

2025-2학기
게임메이킹워크숍
-05강

05강 주제

〈인터랙티브 스토리텔링 실습 2〉

1. 기타 매크로 공유
2. 아이템 설정과 조건부여
3. 점수 별 분기 설정
4. +@ : 변수 활용, 그림 클릭하여 패시지로 가기

1. 기타 매크로 공유

1) 웹폰트 적용

- 특수 서체를 다운로드 없이 적용하고 싶은 경우 웹폰트를 활용합니다.
- Stylesheet를 활용합니다. 다음과 같은 두 가지 방법이 있어요.

```
@import url('웹폰트 주소');
```

```
body, tw-story  
{  
  font-family: '폰트패밀리 추가'  
  ...  
  ...}
```

```
@font-face {...
```

```
body, tw-story  
{  
  font-family: '폰트패밀리 추가'  
  ...  
  ...}
```

1. 기타 매크로 공유

웹폰트 적용: 구글 폰트에서 하려면

- Fonts.google.com에 들어가서 원하는 폰트를 고르고, (Korean 필터)

Song Myung

Designed by [JIKJI](#)

Serif — Transitional

Seasonal — Lunar New Year

Feeling — Vintage

Feeling — Stiff

Feeling — Loud

인권에 대한 무시와 경멸이 인류의 양심을
격분시키는 만행을 초래하였으며, 인간이
언론과 신앙의 자유, 그리고 공포와

Select preview text:

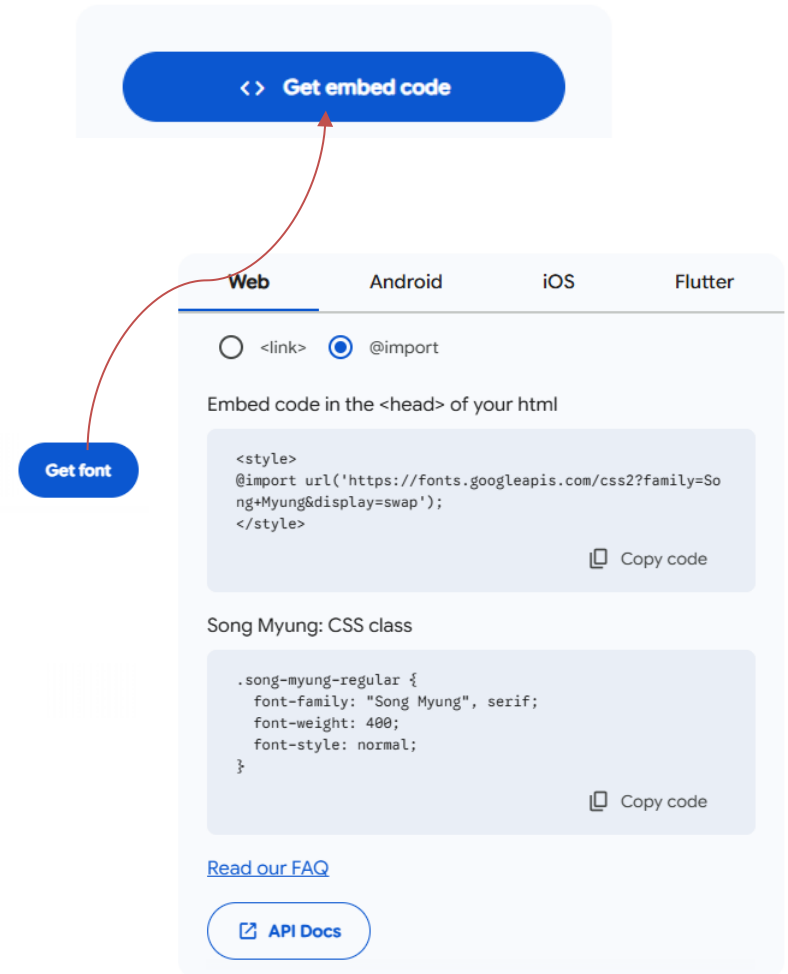
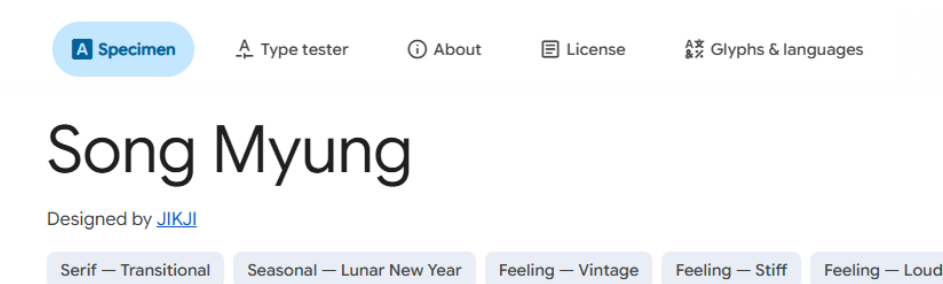
Writing system

