

# Real You 관련 문서



분류	내용
작성 일자	2024-11-06
작성자	류승재

수정 일자	수정 내역

## 0. Index

---

### Real You 목차

<b>1. 게임 소개 .....</b>	<b>3</b>
1.1 게임 개요 .....	3
1.2 관련 링크 .....	4
1.3 인게임 스크린샷 .....	4
<b>2. 게임 스토리 .....</b>	<b>5</b>
2.1 줄거리 .....	5
2.2 주요 캐릭터 개요 .....	6
<b>3. 게임 내 시스템 개발 내역 .....</b>	<b>7</b>
3.1 투표 시스템 .....	7
3.2 로딩 애니메이션 및 로딩 구현 .....	9
3.3 더빙 및 사운드 파일 적용 .....	10
<b>4. 기타 .....</b>	<b>11</b>

# 1. 게임 소개

- ▶ 한국 HCI 학회 주최의 HCI Creative Awards 2024 전시에 출품한 작품입니다.
- ▶ 게임 시스템 기획, 일부 파트 코드 작성, 사운드 적용, 기타 오류 체크 등을 담당했습니다.
- ▶ 제작하면서 제가 참여한 부분을 기록했습니다.



## 1.1 게임 개요

분류	내용
게임 제목	Real You
게임 장르	인터랙티브 노벨
사용 엔진	유니티
그래픽	3D
조작키	모바일 환경에서 클릭을 통해 진행

### ▶ 팀원 소개

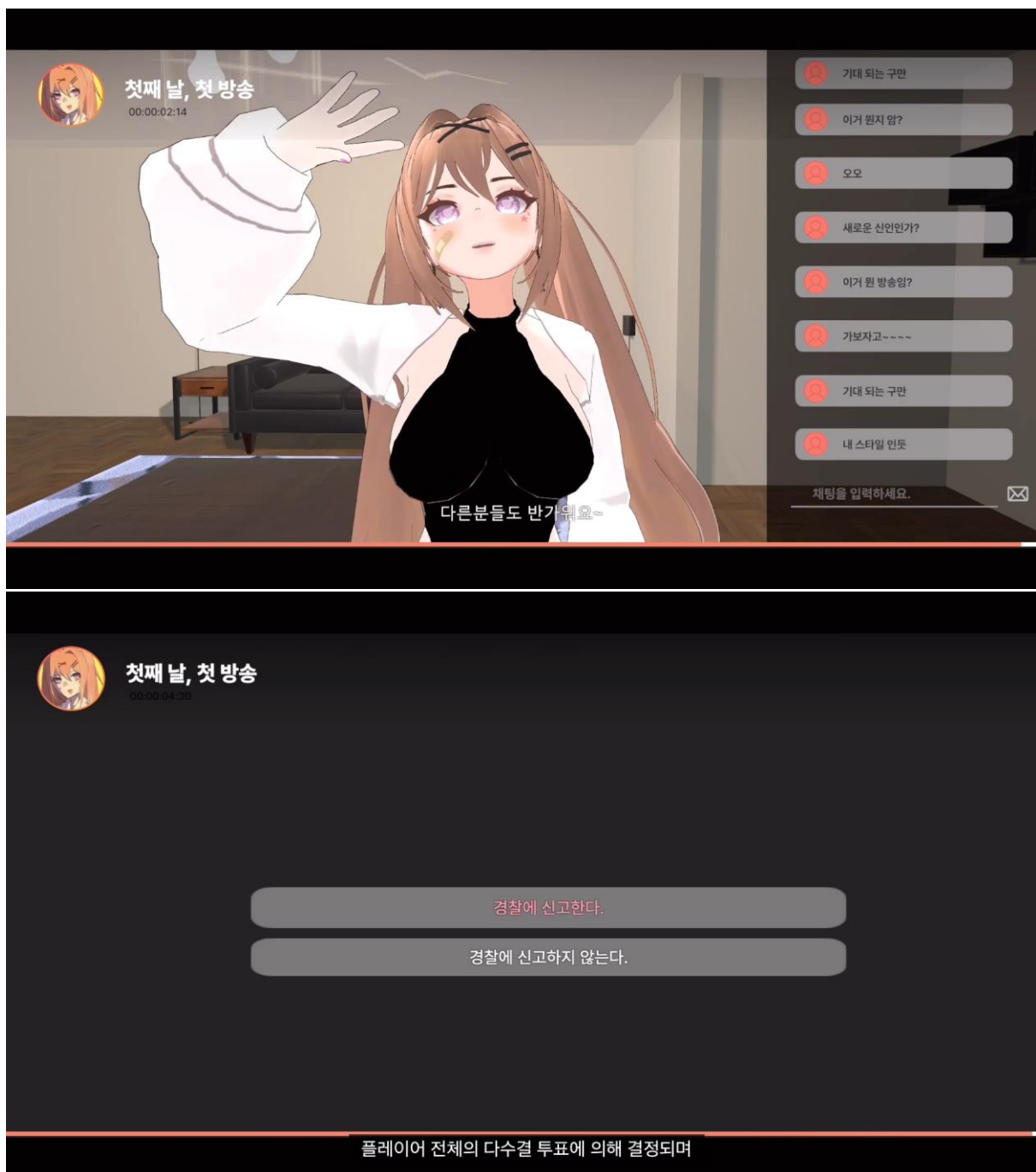
- [0] 본인 ( 개발 )
- [1] 최규현 ( 개발 )
- [2] 김현진 ( 기획 )
- [3] 마유녕 ( 디자인 )
- [4] 홍상화 ( 지도교수님 )

