|  |
| --- |
| **갱스터햄스터팀 프로젝트 결과 보고서** |
| **1. 프로젝트 소개** |  |  |  |
| |  | | --- | |  | | |  | | --- | | **“여러 도구를 이용한 우주정거장에서의 탈출기”**  **Ligo**는 먼 미래를 배경으로 펼쳐지는 슈팅 액션 퍼즐 게임입니다. 여러 사람이 우주정거장에서 진행하는 운동능력 테스트에 지원하여 우주정거장에 왔지만, 어떠한 사건으로 인해 우주정거장의 보안시스템이 작동되었고 이로 인해 플레이어는 목숨이 위험해졌습니다. 플레이어는 다양한 물리 퍼즐로 이루어진 보안시스템을 돌파하기 위해 3가지 도구들을 얻어 우주정거장에서 빠져나가야 합니다. | | |
| **2. 구현부분에 대한 설명** |
| |  |  | | --- | --- | | **01** | **개성 있는 기믹을 가진 도구** | | <Ligo>는 주체의 크기를 늘이고 줄인다든가 중력의 방향을 바꾼다든가, 중력의 힘을 줄이는 등의  개성적인 도구들로 플레이어가 서 있는 기존 공간을 변형시키는 경험을 선사합니다.   |  | | --- | | **부피가 증가하는 그랜드** | | 첫번째 도구인 ‘**그랜드**’는 **부피가 증가하는 기믹**을 가지고 있습니다.  그랜드는 조작키를 입력할 때마다 레벨을 한 단계 올려 부피를 증가 시킬 수 있습니다.  플레이어는 조작키를 장시간 입력하여 그랜드의 레벨을 여러 단계 올려 부피를 한 번에  증가 시킬 수 있습니다.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Lv1일 때의 화면 구성** | **Lv2일 때의 화면 구성** | **Lv3일 때의 화면 구성** | |  |  | | --- | | **중력을 뒤바꾸는 그라비토** | | 두번째 도구인 ‘**그라비토**’는 **중력을 뒤바꾸는 기믹**을 가지고 있습니다.  플레이어는 조작키를 입력하여 그라비토가 상호작용 하는 벽과 천장 혹은 바닥으로 스테이지에 있는 사물들과 플레이어의 **위치가 무기를 회수하기 전까지** 중력의 방향이 뒤바뀌게 됩니다.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **무기 발사 시 화면 구성** | **기믹 발동 시 화면 구성** | **회수 시 화면 구성** | |  |  | | --- | | **몸을 가볍게 만드는 루모** | | 세번째 도구인 ‘**루모**’는 **몸을 가볍게 만드는 원통형의 범위를 만들어내는 기믹**을 가지고 있습니다.  플레이어가 루모의 적용범위 안에 있다면 **높은 점프가 가능해지고 빠른 속도를 얻게 되어** 일반적으로  오를 수 없는 높이나 멀리 떨어져 있는 곳이라도 이동할 수 있게 됩니다.   |  |  | | --- | --- | | **무기 발사 시 화면 구성** | **기믹 발동 시 화면 구성** | | | | |
| **3. 최초기획에서 완성된 부분 및 아직 완성되지 못한 부분 및 향후 계획** |
| |  | | --- | | **도구 및 타일** | | **항목** | | **상태** | **비고** | | 5가지 도구 기획 및  유니티로 제작 | | 변경 | 5가지는 너무 많다고 판단하여 3가지 도구 기획 및 제작 | | 맵을 구성하는 3가지 타일을 기획 및 제작 | | 완료 | 도구와 상호 작용하는 타일, 상호작용 못 하는 타일 움직이지  못 하는 타일, 총 3가지중 겹치는 역할이 있다 판단하여  움직이지 못하는 타일을 삭제하여 2가지 타일로 변경 | | Atype, Btype과 도구 상호작용에 대한 기획 및 제작 | | 완료 |  |  |  | | --- | | **퍼즐 및 적** | | **항목** | | **상태** | **비고** | | 도구마다 퍼즐 10개씩 제작 | | 완료 | 각 도구마다 상승곡선을 그리는 레벨디자인의 퍼즐 제작 완료 | | 링크 스테이지 제작 | | 미완 | 현재 제작 중 | | 적이 등장하는 스테이지 제작 | | 폐기 | 게임의 분위기와 특색에 맞지 않다 판단되어 폐기 | | 여러 패턴을 가진 보스 테이지 제작 | | 폐기 | 시간 부족 및 스케일 문제로 폐기 |  |  | | --- | | **스토리 및 연출** | | **항목** | | **상태** | **비고** | | 게임 스토리라인 제작 | | 완료 | 3가지 도구 기획 및 제작 | | 플레이어 연출 제작 | | 완료 | 걷기와 죽음 점프 등의 연출 제작 완료 | | 도구 연출 제작 | | 완료 | 도구의 단점을 보완해줄 연출 및 장점을 살리는 연출 제작 완료 | | 시작과 끝에 대한 연출 제작 | | 미완 | 끝부분에 대한 연출 미완 상태 |  |  |  | | --- | --- | | |  | | --- | | **향후 계획** |   - **부산 지스타** 전시  - **Itch.io**에 출시 | |