Korean

1. 기타 매크로 공유

웹폰트 적용: 구글 폰트에서 하려면

- Get font를 클릭하면
- <> get embed code 메뉴가 있습니다.



1. 기타 매크로 공유

웹폰트 적용: 구글 폰트에서 하려면

- 이 중 Web -> @import를 선택하고,
@import 코드 부분을 복사!

WebAndroidiOSFlutter

☐ <link>

☒ @import

Embed code in the <head> of your html

```
<style>
@import url('https://fonts.googleapis.com/css2?family=Song+Myung&display=swap');
</style>
```

Copy code

Song Myung: CSS class

```
.song-myung-regular {
  font-family: "Song Myung", serif;
  font-weight: 400;
  font-style: normal;
}
```

Copy code

[Read our FAQ](#)

[API Docs](#)

1. 기타 매크로 공유

웹폰트 적용: 구글 폰트에서 하려면

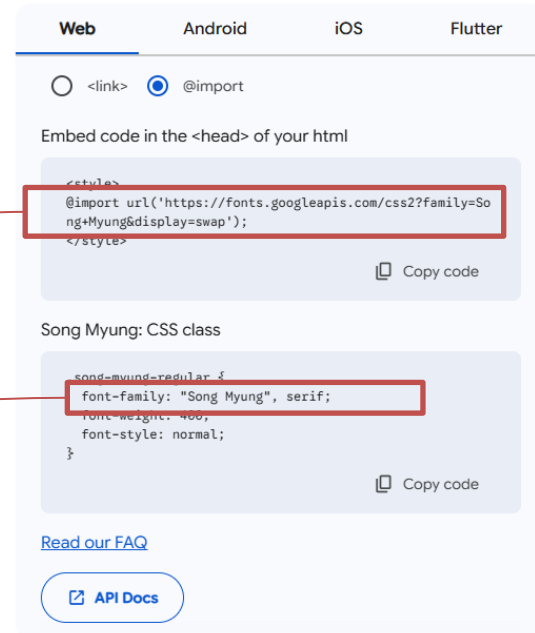
- 트와인으로 가서 Stylesheet를 열고 가장 처음에 붙여넣기
- 그리고 폰트 패밀리를 body 안, font-family:에 넣어주면 적용 완료!

```
@import url('https://fonts.googleapis.com/css2?family=Song+Myung&display=swap');
```

```
body, tw-story
```

```
{  
  font-family: "Song Myung", serif; /*폰트 지정, 폰트 없을 경우 대체 폰트*/  
  font-size: 18px; /*폰트 사이즈*/  
  color: grey; /*폰트 색*/  
  
  background-position: center; /*배경 포지션*/  
  background-repeat: no-repeat; /*배경 이미지 반복 여부*/  
  background-size: 700px; /*배경이미지 사이즈*/  
  background-color: white; /*배경 색*/  
}
```

```
tw-sidebar  
{  
  display: none;  
}
```



이제까지의 달리기 대회에서 토끼는 늘 1등의 자리를 놓치지 않았다.
토끼는 때론 이번에도 잘 할 수 있을까 불안했지만
자신과의 싸움이라 생각하고 열심히 연습했다.

"준비!!!!!"

탕!

심판의 신호가 울리자 토끼는 앞으로 튀어 나갔다.

전력으로 달린다.

속도를 조절한다.

