

게임 제작 후기

팀 : 890901

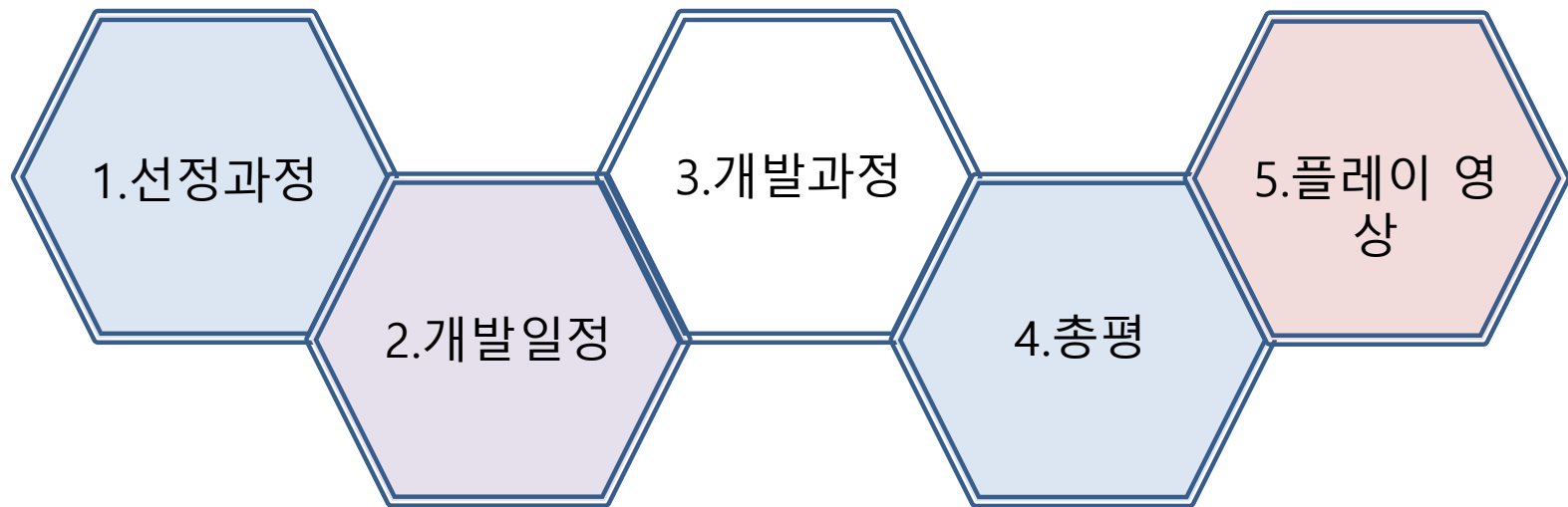
김인권, 정우석, 권율, 배경식

Date : 161024

V 0.02

또다른 나라의 미샤

목차



1. 선정과정

◆ 장르 선정 과정

약 30일 기한 내에 개발 가능한 장르 중, 목표로 한 부분까지 개발이 이루어지지 않더라도 플레이에 문제가 없게 하기 위해 스테이지가 구분되어 있는 형식의 퍼즐 게임을 선정하였습니다.

◆ 엔진 선정 과정

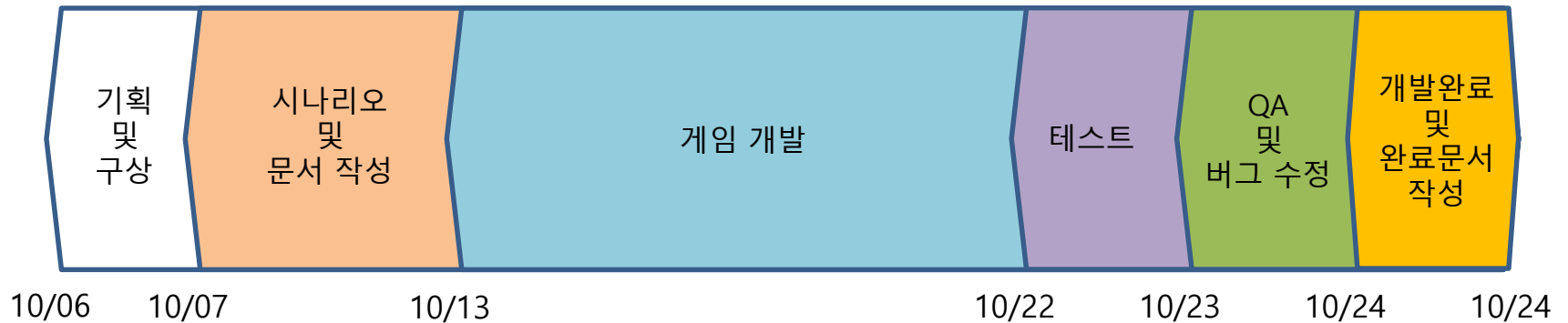
1. 프로그램에 대한 제반 지식 없이도 손쉽게 게임 제작이 가능하여 해당 툴을 선정하였습니다.
2. RPG MAKER의 맵 제작 구조가 스테이지 형식의 개발이 쉽게끔 이루어져 있어서 해당 툴로 결정하였습니다.

