

"나비처럼 날아가고 싶은 한 소년의 여정"

2016, 12, 14,

강채원 공현철 박은호 이지현 정지애

"이때 까지만 해도 우리는 이렇게 스케일이 커질 줄 몰랐다." - 정기입 E조 회교록 중에서 -

Contents

01/ 게임개요

02/ 게임 설정

03/ 게임 방식

04/ 게임시연



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



게임 개요

- "작은 우리의 목소리가 모여서 큰 힘이 된다"
- → 어려움을 외면하고 떠나려고 하지만 다시 돌아와 함께 행동하는 주인공의 스토리

배경

- "일반적인 대학생들의 삶을 은유적으로 표현하여 공감대를 자극하자"
- → NPC들과의 대화 및 퀘스트를 통해 주인공이 성숙해가는 **어드벤처 게임**



So you are! Oh, thank heavens!
There's someone here besides me!

참고

게임

개요

장르

스토리가 있는 어드벤처 게임

시점

2D 횡스크롤

조작법

상하좌우 이동귀 / ENTER

개발

오직 프로세싱 언어로만!

시간

15~20분 내외





사용된 코딩

게임 개요

클래스

배열

Matrix

라이브러리

물리법칙

switch

애니메이션

TIEH

수업시간에 사용된 개념에 충실하여 모든 수업내용을 최대한 구현하였습니다.

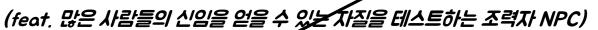
게임 설정

게임의 시작

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



메인 흐름 = '의문의 열기구를 작동시킬 <mark>영웅의 돌</mark>을 찾기 위한 여정'



비극의 역사와 관련된 핵심 아이템



"탈출이 전부가 아니다."

여정을 통해 얻은 신임을 바탕으로 많은 일을 할 수 있음을 깨달음.

01

세계관



신화

하늘의 아들인 '영웅'이 영웅의 돌을 사용하여 〈도반〉왕국을 풍요롭게 함 02

300년 전

첫째 왕자와 둘째 왕자 간의 왕위쟁탈전 → 중상모략 분단

03

둘째 왕자의 〈상반〉이 〈하반〉을 지배하는 구소 → 거대한 벽 탄생 きまま

04

〈상반〉 친구들에게 차별 받는 〈하반〉출신 '미로'의 좌절

→ 탈출욕망

게임

설정

스테이지 구성

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

04

01

입학과 차별

< 상반 > 학생들이 다니는 학교에 입학하게 된 '미로'는 이유 없는 차별에 의문을 품음 02

거대한 벽과 열기구

나라를 가로막는 벽의 동굴에 있는 의문의 열기구 03

영웅의 돌

열기구 작동 열쇠인 돌을 모으기 위한 QUEST

- ① 인내의숲
- ② 과일게임
- ③ 강물게임

엔딩

탈출에 성공하여 하늘에서 바라본 〈상반〉, 그리고 새롭게 알게 된 비극의 역사

→ '미로'의 선택은?