## 1.2 관련 링크

[ 애플 스토어 링크 ] : <https://apps.apple.com/kr/app/real-you/id6474717690>

[ 관련 논문 링크 ] : <https://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE11714844>

## 1.3 인게임 스크린샷



## 2. 게임 스토리

---




- ▶ 게임 속 핵심 스토리에 관한 부분을 기록합니다.

### 2.1 줄거리

---

- ▶ 본 작품의 주인공 “은비”는 방탈출을 전문으로 하는 스트리머입니다.
- ▶ 스트리머 은비는 어느날 콘텐츠를 통해 “참신한 방탈출 게임을 만들어라”를 슬로건으로 시청자들에게 상금을 걸고 방탈출 공모전을 열게 됩니다.
- ▶ 스트리머 은비는 공모전 진행 도중 익명의 X라는 사람에게 초대장이 동봉된 메일을 받습니다.
- ▶ “강원도에 있는 ‘하이원리조트’ ( Creative Awards 2024 학회가 열리는 장소 )에 방탈출 공간을 만들었으니, 모월 모일까지 하이원리조트에 방문해달라는 것이 그 내용이었습다.
- ▶ 은비는 평소와 같이 방송을 하며 스키장으로 이동하던 도중 둔탁한 소리와 함께 정신을 잃어버리고 맙니다. 은비는 머리에 통증을 느끼며 어떤 객실 안에서 눈을 뜨게 됩니다.
- ▶ 플레이어는 이 객실에서 행해지는 방송을 보는 시청자가 되어 선택지를 통해 은비의 행동과 결말을 결정하게 됩니다.

## 2.2 주요 캐릭터 개요

항목	세부 내용
이미지	
이름	박은비
외형 및 성격	<p>자유로운 이용이 가능 3D 버추얼 유튜버 모델을 활용. ( Vroid Chika 모델 )</p> <p>내향적, 도전적, 활동적, 호기심 많음, 분석적, 금방 질림. 갈색 머리, 장발, 앞머리, 예쁨</p>
소개	<p>은비는 방탈출 게임을 좋아하는 사람이다.</p> <p>다양한 방탈출 게임을 했었고, 실제로 방탈출 카페또한 자주 갔다. (잘 하지는 못한다)</p> <p>전국 각지에 있는 방탈출 카페를 섭렵하고 권태로움을 느끼던 중 유튜브를 시작하게 되었고 생각보다 잘 되어 전업 스트리머가 되었다.</p>

### 3. 게임 내 시스템 개발 내역

---

▶ 본 게임은 게임 속에 주어진 다양한 선택지가 특정 투표 옵션처럼 작용하여, 전체 플레이어들이 어떤 방향을 선택하는지에 따라 게임의 스토리가 달라지는 형식의 인터랙티브 노벨 장르의 게임입니다.

