|  |  |
| --- | --- |
| **이름** | **김태현** |
| **게임명** | 언텍트 |
| **종목** | 개발부분 |

**작품 PR 영상 질문지 (영상 3분 내외)**

1. 출품작 (게임)에 대한 소개를 해주세요.

보이지만 맞지 않는 홀로그램과 전투를 벌이고 빛으로 된 홀로그램이

밝은 곳에서는 안보이고 어두운 곳으로 가면 보이는 것을 이용했습니다.

2. 출품작 (게임)에 대한 기획 의도를 말씀해주세요.

소리와 빛을 이용하는 게임을 만들고 싶었습니다.

빛과 소리는 게임에서 없으면 안되는 필수 요소지만 대부분의 게임은 게임을 더욱 풍성하게 사용할 뿐 이 두개를 매인으로 하는 게임은 쉽게 보이지 않습니다.

그래서 그 2개를 매인으로 하는 게임을 만들었습니다.

3. 출품작 (게임)의 스토리를 말씀해주세요.

홀로그램 회사의 회장인 아버지의 갑작스런 죽음에 대해 뭔가 꿍꿍이가 있다고

생각해 아버지와 관련이 깊은 연구소를 조사하면서 발생하는 일을 게임에 나타냈습니다.

4. 출품작 (게임)의 플레이 방식을 설명해주세요.

일단 기본적인 조작법은 FPS와 같고 추가적으로 음성인식 기능을 넣어서

말을 하면서 공격하고 또 퍼즐을 푸는 게임입니다.

5. 출품작 (게임)의 특징을 말씀해주세요.

음성인식이 가능한 FPS게임입니다.

PVE게임이지만 적과 전투하면서 말을 하고 입을 열게 되는 게임입니다.

**참가자 인터뷰 질문지 (영상 5분 내외)**

1. 간단히 자기소개를 해주세요.

안녕하세요 경기게임 마이스터고에 재학중인 2학년 김태현이라고 합니다.

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?

긴박감이 넘치는 FPS에서 정확한 발음을 구사해 적의 공격을 막아내야 하는 게임입니다. PVE지만 말을 해야 하는 게임입니다.

4. 제출한 게임에서 본인이 강조하고자 하는 부분은 무엇인가요?

밝은 곳으로 가면 안보이는 적, 음성인식을 통해 보다 유리하게 게임을 클리어 할 수 있는 재미

5. 앞으로 본인이 만들고 싶은 게임은 어떤 게임인가요?

새로운 장르를 만들고 싶습니다. 지금 있는 장르 또한 재미있고

특색 있지만 더 많은 시도와 시장을 넓히기에는 새로운 장르를 가 필요한 것 같습니다

6. 앞으로 본인은 어떤 게임 제작자가 되고 싶으신가요?

내가 기획하고 내가 개발하는 1인 개발을 하면서 하고 싶은 것들을 다 해보고 싶습니다.