1. 기타 매크로 공유

웹폰트 적용: 눈누 폰트에서 하려면

- <https://noonnu.cc/>
- 눈누 폰트에 들어가서, 원하는 폰트를 고르고



1. 기타 매크로 공유

웹폰트 적용: 눈누 폰트에서 하려면

- 웹폰트로 사용 메뉴에서 @font-face { ~ } 부분을 복사

윤초록우산어린이 만세

제작 윤초록우산 어린이재단 X (주)윤디자인그룹 조회수 74K 형태 손글씨

미리 써보기

문구 적고 폰트 미리보기



24px

여름엔 수박주스를 마셔야해

normal

다운로드 페이지로 이동

☆ 즐겨찾기

웹폰트로 사용



```
@font-face {  
  font-family: 'YoonChowWooSan';  
  src: url('https://cdn.jsdelivr.net/gh/projectnoc');  
  font-weight: normal;  
  font-display: swap;  
}
```

같은 제작사

더보기 →

윤초록우산어린이 대한

1. 기타 매크로 공유

웹폰트 적용: 눈누 폰트에서 하려면

- 역시, 트와인의 스타일시트 처음에 붙여넣기
- 그리고 폰트 패밀리를 body 안에 '따옴표'로 넣어주면 적용 완료!
- 더 자세한 내용이 알고 싶은 친구들은 구글에서 css, 웹폰트 적용을 검색해서 읽어보세요.

```
@font-face {  
  font-family: 'YoonChoWooSan';  
  src:  
url('https://cdn.jsdelivr.net/gh/projectnoonnu/2408@1.0/YoonChildfundkor  
eaManSeh.woff2') format('woff2');  
  font-weight: normal;  
  font-display: swap;  
}
```

```
body, tw-story  
{  
  font-family: 'YoonChoWooSan', serif; /*폰트 지정, 폰트 없  
트*/  
  font-size: 18px; /*폰트 사이즈*/  
  color: grey; /*폰트 색*/  
  
  background-position: center; /*배경 포지션*/  
  background-repeat: no-repeat; /*배경 이미지 반복 여부*/  
  background-size: 700px; /*배경이미지 사이즈*/
```

이제까지의 달리기 대회에서 토끼는 늘 1등의 자리를 놓치지 않았다.
토끼는 매번 이번에도 잘 할 수 있을까 불안했지만
자신과의 싸움이라 생각하고 열심히 연습했다.

"준비!!!!!!"

탕!

심판의 신호가 울리자 토끼는 앞으로 튀어 나갔다.

전력으로 달린다.

속도를 조절한다.

1. 기타 매크로 공유

2) 이미지를 클릭해서 패시지가 넘어가게 하고 싶어요.

```
[[<img src='이미지URL'>->연결하고싶은 패시지 이름]]
```

- 이미지 클릭 시 연결될 패시지를 링크 매크로로 걸어두면 됩니다.

```
[[->문열기]]|
```

카펫 아래에는 연필 한자루가 있었다.
물건을 +1개 획득했다.



2. 아이템 설정과 조건 부여

“당신 앞엔 세 개의 문이 있습니다. 이 중 하나는 밖으로 나가는 문일 것 같습니다.
바닥에서 황금 열쇠를 발견했습니다.

‘첫번째 문을 열까, 아니면 두번째 문을 열까, 지하실로 내려가 세번째 문을 열까?’



해결하고자 하는 문제:

- 1) 특정 아이템을 습득하고
- 2) 이 아이템이 있을 경우 문이 열리고
- 3) 없을 경우엔 문이 열리지 않는다.

2. 아이템 설정과 조건 부여

- (set: \$000 to) 를 통해 아이템 생성
- = (set: \$Item to true), (set: \$Item to false) = Item이란 변수를 참/거짓(있다,없다)으로 설정
- **시작 passage**에서 ‘황금열쇠’, ‘은열쇠’ 변수 만들기: **영어로!대소문자 주의!**

```
(set: $goldkey to false)
(set: $silverkey to false)
```

- 비슷한 성질을(여기선 ‘item’) 가진 하위 목록을 묶어 한줄에 쓸 수도 있음 (datamap, dm)
- datamap은 여러 정보를 관리하기 위해 한 덩어리로 정보를 묶어두는 곳(구조적으로 데이터 관리)

```
(set: $Item to (datamap:"goldkey", false, "silverkey", false))
```

- 본문에서 datamap 하위의 항목들을 불러오려면? = \$상위변수's 하위변수
- 곧, ‘황금열쇠를 습득했다’를 구현하려면… (**datamap은 옵션! 모두가 쓸 필요는 없습니다!**)

```
(set: $Item's goldkey to true)
```

2. 아이템 설정과 조건 부여

세 개의 문이 있다.