◆ 시나리오 선정 과정

1. 대중적으로 많이 알고 있는 소설을 채택하였습니다.
2. 원작 소설인 이상한 나라의 앨리스가 다양한 장면 전환으로 스토리 구성에 있어 유연한 대처가 가능 때문 입니다.
3. 원작의 내용을 모티브로 새로운 내용을 만들기 위해 선정하게 되었습니다.

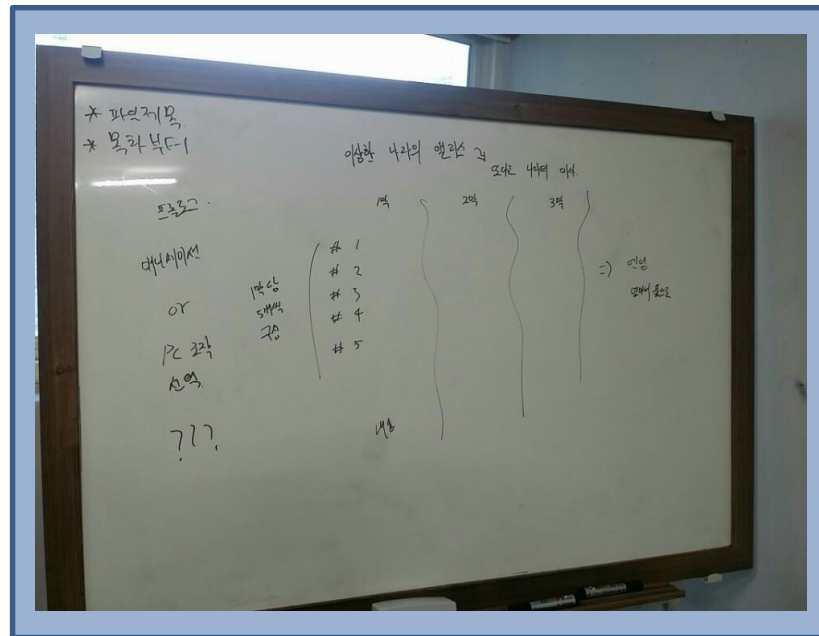
2.개발일정

- ◆ 2016년 10월 06일 ~ 2016년 10월 24일(19일)일 간 개발을 진행하였습니다.
- ◆ 세부 일정은 스케줄 문서 참조.



3. 개발과정

1. 시나리오

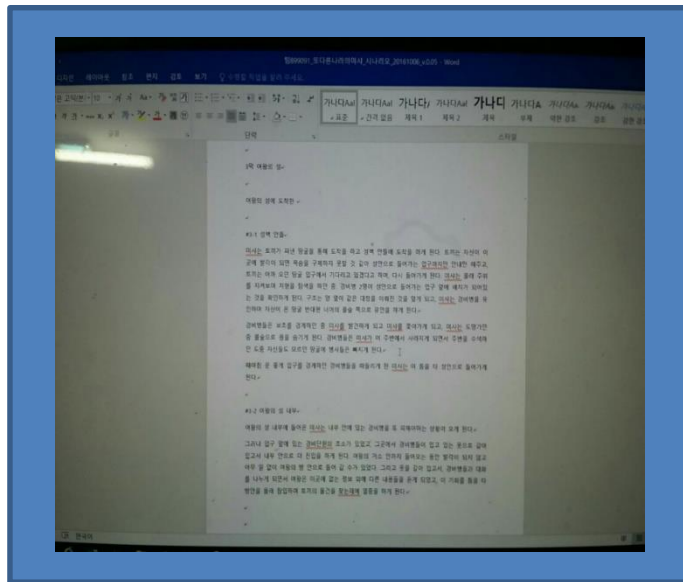


게임 제목과 해당 맵(act)로 하고 Act안에서 전개 되는

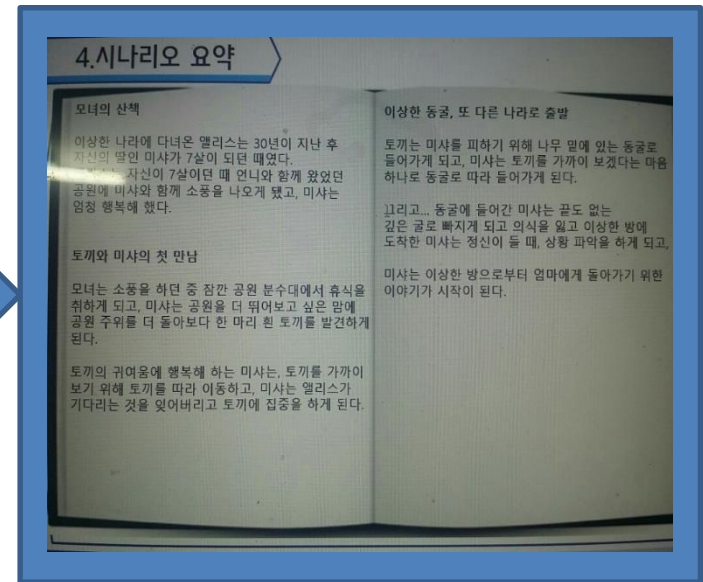
메인 퀘스트를 5개로 나눈 내용을 씬(scene)으로 결정하였습니다.

3.개발과정

1. 시나리오



맵에서 일어나는 시나리오를 작성 후.



