

2025-2학기  
**게임메이킹워크숍**  
-07강

# 07강 주제

## 〈인터랙티브 스토리텔링 실습 3〉

1. 고급 매크로 공유
2. Q&A
3. 퍼블리싱

# 고급 매크로 공유

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

- 다음과 같은 상황을 가정해보겠습니다.



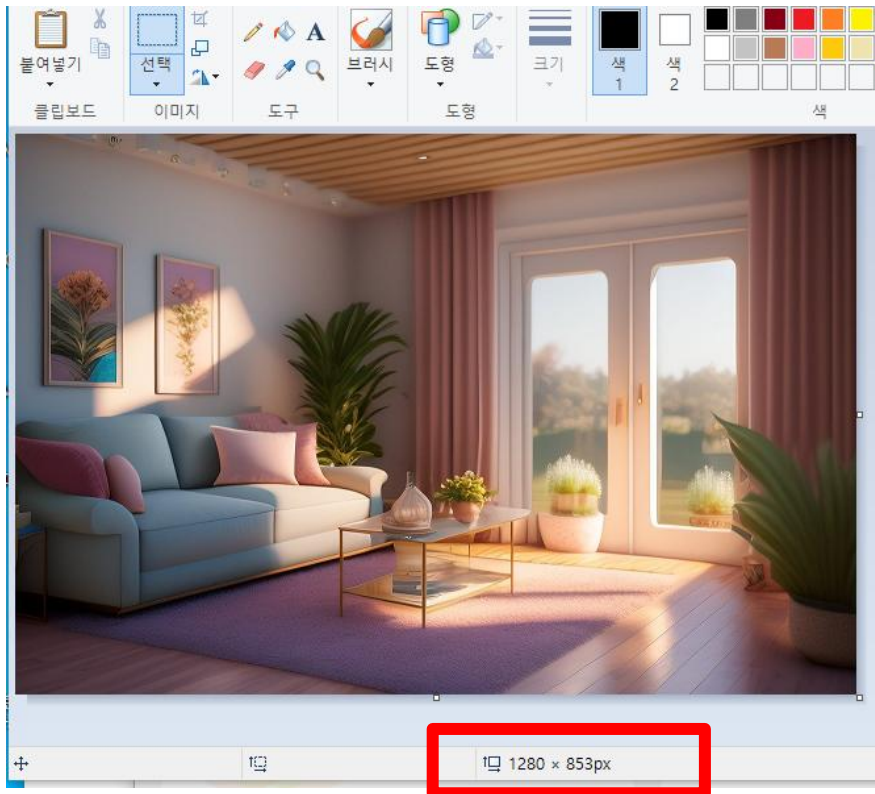
- 방 안을 둘러보며 단서를 찾아야 하는 상황. 플레이어에게 액자와 화분을 뒤지고 문을 열어보며 방 안의 단서를 모으게 하고 싶습니다.

# 고급 매크로 공유

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/>

# 고급 매크로 공유

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.

# 고급 매크로 공유

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.

# 고급 매크로 공유

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.

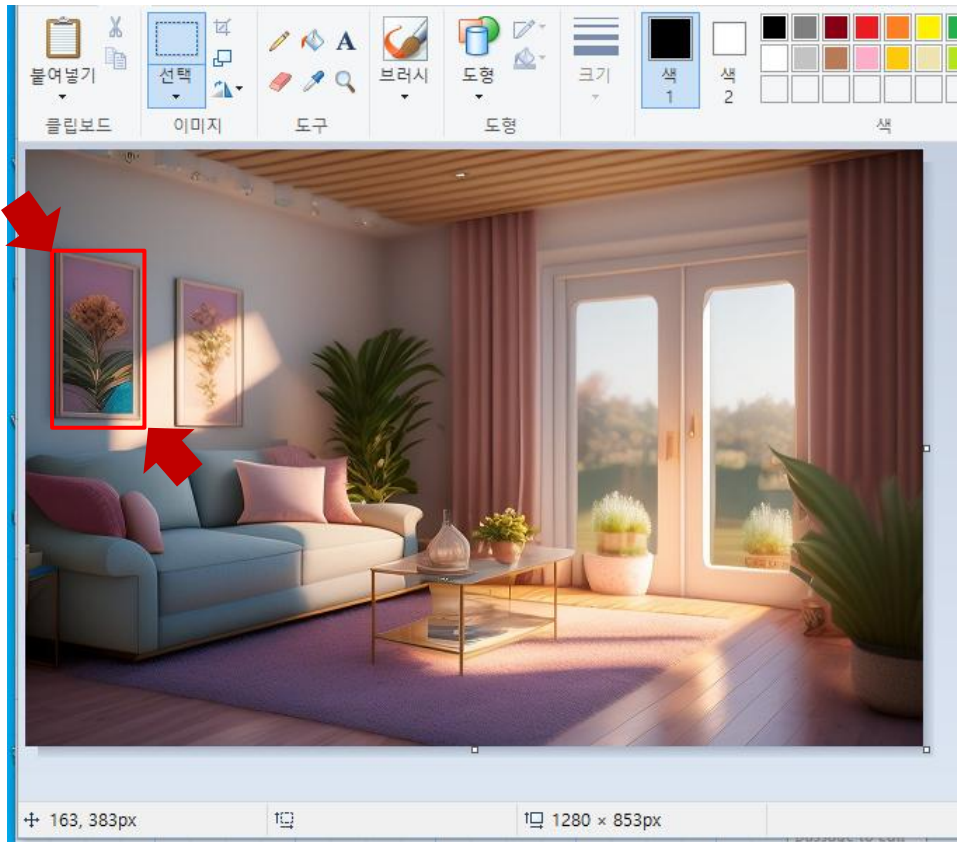
이 영역을 hook1으로 지정하고 **<hook1 |**, 클릭 시(**click: ?hook1**) "액자" 패시지로 가게 해주세요 **[(goto: "액자")]**

라는 뜻입니다.