▶ 각 플레이어의 선택이 하나로 합쳐져 단순히 '선택지를 고른다'는 행동을 넘어서 다수의 플레이어가 같이 게임을 즐기고 있다는 감각을 받을 수 있고, 조금 더 스토리에 몰입할 수 있도록 만들어 기존 스토리 중심의 게임에서는 즐길 수 없었던 새로운 감각을 느끼게 하는 것을 목표로 제작되었습니다.

▶ 이후 내용은 관련해서 제작하며 관여한 내용에 대해서 정리했습니다.

#### 3.1 투표 시스템

---

▶ 게임의 핵심 시스템인 투표 시스템 구현을 담당했습니다.

▶ 파이어베이스 데이터베이스의 유니티 연동 기능을 활용해 제작했습니다.



##### [ 투표 시스템 구성 ( 관련 변수 ) ]

index	사용 변수	ColorCode	Detail
1	VoteName	String	투표 이름 어떤 이름의 데이터베이스에 저장할 것인가
2	voteNum	Int	플레이어가 선택한 선택지 번호

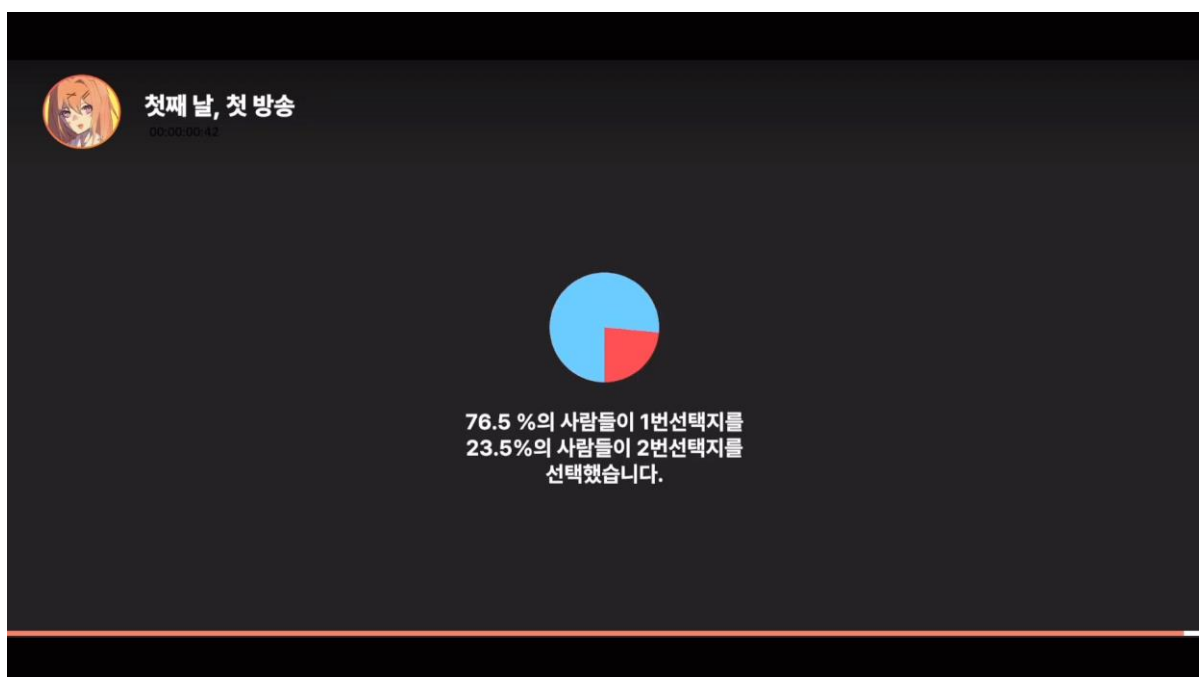
▶ 투표 함수의 대략적인 플로우는 이렇습니다.

