[오픈소스 소프트웨어 기초 프로젝트 일지 1회차]

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 일시 | 2019년 12월 3일 18:00 ~ 23:00 | | | |
| 팀원 | 윤성빈 | 2019082206 | 김현진 | 2019089034 |
| 토의내용 | **보고서 작성: 2019082206 윤성빈**  **<프로젝트 컨셉 및 실현 가능성 구상>**   1. **프로젝트 컨셉**  * 적당한 시나리오(줄거리)가 있는 스토리텔링, 선택지 형식의 게임  1. **생각해야할 요소**  * 게임은 최대한 지루하지 않고, 이용자가 다음으로 진행하고 싶어하는 게임일 것 * 스토리상 많은 일을 벌려 완성도에 지장을 주지 않을 것  1. **게임의 컨셉**  * 이용자의 1인칭 시점으로 전개 * 재난/스릴러/좀비 의 카테고리를 중심으로 전개 * 주인공은 생존자, 본인의 집에서 안전지대인 섬까지 이동해야 함 * 가는 도중에 우여곡절이 있고, 한 이벤트마다 선택지를 두어 선택하게 함 * 올바른 선택지를 선택했을 시 다음 이벤트로 넘어가고, 잘못된 선택지를 선택했을 시 이용자는 간단한 미니게임을 통과해야 목숨을 살리고 그 다음 이벤트로 넘어감 * 간단한 미니게임 통과 실패 시에는 프로그램 종료  1. **게임에서 생각해야할 요소**  * 1인칭 시점 주인공의 신분, 개인정보, 모습 등은 게임을 직접 진행하는 실 이용자의 정보이므로 정해지는 것보다 미정인 상태로 두어 이용자의 상상력을 극대화 할 수 있도록 함 * 컨셉 자체가 픽션이긴 하지만 너무 비현실적인 엇나간 스토리는 몰입감에 방해가 됨 * 또 너무 현실적이고 디테일한 스토리 진행 시, 일러스트나 특정 효과 없는 현 시점의 게임은 이용자로 하여금 텍스트를 읽고 진행하는데 귀찮음과 지루함을 불러올 수 있으므로 자제해야함 * 게임이 너무 짧으면 플레이어인 이용자에게 무성의하고, 게임이 너무 길면 이용자의 지루함과 짜증을 불러올 수 있으므로 총 플레이 시간은 적당히 맞춤 * 선택지를 고르는 것은 무작위의 개념이 강하므로 잘못된 선택지를 선택한 이용자에게 게임을 계속 진행할 기회를 부여할 것 * 마지막 이벤트에서는 이용자가 다시 시도할 기회를 주지 않아 이전까지의 이벤트들과 차이를 두고, 난이도 상의 차이 또한 둘 것 | | | |
| 결론/끝맺음 | * 프로젝트의 컨셉과 고려 사항을 생각하느라 일주일 넘게 소요한 것 같다. 결정하기도 어려웠거니와, 결정하고 밀고 나갈 때마다 자그마한 또는 큰 장애물에 부딪히는 일이 많았다. * 프로젝트를 팀으로 진행하며 상대방과 맞춰가며 호흡하는 방법과 중요성에 대해 알게 되었고, 평소에 흔히 보던 이러한 스토리게임에도 고려해야 할 사항이 많음을 깨닫게 되었다. | | | |