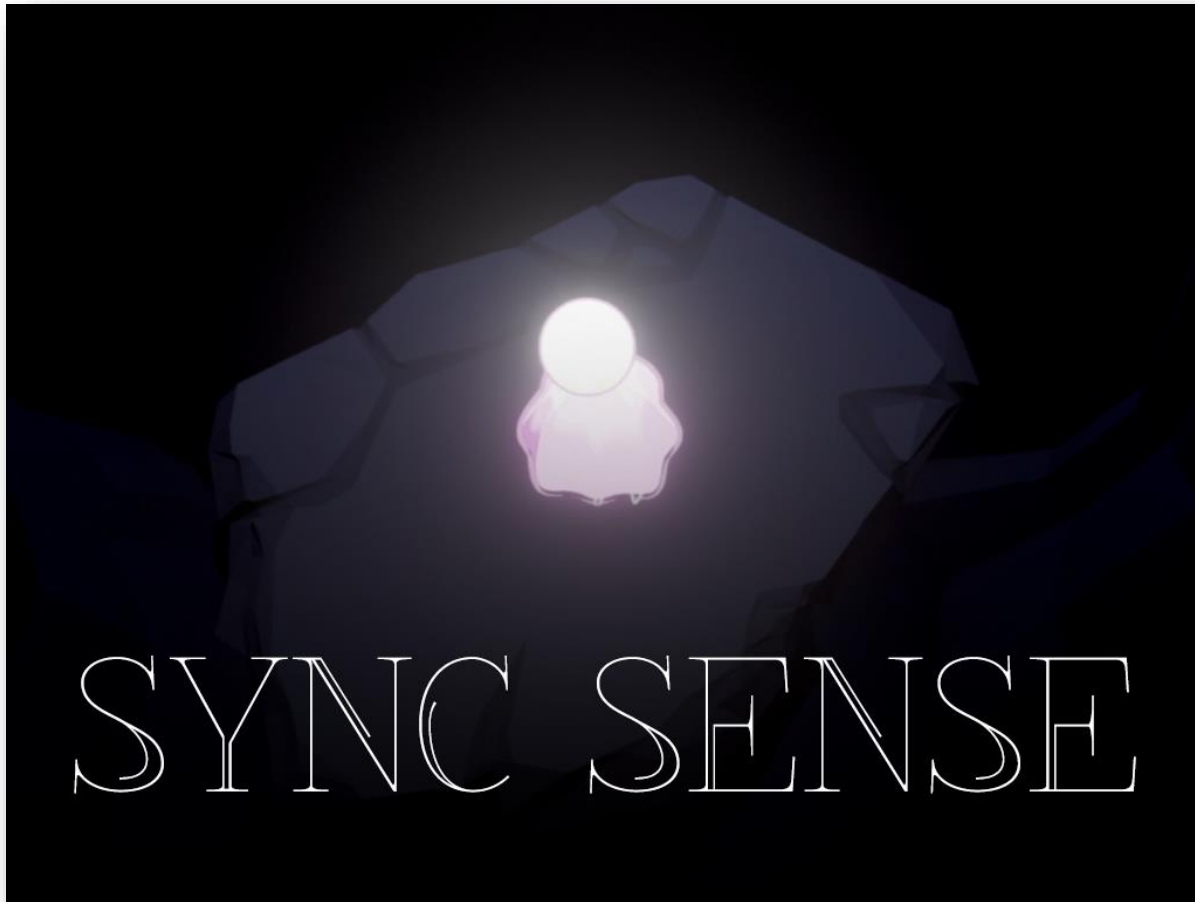


GIGDC2024 요약기획서 (제작부문)

1. 게임 간단 소개



제목	Sync-Sense
장르	멀티 플레이 퍼즐 어드벤처
플랫폼	PC
개발엔진	Unity
플레이 인원 수	2인

게임 설명

Sync Sense는 두 명의 파트너가 각각 시각과 청각으로 나누어진 감각을 이용하여 퍼즐을 풀어나가는 어드벤처 멀티플레이 게임입니다. 두명의 플레이어가 얻을 수 있는 시각이나 청각 정보가 서로 다른 차원에 위치에 있습니다. 서로에게 제공되는 시각이나 청각 정보를 통해 두 플레이어는 차원을 간섭하는 방식으로 소통하며 퍼즐을 풀어나가야 합니다.