시나리오 요약 본을 다시 작성

3.개발과정

1. 시나리오

[illegible]

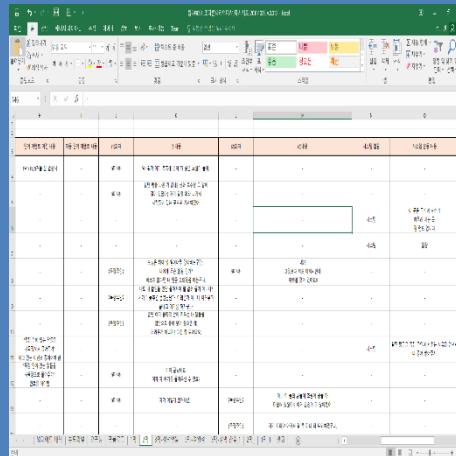
각 액트 별로 캐릭터 대사들의
모든 데이터를 정리하여
시트로 작성하여 분류 함.

3.개발과정

1. 시나리오

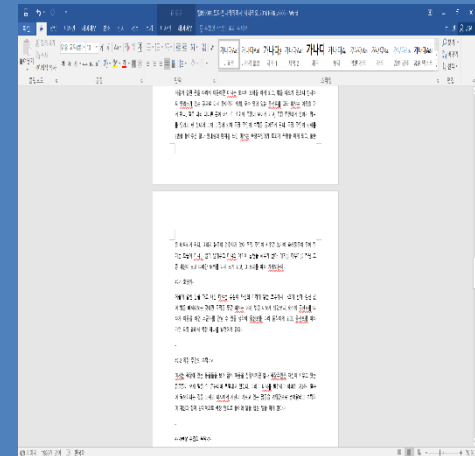


(게임 속 대사)



대사 번호	대사 내용	대사 번호	대사 내용	대사 번호	대사 내용
1	안녕하세요	2	안녕하세요	3	안녕하세요
4	안녕하세요	5	안녕하세요	6	안녕하세요
7	안녕하세요	8	안녕하세요	9	안녕하세요
10	안녕하세요	11	안녕하세요	12	안녕하세요
13	안녕하세요	14	안녕하세요	15	안녕하세요
16	안녕하세요	17	안녕하세요	18	안녕하세요
19	안녕하세요	20	안녕하세요	21	안녕하세요
22	안녕하세요	23	안녕하세요	24	안녕하세요
25	안녕하세요	26	안녕하세요	27	안녕하세요
28	안녕하세요	29	안녕하세요	30	안녕하세요

(대사 시트)



(시나리오)

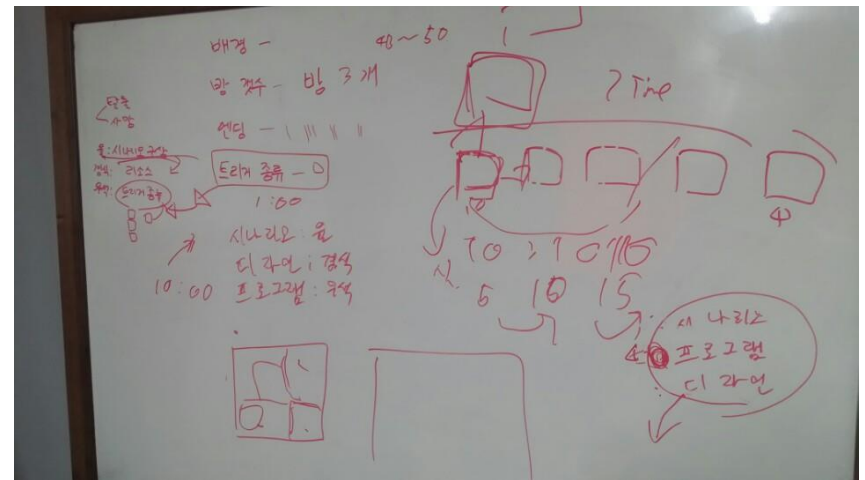
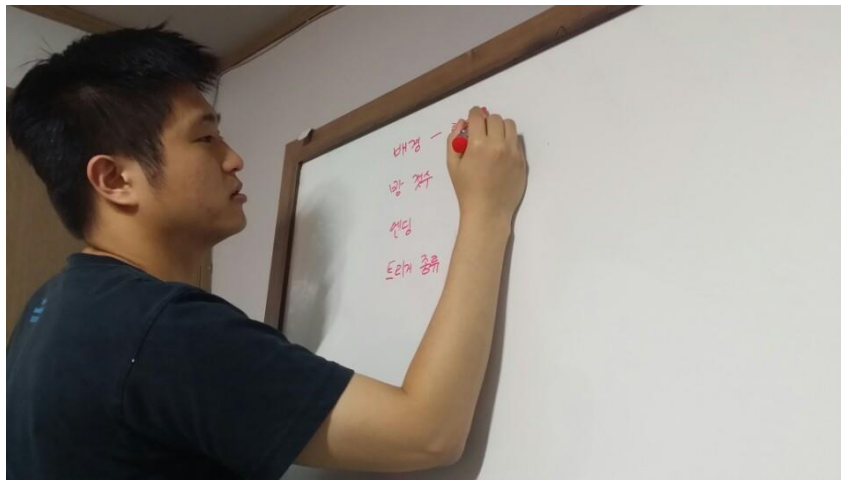
세가지를 모두 버전을 최신화 시키며

