

Sync Sense

팀원 소개

김준영

메인
프로그래밍

김현수

메인 기획

유승민

서브
프로그래밍
서브 기획

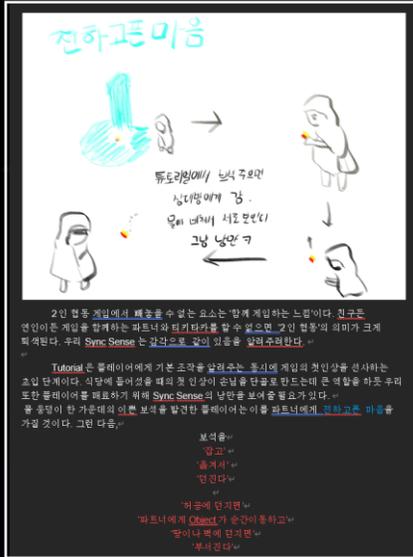
게임 제작 및 대회 출품

- 장르: 퍼즐, 협동 게임
- 플랫폼: PC
- 컨셉: 시각과 청각의 제약,
멀티플레이 협동
- 목표: 기획서 완성,
완성도를 높이기 위한
다양한 기술 적용



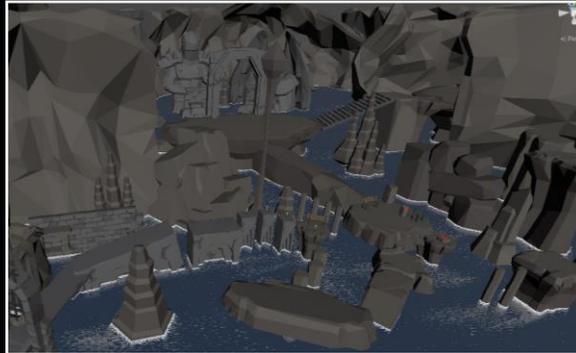
- BIG나 GIGDC와 같은
인디게임제작대회에 출품

-기획



- 게임의 컨셉과 목표, 스토리,
주요 특징 등 기획

-캐릭터 & 맵 디자인



- 게임의 주요 캐릭터 모델링 및 리깅,
맵의 레이아웃 설계, 맵 구성

-개발

```
if (passedTime > 0f)
{
    /* 일정한 속도로 (피라진기 대신에 지나간 시간의
    * 남은 양에 따라 추가 밀라기 결정됩니다. 이는
    * 발사체가 처음에는 더 빠르게 가속하고 나중에는
    * 더 느리게 가속한다는 것을 의미합니다.
    * 일정한 비율을 사용하면 발사체가 일정한 속도로
    * 가속한 후 정상 속도로 갑자기 변경됩니다.
    * 이는 부드러운 감속을 사용하는 것과 유사합니다. */

    /* 프레임당 단계의 세를 적용합니다. 이 숫자는 원하는 대로 조정할 수 있습니다. */
    float step = (passedTime * 0.08f);
    passedTime -= step;

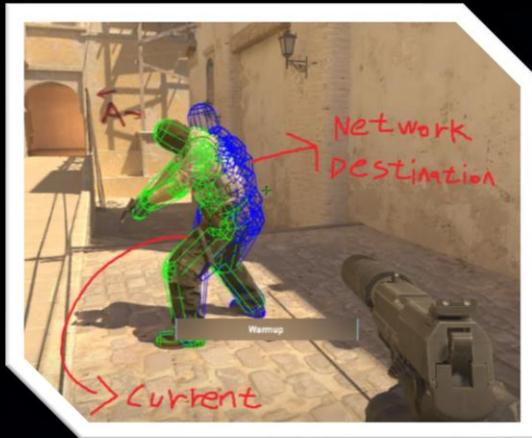
    /* 남은 시간이 밀라의 절반보다 적으면 그냥 단계를 추가.
    변화는 눈에 띄지 않습니다. */
    if (passedTime <= (delta / 2f))
    {
        step += passedTime;
        passedTime = 0f;
    }
    passedTimeDelta = step;
}

// 발사체를 moverate, delta, 및 지나간 시간 밀타를 사용하여 이동시킵니다.
transform.position += direction * (Speed * (delta + passedTimeDelta));
```

