

게임 프로젝트 2

게임 구성 요소

1888007 김태랑
1888018 윤홍인

제목

Mirroring

묘사 : 본 게임을 한 문장으로 묘사

모든 일은 자신에게 되돌아 온다.

메커니즘 : 도전과제

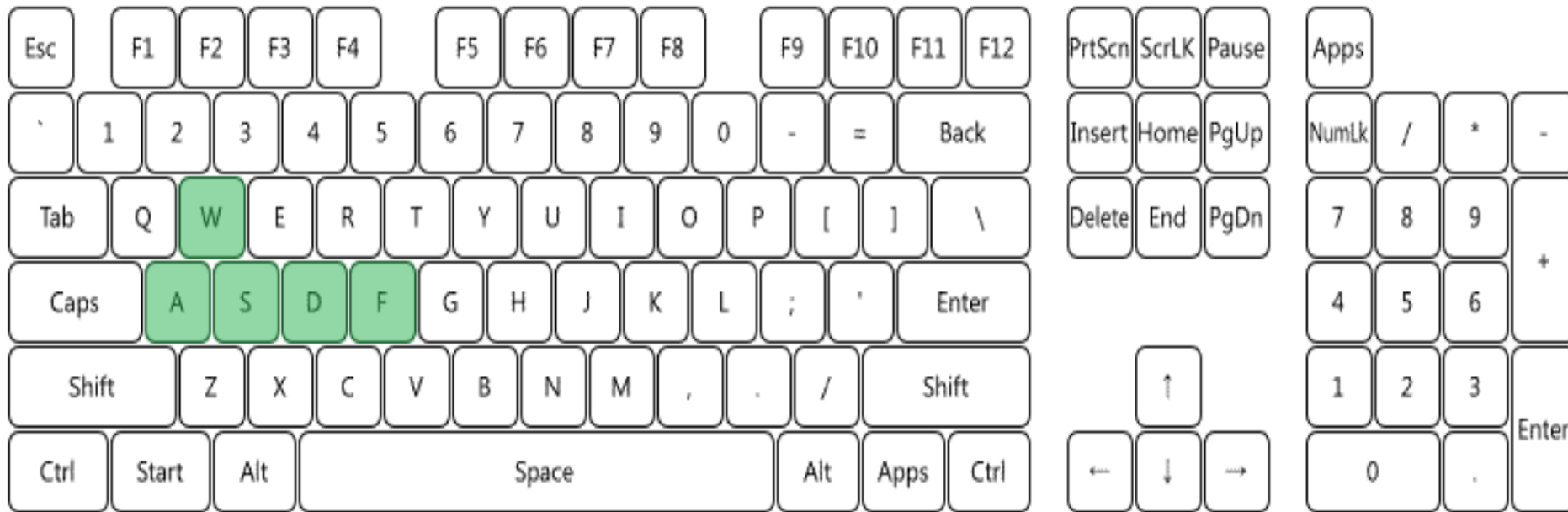
모든 방의 문제를 해결하고 탈출하는 것.

방에 흩어져 있는 정보로
주인공이 여기에 오게 된 이유를 파악하는 것.