# 고급 매크로 공유

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

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



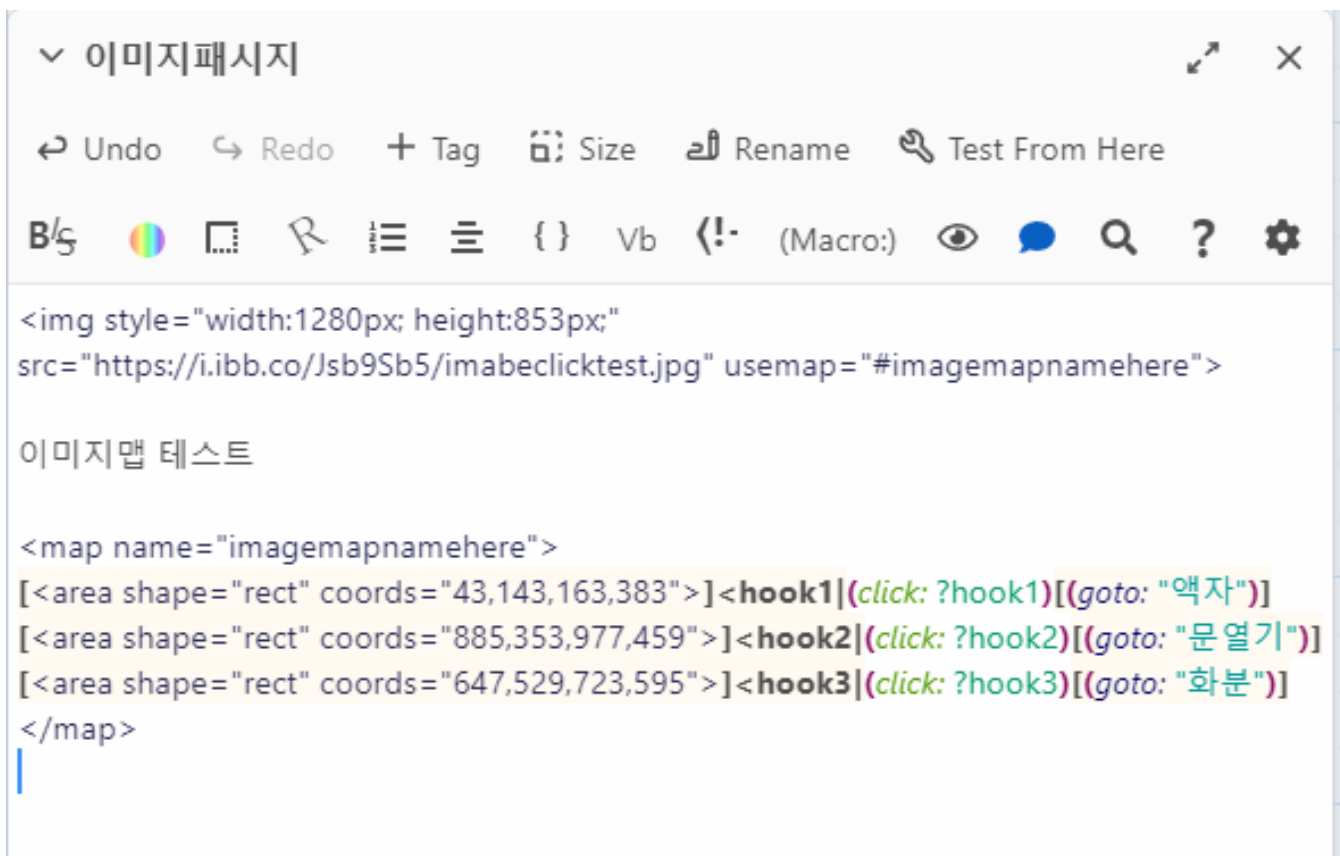
- 사각형으로 지정하고 싶은 좌측 상단 꼭지점에 마우스를 올리면,
- 그림판 아래 픽셀 좌표값이 나옵니다. 이 부분을 사용하면 됩니다.
- 즉, 지정하는 사각형의 **좌측 상단의 x,y값**과 **우측 하단의 x,y값**을 써주면 해당 사각형에 대한 링크가 만들어지는 건데요,
- 액자는 **43,143,163,383** 라는 좌표가 나왔네요.



# 고급 매크로 공유

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

- 해당 좌표를 coords부분에 넣어주세요.

