경 점
및 게임 시연

03

일러스트 제작 과정

04

개발 계획

05

느낀 점



2월 초 졸업작품에 그래픽 작업 부담이 덜한
AI 일러스트를 활용한 게임을 구상

비중이 큰 일러스트를 활용하기 위해
아케이드형 게임보단 본인이 평소 좋아하는
시뮬레이션 게임을 모방



초현실적 화풍으로 유명한 **Disco Elysium**을 연상해
기술, 경험 시스템 구상



게임의 특징이 AI로 손쉽게 뽑아내는 다양한 일러스트였기 때문에
장시간 게임을 위한 **유동적 엔딩 구상**



지속적 압박을 위한 정신력 소모 시스템 구상



2월 초중부터 기획 시작
4월 초에 중심 시스템 구현 완료

04.03

ClapJeoung 33f5469 ± 16 changed files +809 -186 ⚙️

이벤트, 연계 이벤트, 퀘스트, 경험, 특성 json 데이터 형변환 완료
그래도 추가할 정보가 아직 좀 있을듯

04.07

ClapJeong 87b5a40 ± 23 changed files +2917 -557 ⚙️

기준에 따라 이벤트 뽑아오기!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!해냈다!!!!!!!!!!!!e!!!!

04.13

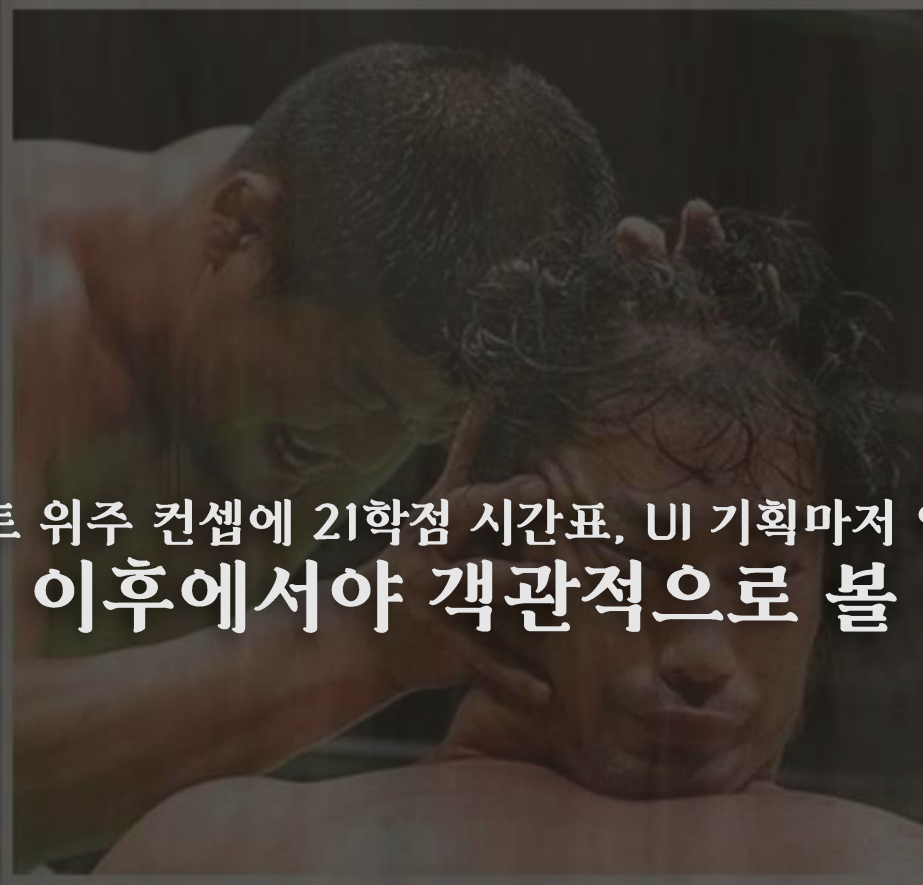
ClapJeong ecb52c4 \pm 32 changed files +8903 -1679

발표 때 자주 들었던 질문

“

이 기능의 존재 의의가 무엇인가?
이 시스템을 신경 써야 하는 이유가 있는가?
무엇을 목표로 하고 게임을 플레이야 하는가?

”



일러스트 위주 컨셉에 21학점 시간표, UI 기획마저 없는 시작
중간발표 이후에서야 객관적으로 볼 수 있었음

도예가
"아냐... 아냐!! 내가 만들고
싶은 건 이런 게 아냐!!"

