

제22회 글로벌미디어 졸업전시회

Team

‘제일 좋아하는 것은’ 중간 피드백 행사

팀원: 김종호, 최시은, 조재인

팀원 정보

김종호(팀장)
Developer

- 18학번
- 01095546558



최시은(팀원)
Developer

- 19학번
- 01023908561



조재인(팀원)
Designer

- 19학번
- 01067273552



작품 주제

“프리즘 속 여정을 표현한 2인 협력 스토리텔링 게임”

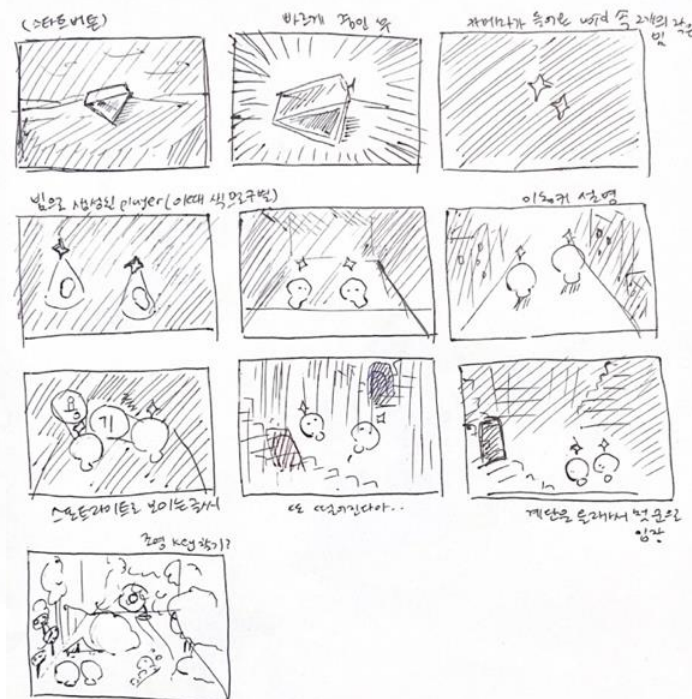
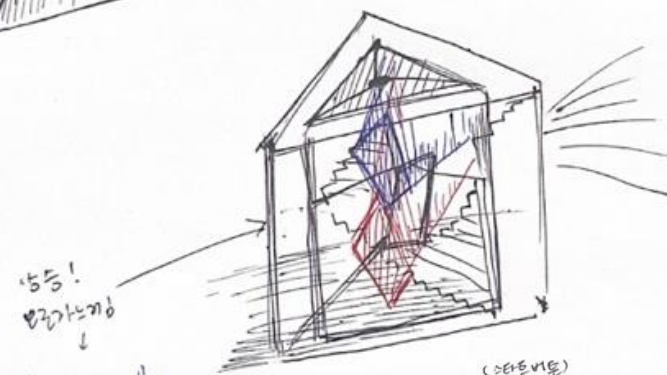
Medium is the **Message.**

우리는 **관계**에 집중합니다.

빛이 있어야 색이 보이듯, 타인과의 관계를 통해 우리의 다양한 ‘**색**’을 찾습니다.
현대인의 가벼운 관계 맺음에서 탈피하고 ‘**우리**’의 중요성을 깨닫길 원합니다.

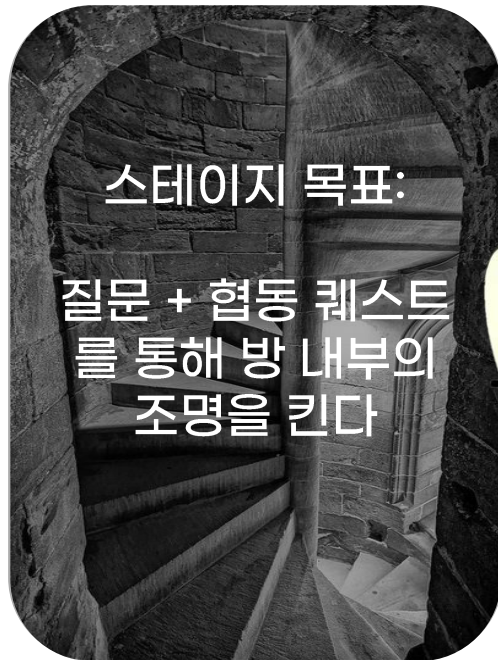
三

다양한 색을 도출하는 프리즘 세계에
떨어진 플레이어(백색광)들이 여러가지
질문들과 협력 퀘스트를 통해 서로를
알아가며
세상에 심겨진 ‘**우리의 색**’을 되찾게 된다.



