

GIGDC2023 요약기획서 (제작부문)

1. 게임 간단 소개

- 신문편집 어드벤처 편집장
- 한 신문사의 편집장이 되어서 신문 1면 기사를 편집하는 게임
- 시나리오
"1996년, 한 국회의원이 피살되고...
유력 용의자가 의원의 보좌관이라는
의혹 기사가 발행되면서
이야기가 시작된다"

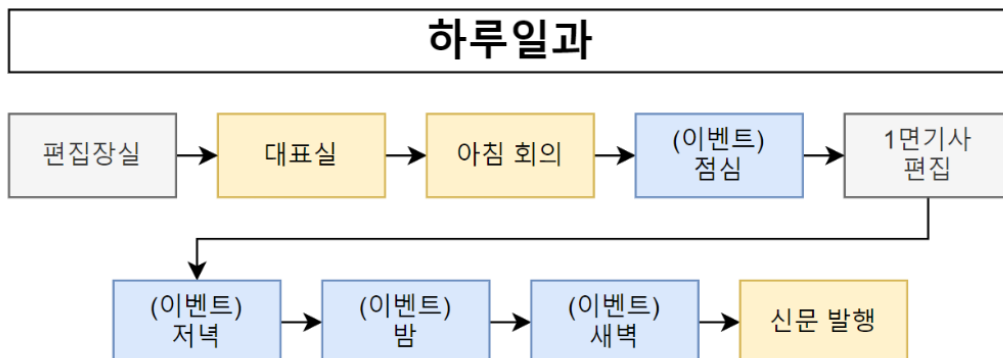
2. 게임 특징

- 신문사의 편집장 역할을 수행하세요
 - 당신은 한 신문사의 편집장이 되어서 매일 신문 1면 기사를 작성합니다
 - 당신이 생각하는 방향으로 기사 제목을 결정하고
 - 기사 제목에 맞게 사진을 편집해 보세요
- 당신의 편집에 달려있다
 - 당신의 신문 기사 편집에 따라
 - 의원의 죽음과 관련된 인물들의 운명이 결정됩니다
- 최고의 신문사가 되어보세요
 - 당신의 기사로 신문사는 신뢰도, 판매 부수, 독립성에 따라 평가를 받습니다

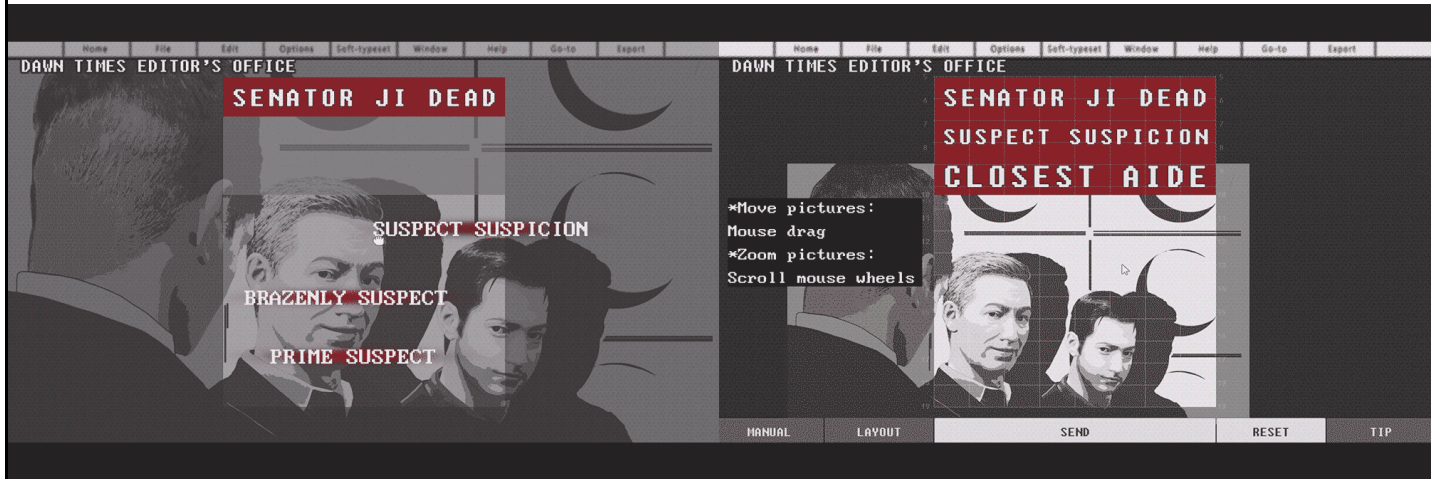
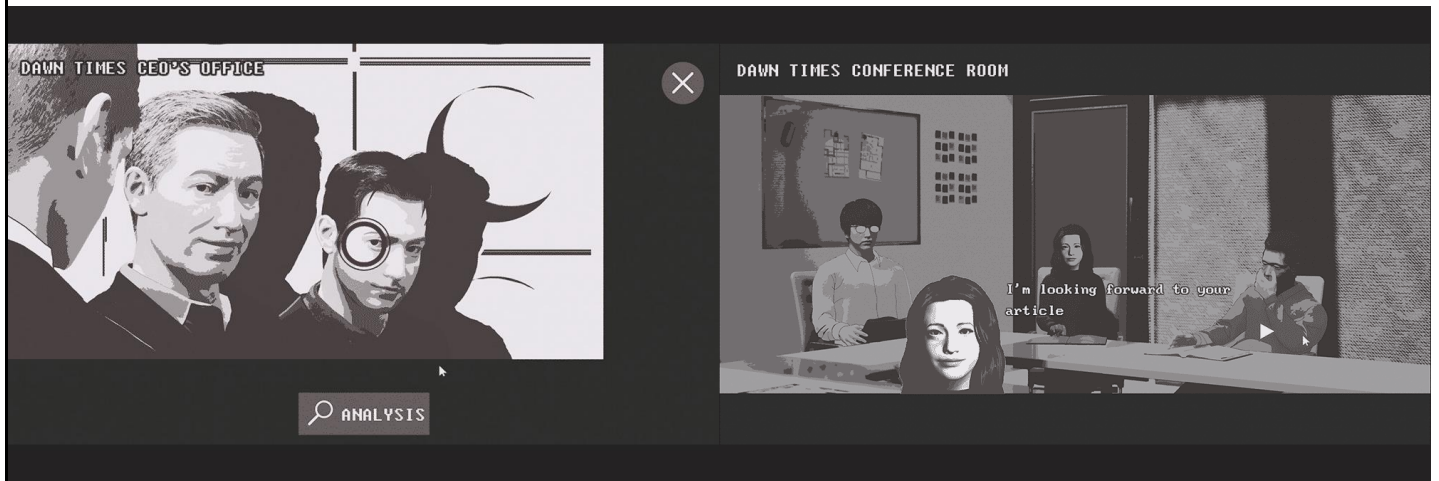
3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