개발 변경점

- UI 작동 방식 변경
- UI/UX 개편
- 기술 레벨 등급 삭제
- 테마 레벨 등급 삭제
- 성향 부정적, 긍정적 효과 단순화
- 성향 방향 시스템 변경
- 이벤트 장소 조건 간략화
- 특성 시스템 삭제
- 퀘스트 엔딩 직결 시스템 변경
- 정착지 작동 방식 변경
- 기획에 없던 UI 대거 추가

04.15

ClapJeoung - e243d73 ± 30 changed files +7680 -1909

미리보기 패널 만들다가
텍스트 시트 만들다가
이벤트 시트 수정본 만들고
이벤트 시트를 이벤트 클래스로 변환하는 메소드 다시 고치는중

04.30

ClapJeoung - 57f8b5b ± 35 changed files

공도 -> 공주

UI 애니메이션을 큐 적립 방식으로 전면 전환

05.10

ClapJeoung - 66e7

UI 개선 적용 미완

05.13

ClapJeoung - 2d1e80a ± 25 changed files

UI작업, 정착지 장소 제시 방식 변경
정착지 장소 효과 시스템 추가
이벤트 제시 방식 변경

5.20

ClapJeoung - 5527ab3 ± 130 changed files +61584 -286053

-5.16 이미지 교체, 가독성 개선

-5.18 퀘스트, 지도 UI 및 기타 개선

5.20 지도 이동 정신력 소모 방식 개선, 지도 이동에 화살표 추가, 기술 체크에 테마 쓰게 변경 및 관련 UI 변경, 특성 컨텐츠 전부 제거 및 경험 컨텐츠로 옮김, 각종 패널, 프리뷰 개선, 보상 아이콘 개선, 기타 버튼 이미지 채워넣기, 지도 이동 좀 더 부드럽게, 정소 효과 구현 및 정소 효과 텍스트 생성