| **4. 팀원들의 프로젝트 기간 동안의 느낀 점, 개선점** |
| |  | | --- | | **김민준** | | ***- 느낀 점***  긴 프로젝트를 진행하며 얻은 게 참 많은 것 같다. 처음 프로젝트를 시작하고 몇 개월이 지난 후  이전의 코드를 보고 왜 이렇게 만들었지? 라는 생각이 들 정도로 코딩 실력이 향상되는 게 눈에 보였고  같은 프로젝트를 개발하는 팀원의 일정에 대해 어느 정도는 알고 있어야 하기에 다른 직군에 대한  지식을 조금이나마 배운 것 같다. 10개월 동안 할 수 있었지만, 안 했던 것이 있었기에 아쉬움이 남지만  그래도 지금까지 프로젝트를 온전히 유지할 수 있게 해준 팀원에게 고마움을 느낀다.  ***- 개선점***  앞으로의 프로젝트에서는 더욱 많은 시간을 투자하여 보다 만족스러운 성과를 거둘 것 |  |  | | --- | | **남상현** | | ***- 느낀 점***  프로젝트를 진행하며 많은 감정들을 느꼈다. 기획자들의 기획을 믿고 따라와준 팀원들에게 고마움을 느끼고 더 열심히 하지 않은 나로서는 미안함을 느낀다. 팀원들과 같이 회의하고 기획에 대한 개선점을 찾을 때는 즐거움을 느꼈고 개선점을 찾지 못할 때는 무력감을 느꼈다. 그렇지만 프로젝트의 막바지에 다다르니 성취감과 홀가분함을 느낀다. 앞으로도 내게 이번의 경험과 같이 재밌게 게임을 만들 수 있는 기회가 찾아오면 좋겠다.  ***- 개선점***  마주하게 될 업무와 프로젝트에 많은 시간을 써서 노력하자 |  |  | | --- | | **문선우** | | ***- 느낀 점***  방대한 양의 레퍼런스를 정리하고 자신만의 디자인으로 재창조하는 스케치 과정이 가장 어려웠지만  반복된 작업으로 해당 작업에 대한 능력이 향상될 수 있었다. 높은 퀄리티의 리소스를 제작하려다 보니  시간 배분에 실패하였었는데, 속도와 완성도에 대한 비율은 적절히 타협해야 한다는 것을 깨달았다.  ***- 개선점***  작은 포인트보다는 큰 그림을 우선으로 두며, 작업 일정을 잘 맞추고, 더미맵과 스케치 등 프로젝트  초기 바탕이 되는 작업을 꼼꼼히 할 것 |  |  | | --- | | **윤지성** | | ***- 느낀 점***  이렇게 긴 기간 동안 진행하는 프로젝트는 처음이었고, 프로젝트를 진행하는 동안 많은 걸 느꼈다. 프로젝트 초반에 재밌는 작품을 만들기 위해 다 같이 고민하고 회의할 때 재미를 느꼈고, 비어있던 게임들이 점점 채워지고 더 좋게 다듬어져 가는 모습을 보고 나름의 뿌듯함도 느꼈다. 오래 협업해오며 커뮤니케이션에 있어 내가 어떤 문제들을 가졌는지도 확인할 수 있었으며 문제들을 고치고 성장하는 데 도움도 되었다. 만들고 싶은 게임을 만드는 게 어쩌면 마지막일 수도 있으니 조금 아쉬운 마음도 든다.  ***- 개선점***  항상 하는 후회이지만 '내가 좀 더 열심히 했으면'이라는 생각이 든다. 다음엔 더 열심히 하기! |  |  | | --- | | **이제윤** | | ***- 느낀 점***  갱스터햄스터팀에 나중에 합류하였지만 활발하고 재밌는 분위기에서 함께 작업할 수 있어 감사하였고,  평소 시도해보지 않은 컨셉의 작업물을 만들어내어 뜻깊은 경험을 한 것 같다.  ***- 개선점***  리소스 제작 작업에 시간을 좀 더 투자하기 |  |  | | --- | | **정준서** | | ***- 느낀 점***  뒤늦게 팀에 합류하였기 많은 것들을 경험하진 못했으나, 짧은 기간 속에서도 배운 것이 있고 그 배움은 절대 가볍지 않았다. 원활한 협업을 위한 시스템, 깃 허브 활용, 데드라인 관리, 튼튼한 구조의 중요성 등이 배음이었으며, 뒤늦은 합류인 만큼 얼른 자리 잡자는 마음가짐으로 문제해결에 힘썼다. 그 덕분에 예전엔 손쓰지도 못하던 삼각함수를 사용할 수 있게 되었고 프로그래밍에 자신감도 붙게 되었다. 갱스터햄스터 팀에 들어올 수 있게끔 해주고 좋은 개발 분위기를 조성해준 팀원들에게 다시 한번 고마움을 표한다.  ***- 개선점***  팀에 자리를 잡자는 마음과는 반대로 일정을 못 맞추는 때도 있었다. 앞으로 일정을 맞추는 나만의 시스템이 필요하다. |  |  | | --- | | **한우엽** | | ***- 느낀 점***  좀 덜 놀고 더 개발했으면 더 좋은 결과물이 나올 거 같아서 일단 아쉬움.  하지만 약 10개월 동안 개발하면서 코딩 실력이 많이 향상된 것을 느껴서 뿌듯하기도 함  마지막으로 처음부터 인원은 넉넉하게 데려오는 게 좋다는 걸 알았음  ***- 개선점***  개인 정비 시간을 조금 덜 가지고, 개발에 시간을 더 쏟아 열심히 하기 | |