대사의 모든 부분을 수정하여

시나리오 흐름과 대사 내용이 모두 일치하도록 정리 하였음

3. 개발과정

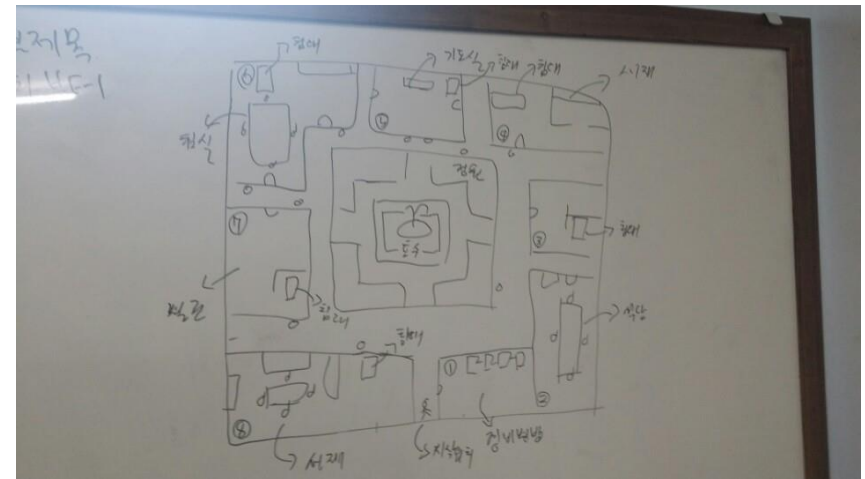
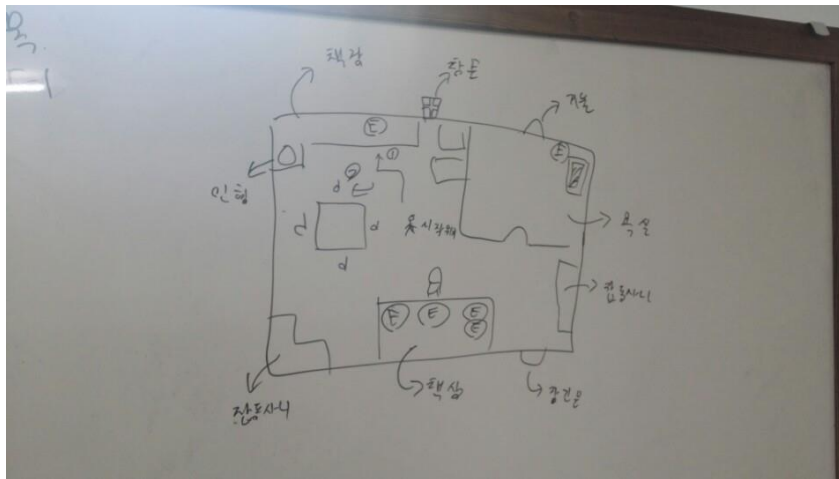
2. 디자인



스테이지 컨셉 회의

3. 개발과정

2. 디자인



스테이지 별 디자인 구상

3.개발과정

2. 디자인

The screenshot displays a Microsoft Excel spreadsheet used for level design. The main area is a grid representing a map, with cells colored in various shades of gray, blue, and red. A red path is drawn through the grid, starting from a red circle and ending at a red square. The spreadsheet includes a formula bar at the top, a ribbon with tabs like '파일', '홈', '삽입', etc., and a status bar at the bottom. To the right of the map, there are several tables defining symbols and movement rules.

범주 (Category)

범주	설명	종류
■	미사 시작위치	PC
■	충돌물	NPC
■	물	NPC
■	로키 시작위치	NPC
■	이벤트 오브젝트	트리거
■	오브젝트	오브젝트
■	이벤트	트리거
■	연락	타일
■	구조물	타일
X	충돌물	-
○	충돌	-
○	이벤트반영	-

이동속도 (Movement Speed)

번호	속도
1	1/8배속
2	1/4배속
3	1/2배속
4	표준속도
5	2배속
6	4배속

이동빈도 (Movement Frequency)

