

# MIRRORING

-GAME PROJECT-

1888007 김태랑

1888018 윤흥인

# 목차

- 게임개요
- 주요 오브젝트 및 효과
- 게임 시연 영상
- 소감
- Q&A

# 게임 개요

# 게임 소개

- 제목 : **Mirroring**
- 장르 : 어드벤처(방 탈출), 공포
- 플랫폼 : **PC**
- 개발 도구 : **Unity 3D**
- 프로그래밍 언어 : **C#**



# 게임 시나리오

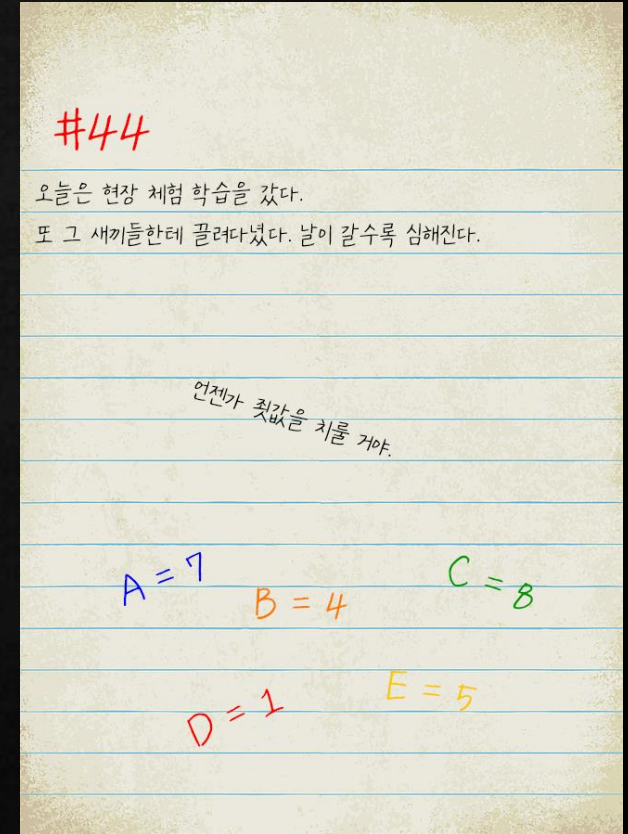
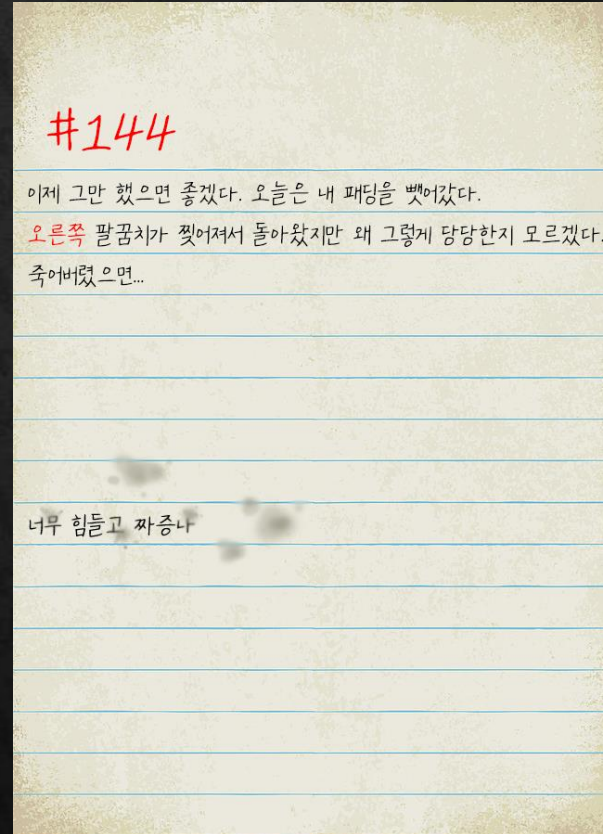
- 주인공은 정신을 잃었다가 처음 보는 방에서 눈을 뜨게 된다.
- 유일한 탈출구인 문은 잠겨 있고 주인공은 나가기 위해 주변을 살피기 시작한다.
- 주인공은 방에서 탈출하기 위해 주변에 있는 여러 단서들을 이용해 문제를 풀어 나가게 된다.
- 그렇게 방을 탈출하기 위한 주인공의 사투가 시작된다.