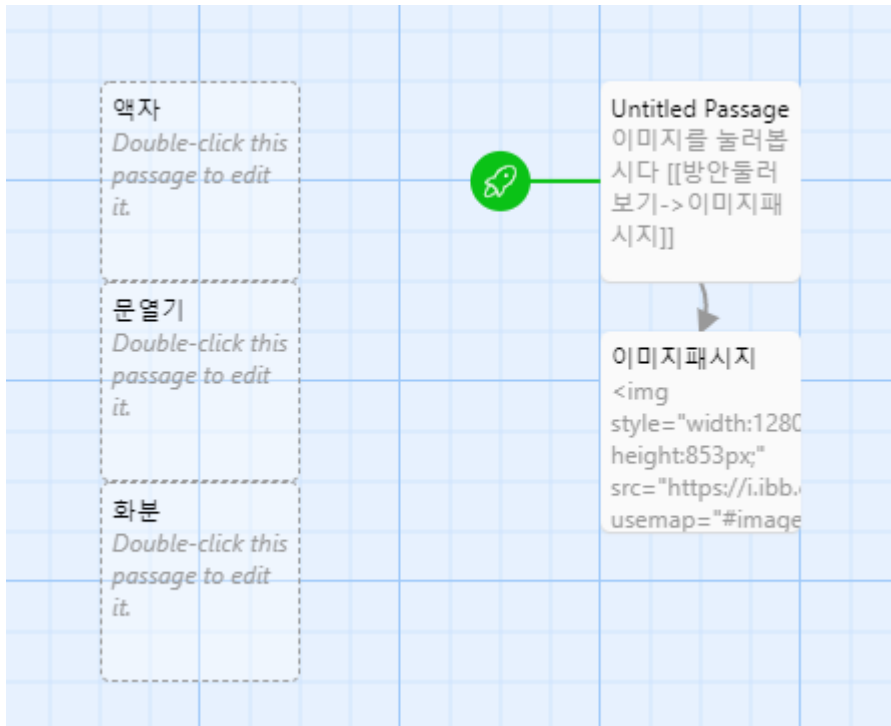


# 고급 매크로 공유

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.

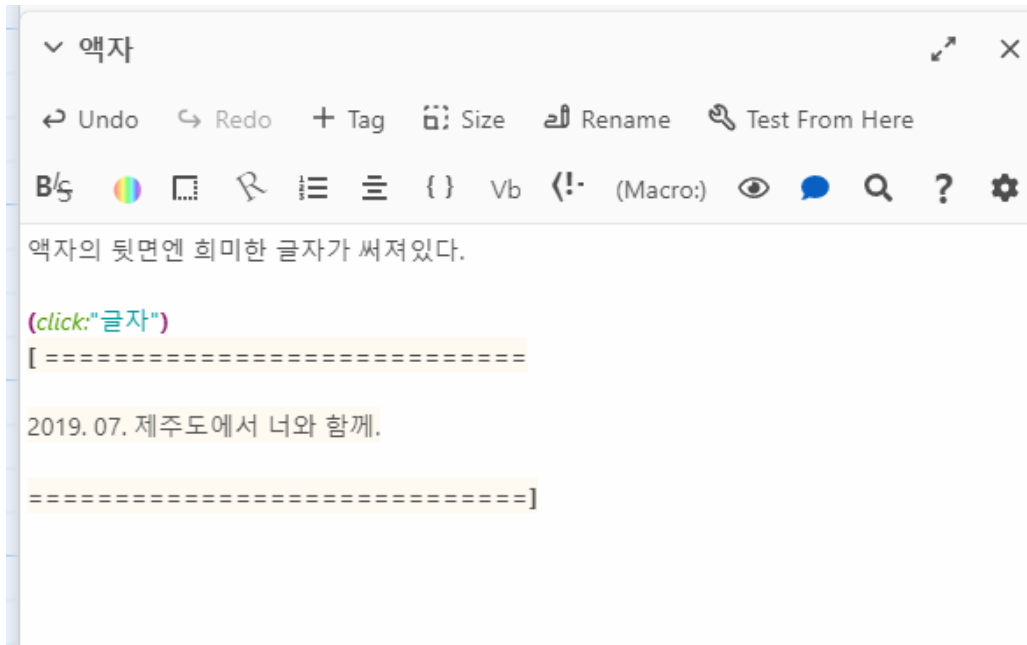


6) 이제 액자, 문고리, 화분을 클릭하면 해당 패시지로 연결되는걸 볼 수 있습니다.

# 고급 매크로 공유

Q2. 한 패시지 내에서, 클릭을 통해 접혔던 문구가 열리게 하고 싶어요.

- (click:"본문내단어") [ 펼쳐지면서 출력될 본문 ] 을 사용하시면 됩니다.
- 예를 들어 아까 액자 패시지를 들어갈 경우, 어떤 글자를 찾도록 만들어보면...



액자의 뒷면엔 희미한 글자가 써져있다.