05.22

ClapJeoung - 1f8224d ± 60 changed files +5817 -4784

이벤트 제시 패널 리뉴얼 및 다수 버튼 이미지 단일화로 버튼 인터랙티브 가능하게 개선

05.25

ClapJeoung - ac1b3da ± 47 changed files

성향 시스템 변경
이에 따른 프리뷰 및 정보 패널 변경
이미지 텍스트 추가
버튼 이미지화 진행

05.30

ClapJeoung - 4cce8b7 ± 202 changed files

장소 진입 효과 및 텍스트 추가
결렸던 UI 변경과 게임 진행 오류 개혁
각종 UI 및 지도 상 캐릭터 움직임 부드러워짐



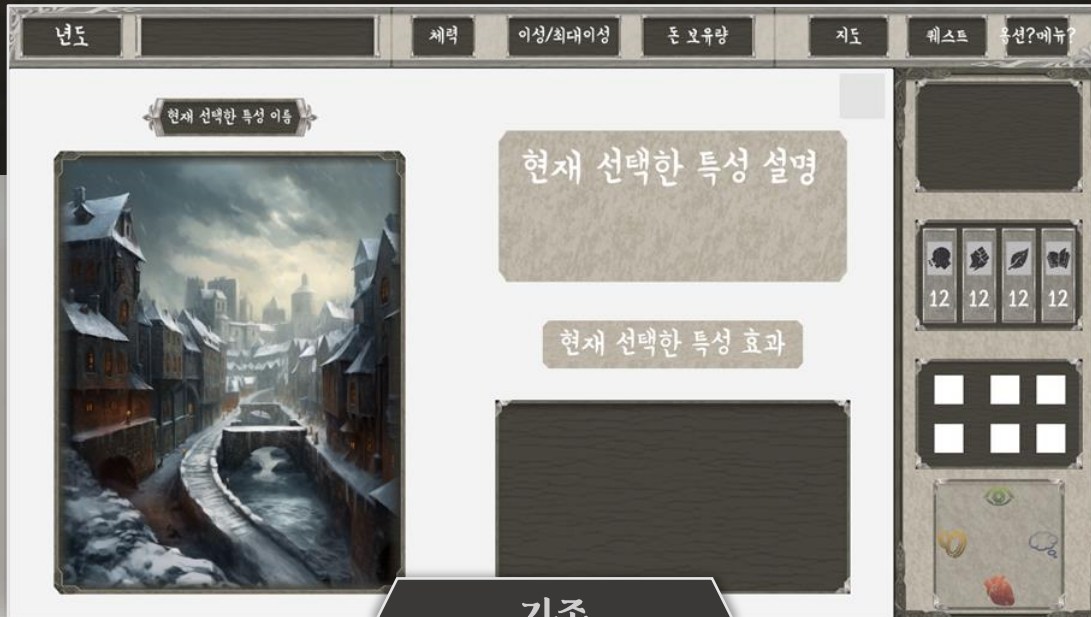
게임 플레이
시연



눈에 띄는 변경점

- UI 그래픽 및 UI 움직임 개선

결국 복잡하지 않은 가벼운 게임성에
일러스트, UI 등 그래픽적 꾸밈요소에 집중한 게임이기 때문에
핵심적인 기능은 구현 완료



기존



개선

자유도 높고 재밌는 게임이란,
우선 게임의 환경 자체가 탄탄해야 함



WNC는 초반 기획이 불안정했기 때문에

직선형
이야기



자원관리

를 덧붙인 게임이 더 적합하다고 판단

무책임하게 넓은 선택지보단 일부 **정제된 선택지**만을 제시해
플레이어가 게임에 집중해 얇은 게임성을 보여주기 보단
계속 변하는 일러스트, 선택지 문구에 집중하게 유도

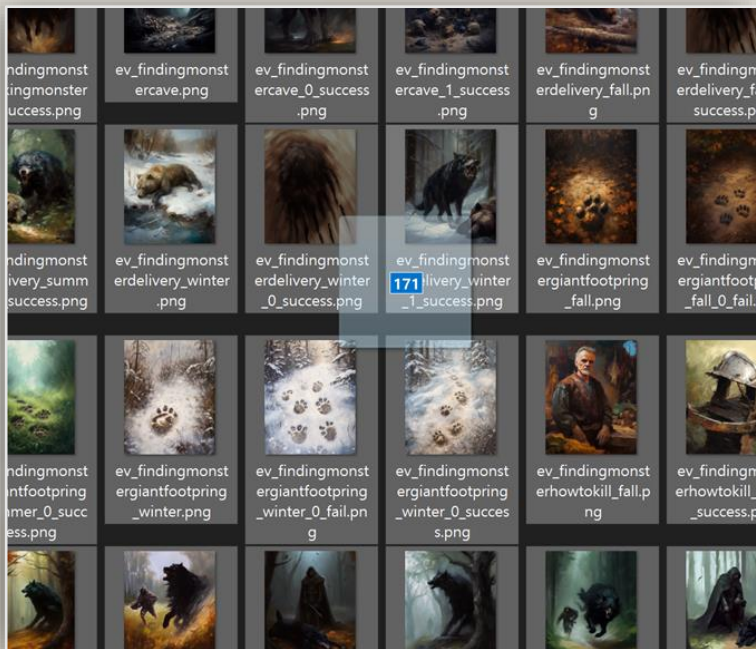
다른 성장요소 역시 '**가볍게 즐길 수 있는**' 정도의 시스템으로 낮춤





Midjourney

특정 그림체를 필요로 하지 않고(인물화 중점X)
대중적인 캐주얼 그림체보다 고전적인 명화풍
일러스트 뿐만 아니라 합성 요소 역시 출력할 수 있는 프로그램