# 게임 특징 설명

- 단서 수집

문제 해결을 유추할 수 있도록 도움을 주며 주인공이 처한 상황을 능동적으로 이해할 수 있도록 하여 게임에 대한 흥미를 자아냄.

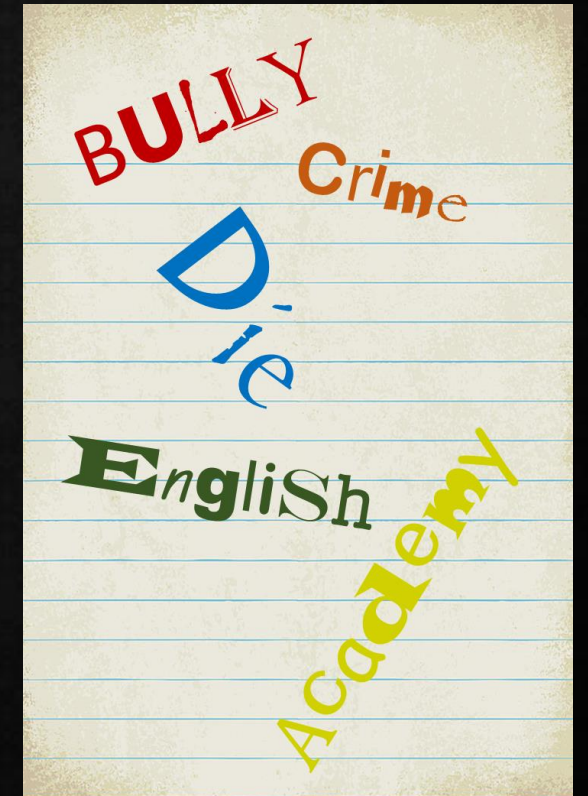
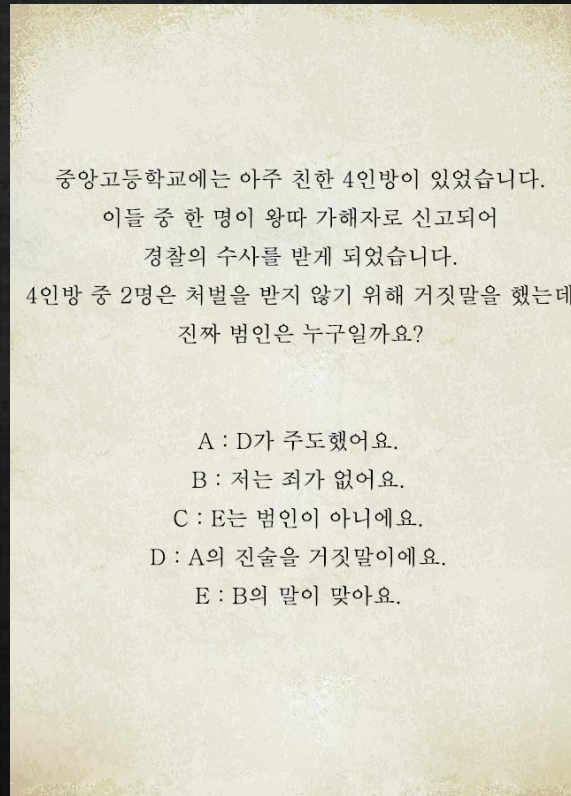


문제를 푸는데 힌트가 되는 단서의 예시

# 게임 특징 설명

## • 문제 해결

스테이지를 클리어하기 위한 수단으로 방을 탈출한다는 하나의 행위를 여러 과정으로 분리하고 게임의 몰입감을 제공함.