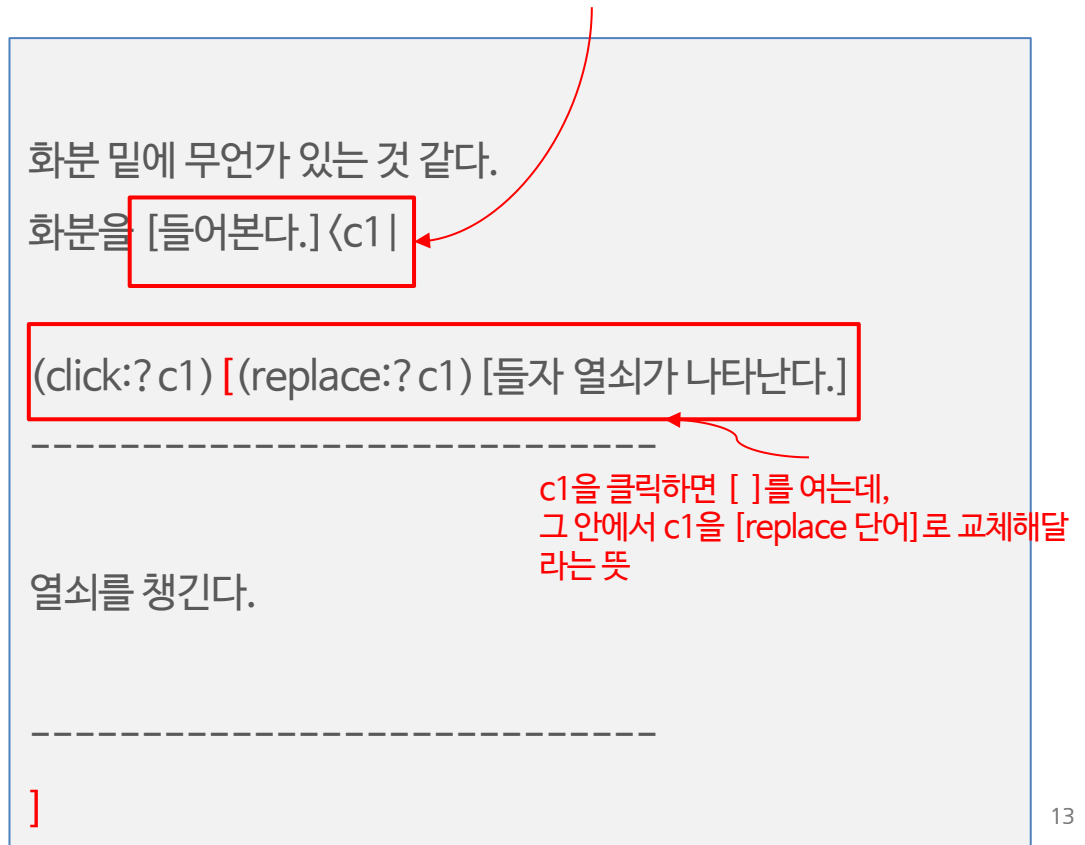
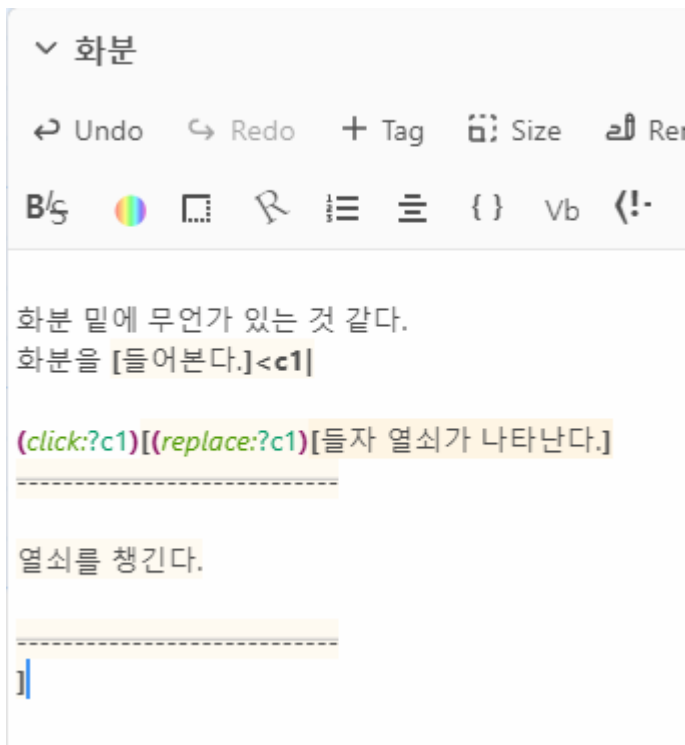
액자의 뒷면엔 희미한 글자가 써져있다.

2019. 07. 제주도에서 너와 함께.

# 고급 매크로 공유

Q3. 어떤 단어를 누르면 다른 단어로 바뀌도록 만들어보고 싶어요.

- (click:) (replace:)를 사용하시면 됩니다.
- ‘화분’ 패시지에다가 아래와 같이 만들어 넣어봅시다. [들어본다] 부분을 c1으로 지정하겠다는 뜻



# 고급 매크로 공유

Q3. 어떤 단어를 누르면 다른 단어로 바뀌도록 만들어보고 싶어요.

- 위에서 배운 (click:)에다가 (replace:)를 붙여서 사용하시면 됩니다.
- ‘화분’ 패시지에다가 아래와 같이 만들어 넣어봅시다.

화분 밑에 무언가 있는 것 같다.  
화분을 들어본다.

화분 밑에 무언가 있는 것 같다.  
화분을 들자 열쇠가 나타난다.

---

열쇠를 쟁긴다.

---

# 고급 매크로 공유

Q3. 어떤 단어를 누르면 다른 단어로 바뀌도록 만들어보고 싶어요.

- 같은 방법으로, 텍스트 효과가 있던 글자를 클릭으로 꺼지는 듯한 효과를 낼 수도 있습니다.
- 예를 들어 흔들리던 글자를 클릭했더니, 일반텍스트로 변경된다던가 하는.

문고리에는 핏자국이 희미하게 남아있다.  
문고리의 `[(text-style:"rumble") [핏자국]] <c1|` 을 닦는다.

`(click:?c1)[(replace:?c1) [핏자국]`  
-----

아무래도 오래된 흔적인 것 같다.  
-----

]

문고리에는 핏자국이 희미하게 남아있다.

문고리의 `[(text-style:"rumble") [핏자국]] <c1|` 을 닦는다.

