

Project_NoA 피드백

좋았던 점

- 경험없는 미소녀 수집형 **RPG** 장르를 기획해보면서 새로운 장르에 대한 이해를 높였다.
- 팀원들이 각자 맡은 부분을 성실하게 수행했다.
- 팀원들간의 적극적인 커뮤니케이션을 통해 서로의 작업에 대한 피드백을 적극적으로 받을 수 있었으며, 디스코드 및 기타 **SNS**를 활용해 즉각적인 피드백을 받을 수 있었다.
- 게임 기획 부분 중 시스템에 대해서 팀원들에게 많은 가르침을 받을 수 있었다. 특히 데이터 테이블에 대한 조언을 구할 수 있었다.
- 스토리 작업에 대한 팀원들의 피드백을 적극 수용해 볼 수 있었다.
- 발표를 통해 세계관과 스토리를 팀원 뿐만이 아니라 제 3자가 보았을 때도 흥미롭다고 칭찬을 받았다.
- 스토리 작성 중 설정 추가에 관한 스토리 추가 과정을 유연하게 대처했다.

아쉬웠던 점

- 팀원들이 수집형 **RPG**에 대한 **UX**가 부족하여 게임의 설정 및 콘텐츠에 대해 생각할 시간을 오래 잡았다.
- 데이터 테이블에 대한 이해가 오래 걸려 곤란했었다.
- 시간상의 관계로 스토리 & 시나리오 작업에 집중하지 못했다.

개선해 나갈 점

- 스토리 & 시나리오 파트 담당시 다른 팀원들을 이해 시키는 것은 물론, 콘텐츠 스토리에 연계가 될 수 있도록 스토리를 구상해야한다는 것을 느꼈다.
- 차후 추가될 업데이트를 염두해두며, 기존 스토리와 추가 스토리가 개연성을 가질 수 있게 스토리의 초안을 잘 다듬어야 한다는 것을 배웠다.
- 데이터 테이블에 대한 이해는 하였으나 적용과정은 정확하게 알 지 못했기에 테이블과 엔진이 연동되는 과정에 대한 이해가 필요하다.
- 현 게임 시장 중 메이저 장르인 미소녀 수집형 장르에 대한 이해가 부족하다는 것을 많이 느꼈다. 아직 경험하지 못한, 현재 트렌드가 되고있는 게임 장르들에 대한 **UX**를 쌓아야 한다.

느낀점

- 팀원들간의 커뮤니케이션이 얼마나 중요한지 깨달았던 시간이었다.
- 게임 기획 과정에서 팀원들간의 적극적인 토론이 오갔으나, 서로의 의견을 존중하며 더 좋은 답을 찾아가는 과정이 너무나 인상적이었다.
- 이를 통해 개인의 생각이 팀원들의 생각으로 바뀌며 더 좋은 결과물을 만들어 낼 수 있다는 희망을 가지게 되었다.
- 또한 팀원들에게 부족한 부분을 배우면서, 아직 나에게 부족한 부분이 많다는 것을 체감할 수 있었다.
- 이를 통해 부족한 부분을 채워주는 팀원들에게 감사하며, 팀원들에게 민폐가 되지 않도록 부족한 부분을 개선할 수 있도록 노력해야겠다는 생각이 들었다.