이 중의 하나는 밖으로 나가는 문일 것 같다.

바닥에서 황금 열쇠를 발견했다.

(set: **\$Item's goldkey** to true)

[[첫번째 문->첫번째 문]]을 열까, 아니면 [[두번째 문->두번째 문]]을 열까?

지하실로 내려가서 [[세번째 문->세번째 문]]을 선택할까?

2. 아이템 설정과 조건 부여

- if~else를 이용한 조건 부여
- (if) 만약 황금열쇠를 가지고 있다면 문이 열린다.
- (else) 만약 황금열쇠를 가지고 있지 않다면 문이 열리지 않는다.

(if: \$Item's goldkey is true) [황금열쇠로 문이 열렸다.]

(else:) [문이 열리지 않는다. 다른 문을 열어볼까?]

->관리해야 할 datamap을 쓸 필요 없음 \$goldkey 로 해도 충분

2. 아이템 설정과 조건 부여

- 다시 토끼와 거북이 상황으로 돌아와 봅시다.
- 1) 구덩이에 빠진 다람쥐를 구할 방법을 찾기 위해 숲 근처를 뒤져보고
- 2) 기다란 나뭇가지를 구한다음 or 구하지 못하고 빈손으로 돌아와서
- 3) 다람쥐에게 말을 겁니다. 만약 나뭇가지가 있으면 다람쥐 구출 성공, 구하지 못하고 돌아오면 다람쥐의 원망과 함께 다시 숲을 뒤져보러 가는
- 장면을 만들어 보죠!

3. 점수 별 분기 설정

- 변수를 숫자로 지정하면 점수 별 분기/조건설정도
- 가능합니다. 점수를 기록하기 위한 변수를 하나 생성한 뒤

```
(set: $score to 0)
```

- 특정 상황을 지날 때 +1을 합니다.

```
(set: $score = $score+1)
```

- 그리고 점수 별로 결과가 갈라져야 하는 passage에서 if를 이용해주세요. (부등호로 if, else사용 가능)

```
(if: $score is 1) [본문 1]
```

```
(if: $score is 2) [본문 2]
```

```
(if: $score is 0) [본문 0]
```

눈을 떠 보니 세 개의 문이 있다.

세 개의 문 중 A라는 문을 통과하면 +1점 -> 탈출 실패

B라는 문을 통과하면 +2점 -> 탈출 성공

C라는 문을 통과하면 -1 -> 죽음

Q. 플레이어가 찾은 단서의 개수 혹은 달성도 수치를 화면에 보여주고 싶어요..!

수치가 지정된 변수의 이름을(\$name) 그냥 본문에 써주세요..!

1. 단서의 숫자에 지정된 변수의 이름을 본문에 적으면, 현재 플레이어가 획득한 해당 값이 보여지게 됩니다. 즉 미리 지정-고정된 점수/숫자가 아닌, 플레이어의 활동에 따라 변하는 수치를 해당 변수 자리에 보여주는 것입니다.
- 1) 예를 들어 \$clue 라는 변수가 있고 2) 처음엔 0으로 시작했다면.. / 3) 각 단서 획득 때마다 +1이 되게 만들어두고..
- 4) 플레이 화면에 보여지게 하고 싶은 칸에다가 그냥 본문으로! "숨겨진 단서들 (\$clue/5)" 라고 써보세요. 그럼 플레이 경과에 따라 변하는 수치를 확인할 수 있을거예요.

• 어디를 뒤져야 할까?

- 획득한 물건개수: `$score`
- [[수상해 보이는 책상 서랍->서랍]]
- [[벽에 걸린 액자 뒤->액자]]
- [[바닥 카펫을 들춰본다->카페트]]
- [[문을 열어본다 ->문열기]]

어디를 뒤져야 할까?