게임 시스템

프리즘 속 3개의 스테이지(방)를 지나면서
플레이어 2명이 협동해 각 방의 조명을 켜서 스테이지를 해결하는 게임

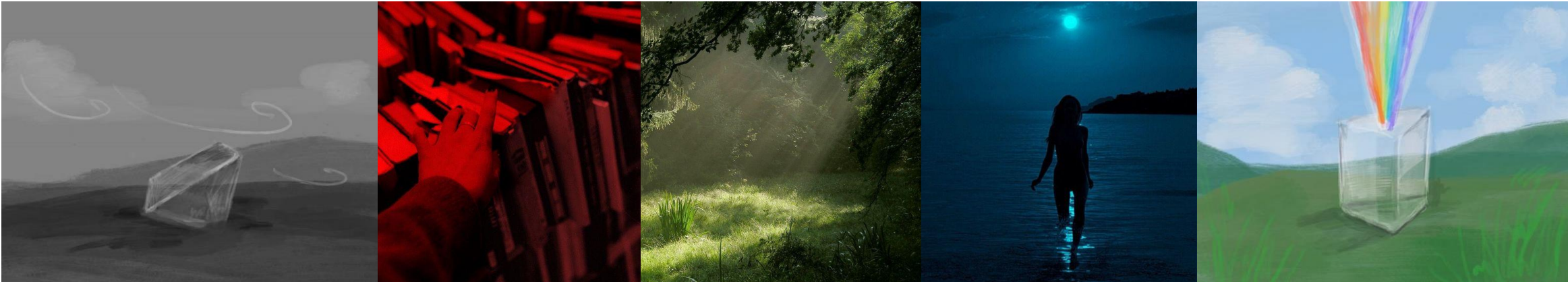


게임 시스템

Stages

- start (dark world) : 외딴 곳에 버려진 프리즘(=관계 이전, 아직 밝혀지지 않은 보석)은 서로에 대해 소홀해진 사회를 은유한다.
- R stage : 나의 취향, 내가 열정을 쏟는 것은 무엇인가?
- G stage : 내가 편안함을 느끼는, 기분 좋은 상황은 언제인가?
- B stage : 내가 슬픔이나 우울함을 느끼는 상황은 언제인가?
- ending : 관계(빛)를 되찾은 프리즘 세계는 다시금 다채로운 빛을 발산하게 된다.

Concept Sketch



제작 툴/구현 기술

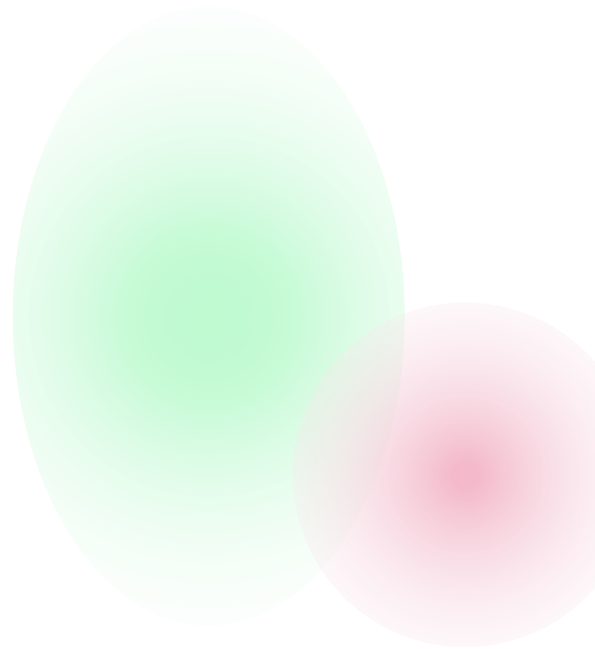
- 아트웍 및 에셋 디자인: **Blender**
- 개발 구현 엔진: **Unity**
- 구현할 기술: **Photon**을 활용한 게임 멀티서버 구축





사용 기자재

1. 모니터, 마우스, 키보드, 헤드셋 등 소리장치 -> 각 2대 씩
2. 빔 프로젝터 1대



Q&A

1. 컨셉이나 스토리의 개연성? *이미전달 중요.*
2. `질문`을 통해 연결되는 `퀘스트` 진행의 스테이지 연결방식이 어떠한가?
3. 엔딩은 모호하게 해도 될지? 결론을 지어야 할지?
4. 게임을 기획하고 만들 때 이거는 꼭 정해야 하는 게 있다면?
5. 우리 게임의 특성에 맞는,,동기부여나 몰입을 증가시키는 게임 시스템 기획법
6. "우리" 게임에서 설계나 기술이 가장 중요해 보이는 요소는? (ex.캐릭터 상호작용, 맵 디자인)
7. 게임 만들 때, 이렇게 하면 편하더라(뭐를 먼저 만들기 등등)
- ✓ 8. 개발 분업에 대한 질문 : 코드리뷰는 어떻게? *두명의 개발자가 개발을 하고 한 위대리미기에 원활한 공유방식이 중요해.*
- ✓ 9. 포톤을 현업에서 사용하는지?

2인 협력이라, AWS
* github (버전관리서버)

리얼한 서버가 있기도 해서
결론 → 포트폴리오에 의미있는 것들에게 좋은 인코딩가? "C#"
장기에서 정도만 쓴다.
유지보수 예방할 수 있다.
회계한 비즈 프로젝트임

*이런 정도의 방향성을 예상하고
QnA를 작성하게 아나라서 하하*



감사합니다.