`(click:? c1) [(replace:? c1) [핏자국]`  
-----

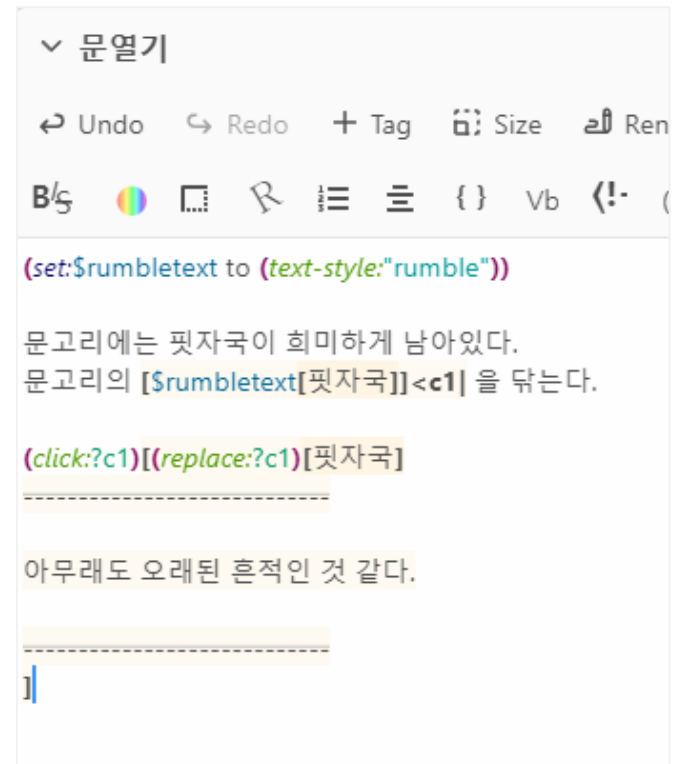
아무래도 오래된 흔적인 것 같다.  
-----

]

# 고급 매크로 공유

\*팁: 자주 쓰는 text-style 등은 변수로 지정해놓고 편하게 불러올 수도 있습니다.

- 예를 들어 (set:\$rumble to (text-style:"rumble"))로 지정해놓는다?
- 그러면 흔들림 효과는 앞으로 \$rumble로만도 불러올 수 있음



## 2. Q&A

- 잠시, 작업시간을 가져봅시다.