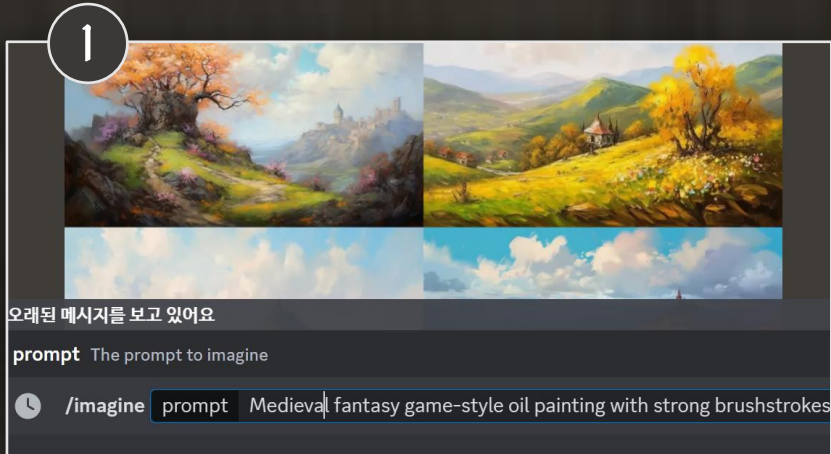


~중간발표
거주지 일러스트 160장

~기말 발표
이벤트 일러스트 171장

=331장의 일러스트 출력 완료

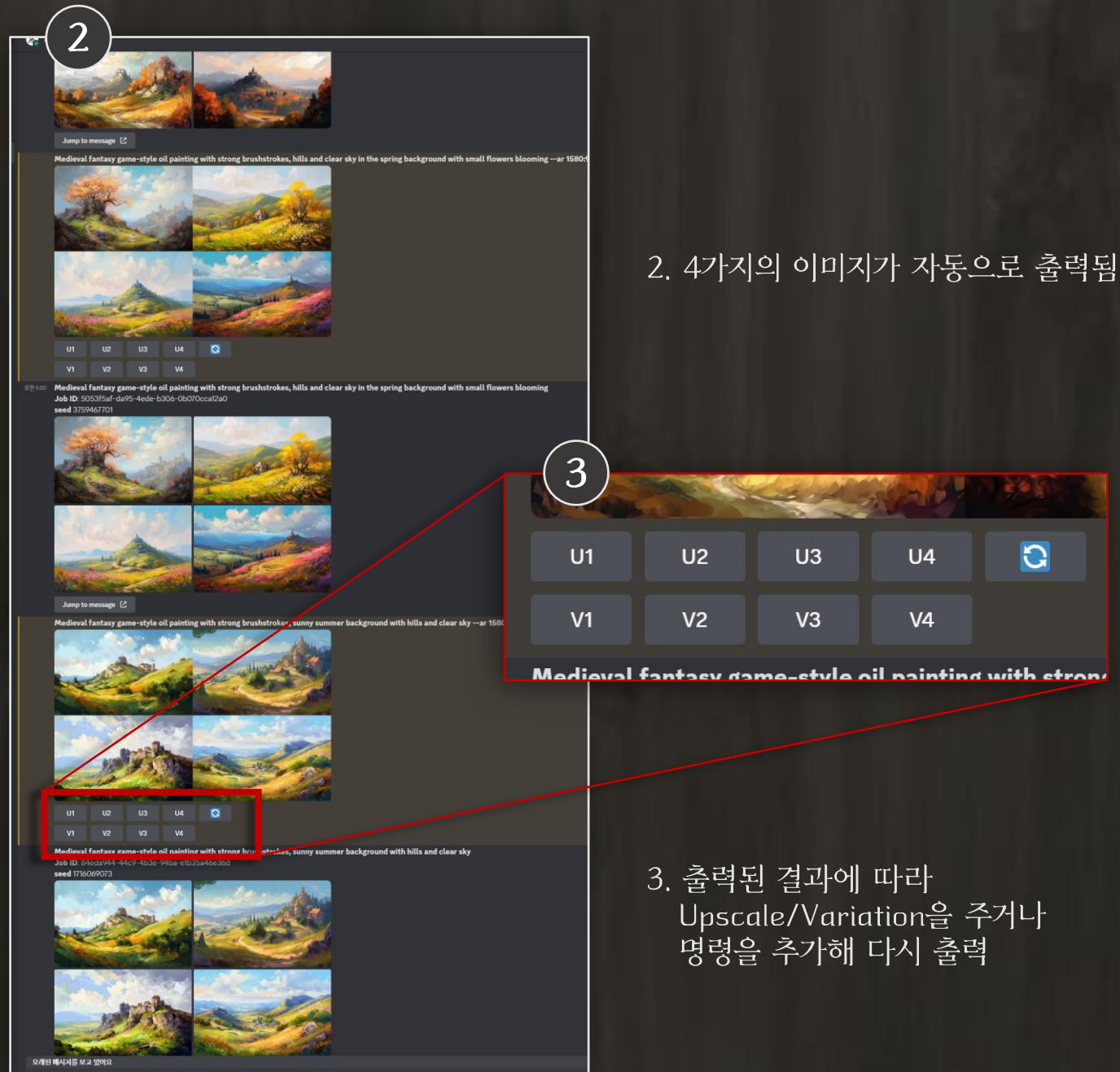
출력 과정



- 원하는 일러스트에 대한 묘사를 영어로 채팅창에 명령어와 함께 입력

EX) 중세 판타지 게임 스타일의 붓터치가 강한 유화풍, 맑은 하늘의 가을 배경과 언덕들

▶ /image prompt:Medieval fantasy game-style oil painting with strong brushstrokes, hills and clear sky in autumn background