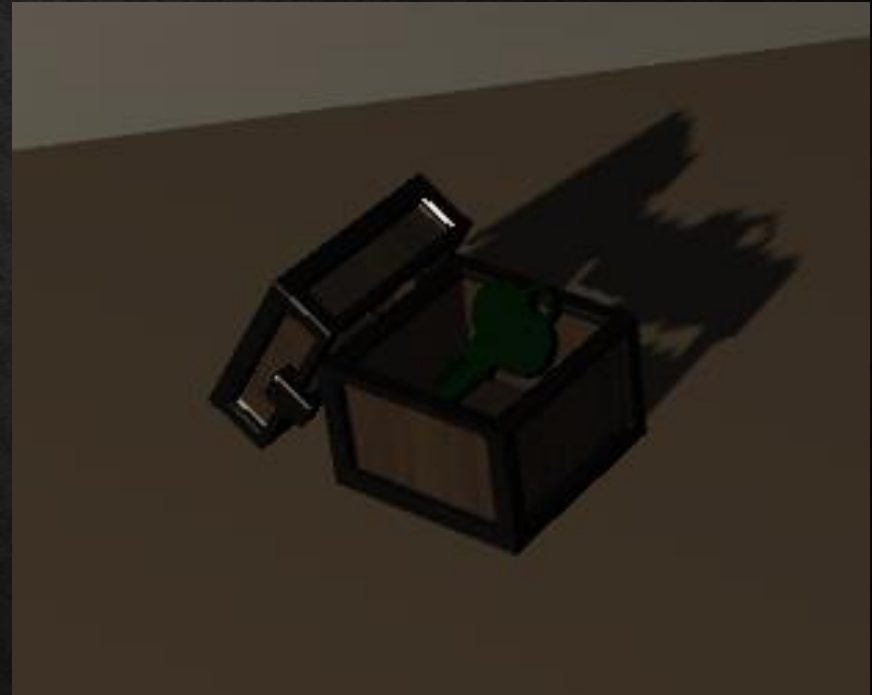


단서와 문제를 연계하여 풀어야 하는 문제의 예시

# 게임 특징 설명

- 문제 해결에 대한 보상

문제를 해결하고 열쇠나 단서를 얻음으로써 플레이어로 하여금 뿌듯함과 다음 스토리와 문제에 대한 호기심을 자극시킴.



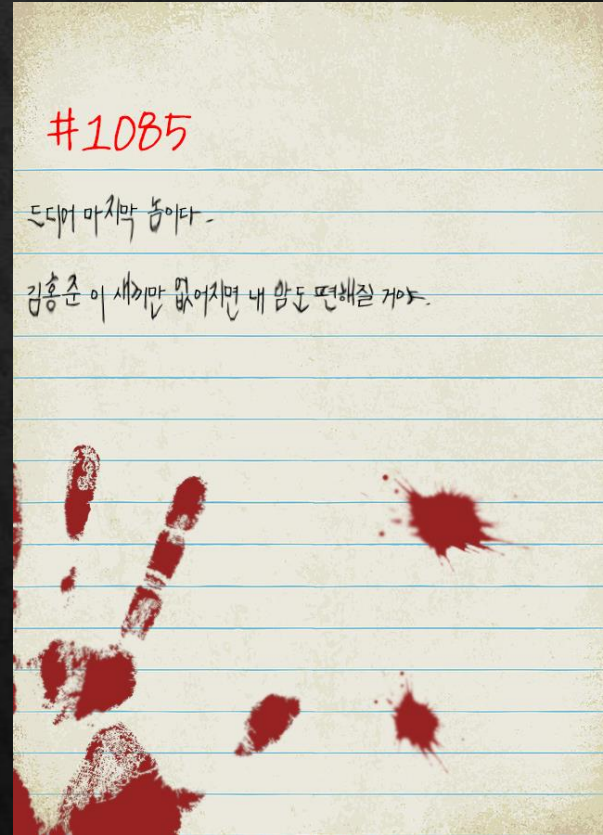
문제를 해결하고 비밀번호를 입력하여 열쇠를 얻는 모습



# 게임 특징 설명

## • 스토리 파악

플레이어가 주인공이 왜 감금 당했는지 그리고 주인공을 가둔 배후자의 정체에 대해 알 수 있게 해줘 다음 스토리에 대해 호기심을 자극시킴.