### 3. 1인 미디어와 퍼블리싱

- 독립된 개인이 콘텐츠를 생산 및 공유하는 플랫폼의 증가
- 누구나 손쉽게 창작의 언어, 표현의 수단을 가지게 된 디지털 시대의 퍼블리싱 모델



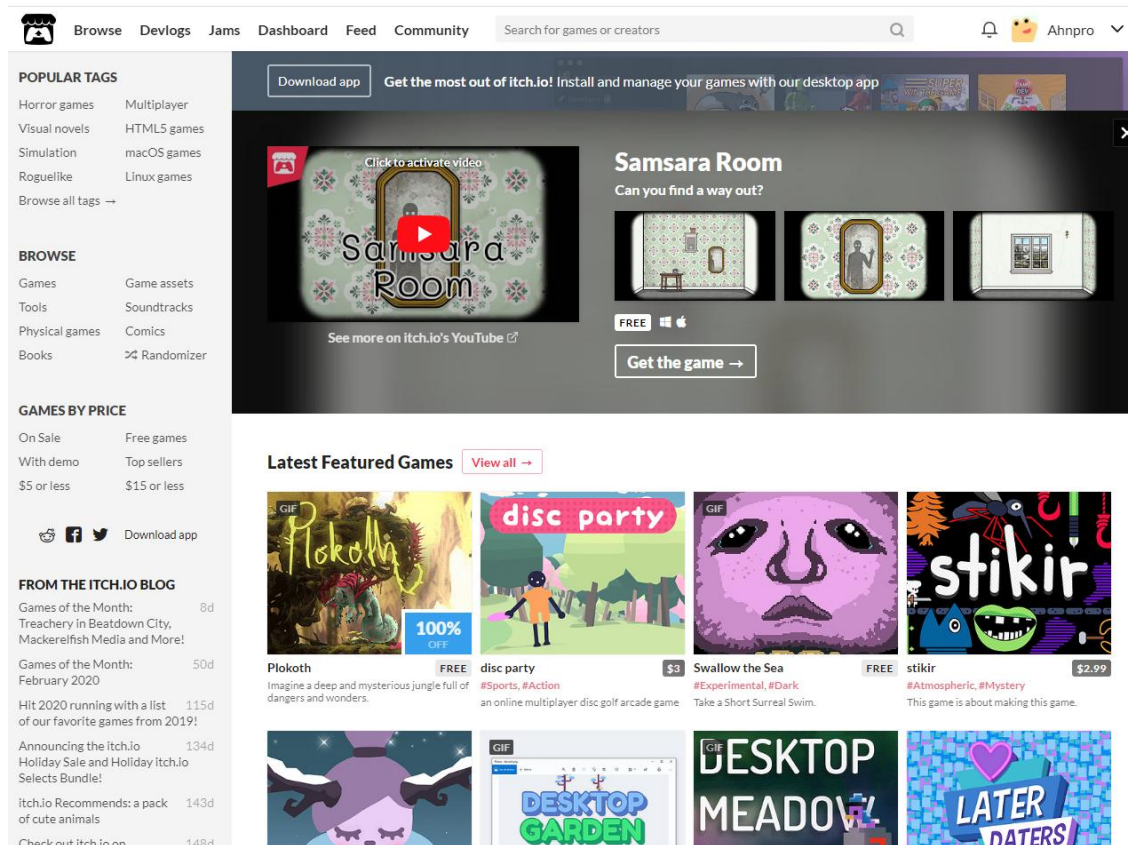
#### PODCAST



### 3. 1인 미디어와 퍼블리싱

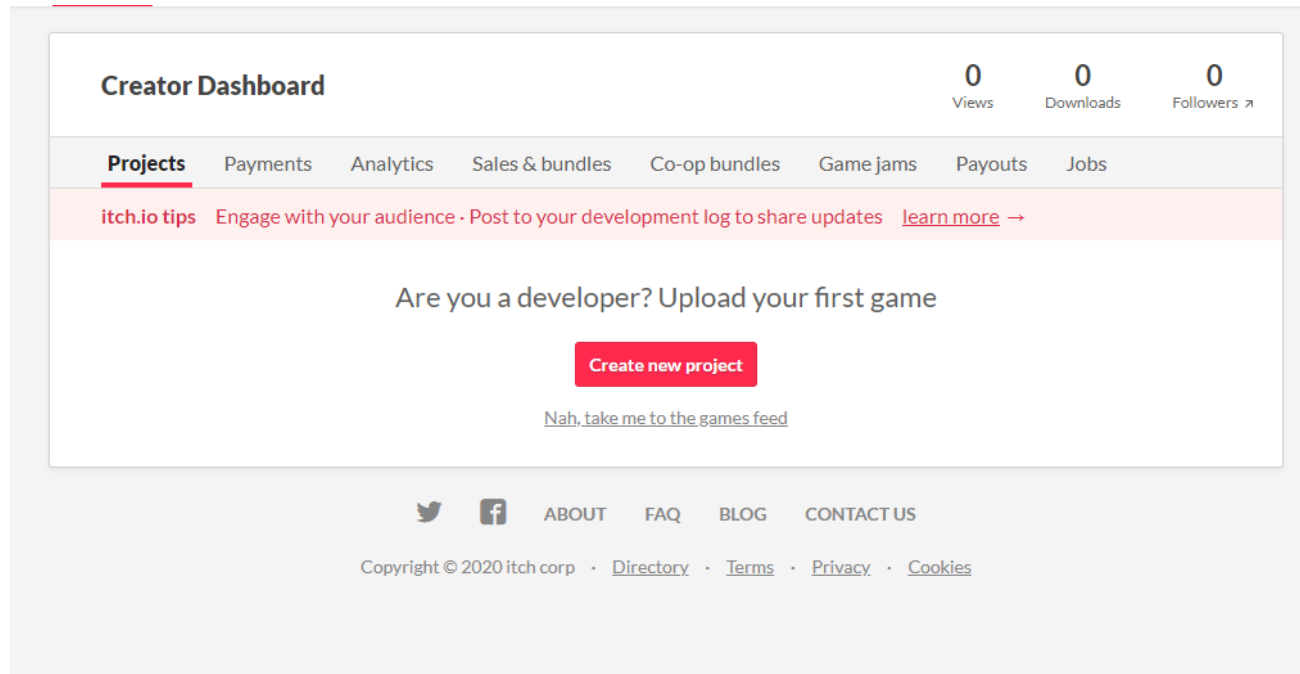
Itch.io (<https://itch.io/>)

- 인디게임 유통 플랫폼, 자유로운 1인 퍼블리싱이 가능



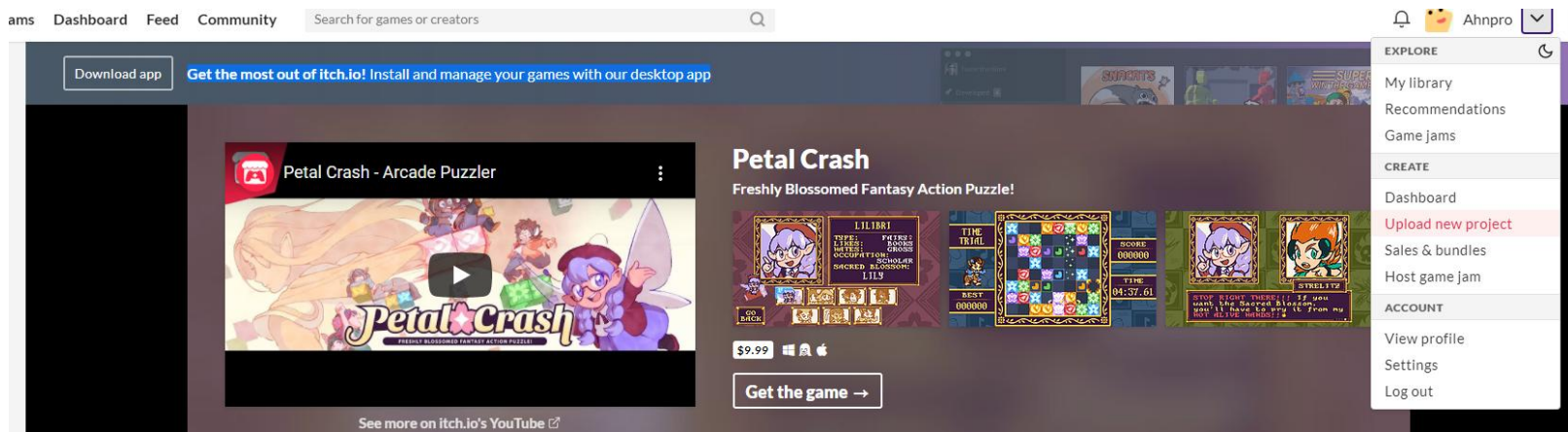
## 4. 작품 업로드 방법

- Itch.io에 트와인 작품을 올려봅시다!