획득한 물건개수: 0

수상해 보이는 책상 서랍
벽에 걸린 액자 뒤
바닥 카펫을 들춰본다
문을 열어본다

물건을 +1개 획득했다.
문을 열어본다

어디를 뒤져야 할까?

획득한 물건개수: 1

수상해 보이는 책상 서랍
벽에 걸린 액자 뒤
바닥 카펫을 들춰본다
문을 열어본다

->문제가 있다면?

Q. 이미지 안에서 일부를 클릭해 다른 패시지로 넘어가게 하는 방법은 없나요?

- 다음과 같은 상황을 가정해보겠습니다.

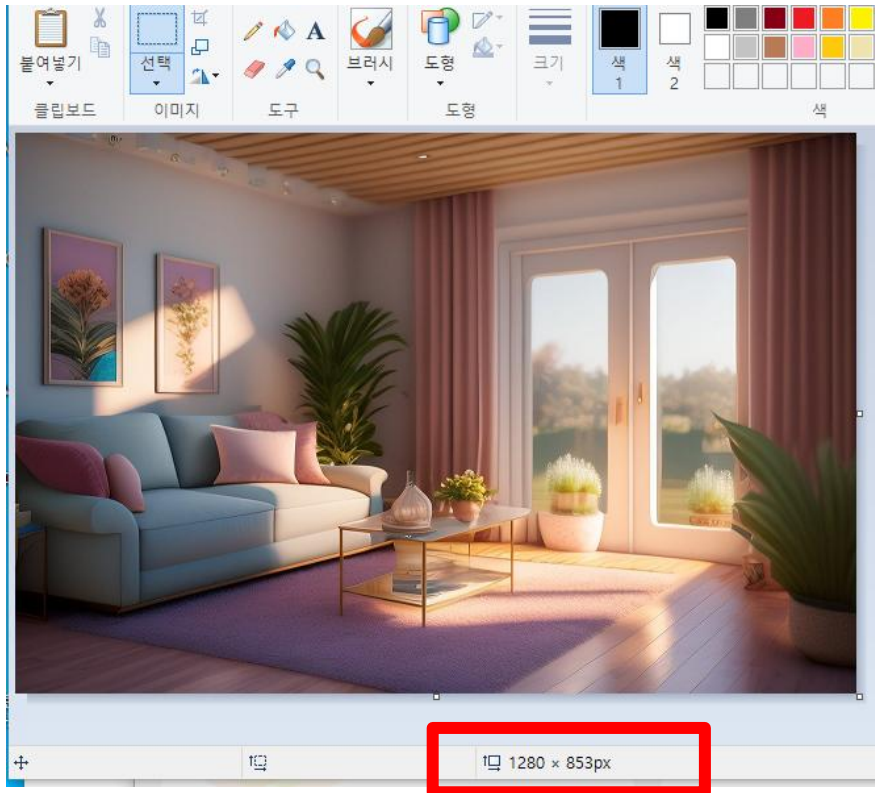


- 방 안을 둘러보며 단서를 찾아야 하는 상황. 플레이어에게 액자와 화분을 뒤지고 문을 열어보며 방 안의 단서를 모으게 하고 싶습니다.

Q. 이미지 안에서 일부를 클릭해 다른 패시지로 넘어가게 하는 방법은 없나요?

• 결론적으로는: 이미지 맵 코드를 사용하면 됩니다. 방법은...

1) 이미지 크기를 구합니다. (그림판 사용)



- 그림판을 열고 사용할 이미지를 붙여넣습니다.
- 중앙하단을 보면 x,y 좌표값이 나옵니다.이게 이미지 크기입니다.
- 혹시 좌표가 나오지 않는다면 이미지 파일의 우측 하단 끝점에 마우스오버하면 사이즈가 나옵니다.
- 1280*853이네요!
- **그림판 말고 이미지 좌표 구하는 사이트도 있다고 합니다!
- <https://www.maschek.hu/imagemap/>

Q. 이미지 안에서 일부를 클릭해 다른 패시지로 넘어가게 하는 방법은 없나요?

2) 트와인에서, 이미지 넣기를 원하는 패시지에 다음과 같이 코드를 넣습니다.

```

```

- 해석하자면, 가로 1280px, 세로 853px의 이미지를 가져와서, 해당 이미지의 usemap 이름을 #OOO으로 지정하자는 뜻입니다.
- **빨간 글씨 부분을** 가져오고자 하는 이미지 파일 조건에 맞게 고쳐주시면 됩니다. (#뒤는 본인이 원하는 맵 이름 만들어 쓰시면 됩니다.)
- 이미지 파일은 ibb등의 호스팅을 이용해 올리는거 잊지 않으셨죠.