시나리오

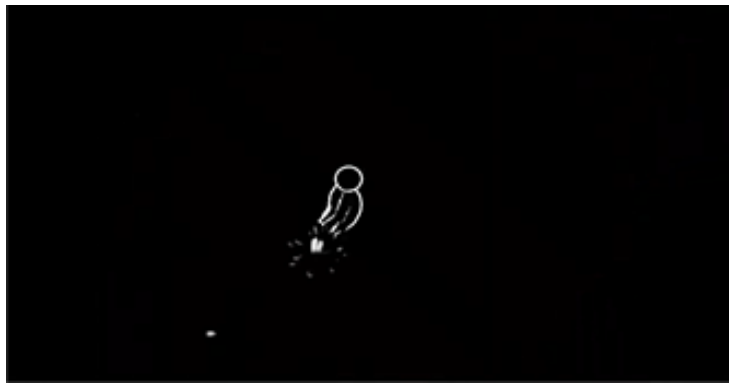
Sync Sense 의 스토리는 신비로운 폭포에 얽힌 전설에서 시작됩니다. 어릴 적 폭포 뒤에서 당신의 존재는 두 차원으로 갈라졌고, 때문에 뒤섞인 감각으로 힘겨운 세월을 견디게 됩니다. 이러한 어려움을 해결하고자 다시 하나가 되기 위해 폭포로 향합니다.

플레이어는 간헐적 감각 장애를 겪는 아이로, 폭포 뒤에 숨겨진 다른 차원의 나를 찾기 위해 모험을 떠납니다. 게임은 다양한 스테이지로 구성되어 있으며, 각 스테이지에서 플레이어들은 서로 다른 차원에서 정보를 공유하고 퍼즐을 해결하며 진행합니다.

2. 게임 특징

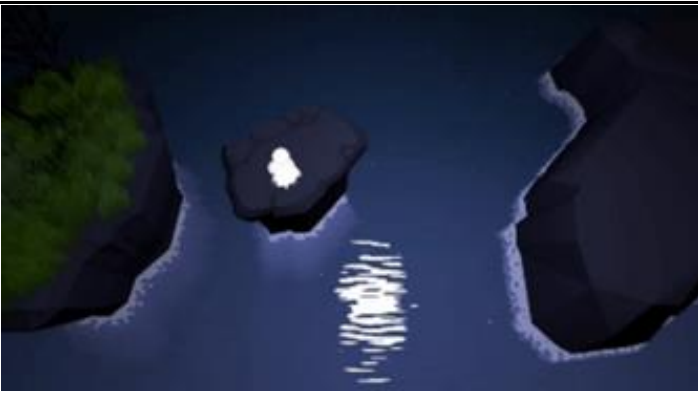
1. 두명의 플레이어의 나누어진 감각

게임 <Sync Sense>는 두 명이 협동해야 하는 2인 멀티 플레이 게임입니다. 이 게임의 가장 큰 특징은 두 명의 플레이어는 각각 시각과 청각과 같은 감각을 나누어 가지고 있다는 것입니다. 따라서 두 플레이어는 얻을 수 있는 정보가 다릅니다. 예를 들어 한 쪽은 보이는 것에 대한 정보를 습득할 수 있고, 다른 쪽은 들리는 소리와 같이 청각 정보를 통해 퍼즐에 대한 정보를 유추할 수 있습니다. 이러한 점을 이용하여 두 플레이어는 각각의 퍼즐에 대한 정보를 얻고, 그 시각이나 청각 정보를 교환하며 퍼즐을 클리어해야 합니다.