번호	빈도
1	매우낮음
2	낮음
3	보통
4	높음
5	매우높음

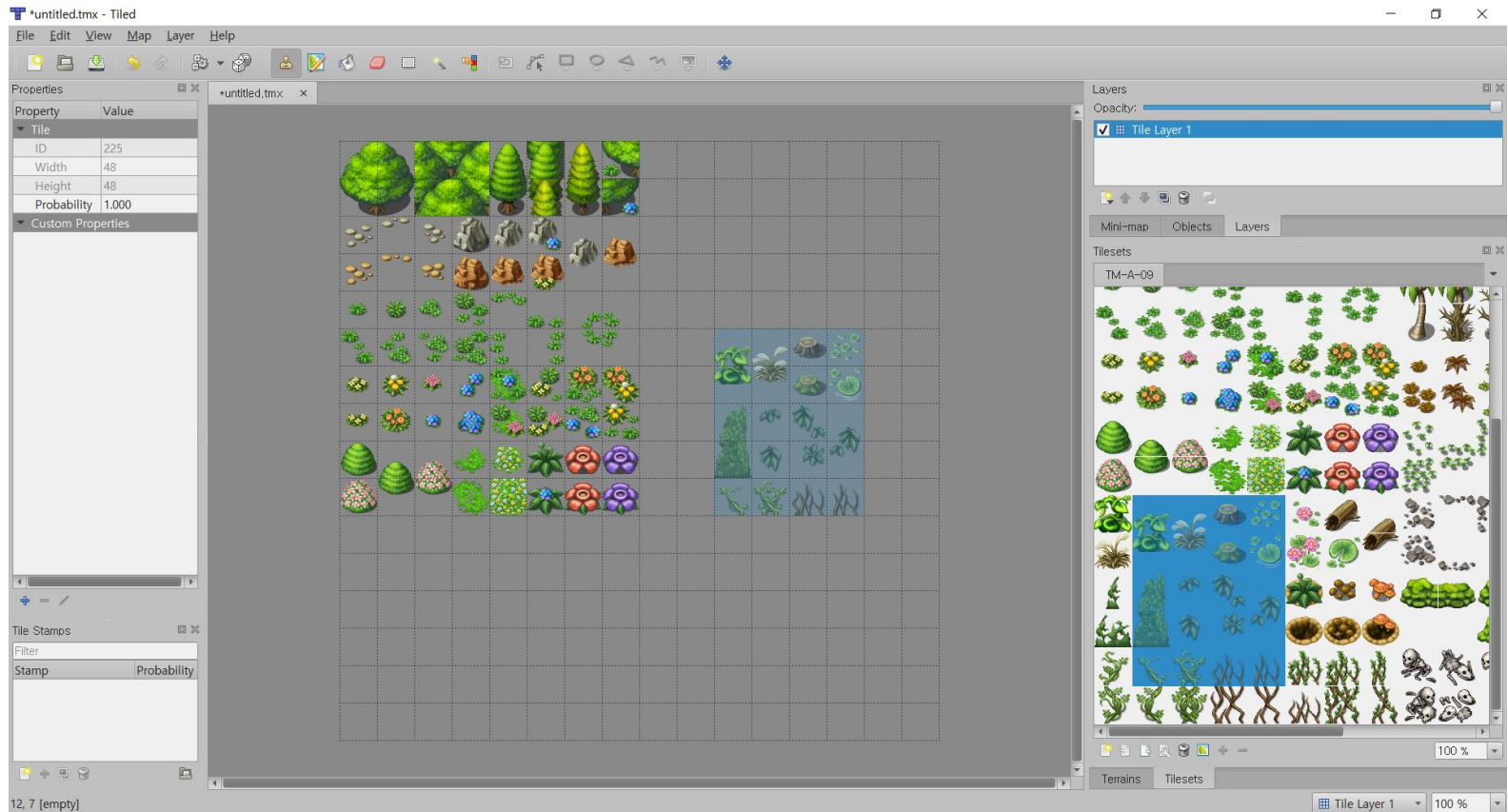
이벤트 리스트 (Event List)