메커니즘 : 재미요소

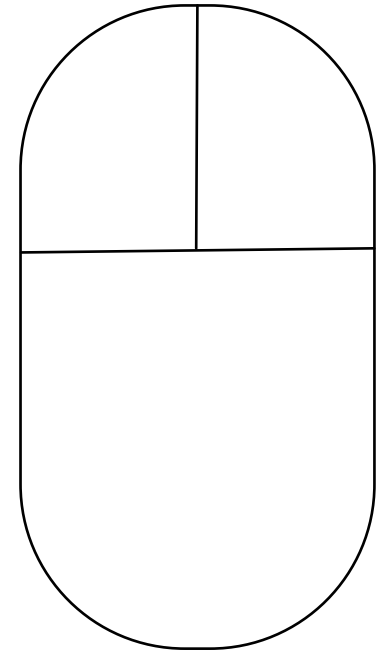
1. 물체와의 상호작용 : 상호작용을 통하여 플레이어가 능동적으로 문제의 힌트 혹은 게임 스토리의 정보를 습득할 수 있도록 하여 탐색의 흥미를 자아냄.
2. 힌트 : 문제의 해결 방식을 유추할 수 있는 힌트 혹은 문제 자체를 힌트의 형식으로 제공하여 플레이어가 방안에 숨겨진 문제들을 찾고 해결할 수 있도록 함.
3. 문제 : 방을 탈출하기 위한 수단으로 하나의 문제를 여러 과정들로 분리하여 게임의 난이도를 높이고 사용자에게 게임의 몰입감을 제공함.
4. BGM 및 효과음 : 현실적인 사운드를 이용하여 사용자에게 현실감을 주어 게임 속 공간에 있는 것 같은 몰입감을 제공함.

메커니즘 : 조작법



W, A, S, D : 캐릭터 이동

F : 물체와 상호작용



마우스 : 플레이어 시야 조정

이야기 : 만들게 된 배경

개인주의적 성향이 유행하고 있는 현재 사회에서 개인주의와 이기주의를 혼동하여 살아가는 사람들이 많아지고 있고 개인주의와 이기주의의 측면으로 접근하지 않더라도 사회적 동물로써 상호관계 간 최소한의 배려 및 존중조차 하지 않는 잘못된 이념이 문제없이 적용되고 있는 단체들이 존재한다.

주변에서 흔하게 볼 수 있는 예시로서 왕따 문제가 있다.

우리는 게임을 통해 원활하고 완만한 인간관계가 서로 간의 존중과 배려에서 비롯하고 자신의 사소한 행동이 때로는 상대방에서 정신적, 신체적으로 크게 영향을 끼칠 수 있다는 경각심을 게임을 통해 상기시키고자 한다.

이야기 : 참신함

주변에서 실제로 일어나고 있는 사회적 문제를 주제로 하여
플레이어에게 문제의식을 상기시킴.

스스로의 행동에 대하여 성찰하는 기회를 제공하여
게임의 의미와 깊이를 더함.

이야기 : 카메라 관점

1. 1인칭 시점을 채택하여 플레이어에게 몰입감과 현실감을 제공함.

2. 화면 UI를 간소화하여 플레이어가 게임 속 상황에 몰입할 수 있는 환경을 제공함.

3. 좌측 상단에 플레이어가 획득한 아이템을 아이콘으로 보여주어 시각적으로 확인할 수 있도록 함.

4. 우측 상단에 플레이어의 도전과제를 볼 수 있는 버튼을 배치하여, 게임이 순조롭게 진행될 수 있도록 함.

미적요소

[디자인]

캐릭터 : 주변에서 볼 수 있는 건장한 20대 남성의 모델을 사용.

오브젝트 : 현실에 실제로 존재할 것 같은 디자인의 물건(책장, 탁자, 액자, 시계) 모델을 사용.

상호작용 : 물체들의 중력작용과 캐릭터의 움직임 등이 현실성 있게 작용하여 실제처럼 구현.

[컬러]

캐릭터 : 대한민국 20대 남성을 모티브로 하고 있으므로 살구색 피부의 검정머리 남성으로 구현.

오브젝트 및 주변환경 : 허름한 집, 정리가 안된 창고의 분위기를 자아내기 위해 어둡고 얼룩진 색상으로 표현.

[음향]

캐릭터 : 걷거나 상호작용할 때, 무겁고 둔탁한 음향을 사용하여 으스스한 분위기 조성.

오브젝트 및 주변환경 : 바람이 새는 소리라 물건이 떨어지는 소리, 문이 천천히 열리는 소리 등 으스스한 분위기를 조성할 수 있는 음향을 활용.

기술

1. 물체의 상호작용에 물리엔진을 적용하여 현실적인 물체의 움직임을 구현.
2. 음향의 싱크를 맞춰 캐릭터와 물체의 움직임에 현실성을 더함.