## 4. 작품 업로드 방법

itch.io에 접속하여 upload new project를 선택합니다.



## 4. 작품 업로드 방법

관련 정보를 쓰는 란입니다.

- Title: 게임 제목
- Project URL: 프로젝트에 연결시킬 주소 (영어로 작성)
- Short description or tagline: 짧은 설명/태그라인(선택사항)
- Classification: 분류 (Games로 하면 됨)
- Kind of project: html로 지정
- Release status: 릴리즈 상태 / 자유롭게 선택
- 금액(우리는 양심상 0으로)
- Html 파일 업로드 후
- Embed options: 본인들 작품에 맞는 적당한 사이즈 지정 (1024\*768정도 권장)
- Frame options: 트와인 내 텍스트 길이가 한 페이지를 넘어갈 것 같은 경우 enable scrollbars를 해주세요.
- Details에는 과제의 정보를 적어주기 바랍니다. (제목, 주제, 게임 소개/ 본인의 이름을 꼭 넣어주세요.)
- Genre/tags: 선택사항
- Community: Comments 체크 (코멘트는 달 수 있게)
- 마지막으로 visibility & access는 public으로 해야 보입니다. 단 public은 한번 draft로 저장한 후 나중에 수정 가능합니다.

Dashboard

Create a new project

You don't have payment configured! If you set a minimum price above 0 no one will be able to download your project. [Edit account](#)

Make sure everyone can find your page  
Review your **visibility** settings before posting your project.

Title

Project URL

Short description or tagline  
Shown when we link to your project. Avoid duplicating your project's title.  
Optional

Classification  
What are you uploading?  
Games - A piece of software you can play

Kind of project  
Downloadable - You only have files to be downloaded

Release status  
Released - Project is complete, but might receive some updates

Upload Cover Image

The cover image is used whenever itch.io wants to link to your project from another part of the site. Required (Minimum: 115x220, Recommended: 600x600)

Gameplay video or trailer  
Provide a link to YouTube or Vimeo.  
eg. <https://www.youtube.com/watch?v=UJLp4t7gP>

Screenshots  
Screenshots will appear on your game's page. Optional but highly recommended. Upload 1 to 5 for best results.

## Create a new project

You don't have payment configured If you set a minimum price above 0 no one will be able to download your project. [Edit account](#)

### Make sure everyone can find your page

Review our [quality guidelines](#) before posting your project

#### Title

게임 제목

#### Project URL

<https://ahnpro.itch.io/> 반드시 영문으로! 특수문자, 띄어쓰기 등 지양

#### Short description or tagline

Shown when we link to your project. Avoid duplicating your project's title

Optional

#### Classification

What are you uploading?

Games — A piece of software you can play **games**

#### Kind of project

HTML — You have a ZIP or HTML file that will be played in the browser **HTML 선택**

보여질 썸네일/커버이미지  
Bitsy 대표 스크린샷 올리면 됨

Upload Cover Image

The cover image is used whenever itch.io wants to link to your project from another part of the site. Required (Minimum: 315x250, Recommended: 630x500)

#### Gameplay video or trailer

Provide a link to YouTube or Vimeo.

eg. <https://www.youtube.com/watch?v=5JEaA47sP>

#### Screenshots

Optional but highly recommended. Upload 3 to 5 for best results.

Add screenshots

**TIP** You can add additional downloadable files for any of the types above

## Release status

Prototype — An early prototype for testing an idea out, fate of project unknown

아무거나 선택해도 됨  
(일단은 prototype으로)

## Pricing

☐ \$0 or donate

☐ Paid

☒ No payments

The project's files will be freely available and no donations can be made

## Uploads

Upload a ZIP file containing your game. There must be an `index.html` file in the ZIP.

Or upload a `.html` file that contains your entire game. [Learn more](#) →

Any additional files you upload will be made available for download. You can apply a minimum price to the project after uploading additional downloadable files.

gamemaking\_\_\_\_.html

[More...](#)

[Delete file](#)

256kb · [Change display name](#)


☒ This file will be played in the browser

브라우저에서 플레이 체크 (파일 업로드 후 보여지는 메뉴임)

**TIP** Use **butler** to upload game files: it only uploads what's changed, generates patches for the [itch.io app](#), and you can automate it. [Get started!](#)

Upload files

or

 Choose from Dropbox

[Add External file](#) ?

Html 파일 업로드

File size limit: 1 GB. [Contact us](#) if you need more space

## Embed options

How should your project be run in your page?

Embed in page ▾

Manually set size ▾

트와인 프로젝트에 적합한 사이즈로 지정

### Viewport dimensions

Width  px × Height  px

1024\*768 정도 관촬을 수도



### Frame options

- ☐ Mobile friendly — Your project can run on mobile phones (smaller resolution and touch support)
- ☐ Automatically start on page load — Not recommended for Unity games, since they can lag the browser when loading
- ☐ Fullscreen button — Add a button to the bottom right corner of your embed to make it fullscreen
- ☐ Enable scrollbars — Enable scrollbars in the iframe that contains your project
- ☐ SharedArrayBuffer support — **(Experimental)** This may break parts of the page or your project. Only enable if you know you need it. [Learn more](#)

## Details

Description — This will make up the content of your game page.

