

나비

“나비처럼 날아가고 싶은 한 소년의 여정”

2016. 12. 14.

강 채 원 공 현 철 박 은 호 이 지 현 정 지 애

Contents

- 01/ 게임 개요
- 02/ 게임 설정
- 03/ 게임 방식
- 04/ 게임 시연

“이때 까지만 해도 우리는 이렇게 스케일이 커질 줄 몰랐다.”
- 정기입 E조 회고록 중에서 -



Q. 흠 잡을 것은 딱히 없는데, 이 스케일을 다 구현할 수 있을까? 그리고 메시지 전달은?



배경

- “작은 우리의 목소리가 모여서 큰 힘이 된다”
→ 어려움을 외면하고 떠나려고 하지만 다시 돌아와 함께 행동하는 주인공의 스토리
- “일반적인 대학생들의 삶을 은유적으로 표현하여 공감대를 자극하자”
→ NPC들과의 대화 및 퀘스트를 통해 주인공이 성숙해가는 어드벤처 게임

참고



게임 정보

장르

스토리가 있는 어드벤처 게임

시점

2D 횡스크롤

조작법

상하좌우 이동키 / ENTER

개발

오직 프로세싱 언어로만!

시간

15~20분 내외



사용된 코딩

클래스

배열

Matrix

라이브러리

물리법칙

switch

애니메이션

기타

수업시간에 사용된 개념에 충실하여 모든 수업내용을 최대한 구현하였습니다.

게임의 시작

주인공 <미로>는 다른 나라 친구들에게 차별을 받는 힘든 생활을 벗어나기 위해
의문의 열기구를 작동시킬 방법을 찾아다님

메인 흐름 = '의문의 열기구를 작동시킬 **영웅의 돌** 찾기 위한 여정'
(feat. 많은 사람들의 신임을 얻을 수 있는 자질을 테스트하는 조력자 NPC)

비극의 역사와 관련된 핵심 아이템

"탈출이 전부가 아니다."

여정을 통해 얻은 신임을 바탕으로
많은 일을 할 수 있음을 깨달음.

세계관



01

신화

하늘의 아들인 '영웅'이
영웅의 돌을 사용하여
<도반>왕국을
풍요롭게 함

02

300년 전

첫째 왕자와 둘째
왕자 간의 왕위쟁탈전
→ 중상모략

03

분단

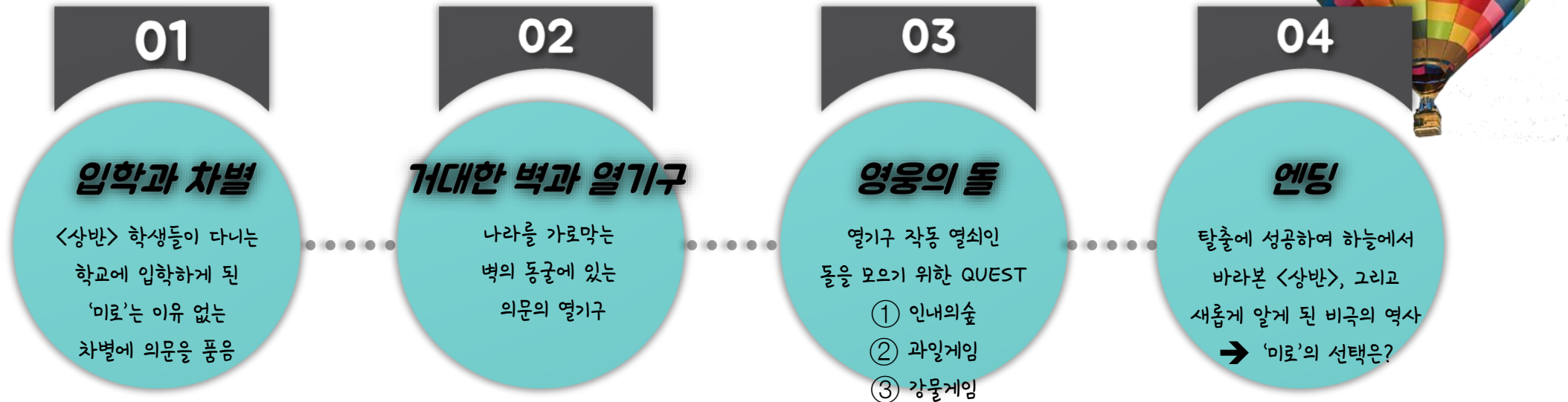
둘째 왕자의 <상반>이
<하반>을 지배하는 구조
→ 거대한 벽 탄생

04

현재

<상반> 친구들에게
차별 받는 <하반>출신
'미로'의 좌절
→ 탈출욕망

게임의 알림 메시지에 따라 여러 인물들을 만나면서 작품의 배경 스토리를 이해하고
퀘스트를 수행하면서 아이템을 모아 엔딩 조건을 완성하는 것이 목표