- 조작법
 - 포인트 앤드 클릭, 마우스를 사용해서 조작
- 진행 방식
 - 편집장으로 하루 일과를 진행
 - 게임 진행 및 선택에 따라 이벤트가 추가로 발생하는 방식

하루일과



4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)



5. 팀원 역할 기술

● 1인 개발

- 기획
- 아트
- 프로그래밍

● 사운드 리소스, 번역은 외주로 진행

6. 기타 추가 사항

● 출시 예정 플랫폼

- PC (스토브, 스팀, 에픽 등)
- 모바일 (AOS, IOS 등)
- 닌텐도 스위치 등

7. 게임 개발 과정 중 에피소드

1) 아트 작업 과정

- 초기에는 흑백 신문 컨셉으로 배경, 캐릭터를 전부 흑백의 색만 사용했고 신문지 인쇄 느낌을 강조했음
- 흑백의 색만 사용하다 보니 의도와 다르게 공포스럽고 지나치게 어두운 분위기가 되었음
- 그래서 부드럽고 온화한 갈색톤으로 색을 변경하면서 90년대의 신문지 느낌을 계속 유지하고자 했음

2) 기획 고민의 과정

- 5년 전, 참신하고 색다른 게임을 만들어보고자 이런 저런 아이디어를 고민하기 시작
- 여러 후보 중 이미지 편집에 따라 다른 의도를 줄 수 있다는 점이 여러모로 확장성이 좋다고 판단해서 게임의 핵심 매커니즘으로 잡고 콘텐츠, 시스템을 확장했음
- 여가 시간에 틈틈이 콘텐츠, 시스템을 만들다가 작년부터 본격적으로 개발을 시작했음

3) 프로그래밍 고민의 과정

- 처음 만들어 보는 것들이라 두려움이 있었고 시행착오도 많았음
- 기획이 정리되면 어떻게 만들지, 어떤 기능이 필요한지, 처음 만들어 보는 건지 등을 시뮬레이션 하면서 평소에 구현 방법에 대한 R&D를 함
- 준비가 다 되면 책상에 앉아서 구현을 시작함

4) 기타 고민의 순간들

- 1년 안에 개발을 완료하고 출시하려고 했으나 여러 가지 이슈가 있었고, 이제서야 출시를 앞두고 있음
- 예상보다 개발 기간이 많이 길어졌음. 특히 아트 컨셉을 변경하는 데 많은 시간 비용이 발생함
- 인디게임 전시회에서 유저들의 플레이를 지켜보면서 큰 도움을 얻었음
 - 다양한 유저들의 플레이를 보니까 개선해야 할 점이 많이 보였고, 버그를 많이 발견했음
 - 무엇보다 게임의 난이도 기준을 결정하는 데 큰 도움이 되었음
- 컨플루언스를 이용해서 개발 일지와 기획 내용을 꾸준히 정리했음.
기회가 된다면 정리를 해서 책으로 만들고 싶음