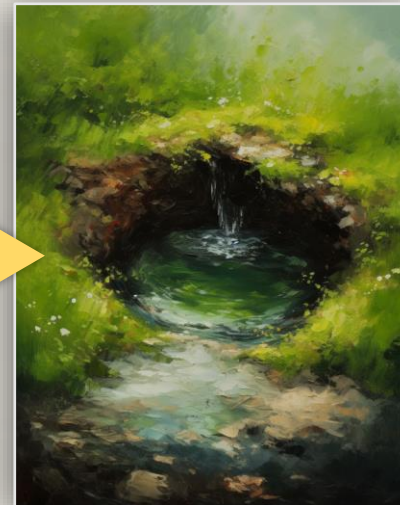
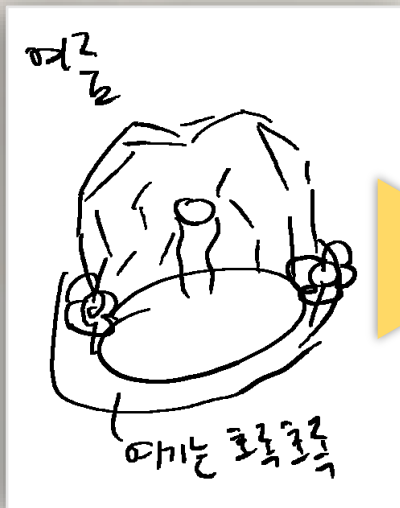
- 4가지의 이미지가 자동으로 출력됨

- 출력된 결과에 따라 Upscale/Variation을 주거나 명령을 추가해 다시 출력

순조롭게 출력된 일러스트 예시

/image prompt:

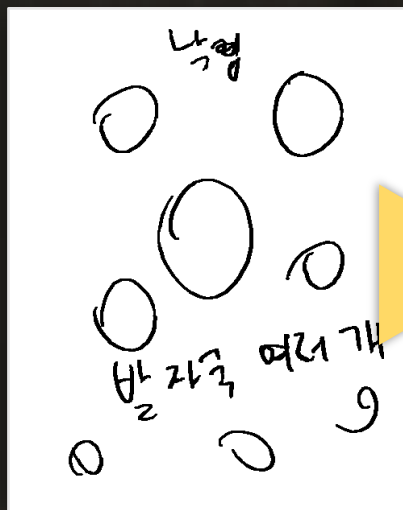
여름 배경에 바위 틈에서 솟는 샘과
주변의 푸른 풀들



리터칭이 필요한 일러스트 예시

/image prompt:

가을 배경에 땅에 찍힌 개발자국



실패한 출력물들
(튼금없는 개...
숫아난 발자국...
이상한 발자국모양...)

AI일러 + 적당한 합성으로 완성

이후 작업 계획



기획/개발 박정수

아쉬운 점

- 기획과 구현을 동시에 작업하느라 개발 도중 개선점이 떠오르면 바로 그 작업으로 관심을 쏟아 개발 작업이 상당히 더더 짐
- 누구나 다 그렇겠지만 개발 기간이 좀 더 있었다면, 특히 기획에 집중할 여유가 더 있었다면 좋았을 것
- 그리고 그래픽 팀원에게 좀 더 의지를 했다면 UI,UX 기획에 소모한 시간이 대폭 줄어들지 않았을까
- 시작 기획안이 너무 비대한 상태에서 시작해 많은 부분을 깎아내게 됨
과다한 볼륨 자체는 후회하지 않으나 결국 기획의 질 자체는 낮았기 때문에 아쉬움

긍정적인 점

- 언제나 그렇지만 아직 해보지 않은 영역을 시도하는 과정에서 새로운 지식을 얻고 무엇이 부족했는지 알아가는 과정이 뜻 깊었음

그래픽 성영은

느낀 점

- 개인 사정으로 다른 작업과 병행해야 하기 때문에 가능한 작업과정이 단순한 팀을 찾게 됨
AI를 사용한 작업을 해본 적이 없어 약간의 걱정과 함께 작업 시작
- AI를 통해 좀 더 효율적인 작업이 가능한 부분도 분명히 있었지만
역시 100%만족스러운 과정을 얻기 위해선 사람의 손이 필수로 닿아야 하는 부분이 존재함
작업을 통해 그래픽 팀원으로서 'AI일러스트'에 관한 깊이 있는 고민을 하게 됨
- UI 전체를 다시 작업하며 의견제시가 소극적이었음을 깨달음
2인 팀을 처음 해보았기 때문에 각 팀원의 역량파악과
커뮤니케이션 및 피드백 방식의 중요성을 더 알게 됨

향후 계획

- 이후 계속 일러스트를 중점적으로 뽑는 작업 예정

Team.Ganja

감사합니다!

Thank you!