

기말고사 Take-Home Exam (Due by 12/18)

담당교수: 단국대학교 멀티미디어공학전공 박경신

주의: 단순 번역이나 있는 그대로 복사/붙이기는 금지함. 반드시 본인이 참고한 문서의 인용을 넣어줌.

1. Facebook's Oculus Rift, Sony's Project Morpheus, Samsung's Gear VR, HTC's Vive, Microsoft's HoloLens 등 최근 저가형 가상현실 헤드셋 장치의 보급으로 인하여 모바일 가상현실 게임이 각광받기 시작했다. 교육용 모바일 가상현실 게임 디자인을 위해 본인이 관심 있는 가상현실/증강현실 게임을 3개 이상 조사하고(HW2에서 조사한 내용과 중복되지 않도록 함) 그 게임의 기본 규칙을 설명하고 사용자 인터랙션 방식을 자세히 서술하라. (10점)
2. 재미있는 게임 설계를 위한 Funativity (2004)에 대해 설명하라. 아래 링크의 원문을 참고할 것. http://www.gamasutra.com/features/20041110/falstein_pfv.htm (10점)
3. 게임에 있어서 Csikszentmihalyi's theory of Flow (1991)의 중요성을 논하고, Flow를 유지하기 위한 게임 설계를 논하라. 아래 링크의 원문 (2012)을 참고할 것. <http://mprcenter.org/blog/2012/08/the-positive-side-of-video-games-part-iii/> (10점)
4. Raph Koster의 "Ten Lessons from Game Design for Games-As-Service"(2011)을 보고, <https://www.youtube.com/watch?v=nRCrMWvQsoM> 게임의 성공을 위한 서비스 모델에 대해 자세히 서술하고 추가적인 본인의 의견을 논하라. (10점)
5. 게임 설계에 중요한 요소의 하나인 유한상태기계 (Finite State Machines, FSM)에 대해 본인이 설계하고 있는 게임을 예시로 자세히 설명하라. (10점)
6. 게임 인공지능에서 가장 기본적으로 사용되고 있는 A* 알고리즘과 Two-Tiered A* Pathfinding 알고리즘에 대해 설명하라. (10점)
7. 게임 설계에서 시각적 심리와 인지와의 관계에 대해 아래 링크 원문(2001)을 참고하여 자세히 설명하라. It's All in Your Mind: Visual Psychology and Perception in Game Design http://www.gamasutra.com/view/feature/131506/its_all_in_your_mind_visual_.php (10점)
8. 게임을 기억하게 해주고 재미있게 해주는 요소로써 게임 설계에서 사운드의 역할에 대해 자세히 설명하라. (10점) <https://www.youtube.com/watch?v=6OdOvIDabiM> 칸노 요코가 음악감독을 맡은 라그나로크2 OST Making Film (2008)
9. 기존 콘솔 게임기의 대항마가 될 수 있는지 애플이나 안드로이드 기반 TV 콘솔 게임에 대한 시장성을 논하라. (20점)
http://blog.naver.com/kor_nvidia/220297881925 안드로이드 TV 콘솔, nVidia SHIELD
<http://fortune.com/2015/09/15/microsoft-sony-apple-gaming/> Is Apple TV a game console killer?
<https://www.youtube.com/watch?v=Kphyme60f4s> Doom on the Apple TV