<>	¶	B	/	↶	☰	☷	↻	☰	▶	🖼

Itch.io 게임페이지에 들어갈 설명  
제목, 학번, 이름 포함하여 작성  
게임소개(요약, 원작 변형 포인트,  
중점 플레이 등등)를 적어주세요.



## Community

Build a community for your project by letting people post to your page.

- ☐ Disabled
- ☒ Comments — Add a nested comment thread to the bottom of the project page
- ☐ Discussion board — Add a dedicated community page with categories, threads, replies & more

## Visibility & access

Use Draft to review your page before making it public. [Learn more about access modes](#)

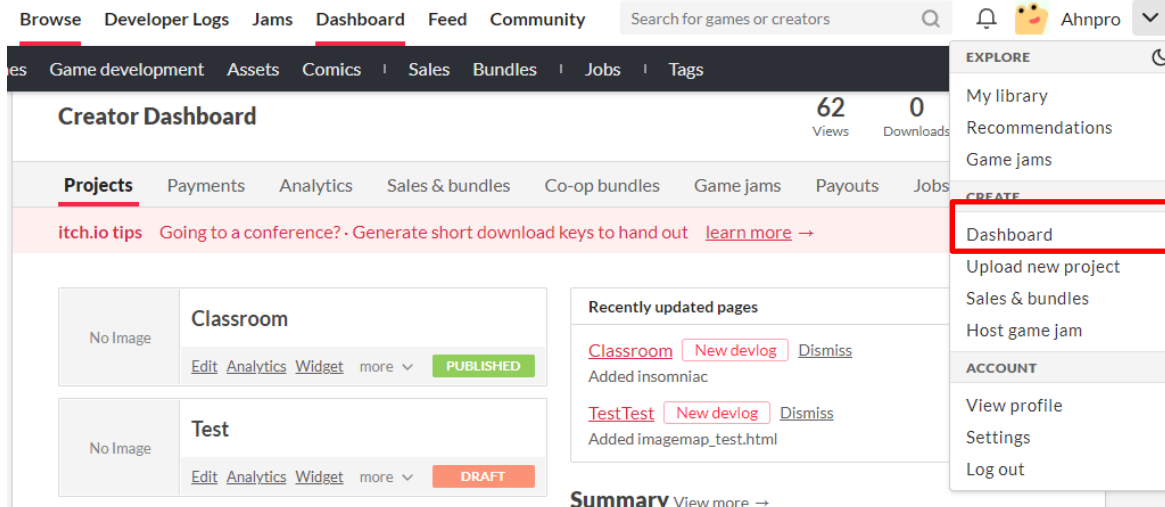
- ☒ Draft — Only those who can edit the project can view the page
- ☐ Restricted — Only owners & authorized people can view the page
- ☐ Public — Anyone can view the page

**Save** [View page](#)

[Delete game](#)

친구들이 코멘트 달 수 있도록  
Comments 선택

주의!! 가장 처음 저장할 때에는  
Draft 로만 저장할 수 있음  
이대로 Save를 한번 눌러주고



화면 우측 상단, 본인 ID 메뉴에서  
Dashboard 선택  
그럼 본인 Projects 목록이  
나옴



## Creator Dashboard

62

Views

0

Downloads

## Projects

Payments

Analytics

Sales &amp; bundles

Co-op bundles

Game jams

Payouts

Jobs

itch.io tips Going to a conference? · Generate short download keys to hand out [learn more](#) →

No Image

### Classroom

[Edit](#) [Analytics](#) [Widget](#) [more](#) [PUBLISHED](#)

No Image

### Test

[Edit](#) [Analytics](#) [Widget](#) [more](#) [DRAFT](#)

## Recently updated pages

[Classroom](#) [New devlog](#) [Dismiss](#)

Added insomniac

[TestTest](#) [New devlog](#) [Dismiss](#)

Added imagemap\_test.html

Summary [View more](#) →

↑ Draft 상태인걸 볼 수 있음  
Edit 또는 DRAFT 버튼을 클릭

## EXPLORE

My library

Recommendations

Game jams

## CREATE

Dashboard

Upload new project

Sales &amp; bundles

Host game jam

## ACCOUNT

View profile

Settings

Log out

## Visibility &amp; access

Use Draft to review your page before making it public. [Learn more about access modes](#)☐ Draft — Only those who can edit the project can view the page☐ Restricted — Only owners & authorized people can view the page☒ Public — Anyone can view the page [Configure settings...](#)

페이지 맨 아래 Visibility & Access 메뉴에서  
Draft를 Public(공개)으로 전환  
Save 클릭

Save

[View page](#)[Delete game](#)

# 과제 제출 공지

- 다음주(8주차)는 과제 제출 주차로 수업은 없습니다.
- 충분히 트와인 프로젝트 작업을 마무리 하시고, 다음과 같이 제출해주세요.
- 1) **과제함에 html 최종 파일을** 제출 (파일명: 학번이름\_작품명.html)
  - (01반) 마감기한: 10월 26일 일요일, 밤 9시
  - (02반) 마감기한: 10월 28일 화요일, 밤 9시
- 2) **itch.io에 본인 html 업로드**: 9주차 수업시간에 같이 플레이를 해 볼 예정
  - **마감기한: 10월 27일(01반)/29일(02반) 수업시간 전까지** 완료
  - Itch.io 에 업로드하지 않을 시 평가에서 누락되므로 유의

**Thank you**