Q. 이미지 안에서 일부를 클릭해 다른 패시지로 넘어가게 하는 방법은 없나요?

3) 2)의 아래에 다음과 같은 코드를 추가합니다.

```
<map name="imagemapnamehere">
[<area shape="rect" coords="43,143,163,383"> <hook1 | (click: ? hook1) [(goto: "액자")>
[<area shape="rect" coords="885,353,977,459"> <hook2 | (click: ? hook2) [(goto: "문열기")>
[<area shape="rect" coords="647,529,723,595"> <hook3 | (click: ? hook3) [(goto: "화분")>
</map>
```

- 해석하자면, “위에서 지정한 map name(imagemapnamehere 가 되겠죠)에서, 지정된 영역을 클릭할 경우 000패시지로 연결해주세요”라는 뜻입니다.
- 세 개의 이미지 좌표를 패시지로 연결해봤습니다.



Q. 이미지 안에서 일부를 클릭해 다른 패시지로 넘어가게 하는 방법은 없나요?

3) 돌아와서.. 3)의 코드를 다시 살펴보죠.

```
<map name="imagemapnamehere">  
[<area shape="rect" coords="43,143,163,383">]<hook1 | (click: ?hook1) [(goto: "액자")]
```

- 각 줄을 살펴보면...

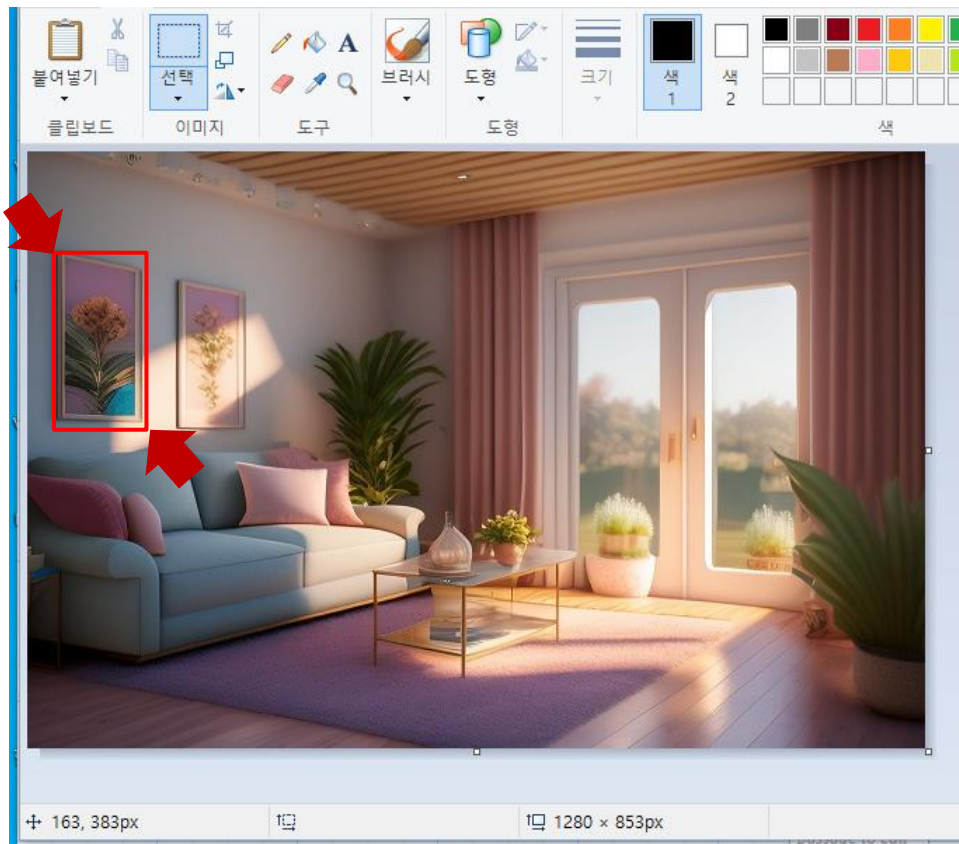
-> 지정될 영역(**area shape**)은 사각형(**rect**)이고 좌표(**coords**)는 "사각형시작점X, Y, 사각형끝점X,Y" 입니다.