- 각 기능 구현을 위한 프로그래밍 작업,
기술 적용, 테스트와 디버깅

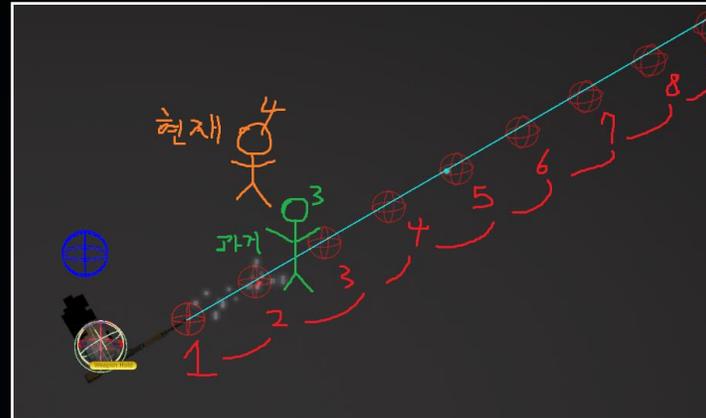
핵심 기술 구현

Character Interpolation



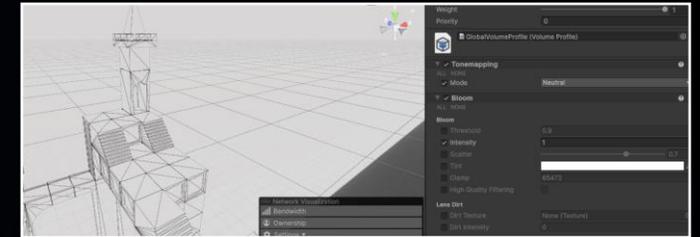
- 캐릭터 움직임 개선을 위한 Tick Position 최신화

Lag Compensation



- 움직이는 물체의 동기화를 위한 Raycast와 히팅 처리

Effecting : Post Processing



- Post Processing 시스템을 이용한 특수한 연출

핵심 기능 구현

Relay Match Making System



- 방 코드를 입력하여 멀티 플레이가 가능하게 하는 매칭 시스템 구현

Vivox (음성 채팅 시스템)



- Vivox를 이용한 게임 내 음성 채팅 시스템 구현

게임 소개

기획 의도

플레이어에게 서로 다른 차원을 경험하게 함으로써 서로의 감각에 의존하여 플레이하는 새로운 경험을 선사합니다.



스토리

감각을 잃어버린 주인공이 자신의 감각을 되찾기 위한 모험을 하며 벌어지는 이야기를 담았습니다.



게임 진행

튜토리얼

게임의 스토리 및 조작방식 설명
간단한 퍼즐 예시로 구성

Stage 2

- 각자 지상, 지하로 나뉘어진 공간에서 진행되는 퍼즐
- 둘 사이에 있는 벽을 매개체로 서로를 도와 여러 장애물을 넘어 탈출하는 것이 목표

Stage 1

- Puzzle 1. 빛나는 구를 찾아 문을 열기
- Puzzle 2. 남는 흔적을 통해 상대에게 길 알려주기
- Puzzle 3. 가짜들 사이의 진짜 크리처 찾기
- Puzzle 4. 소리를 듣고 바위를 움직여 길을 열기

Stage 3

- 같은 공간의 다른 시간대에 두 플레이어가 존재
- 양쪽 시간대에 다른 차원으로 물건을 옮길 수 있는 포탈이 존재하며, 이를 이용해 퍼즐을 해결

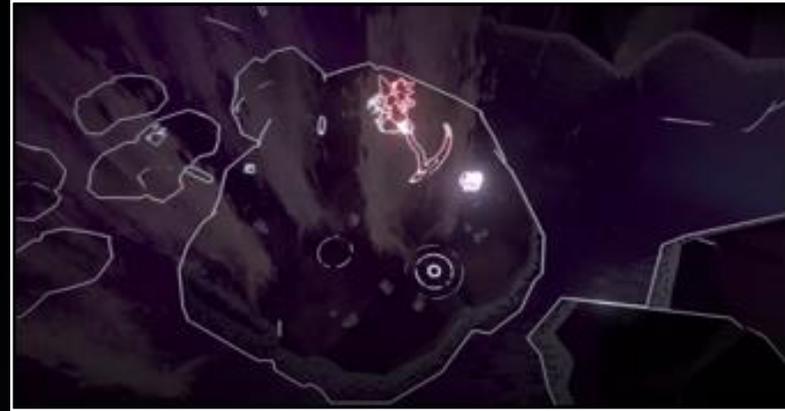
게임의 재미 요소

다른 차원과 흔적을 통한 상호작용



한 차원의 행동이 다른 차원에게 영향을 미치는 구조입니다. 차원 간의 상호작용인 흔적 시스템, 퍼즐 등을 통해 게임의 몰입도를 높입니다.

시네마틱 연출



게임 내 중요한 사건에서 컷씬을 활용해 스토리의 전달성을 높이고 플레이어의 관심과 게임의 분위기를 고조시켰습니다.

게임 유통 플랫폼에 게임 출시

- Steam
- Itch.io
- 스토브인디 출시 공방

게임 성능 향상

- 최적화
- 버그 수정 및 안정성 향상
- 로드 시간 단축

감사합니다.