

Sync Sense

팀원 소개

김준영

메인
프로그래밍

김현수

메인 기획

유승민

서브
프로그래밍
서브 기획

게임 제작 및 대회 출품

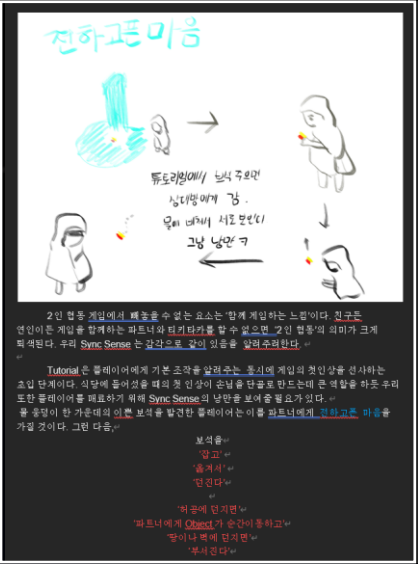
- 장르: 퍼즐, 협동 게임
- 플랫폼: PC
- 컨셉: 시각과 청각의 제약,
멀티플레이 협동
- 목표: 기획서 완성,
완성도를 높이기 위한
다양한 기술 적용



- BIG나 GIGDC와 같은
인디게임제작대회에 출품

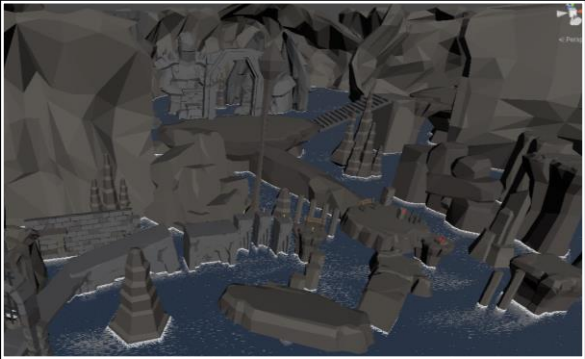
제작 과정

-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 따라잡기 대신에 지나간 시간의
    * 남은 양에 따라 추가 밀타가 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 dx를 적용합니다. 이 숫자는 원하는 대로 조정할 수 있습니다. */
    float step = (passedTime * 0.00f);
    passedTime -= step;

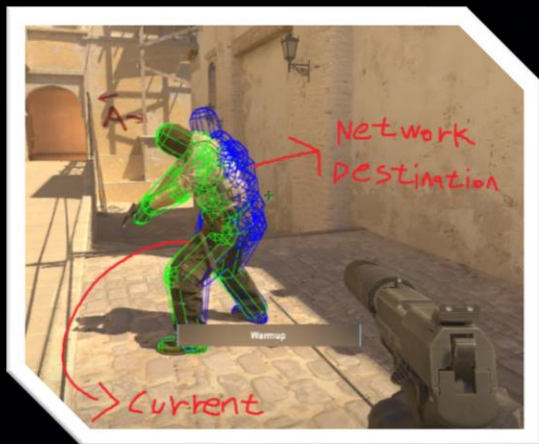
    /* 남은 시간이 밀타의 절반보다 적으면 그냥 단계를 추가.
    변화는 눈에 띄지 않습니다. */
    if (passedTime <= (delta / 2f))
    {
        step += passedTime;
        passedTime = 0f;
    }
    passedTimeDelta = step;
}

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

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

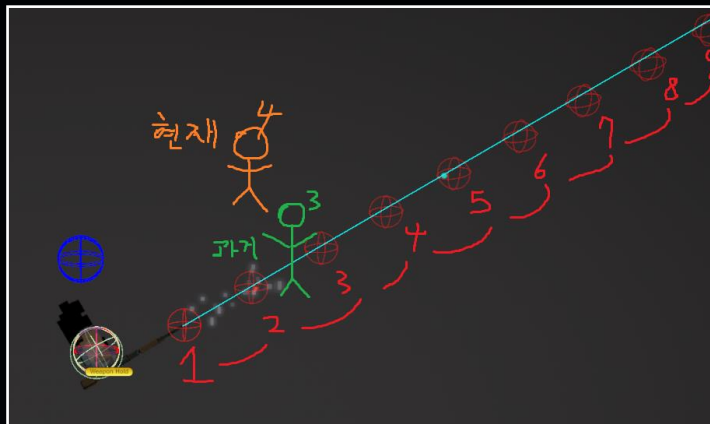
핵심 기술 구현

Character Interpolation



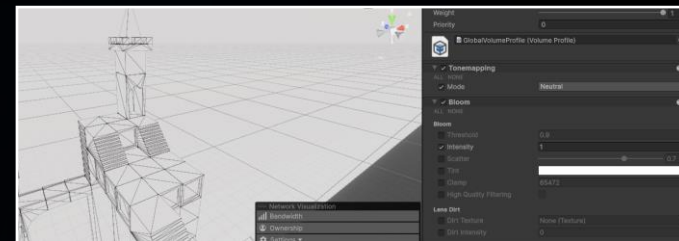
- 캐릭터 움직임 개선을 위한 Tick Position 최신화

Lag Compensation



- 움직이는 물체의 동기화를 위한 Raycast와 히팅 처리

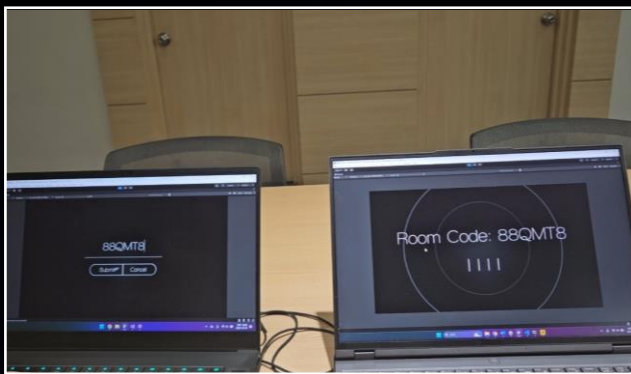
Effecting : Post Processing



- 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

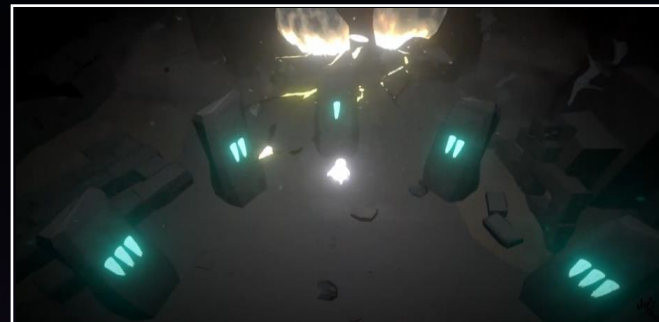
기획 의도

플레이어에게 서로 다른 차원을
경험하게 함으로써 서로의 감각에
의존하여 플레이하는 새로운 경험
을 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.