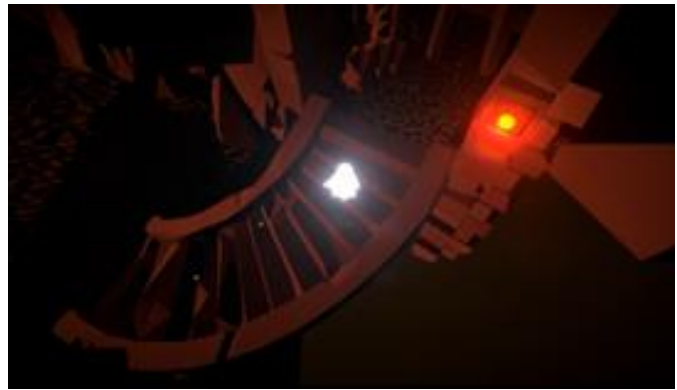
2. 서로 다른 차원에서 진행되는 협동 플레이

두 플레이어는 같은 공간에 있지만, 서로 다른 차원에 존재합니다. 이로 인해 서로에게 직접적인 영향을 미칠 수는 없지만, 각 차원에 존재하는 오브젝트를 조작하여 간접적으로 서로에게 도움을 줄 수 있습니다. 예를 들어, 한 차원에서 스위치를 작동시키면 다른 차원의 문이 열리는 방식으로 협력하여 퍼즐을 풀어나갑니다. 이러한 게임 메커니즘은 협동의 중요성을 더욱 부각시키고, 플레이어 간의 전략적 플레이 방식을 요구합니다. 또한 보이스 채팅 기능을 구현해 플레이어들에게 서로 간의 소통 수단을 제공했습니다.



3. 감각적이고 몽환적인 연출

게임의 스토리에 몰입할 수 있도록 게임의 분위기를 몽환적이고 감각적으로 표현하고자 하였습니다. 예를 들어 특정 퍼즐에 진입할 때 청각을 이용하는 플레이어의 시야가 어둡게 바뀌고 맵과 오브젝트의 윤곽 만 흰색으로 나타내도록 연출함을 통해 시각과 청각의 분리를 더욱 극명하게 표현하였습니다. 또한 연출을 극대화하기 위해 대다수의 효과음과 음악을 직접 제작하였습니다.



4. 시네마틱 스테이지

시네마틱 연출을 도입하여 계속된 퍼즐로 인해 자칫 지루해질 수 있는 게임의 분위기를 환기하고, 연출을 통해 자연스럽게 스토리를 보여줄 수 있게 구성하였습니다. (클리어 영상: https://youtu.be/0Ldkc_7iUlg)



그림 - 시네마틱 씬 중 일부

3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

게임 진행 방식 영상 (시청하시는 것을 강력히 추천합니다!)

https://youtu.be/VWWFwP9_L5E

조작키

이동: W(앞) A(왼) S (뒤) D (오) || 점프: SPACE || 상호작용: E

목표

각 퍼즐을 클리어한 후 스토리를 진행. 이후 결말을 보는 것.

