**세미프로젝트 기획안**

**2020년 3월 20일**

**언리얼을 활용한 VR 게임 크리에이터**

|  |  |
| --- | --- |
| 팀 명 | First Penguin (퍼스트 펭귄) |
| 팀 원 | **이경호(팀장), 석재호, 김형진, 박성원, 고명인, 최홍석, 윤기성, 한상이, 차호준 총 9명** |
| 프로젝트 명 | **두근두근 지구 지키기** |
| 프로젝트 주제  및 내용  해결하고자 하는 문제  최종 산출물의 청사진 | **언리얼4 엔진을 이용해 한 흐름 제어 게임 제작**  (게임은 다수의 개별 스테이지로 구성되어 있다. 개별 스테이지는 서로 다른 테마를 가지고 있지만 NPC의 흐름을 제어한다는 측면에서 플레이 방식은 동일하다. 클리어 조건은 NPC가 맵 위의 한 지점에서 출발해 목표 지점으로 이동을 완료하는 것이다. 플레이어는 조력자로서 맵 위의 오브젝트와 상호작용하여 방해요소를 제거한다.) |
| 주제 선정 배경  주제 선정의 정당성 산출될 결과의 유용성 | ***정당성: 팀원 다수의 요구사항을 수용할 수 있는 게임 장르 선정***  (레벨디자인 업무를 희망하는 인원이 많았으므로 ‘에피소드가 여러 개인 옴니버스 액션 어드벤처 장르’로 선정하였다. 따라서 각 개인에게 동일한 비중의 스테이지를 분배할 수 있었다. 또한 레벨 제작에 있어 담당 팀원들에게 자율성과 책임을 부여하였다. 상기의 내용은 근거로 높은 퀄리티의 레벨이 제작될 것으로 예상할 수 있다.  옴니버스 액션 어드벤처 장르로의 방향설정은 기획자와 개발자에게도 이득을 준다. 각 스테이지를 관통하는 핵심 요소만을 기획하고, 그에 따른 기능의 개발에 집중할 수 있는 것이다. 따라서 산출물의 완성도가 상승할 확률이 높으며, 포트폴리오로서의 적합도 역시 높아진다.)  ***정당성: 다양한 물리 표현이 가능한 게임 방식 선정***  (제작 완료 시에 타 엔진과 차별성을 만들 수 없는 게임 방식은 지양하였다. 언리얼4 엔진의 장점인 물리 표현을 돋보이게 하는 게임을 만들어야 한다는 데에 전원이 의견을 모았다. 따라서 플레이어 캐릭터가 맵 위의 오브젝트와 빈번한 상호작용을 하는 방식을 선정하였다.)  ***정당성: 다수결 결정방식***  (상기한 모든 결정을 특정 개인의 독단으로 처리하지 않았다. 의사결정에 다수결 방식을 사용하여 상호 절충적인 의견을 따랐다.)  ***유용성: 다양한 문제해결을 통한 선택능력의 향상***  (플레이어는 게임을 플레이 하는 과정에서 문제 해결력을 함양할 수 있다. 이 방식은 단방향의 메시지 전달처럼 작위적이지 않고 자연스러우며 게임의 테마와도 어울린다.) |
| 프로젝트 수행 방향  팀원간 역할 분담  프로젝트 수행 일정  수행 방법/도구 | 팀원은 담당업무에 따라 <기획>, <아트/레벨디자인>, <개발>의 세 파트로 나뉘어 작업한다.  <총괄 팀장>: 이경호  <기획파트>: 석재호(기획/컨텐츠 파트장), 이경호(총괄팀장 겸임), 차호준  <개발파트>: 최홍석(개발 파트장), 박성원, 윤기성  <아트/레벨디자인>: 김형진(아트/레벨 파트장), 한상이, 고명인  개발 방식은 애자일을 채택했으며 총괄 팀장이 계획한 일정을 기준으로 진행한다. 세부 일정은 파트별 업무 진척도에 따라 조율한다. |