

Left 4 Grade 2 Episode 2 – 100명 Edition Reference Document #1

~ project introduction ~

도입부

비좁은 강의실에서 학생들이 평화로운 분위기에서 열심히 실습수업을 듣고 있었습니다. 그러던 중 갑자기 급한 전화가 왔다면서 조교가 강의실을 빠져나갔고 그와 거의 동시에 모든 전등이 툭 하고 꺼져 강의실은 순식간에 어둠에 휩싸이게 되었습니다. 학생들이 발을 동동 구르며 동요하고 있을 때 갑자기 몇몇 학생이 괴성을 지르며 흉측한 괴물로 변해 친구들을 물어뜯기 시작했습니다. 놀라 도망가는 생존자들과 바닥에 널브러진 시체들, 배고픔에 사로잡혀 친구들의 살덩이를 갈망하는 감염체들과 굶어 죽어서도 강의실을 나가면 결석이기에 끝까지 자리를 지키는 순수한 영혼들, 그리고 몰래 설치해 둔 웹캠으로 옆 강의실에서 이들을 지켜보고 평가를 내리는 잔혹한 실습조교!

더 좋은 학점을 받기 위한 피의 향연이 이제 시작됩니다.

게임 소개

Left 4 Grade 2 Episode 2 – 100명 Edition(이하 L4G)는 턴 방식으로 진행되는 코드 기반 상호작용 게임입니다. 게임 내의 플레이어들은 매 턴마다 정해진 규칙에 따라 어떤 칸으로 이동 / 배치할 것인지 결정하게 되며 이러한 행동들로 인해 강의실 안에서 다른 플레이어를 치유하거나 처치하는 등의 상호작용이 발생하게 됩니다. 정규 게임에서 여러분은 직접 플레이어를 조종하지 않습니다. 대신 게임에 참여하기 위해 자신의 생각대로 움직이는 자신만의 플레이어 코드를 작성하여 제출해야 하며 실제 게임은 프로그램 내에서 자동으로 진행됩니다.

한 게임 내에서 발생하는 각 플레이어의 상호작용 성과는 여러 측면에서 집계됩니다. 그리고 한 게임 내에서 집계한 결과를 토대로 해당 게임에서의 학점이 각각 평가됩니다. 정규 게임은 총 **1,000,000**번 게임을 진행시켜 전체 평점을 계산하며 이를 통해 각 플레이어의 우열을 가리게 됩니다.

따라서 L4G는, 다른 친구들보다 더 오래 살아남고, 더 많이 뜯어 먹히고, 더 많은 친구들을 감염시키면 A+를 받을 수 있는, 현실 속 무한경쟁사회의 잔혹함이 직접적으로 드러나는 게임이라 할 수 있습니다.

프로젝트 구성

학생 여러분은 L4G 프로젝트 진행을 위해 다음 파일들을 받게 됩니다:

- 각종 참조 문서들:

여러분은 총 네 부의 참조 문서를 받게 됩니다. 여기에는 Project Introduction(이 문서), Game Concepts, Player's Guide, Developer's Guide가 포함되어 있습니다. 이러한 문서들은 학생 여러분이 L4G 프로젝트의 각 단계를 진행하면서 꼭 알아 두어야 하는 내용들 / 읽어볼만한 내용들을 설명합니다.

- L4G Project code:

여러분이 만든 플레이어, 키보드/마우스로 직접 조작 가능한 플레이어, 미리 만들어진 컴퓨터 플레이어들을 참여시켜 L4G 게임을 진행할 수 있는 Java project입니다. 프로젝트가 시작되면 먼저 기초적인 컴퓨터 플레이어들을 상대로 마우스와 키보드를 사용하여 직접 한 명의 플레이어를 조작하면서 게임을 진행하게 되며 이를 통해 L4G의 기본 규칙을 익히고 여러 전략을 시도해 볼 수 있습니다.

- Additional Sample Player codes:

프로젝트가 진행됨에 따라 각각 다른 목표를 두고 게임을 진행하는 샘플 플레이어 코드가 추가로 제공됩니다. 학생 여러분은 미리 적어 둔 생각을 바탕으로 이러한 샘플 코드들을 참고하면서 자신만의 플레이어 코드를 작성한 다음 제출하게 됩니다.

프로젝트 진행 순서

L4G 프로젝트는, 주어진 규칙 안에서, 가장 적합하다 생각하는 움직임을 생각해 본 다음, 이러한 생각을 직접 코드로 작성해 보는 일련의 과정을 학생 여러분이 경험해 볼 수 있도록 하기 위해 구성되었습니다. 따라서 여러분은 더 좋은 학점을 받기 위해, 다음과 같은 순서에 따라 프로젝트를 진행하는 것을 권장합니다:

- 먼저 L4G에서 사용하는 여러 규칙들과 개념들을 잘 이해해야 합니다. Game Concepts를 읽어본 다음 프로젝트를 실행하여 컴퓨터 플레이어들을 상대로 여러 움직임을 시도해 보세요. 떠오르는 생각이 있다면 종이에 적어 두는 것도 좋은 방법입니다.
- Player's Guide를 보면서 자신의 플레이어가 어떤 상황에서 어떻게 움직일 것인지를 종이에 그려 보세요. 게임 화면을 스케치하거나 순서도로 표현하면서 자신의 생각을 정리해 보면 이후 플레이어 코드를 작성할 때 도움이 됩니다.
- Developer's Guide를 보면서 플레이어 코드를 프로젝트에 추가해 보세요. 설정 항목을 조절하면 여러분의 플레이어 코드가 논리 오류 없이 잘 동작하는지 테스트하기 위한 여러 정보를 확인할 수 있습니다. 이를 참고하여 여러분의 코드에 결점이 없는지 확인한 다음 게임을 몇 번 진행시키면서 플레이어가 여러분의 생각에 맞게 잘 행동하는지 확인해 보세요.
- 작성한 플레이어 코드를 제출하면, 이제 모두의 코드를 모아 약 이틀에 걸쳐 정규 게임을 진행합니다. 여러분의 플레이어는 처음 보는 친구들이 가득한 강의실에서도 멋지게 움직이며 높은 학점을 받을 수 있을까요? 아니면 전혀 예상하지 못한 새로운 분위기 속에서 부적절하게 어슬렁거리기만 하게 될까요? 그 결과는 아무도 예측할 수 없습니다.
- 발표가 끝나면 여러분은 완성된 L4G 게임을 받게 됩니다. 실행하면 한 명의 플레이어를 조작할 수 있는 것은 같지만, 이제 강의실에는 여러분이 만든 잔인하고 약삭빠른 플레이어들이 활개를 치고 있습니다. 친구들에게 플레이를 권유해보세요. 저주받은 강의실 안에서 터무니없이 낮은 점수를 받으며 절규하는 친구의 모습은 이제까지 해 왔던 여러분의 고생에 대한 작은 보람이 될 수 있을 것입니다.