→ 3가지 미니게임으로 확정

→ 3가지 엔딩 선택지 확정

조작법



점프



▲ 버튼

이동



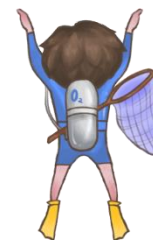
◀ 버튼

▶ 버튼

로프



로프에 점프 후 ▲버튼



직관적이고 쉬운 조작법 지향

→ 심지어 수영하는 조작도 디테일하게 설정함

아이템과 퀘스트

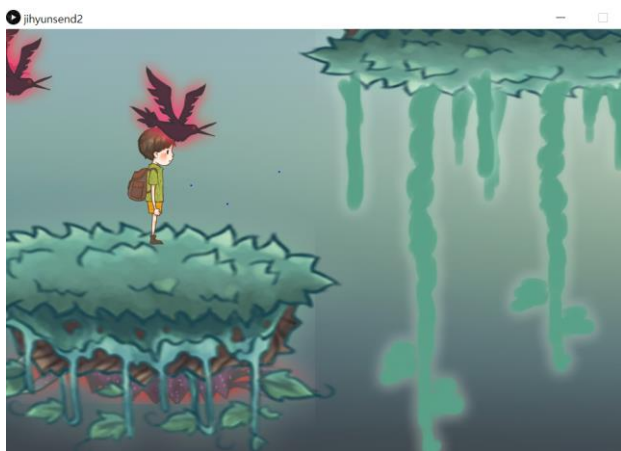


케이크 → 게임 초반 맵과 조작법을 익히기 위한 보상



영웅의 돌

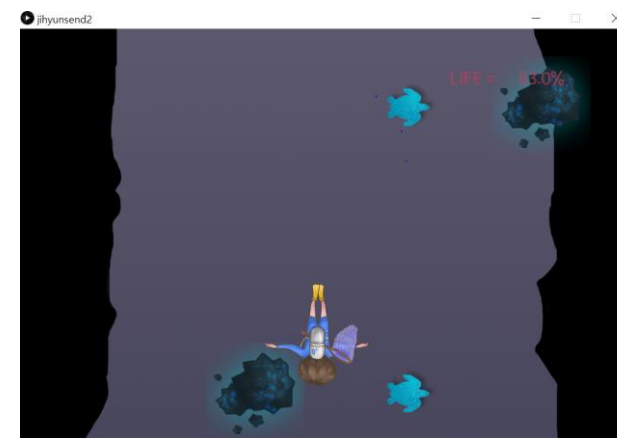
→ 퀘스트 보상이자 열기구를 작동시키는 열쇠



(퀘스트 I) 인내의숲



(퀘스트 II) 과일게임



(퀘스트 III) 강물게임

대화 및 알림

축하용 떡을 나누어주었습니다! (1/3)

동네 어르신들을 찾아가 떡을 전달하십시오.



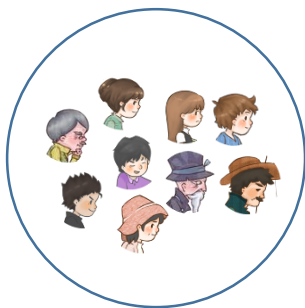
안 돼! 너는 마을의 규율을 어긴거야. 당장 학교를 그만두고 하반으로 돌아와!

여기가 벽의 입구 같은 곳인가? 가까이서 보니 엄청 크구나..
아니, 이런 곳에 왜 열기구가 있지..? 그것도 왜 하필 동굴 안에?
어...여기 안에 무슨 글자가 있다.



