|  |  |
| --- | --- |
| **이름** | **김태현** |
| **게임명** | 워! |
| **종목** | 기획부문 |

**작품 PR 영상 질문지 (영상 3분 내외)**

1. 출품작 (게임)에 대한 소개를 해주세요.

게임 제목은 워! 이고요 게임은 병맛 시물레이션으로 주인공이 귀신이 돼서

해당 NPC들을 놀라게 하는 게임입니다.

2. 출품작 (게임)에 대한 기획 의도를 말씀해주세요.

자신이 귀신이 되어 직접 플레이하고 귀신은 어떠한지 어떤 기분 일지를 알려주고 싶었다.

대부분의 게임들은 귀신이 악당인데 저는 귀신이

원한이 있어 억울함을 호소 하게끔 가고 싶습니다

3. 출품작 (게임)의 스토리를 말씀해주세요.

신사가 있었는데 마을사람들은 신사를 이상하게 여기고 뱀파이어로 오해해서 신사는 죽임을

당하였습니다. 삶에 집착을 가지고 악마와 목숨을 계약해서 악마의 말대로 주인공은 삶을 얻기 위해 오늘도 열심히 사람들을 놀라게 합니다.

4. 출품작 (게임)의 플레이 방식을 설명해주세요.

마을에 있는 집을 터치해 들어갑니다. 자신이 원하는 집으로 들어가 그 사람을 놀라게 해 공포심을 늘리고 공포심이 일정 수치이상으로 올라가면 방해꾼이 당신을 처치 하러 옵니다.

만약 방해꾼에게 걸렸다면 방해꾼은 플레이어에게 퍼즐을 냅니다.

만약 퍼즐을 못 풀면 해당 스테이지를 다시 해야 하니 조심하세요

매번 퍼즐에 거리면 힘들겠죠 그래서 퍼즐을 풀기전 도망갈 시간을 줍니다

해당 시간내로 세이프 존에 들어간다면 퍼즐을 풀지 않아도 됩니다.

아 몇몇 NPC는 특정상황에서 주인공을 골로 보내 버릴 수 있으니 조심하면서 놀래키세요!

목표인물의 공포가 100이되면 스테이지를 클리어하고 다음 스테이지로 넘어가거나 엔딩을 볼 수 있습니다

5. 출품작 (게임)의 특징을 말씀해주세요.

**Dead by Daylight**일명 데바데와 같은 게임에서도 살인마라는 포지션이 있고 살인마만 하는 사람도 존재 한다.

살인마라는 것이 다른 사람들을 잡고 공포로 몰아가는 것이 재미있기 때문에 하는 사람들이 많을 것이라고

생각해서 살인마와 같은 위치에서 잔인하지 않고 덜 폭력적인 게임으로 만들어 보았다.

**참가자 인터뷰 질문지 (영상 5분 내외)**

1. 간단히 자기소개를 해주세요.

안녕하세요 저는 경기게임 마이스터고등학교에 재학중인

게임개발과 1학년 김태현입니다.

2. 게임 개발 또는 기획을 시작하게 된 계기는 무엇인가요?

어렸을 때부터 게임에 관심이 많았고 게임 세계관을 자신이 직접 늘리고 새로운 이야기를 선보여 유저들을 깜작 놀라게 하는 것이 재미있어 보여 게임 기획을 시작하였습니다.

3. 제출한 본인의 게임이 다른 게임과 비교했을 때, 차별 점은 무엇인가요?

대부분의 게임들은 원한이 있는 귀신 하면 흑막, 어느 한 보스 이라고 생각하지만 귀신의 원한을 풀어주는 일은 대부분 대화로 하거나 힘으로 풀려 하면 주인공이 막는 경우가 많습니다 하지만 재가 기획한 게임은 억울한 귀신이 자신의 원한을 직접 능력을 쓰면서 풀러가는 내용을 게임으로 만들었습니다.

4. 제출한 게임에서 본인이 강조하고자 하는 부분은 무엇인가요?

한때는 신사였지만 지금은 뱀파이어로 몰려가면서 마을 주민들을 싫어하고 어이없이 죽은 것이 원한이 되어 삶에 집착을 가져 악마와 거래를 한 것 입니다.

5. 앞으로 본인이 만들고 싶은 게임은 어떤 게임인가요?

저는 공포게임을 만들고 싶습니다. 공포게임의 대부분은 스토리가 7

분위기가 3인경우가 많지만 저는 스토리3에 분위기 7로 RPG같은 형식의 공포게임을 기획하고 싶습니다.

6. 앞으로 본인은 어떤 게임 제작자가 되고 싶으신가요?

저는 시나리오 제작자가 되고 싶습니다 제가 원하는 데로 세계관을 넓히고 말하는

것이 게임으로 실현되고 있으면 신기하고 보람찰 것 같기 때문입니다.