번호	이벤트명
1	이동단정
2	충돌 체크
3	물 충돌 체크
4	충돌 체크
5	로키 체크
6	3각오브젝트까지 이동

맵 구상에 따른 레벨 디자인

3. 개발과정

2. 디자인



타일드 메이커를 이용한 타일셋 제작 과정

3. 개발과정

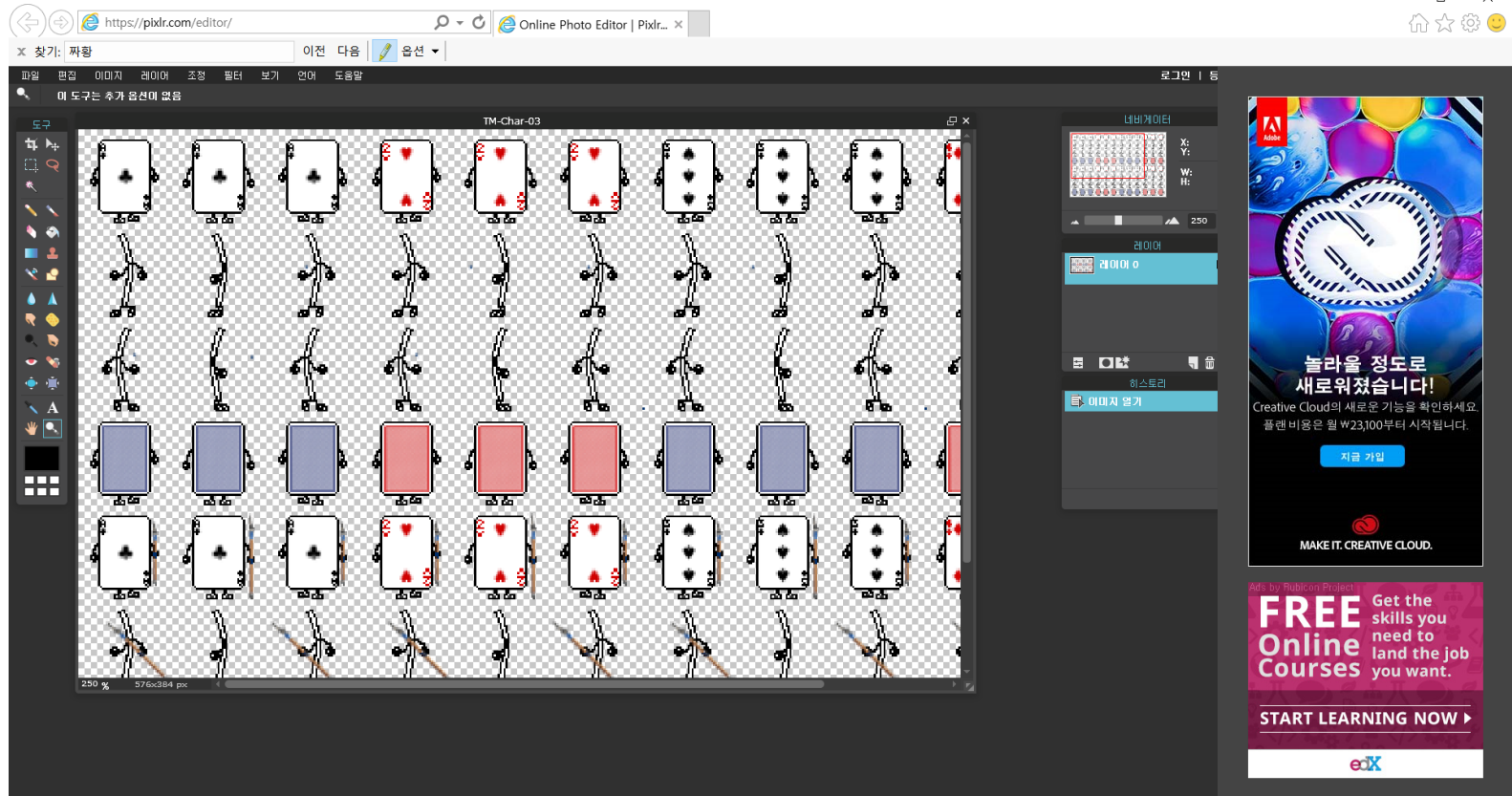
2. 디자인



스테이지 디자인 과정

3.개발과정

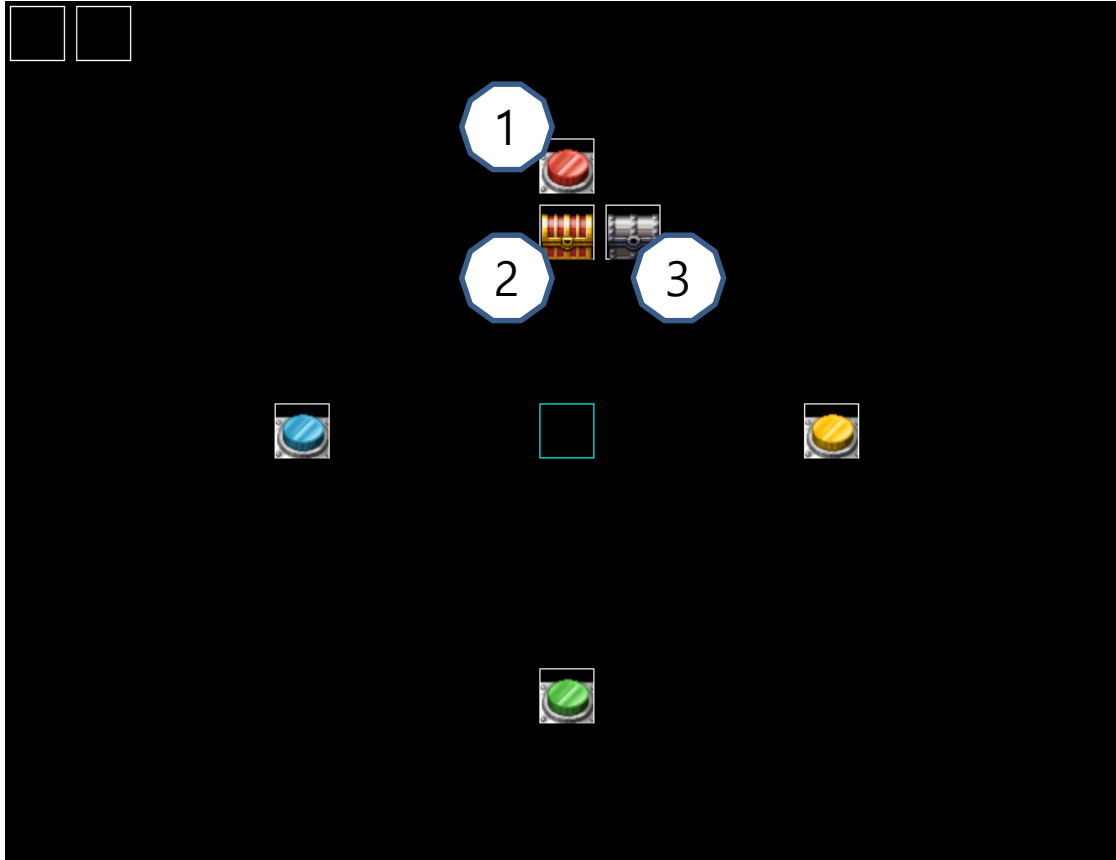
2. 디자인



픽슬러 및 포토샵을 이용한 캐릭터 제작 과정

3.개발과정

3. 이벤트



◆ 튜토리얼

개요 : 이동, 선택, 아이템 사용에 대한 조작 튜토리얼 이벤트

1. 이동 : 플레이어가 이동하여 해당 이벤트에 접촉하면 목표 달성

2. 선택 : 플레이어가 해당 이벤트 클릭 시 목표 달성

