실제 녹취 중 대사

1. 안녕하십니까 자각마녀 팀 발표 시작하겠습니다. (3.5초)
2. 저희 목차는 다음과 같고요. 연구 목적과 중점 연구 분야, 개발 환경을 소개한 뒤, 게임에 대해 간략하게 소개하고, 게임에 포함된 기술적 요소를 설명하고자 합니다. (12초)
3. 그 동안에 졸업 작품이나 시중에 나와있는 VR게임은 참여자보다 관전자가 되어서 플레이를 하는 경향이 많은데 저희는 직접 참여자가 되어서 본연의 가상현실 게임을 제작하고자 하는 것이 저희의 연구 목적입니다. (15초)
4. 따라서 저희의 중점 연구 분야는 VR에 관한 것이고, 오큘러스 터치와 룸스케일 구성을 효과적인 비전은 제시하는 것이 저희의 중점 연구 분야입니다.(9..5초)
5. 개발 환경은 다음과 같고, 유니티와 오큘러스 채택에 대한 추가적인 설명을 드리겠습니다.(6.3초)
6. 먼저 유니티입니다. 유니티는 VR 개발환경에 상당히 유리하고, 빠른 개발과 높은 완성도를 지니어서 각종 공모전에 출품 할 수 있는데요. 저희가 중점 타겟으로 여기는 곳은 미래창조과학부에서 열리는 글로벌 SW 공모 대전입니다.(15초)
7. 다음으로 VR인데요 과내 커리큘럼 통해서 3년동안 저희가 배워온 기술을 새로운 플렛폼에 적용 시키는 시도를 할 수 있고, 또, 최신 장비를 사용함 으로서 미래 개발자로서 한발자국 더 앞서 나갈 수 있다고 생각합니다. 또 개발 자체가 저희가 테스트를 하는 와중에서 상당히 즐거운 요소, 어려운 요소도 있는데, 아무래도 개발의 즐거움을 더 할 수 있는 요소가 있습니다.(23초)
8. 지금까지 소개한 바탕으로 게임을 간단하게 소개를 하자면, 스토리에 경우는 꿈을 깨기위한 마녀의 여정이고, 게임 이름처럼 자각몽과 마녀, 꿈을 꾸는 마녀 또는, 꿈을 지배하는 마녀에 대한 의미를 내포하고 있습니다. 또 요구 사항에 관한 내용은 오큘러스에 제공하는 최소의 사양을 요구하고 있고, 카메라 뷰는 FPS뷰를 기획하고 있습니다.(24초)
9. 주 전투시스템은 오큘러스 터치를 이용해서 마법진을 형성하고, 해당 속성에 따른 모션을 취함으로서 스킬을 사용하는 전투형태를 취하고 있습니다.(10초)
10. 또 플레이에서 불필요하게 작용 할 수 있는 UI를 사전에 설정함으로써, 실제 플레이에서 불필요한 UI를 삭제 시킬 수 있는 기획을 하였습니다.(10초)
11. VR 환경을 감안했을 때, 인플레이 상황에선 최소한의 UI를 사용하려 하고, 지금 보시는 것처럼 손에서는, 손에서 MP와 HP를 나타내고, 마법진이라던가 임팩트의 경우에는 잠깐 등장했다가 사라지는 형태를 취해서 최소한의 UI를 사용하려 합니다.(19초)
12. 맵과 캐릭터, 등장 요소에 대한 간단한 설명인데, 한 스테이지당 40~80정도의 오브젝트의 등장을 목표로 하고, 각 스테이지 별 보스를 준비하려 합니다. 또 맵의 경우는 오큘러스 환경에서 과도한 움직임은 멀미를 유발 시킬 수 있기 때문에 콜로세움 형식을 지향해서, 몬스터들이 직접 등장해서 유저에게 다가오는 형태를 취하려고 합니다.(25초)
13. 게임에 대한 플레이의 조작방식은 다음과 같습니다.(6초)
14. 5가지 속성과 5가지 모션에 대해서 기획을 했는데요. 각각에 속성에 따른 모션을 순차적으로 개발해 나갈 예정입니다.(8초)
15. 기술적요소에서 먼저 최적화기법에 대해 설명하려고 하는데요. 기본적으로 높은 사양을 요구하는 VR 환경에서 과도한 랜더링은 전체 퍼포먼스에서 악영향을 끼치기 떄문에 두가지 컬링을 이용해서 효과적인 랜더링을 구현하고자 하고요. 오브젝트 컴바인과 메모리풀리을 사용해서 오브젝트의 관리를 효율적으로 하려고 합니다.(20초)
16. 또 맵의 배경이나 UI환경에서는 둠형 환경을 조성하여서 드로우는 최소화를 하고 유저들에게는 공간에 있다는 몰입감을 줄 수 있습니다.(10초)
17. 마지막으로 보스에 관해서는 BTS 동작나무 패턴을 사용해서 인공지능을 구현하여서, 단순이 쫒아오거나, 공격을 하는 것보단 상황에 따른 적절한 반응을 하도록 AI를 구현하고자 합니다.(13초)
18. 다른게임들과 가장 큰 차이점은 오큘러스 터치와 룸스케일이라는 새로운 기술을 통해서 참여자로서 가상현실 게임에 임 할 수 있다는 것입니다.(10초)
19. 다음으로 개발 일정과 역할분담에 대해 설명을 하고자하는데요. 저희는 두명의 클라이언트와 한명의 그래픽디자이너를 통해서 3인 개발팀으로 게임을 제작하려합니다. 전체 개발일정은 다음과 같습니다. 이상으로 저희의 발표를 마치겠습니다.(18초)

총 약 257.3초

4분 17초

한 장씩 끊어 녹취했음으로 최종 발표 시+10초 목표