▶ 플레이어가 만약 게임 내에서 첫 번째로 등장하는 선택지에서 "동의한다"라는 첫 번째 선택지를 골랐다면 Vote1(VoteName) 데이터베이스의 첫 번째 Child에 접근해 Child 내부에 플레이어의 ID를 추가합니다. ( 단순 변수 숫자를 세는 기능이기때문에, 사실 굳이 플

레이어 ID를 추가할 필요는 없지만 관련 내용을 정확히 파악하기 위해 플레이어 ID를 추가하도록 설정했습니다.)



▶ 투표가 종료되었다면, 데이터베이스 Vote1의 각 선택지에 담긴 Child의 총 숫자를 받아와 각 선택지의 비율을 퍼센트로 표시하고, 애니메이션 효과를 사용해 표시합니다.

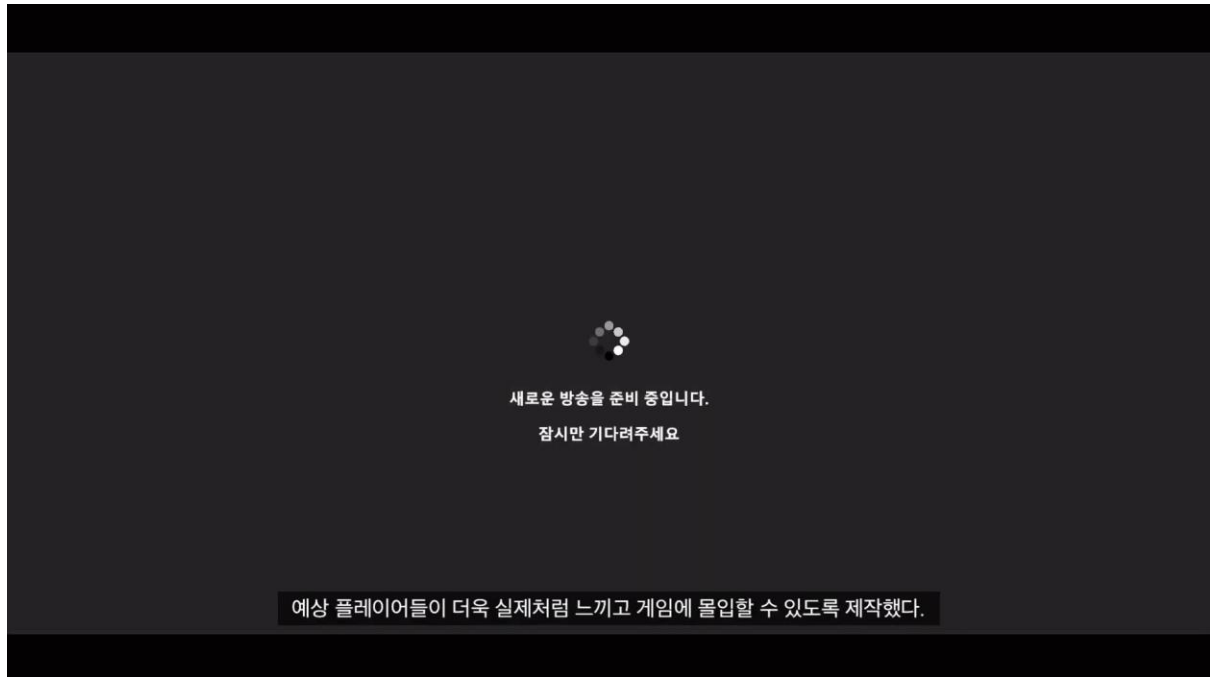


▶ 최종 결과는 이렇습니다.



## 3.2 로딩 애니메이션 및 로딩 구현

---



- ▶ 총 8개의 원형 오브젝트가 원을 그리며 늘어서 있고, 이 원형 오브젝트들이 순서대로 점멸하는 방식으로 애니메이션을 구현해 로딩 화면을 구현했습니다.
- ▶ 많은 오브젝트를 로드하는 과정에서 끊김이 발생했기 때문에 비동기적 로드 방식을 사용했습니다.