3. 아이템 사용 : 플레이어가 소지품의 아이템 사용 시 목표 달성

3. 개발과정

3. 이벤트



◆ 연동 이벤트

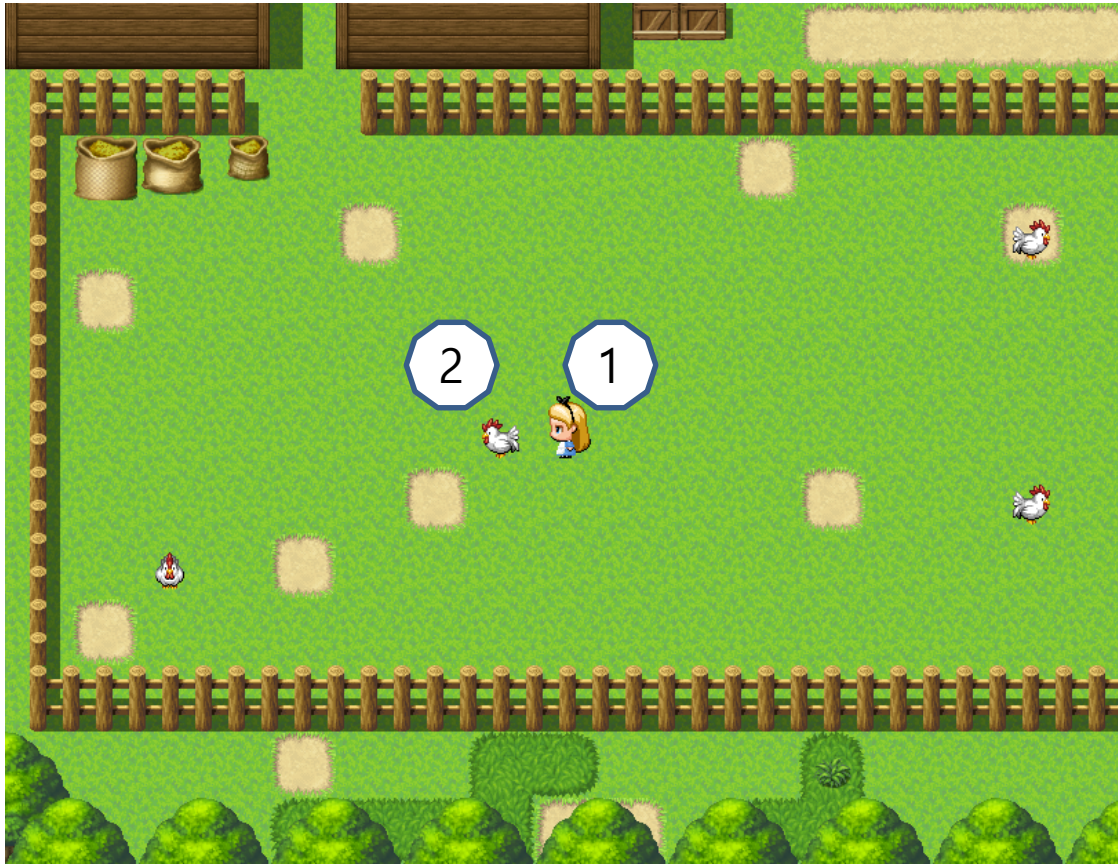
개요 : 복수 개수의 이벤트를 연결하여 순차적으로 선택해야 목표가 달성되도록 하는 이벤트.

1. 메인 이벤트 : 서브 이벤트 목표 조건을 선행 완료 후 클릭 시 목표 달성.

2. 서브 이벤트 : 해당 이벤트 목표 달성 시 메인 이벤트 클리어 조건 달성.

3. 개발과정

3. 이벤트



◆ 위치정보 변경 이벤트

개요 : 플레이어의 접촉으로 다른 이벤트의 위치 값을 변경시켜
해당 이벤트가 지정 좌표 도달 시 목표가 달성되는 이벤트.

1. PC : 위치정보를 변경시키는 주체.

2. 수동 이벤트 : 플레이어와 접촉 시 지정된 경로로 이동하는 수동적 이벤트.

