

ELLIUMA 피드백

아쉬운점

팀장을 수행하며.

- 기획 기초 파악 미흡
전체적인 게임 기획에 대한 이해가 부족해 무엇을 얼마나 설정해야할 지에 대한 이해가 부족해 팀원들의 작업 및 스케줄 조정을 잘 하지 못했다.
- 팀원 커뮤니케이션.
개인 작업과 팀장 역할을 수행하며 개인 작업에 시간이 걸려 팀원들과의 커뮤니케이션이 부족했다고 판단.

스토리 설정 파트를 수행하며

- 서브 퀘스트 추가 실패
작업 시간에 맞추지 못해 메인 퀘스트 라인은 만들었지만 추가적인 퀘스트 라인을 만들지 못해 엘리우마의 게임 볼륨을 넓히지 못했다.
- 디테일
디테일적인 부분에 신경쓰지 못했다. 개연성의 중요성을 알고 있음에도 작업 시간 조절 실패로 개연성을 부여하지 못했다.
- 작업 시간
세계관, 스토리, 시나리오, 스토리 보드를 작업하며 작업 시간에 대한 분배를 적절하게 하지 못했다.

개선해 나갈 점

- 게임 기획 전체에 대한 이해
부족한 게임 기획에 대한 이해를 좀더 공부해나갈 것.
게임 기획에 있어 설정해야 할 부분과 신경써야할 부분을 확실히 잡아낼 수 있는 능력을 기를 것.
- 팀 프로젝트의 역할
개인의 작업과 팀원간의 작업을 확실히 구분, 연결고리를 찾아 작업의 우선순위를 파악할 것.

느낀점

- 게임 기획 수업의 첫 프로젝트이자 첫 팀플, 첫 팀장을 수행하며 설정 부분의 전반적인 이해를 하게 될 수 있었던 시간이었다.
열심히 해준 팀원들 덕에 부족한 부분을 채워나갈 수 있었고, 팀장이라는 직위에서 작업의 흐름을 볼 수 있었다.
피드백을 받으며 팀장으로서, 그리고 기획파트의 한 일원으로서 내가 가져야할 능력과 공부해야할 방향성에 대해 알게되었다.
다음 프로젝트에서는 강사님의 피드백과 팀프로젝트의 경험으로 좀더 좋은 결과물을 만들어낼 수 있도록 노력할 수 있을 것이다.