주요 게임 플로우

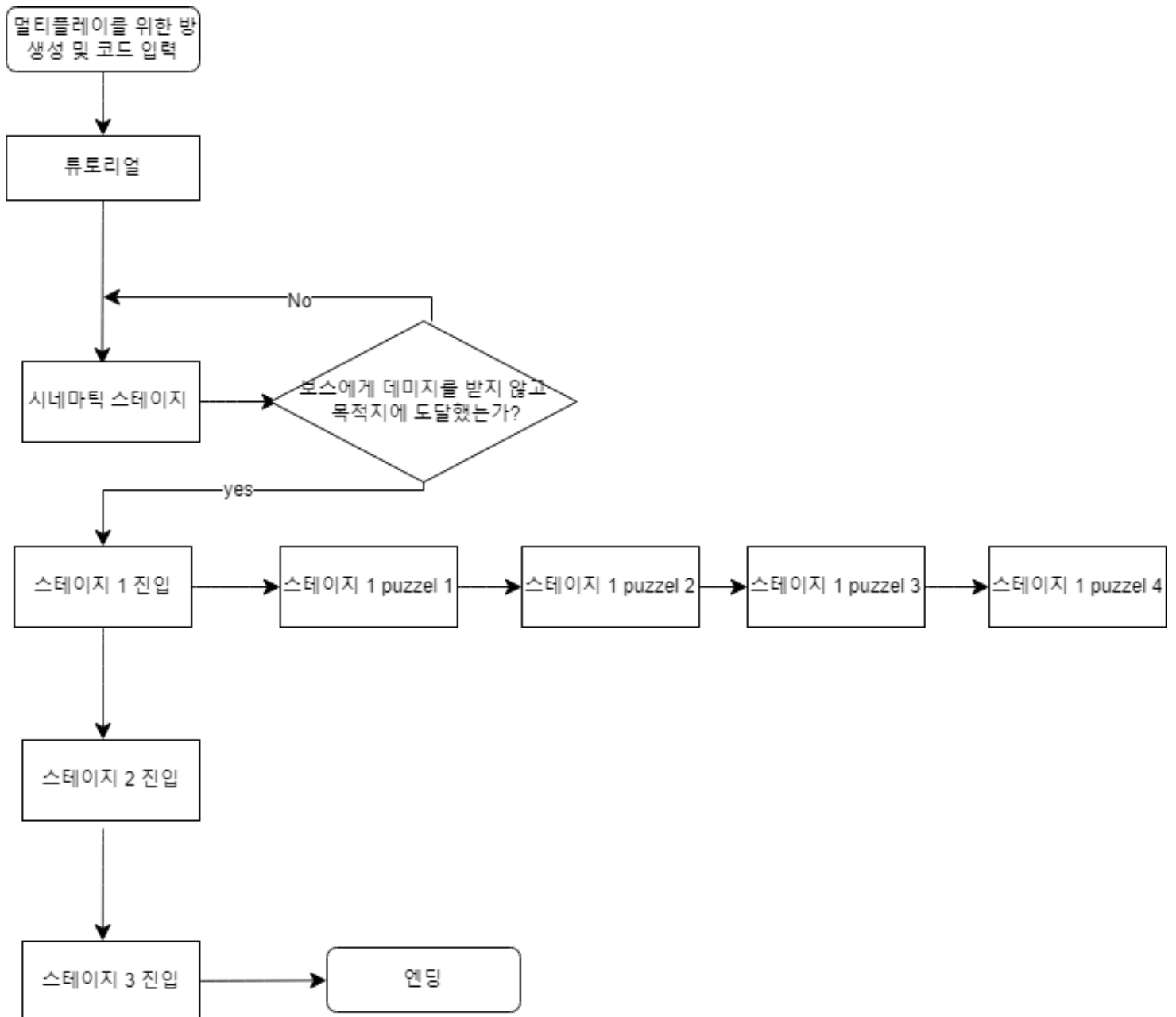


그림 - 플로우 차트

초반 스테이지 진입 시네마틱

1)



추적 시작

2)



따돌리기

3)



발판 찾기

4)



공격 피하기

5)



탈출

퍼즐 풀기



플레이어A가 불을 밝히면 플레이어A가 B 차원의 길도 밝아진다.

차원 소통



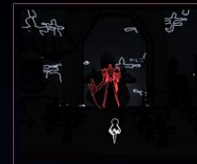
수 많은 크리처



표식



같은 표식



두 차원에서 같은 움직임을 보이는 진짜 크리처를 찾아라

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



그림 - 서로 간섭되는 차원

위 <그림 1>에서 두 차원의 발판들을 합치면 결국은 건너갈 수 있다는 것을 알 수 있다. 눈에 보이지 않을 뿐이다.