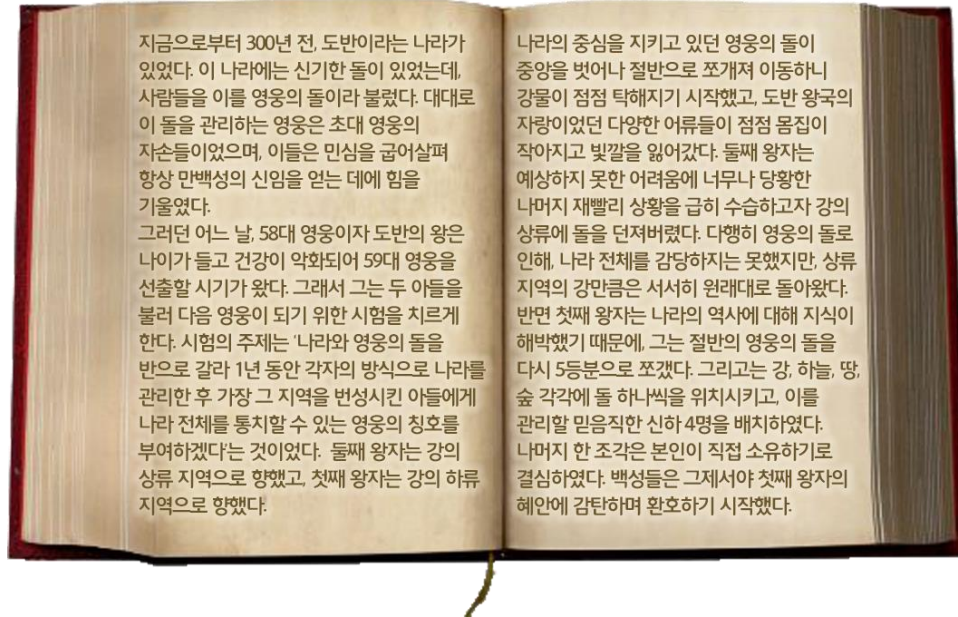
알림 → 아이템 획득 알림 / 스토리 진행 도움

대화 → NPC와의 대화 / 독백기능

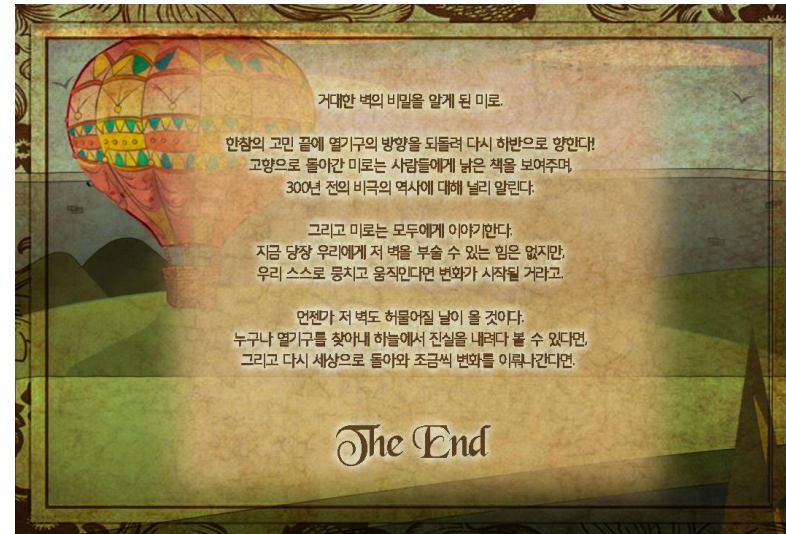


여러 등장인물들의
시각화 작업 완료

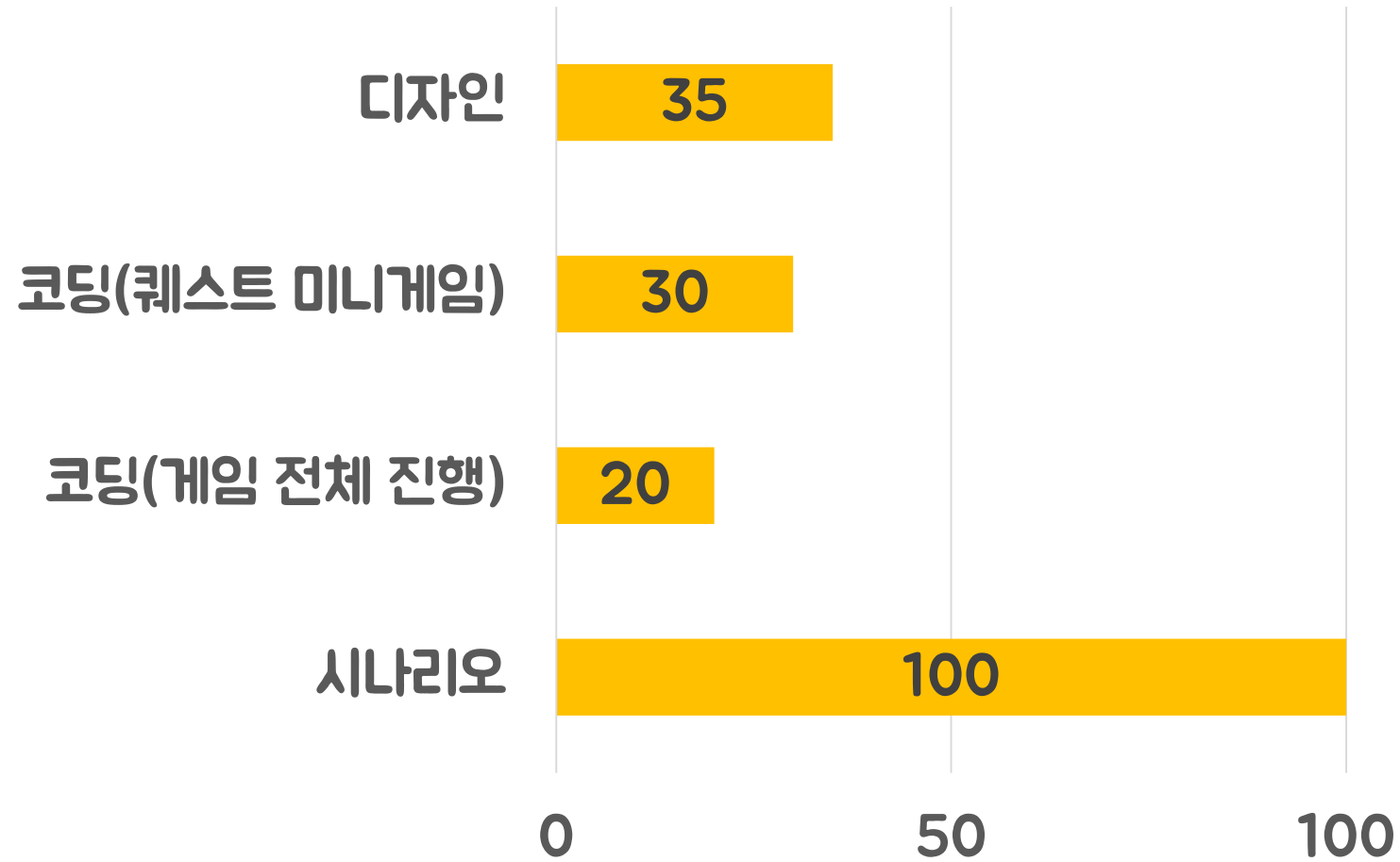
세계관 및 엔딩

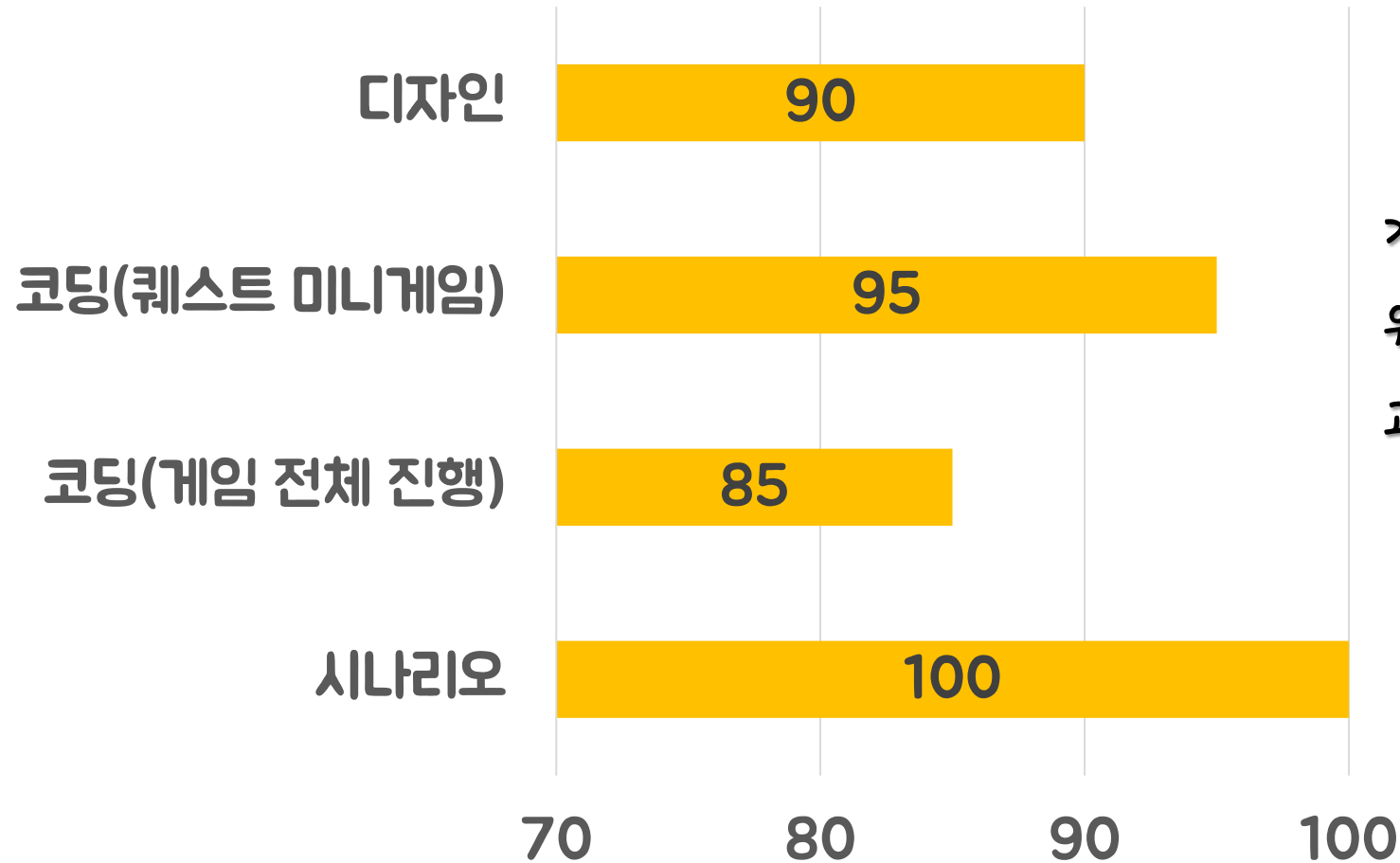


세계관 → 엔딩 직전 비극의 역사에 대한 깨달음
→ 이후 엔딩의 선택은 유저의 자유



엔딩 → 3개의 엔딩 선택에 따른 결말 설명
→ 스토리 상 미로의 선택에 따른 유저의 공감 유도





기말발표를 기준으로 충분한 게임 진행을