3. 개발과정

3. 이벤트



◆ 수집, 소모 이벤트

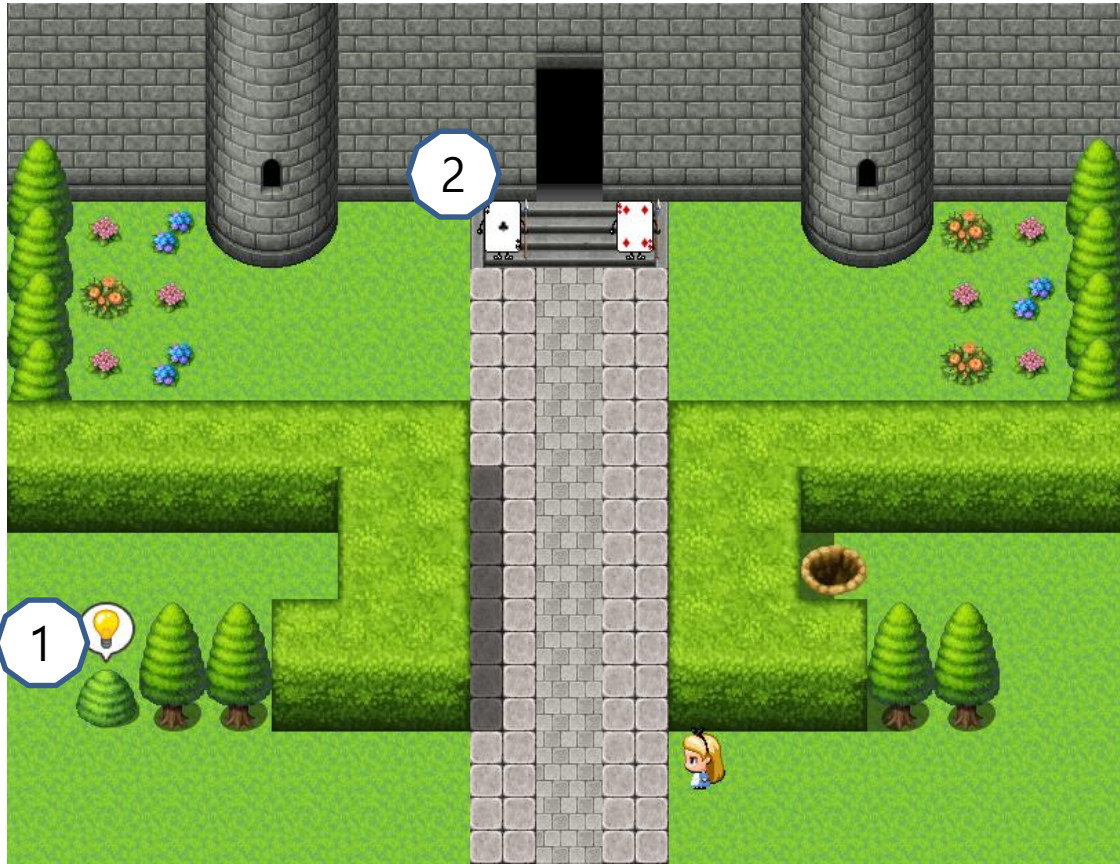
개요 : 플레이어가 소지한 아이템의 개수를 증가시킨 후, 정해진 개수 만큼 소모시키면 목표가 달성되는 이벤트.

1. 수집 행동 : 지정 오브젝트 클릭 시 아이템 개수가 증가되는 이벤트.

2. 소모 행동 : 지정된 좌표에 소지 아이템 사용 시 목표가 달성되는 이벤트.

3. 개발과정

3. 이벤트



◆ 은신 이벤트

개요 : 접촉 시 게임오버가 실행되는 오브젝트로부터 회피가 가능한 이벤트.

1. 은, 엄폐물 : 해당 오브젝트 클릭 시 게임오버를 실행하는 오브젝트의 추적 이벤트를 초기화시킨다.

2. 게임오버 오브젝트 : 해당 오브젝트 접촉 시 게임오버된다.

3. 개발과정

3. 이벤트



◆ 추적 이벤트

개요 : 특정 게임오버 오브젝트와
근접 할 시 해당 오브젝트가
캐릭터를 향해 접근하는 이벤
트.

1. 추적 이벤트 구성

시야 정의 : 해당 이벤트가
플레이어를 인식하는 좌표.

시야 설정 : 해당 이벤트 좌표
의
가로 세로 3X3칸과 그 좌표를
잇는 대각선 지점.

3. 개발과정

3. 이벤트



◆ 좌표 추적 이벤트

개요 : 접촉 시 목표가 달성되는 이벤트의 좌표를 기준으로 방향을 알려주는 UI를 지속적으로 출력하는 이벤트.

1. 출력 UI : 목표 좌표와 플레이어 좌표를 인식하여 가야 할 방향을 표시하는 UI.

2. 목표 좌표 : 해당 지점 접촉 시 목표 달성

4.총평

1. 잘된 점

- 회의에서 결정된 사항으로 개발 방향이 순조롭게 이루어진 점.
- 지정한 기한 내에 목표만큼의 개발을 이루어 낸 점.
- 적절한 역할분담으로 개발과정에 차질을 빚지 않은 점.
- 신속한 피드백을 통해 수정사항을 효과적으로 보완한 점.

2. 아쉬운 점

- 역할 분담에 따라 개발과정에 있어 개인의 참여분야가 제한된 점.
- Q/A기간을 길게 설정하지 못해 자잘한 버그를 수정하지 못한 점.

3. 느낀 점

- 팀 개발 시 발생할 수 있는 의견충돌의 조율에 대해 깊게 생각할 시간을 가질 수 있었다.
- 차후 개발 기간 설정 시 Q/A에 대한 중요도를 느낄 수 있었다.

4.총평

플레이 영상

<https://youtu.be/pQoDwjiEzFM>



감사합니다