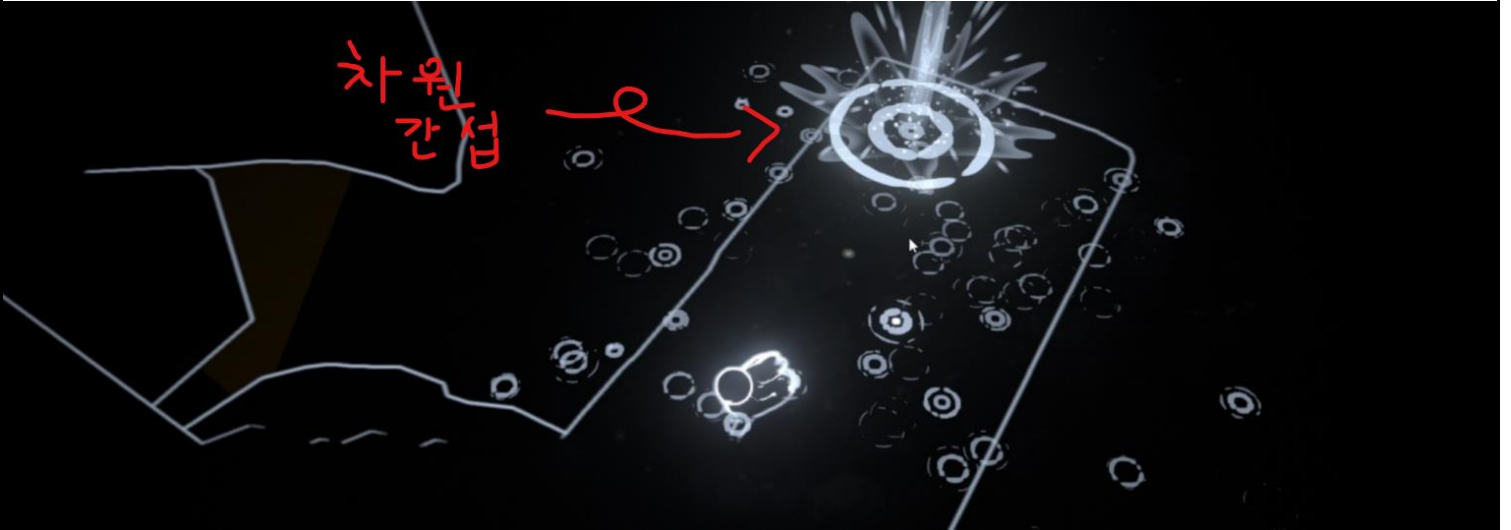


그림 - 다른 차원으로부터의 참방거림



그림 - 사운드 퍼즐 해결 씬

5. 팀원 역할 기술

김준영: 팀장, 프로그래밍, 기획, 디자인, 사운드

김현수: 기획, 디자인

유승민: 서버 프로그래밍, 기획

6. 기타 추가 사항

GEEKS 2023 대상

7. 게임 개발 과정 중 에피소드

게임 Sync Sense를 개발하는 과정에는 한계를 넘어서는 도전이 가득했습니다. 팀원 모두가 자신의 열정과 지식을 최대한으로 발휘해 최고의 게임을 만들고자 노력했습니다.

초창기 기획의 방향성은 '눈'과 '귀'라는 두 캐릭터를 조종해 퍼즐을 해결하는 거였습니다. 또한 우리는 멀티플레이를 원했는데, 몇 번의 회의를 진행하면서 우리는 '눈'과 '귀'라는 이분법적 시스템이 플레이어의 게임 경험에 방해가 될 수도 있겠다는 결론을 내렸습니다. 때문에 '눈'과 '귀'를 캐릭터로 채택하는 것이 아닌, 시각과 청각을 두 플레이어에게 배분하는 시스템을 채택했습니다. 다만 이 경우 시스템이 생소한 탓에 감각을 어떻게 배분해야 하는지 감을 잡기 어려웠습니다. 심지어 감각이 두 차원으로 갈라지기 때문에 고려해야 할 요소는 더욱 많았습니다. 자칫하면 게임이 너무 난해하거나 너무 단순해 개성이 사라질 수도 있었습니다. 때문에 우리는 수많은 회의를 거치며 감각 시스템을 구체화해 나가는 작업을 진행했습니다. 시행 착오 끝에 시스템을 구축하였고, 덕분에 이를 토대로 Sync Sense의 개성 있는 시스템들을 구축할 수 있었습니다.

지금의 Sync Sense가 되기까지 수많은 컨셉이 탄생하고 사라져갔습니다. 비록 팀에 전문적인 디자이너는 없었다 하더라도, 팀원들은 모두 자신들의 능력을 최대한으로 살려 각자 할 수 있는 최고의 다자인들을 만들어 냈습니다. 실력이 점점 발전한 결과 지금의 Sync Sense처럼 아름다운 게임이 탄생할 수 있었습니다.

