**Game <Who Am I>**

|  |  |
| --- | --- |
| 게임 제목 | Who Am I |
| **팀** | Finders - 박진섭(Tool Manager) 외 5인 |
| **사용 엔진** | 팀 Finders의 자체 개발 엔진을 사용 |
| **개발 도구** | Visual Studio 2015 (디버깅, 컴파일) / FMOD (사운드) /  Json (데이터관리) / ReSharper (리펙터링) |
| **개발 언어** | C++ |
| **기여 Big 3** | * Random Generator   + 이 게임에서 나의 핵심주제는 Random Generator였음. 플레이어가 문을 통하여 다음 스테이지로 갈 때마다 방의 모양을 바꾸고, 좀비나 아이템을 랜덤으로 등장시키는 것이 이 게임의 테마였음. Random Generator의 기본 로직을 설정하고, 팀이 원하는 기능을 추가할 수 있도록 설정했음. * Map Editor   + 이전 프로젝트에서 맵 에디터를 만들었을 때 매우 유용하게 사용했기 때문에, 이 프로젝트에서도 맵 에디터를 만들었음. 맵 에디터로 인하여 레벨을 쉽게 제작하고 테스트해볼 수 있었음. * Mini map   + 오른쪽 하단에 미니 맵을 표시하여 플레이어의 위치와 현재 방 모양을 알 수 있었음. |
| **참조 영상** | [1분\_Video](https://www.youtube.com/watch?v=aOfciPPK5gk) |
| **참조 링크** | [Github\_Link](https://github.com/JinseobPark/Who-Am-I) |
| **제작 기간** | 2017.11 ~ 2018.06 ( 7개월) . 디지펜 공과대학의 2학년 1, 2학기 팀프로젝트 |
| **게임 컨셉** | ‘Who Am I’는 2D 탑다운 게임으로, 플레이어가 실험실에서 실험한 좀비들을 피하면서 버려진 실험실을 살펴 나 자신이 누군지 알아내야 한다. |
| **참조 사진** |  |
| **느낀 점** | 지금까지 한 프로젝트 중에 가장 큰 인원으로 진행하였다. 그만큼 스케일은 컸고 팀원과의 소통이 매우 중요하고 서로 케어를 해주어야 한다. 직접 만든 엔진에서 게임을 만드는 것은 어려우면서 흥미로웠다. 완벽한 엔진은 아니지만 없는 기능은 새로 만들면 되고 우리가 원하는 방향으로 만들 수 있었다.  프로듀서가 팀원의 멘탈 관리를 잘 해주었고 진행 방향과 일정을 잘 짰다. 최고의 프로듀서였다. 팀 프로젝트에 있어서 가장 중요한 것은 협력이다. 우리는 최소 일주일에 한번 모여서 회의를 했고, 주기적으로 서로의 코드를 체크해주었다. 다소 귀찮았지만, 코드의 질을 높이고 우리의 스킬 또한 크게 향상되었다.  Git을 사용하여 프로젝트를 쉽게 관리하였다. Git 덕분에 합치는 과정에서 충돌이 일어나면 바로 확인이 가능했고, 이전보다 훨씬 빠르게 업데이트가 가능했다. 깃의 활용은 미래에 소스를 컨트롤하기 좋은 매우 좋은 경험이다. 우리는 몇 개월동안 팀으로써 큰 추억을 쌓았다. |