### 3.3 더빙 및 사운드 파일 적용

대사(자사문)	SE	음성파일 번호	입모양 애니메이션 번호	기타 정보
<>	Audio(SE/roomSound, BGM)			방의 잡음 소리(항시 재생)
(부스럭... 부스럭...)	AudioWait(SE/rustle)			부스럭 소리
(...)	AudioStop(SE);			
.....				
...오		AudioWait(ep01/1-01, Voice);		
... 머리 아파		AudioWait(ep01/1-02, Voice);		
....				
...여기가 어디야..		AudioWait(ep01/1-03, Voice);		
... 뭐지	Audio(SE/FootStep, SE)@4;	AudioWait(ep01/1-04, Voice);		발걸음 소리
오... 머리 아파		AudioWait(ep01/1-05, Voice);		
(*발걸음 소리 멈춤*)	AudioStop(SE)			발걸음 소리 종료
오... 집중다		AudioWait(ep01/1-06, Voice);		
(*바로 다시 걸는 소리*)	Audio(SE/FootStep, SE)			발걸음 소리
...오 부엌도 깔끔한데?		AudioWait(ep01/1-07, Voice);		
누구 집이지?		AudioWait(ep01/1-08, Voice);		
(후원 소리)	AudioWait(SE/Donation)			알림 소리 1회 재생
뭐지?	AudioStop(SE)@2.5;	AudioWait(ep01/1-09, Voice);		발걸음 소리 종료
여기 안녕하세요~		AudioWait(ep01/1-10, Voice);	Animation(Mouse_3, Face)	
아~ 아까 들린 소리가 후원 소리였구나.		AudioWait(ep01/1-11, Voice);	Animation(Mouse_4, Face)	
temp님 후원 감사합니다~		AudioWait(ep01/1-12, Voice);	Animation(Mouse_3, Face)	
다른 분들도 반가워요~		AudioWait(ep01/1-13, Voice);	Animation(Mouse_3, Face)	
근데 제가 일단 일어나서 소리나는 곳으로 오긴 했는데		AudioWait(ep01/1-14, Voice);	Animation(Mouse_5, Face)	
여기가 어딘지 모르겠어요		AudioWait(ep01/1-15, Voice);	Animation(Mouse_3, Face)	
아예 와본 적이 없는 집인 것 같고..		AudioWait(ep01/1-16, Voice);	Animation(Mouse_5, Face)	
실지여 지금 여기로 모니터만 있고		AudioWait(ep01/1-17, Voice);	Animation(Mouse_4, Face)	
키보드나 마우스 같은 건 하나도 없네요.		AudioWait(ep01/1-18, Voice);	Animation(Mouse_3, Face)	
....				
여 저기 창문이 있는 것 같은데...!	Audio(SE/FootStep, SE)@1;	AudioWait(ep01/1-19, Voice);	Animation(Mouse_3, Face)	발걸음 소리
....	AudioStop(SE)			발걸음 소리 종료
<>	Audio(SE/FootStep, SE); AudioStop(SE)@2.5			발걸음 소리 재생, 종료

▶ 더빙 및 사운드 파일을 적용하기 위해 SE(사운드 이펙트), 각 대사의 음성파일 번호, 입모양 애니메이션의 길이 등을 표시한 엑셀 파일 제작했습니다. 관련 파일은 문서를 통해 확인할 수 있습니다.



▶ 다이얼로그 시스템은 따로 시스템을 개발하지는 않고, 'Pixel Crusher'이라는 유니티 에셋을 사용하여 개발하였습니다.

▶ 관련하여 추가로 필요한 BGM, SE 등을 탐색하여 직접 적용하는 역할을 맡았습니다.

## 4. 기타

- ▶ 본 작품은 HCI Creative Awards 2024의 전시 작품으로 선정되어 소노벨 비발디파크컨벤션센터에서 2024년 1월 24일 ~ 2024년 1월 26일까지 전시했습니다.