위한 요소는 다 갖추어 졌으나,
과제전을 위해 마무리 보완작업 예정

- 대화창 삽입하기
- 엔딩 영상 붙이기
- 미니게임 난이도 조절

저희에게
시간과
예산을
조금만 더
주신다면...

2016-2
정보문화학
과제전

WHEN
2016 . 12 . 15 (목) - 16 (금)
WHERE
64동 IBK 커뮤니케이션 센터

저희에게
시간과
예산을
조금만 더
주신다면...

2016-2
정보문화학
과제전

WHEN
2016 . 12 . 15 (목) - 16 (금)
WHERE
64동 IBK 커뮤니케이션 센터

저희에게
시간과
예산을
조금만 더
주신다면...

2016-2
정보문화학
과제전

WHEN
2016 . 12 . 15 (목) - 16 (금)
WHERE
64동 IBK 커뮤니케이션 센터

저희에게
시간과
예산을
조금만 더
주신다면...

2016-2
정보문화학
과제전

WHEN
2016 . 12 . 15 (목) - 16 (금)
WHERE
64동 IBK 커뮤니케이션 센터

저희에게
시간과
예산을
조금만 더
주신다면...

WHEN

저희에게
시간과
예산을
조금만 더
주신다면...

2016-2
정보문화학
과제전

WHEN
2016 . 12 . 15 (목) - 16 (금)
WHERE
64동 IBK 커뮤니케이션 센터

저희에게
시간과
예산을
조금만 더
주신다면...

2016-2
정보문화학
과제전

WHEN
2016 . 12 . 15 (목) - 16 (금)
WHERE
64동 IBK 커뮤니케이션 센터



나비

“나비처럼 날아가고 싶은 한 소년의 여정”

감사합니다