스토리의 이해를 돕는 단서의 예시

# 게임 조작법

- 이동
  - W : 앞으로 이동
  - A : 왼쪽으로 이동
  - S : 뒤로 이동
  - D : 오른쪽으로 이동
- 특수 키
  - F : 상호작용
  - ESC : 메뉴 활성화/비활성, 상호작용 상태에서 나가기
- 시점변환
  - 마우스 이동

# 개발 일정

일정 파트		개발 일정															
		1 주차	2 주차	3 주차	4 주차	5 주차	6 주차	7 주차	8 주차	9 주차	10 주차	11 주차	12 주차	13 주차	14 주차	15 주차	16 주차
기획	맵 디자인	Active	Active	Active	Active	Idle	Idle	Active	Active	Idle	Idle	Idle	Idle	Idle	Active	Idle	Idle
	에셋 찾기	Active	Active	Active	Active	Active	Idle	Active	Idle	Active	Active	Idle	Idle	Idle	Active	Idle	Idle
	사운드 찾기	Idle	Idle	Idle	Idle	Active	Active	Idle	Active	Idle	Active	Idle	Active	Idle	Idle	Idle	Idle
프로그래밍	플레이어 및 오브젝트 기능구현	Active	Active	Idle	Idle	Idle	Idle	Idle	Active	Active	Active	Idle	Idle	Idle	Active	Active	Idle
	게임 시스템 구현	Idle	Active	Active	Active	Active	Active	Idle	Idle	Idle	Idle	Active	Active	Idle	Active	Idle	Idle
	UI 구현	Idle	Idle	Idle	Active	Idle	Idle	Idle	Idle	Idle	Idle	Idle	Idle	Active	Active	Idle	Idle
	오류 수정	Idle	Idle	Idle	Idle	Active	Active	Idle	Idle	Idle	Idle	Idle	Idle	Active	Idle	Active	Active

# 주요 오브젝트 및 효과

# 주요 오브젝트

- 주인공

주인공 캐릭터는 20대 중반의 남성으로 과거 학교폭력의 가해자이지만 무죄로 풀려나 현재 대기업에 다니고 있는 최악의 인간 컨셉입니다.

게임에서 플레이어가 플레이하게 되는 캐릭터로 방에서 힌트를 찾고 문제를 풀어 방을 탈출해야 합니다.



주인공의 모습

# 주요 오브젝트

- 배후자

배후자는 주인공의 고등학교 동창으로 과거 주인공 일행으로부터 심한 학교폭력을 당했던 피해자입니다.

고등학교를 졸업하고도 인간불신과 정신적 고통으로 힘겹게 살다가 우연히 주인공을 마주치고 피해자인 자신은 고통스럽게 살아가고 있는데 반해 가해자인 주인공 일행은 죄책감 없이 행복하게 사는 것을 보고 복수를 하게 됩니다.