이 영역을 hook1으로 지정하고 **<hook1 |**, 클릭 시(**click: ?hook1**) "액자" 패시지로 가게 해주세요 **[(goto: "액자")]**

라는 뜻입니다.

Q. 이미지 안에서 일부를 클릭해 다른 패시지로 넘어가게 하는 방법은 없나요?

4) 그림 ‘좌표(coord)’는 어떻게 따느냐? 역시 그림판을 사용합니다.



- 사각형으로 지정하고 싶은 좌측 상단 꼭지점에 마우스를 올리면,
- 그림판 아래 픽셀 좌표값이 나옵니다. 이 부분을 사용하면 됩니다.
- 즉, 지정하는 사각형의 **좌측 상단의 x,y값**과 **우측 하단의 x,y값**을 써주면 해당 사각형에 대한 링크가 만들어지는 건데요,
- 액자는 **43,143,163,383** 라는 좌표가 나왔네요.

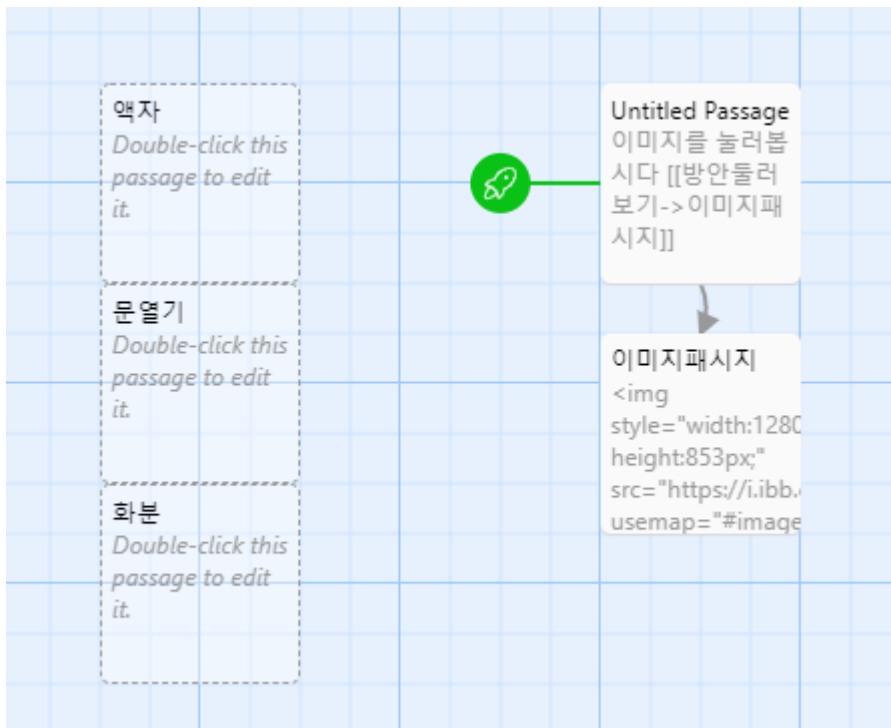
Q. 이미지 안에서 일부를 클릭해 다른 패시지로 넘어가게 하는 방법은 없나요?

- 해당 좌표를 coords부분에 넣어주세요.

Q. 이미지 안에서 일부를 클릭해 다른 패시지로 넘어가게 하는 방법은 없나요?

5) (goto:“패시지명”) ←이 매크로는 특정 패시지로 바로 이동하게 만드는 매크로입니다.

- 링크 선이 생기지 않는걸 볼 수 있죠.
- 자동으로 패시지가 생성되는 [[]]와 다르게, +passage 버튼을 눌러서 패시지를 만들어주면 됩니다.



6) 이제 액자, 문고리, 화분을 클릭하면 해당 패시지로 연결되는걸 볼 수 있습니다.

Twine 작품 샘플 공유

Thank you