

Project_ZiA 피드백

좋았던 점

- 전직 프로그래머였던 팀원 곁에서 UI 및 게임 기획에 대한 구체적인 방향성을 배울 수 있었다.
- 게임 학원 내에서 배웠던 전체적인 과정을 되짚어 보면서 부족했던 부분들을 다시금 확인할 수 있었다.
- 레벨 디자인을 직접 기획 및 블록아웃 해보며 간단한 스테이지 제작을 해볼 수 있었다.
- 직접 값을 넣은 데이터 테이블을 엔진에 연동시켜보면서 내가 작성한 테이블이 게임에 어떻게 반영되는지 알 수 있었다.
- 입점 계획서를 작성하며, 게임의 입점 과정과 필요한 정책들을 알아 볼 수 있었다.

아쉬웠던 점

- 부팀장으로서 팀원들의 역할 분배를 잘 수행하지 못했다는 생각이 들었다.
- 문제가 있는 팀원과의 의사소통 과정이 매끄럽지 못했고, 그 팀원의 역량파악을 잘 해내지 못했다.
- 엔진 숙련도, 특히 캐릭터의 움직임에 대한 엔진 숙련도가 미흡하였다.
- 그로인해 윈도우 빌드가 된 결과물이 조금 아쉬웠다.
- 지난 팀에 이어서 수집형 장르에 대한 이해가 부족했다. 이로인해 수집형 게임을 하는 유저의 입장에서 생각하는 것에 대한 한계가 존재했다.
- 스토리 담당 보조로서 어려운 스토리를 쉽게 전달하는 방법이 부족했다. 이로 인해 인게임에서 스토리를 설명하는데 어려움이 있을 것이라 판단했다.
- 또한 스토리 및 세계관에 추가된 설정들이 이해에 어려움을 주었다.

개선해 나갈 점

- 부팀장을 수행하면서 팀 프로젝트 진행에는 동정과 믿음이 아닌, 때로는 냉철한 판단이 있어야 한다는 것을 느꼈다.
- 유저의 입장에서 게임을 바라보는 것에 대해 부족한 점이 많다고 느껴진다. 다양한 게임을 해보는 것은 물론, 유저의 입장에서 부족하다 느낄 수 있는 요소들을 불쾌하지 않도록 다가가게 기획하는 능력이 필요하다.
- 학원의 기획과정을 끝내며 배운점도 많았지만, 부족함을 느끼는 것이 더 많았다.

PROJECT_NoA 진행문서 이름

- 게임 기획을 전체적으로 배울 수는 있었지만 깊이있게 배우는 것은 개인의 역량이기 때문에 좀더 개인적으로 공부가 필요하다.
- 또한 배운 것을 토대로 직접 개인 프로젝트를 진행해 볼 수 있도록 한다.

느낀점

- 마지막 팀 프로젝트였던 만큼 기대가 많았지만, 기대했던 만큼 과정과 결과가 아쉬웠다.
- 기획한 게임을 빌드까지 진행해보면서 실제 게임이 나오기에는 정말 어렵고 힘든 과정이 있다는 것을 알게되었다.
- 기획 단계와 빌드 후 프로토타입은 기획 의도와는 다른 차이가 있을 수 있다.
- 가령 레벨 디자인의 경우, 레이아웃으로 만든것과 직접 빌드해본 것의 재미 요소 차이 및 환경 차이가 존재할 수 있다.
- 데이터 테이블이 엔진에 들어가 빌드되는 게임에 적용되는 과정을 배워나갈 수 있었다. 이를 통해 팀 프로젝트 작업 시 기준을 정하는 것에 대한 중요도를 깨달았고, 자료를 공유함에 있어 지속적인 의사소통이 되어야한다는 것을 느꼈다.