배후자의 모습

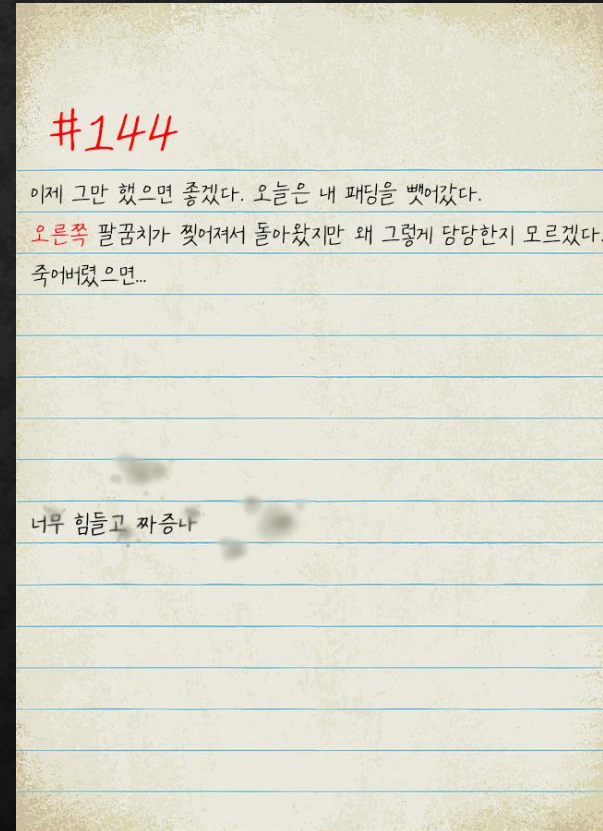
# 주요 오브젝트

## • 단서

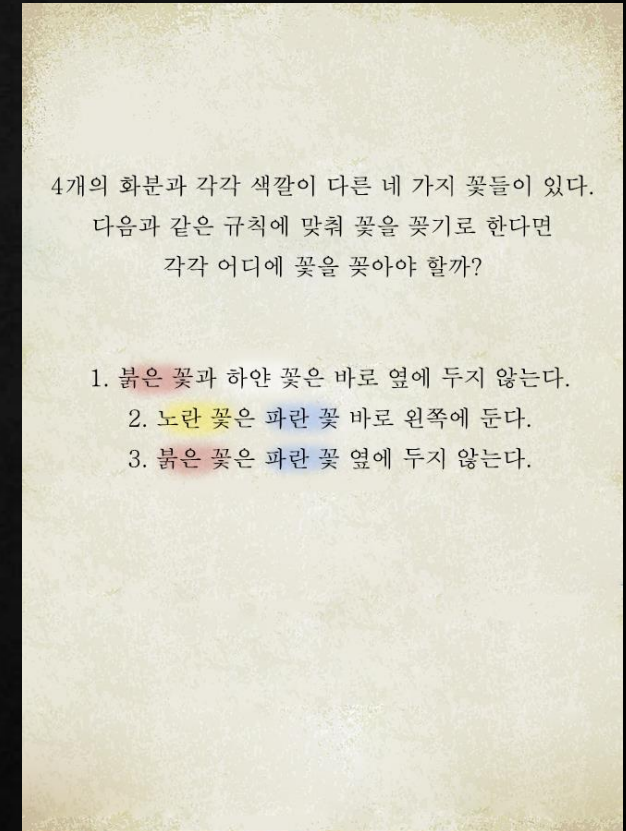
주인공의 게임 진행 방향과 문제를 해결할 수 있는 정보를 주는 오브젝트들

## • 문제

스테이지를 클리어하기 위한 열쇠를 얻을 수 있도록 유도하는 오브젝트



단서의 예시



문제의 예시

# 사운드 효과

- **BGM 및 효과음**

현실적이고 음산한 BGM과 효과음을 이용해 사용자에게 현실감을 주어 게임 속 공간에 있는 듯한 몰입감을 제공합니다.

메인 테마곡



걷는 소리



문 여는 소리



...etc



게임 시연 영상

# 소감

## • 1888007 김태랑 (기획)

1년이 넘는 기간 동안 제작한 게임인 만큼 있는 정 없는 정 다 든 게임인데 이제 엔딩도 제작하고 발표회를 한다고 생각하니 기분이 묘합니다. 또 이번 프로젝트를 통해 게임을 제작하는 일이 얼마나 어려운지 다시 한번 깨닫게 되었고 항상 배움의 자세를 잃지 않아야겠다는 생각을 가지게 되었습니다.

고생해준 윤홍인 학생한테 고맙고 더 열심히 해야 했는데 하는 후회도 듭니다.

남은 기간까지도 최선을 다해서 화룡점정을 찍도록 하겠습니다. 감사합니다.

## • 1888018 윤홍인 (프로그래밍)

처음 김태랑 학생과 본 게임을 구상하기 시작한 때에는 과연 우리가 “게임”이라고 자신 있게 부를 수 있는 프로그램을 완성할 수 있을지 막연함이 컸던 것 같은데, 본 작품을 졸업 작품으로 출품할 수 있어 뿌듯합니다.

해당 프로젝트를 통해 스스로 부족함을 많이 느꼈고 이에 따라 학업과 진로에 많은 동기부여가 되었습니다.

프로젝트를 진행하면서 모르는 부분을 주변 사람과 인터넷을 통해 알아보고 공부하면서 프로그래밍뿐만 아니라 프로젝트를 진행하는 요령, 협력의 의미 등 많은 것을 배우고 느낄 수 있었습니다.

또한 과거에 작성한 Script를 통해 자신을 되돌아 보고 스스로가 얼마나 성장했는지 직접적으로 확인할 수 있었던 좋은 기회였다고 생각합니다.

**Q&A**

# 감사합니다.

게임공학과 1888007

김태랑

게임공학과 1888018

윤흥인