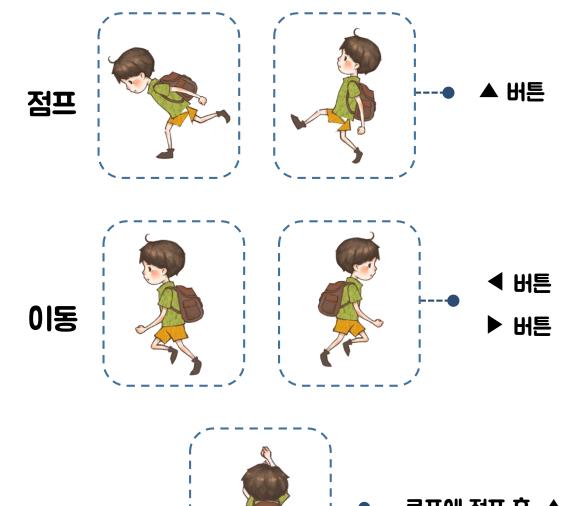
→ 3가지 미니게임으로 확정 → 3가지 엔딩 선택지 확정

게임 방식

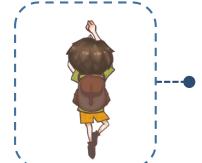
조작법



직관적이고 쉬운 조작법 지향



로프



로프에 점프 후 ▲버튼



→ 심지어 수영하는 조작도 디테일하게 설정함

아이템과 퀘스트

게임 방식

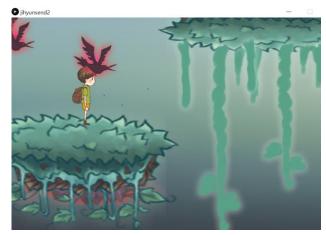


케이크 → 게임 초반 맵과 조작법을 익히기 위한 보상



영웅의 돌

→ 퀘스트 보상이자 열기구를 작동시키는 열쇠



(퀘스트 I) 인내의숲



(퀘스트 II) 과일게임



(퀘스트 III) 강물게임

대화 및 알림



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

CH화 → NPC와의 대화 / 독백기능



여러 등장인물들의 시각화 작업 완료

세계관 및 엔딩

지금으로부터 300년 전, 도반이라는 나라가 있었다. 이 나라에는 신기한 돌이 있었는데, 사람들을 이를 영웅의 돌이라 불렀다. 대대로 이 돌을 관리하는 영웅은 초대 영웅의 자손들이었으며, 이들은 민심을 굽어살펴 항상 만백성의 신임을 얻는 데에 힘을 기울였다.

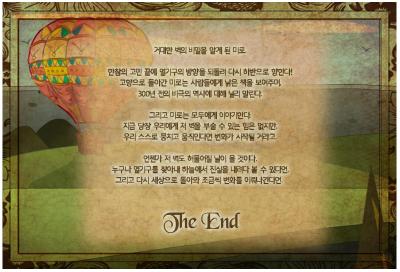
그러던 어느 날. 58대 영웅이자 도반의 왕은 나이가 들고 건강이 악화되어 59대 영웅을 선출할 시기가 왔다. 그래서 그는 두 아들을 불러 다음 영웅이 되기 위한 시험을 치르게 한다. 시험의 주제는 '나라와 영웅의 돌을 반으로 갈라 1년 동안 각자의 방식으로 나라를 관리한 후 가장 그 지역을 번성시킨 아들에게 나라 전체를 통치할 수 있는 영웅의 칭호를 부여하겠다'는 것이었다. 둘째 왕자는 강의 상류 지역으로 향했다.

나라의 중심을 지키고 있던 영웅의 돌이 중앙을 벗어나 절반으로 쪼개져 이동하니 강물이 점점 탁해지기 시작했고, 도반 왕국의 자랑이었던 다양한 어류들이 점점 몸집이 작아지고 빛깔을 잃어갔다. 둘째 왕자는 예상하지 못한 어려움에 너무나 당황한 나머지 재빨리 상황을 급히 수습하고자 강의 상류에 돌을 던져버렸다. 다행히 영웅의 돌로 인해, 나라 전체를 감당하지는 못했지만, 상류 지역의 강만큼은 서서히 윈래대로 돌아왔다. 반면 첫째 왕자는 나라의 역사에 대해 지식이 해박했기 때문에, 그는 절반의 영웅의 돌을 다시 5등분으로 쪼갰다. 그리고는 강, 하늘, 땅, 숲 각각에 돌 하나씩을 위치시키고, 이를 관리할 믿음직한 신하 4명을 배치하였다. 나머지 한 조각은 본인이 직접 소유하기로 결심하였다. 백성들은 그제서야 첫째 왕자의 혜안에 감탄하며 환호하기 시작했다.

세계관 → 엔딩 직전 비극의 역사에 대한 깨달음

→ 이후 엔딩의 선택은 유저의 자유

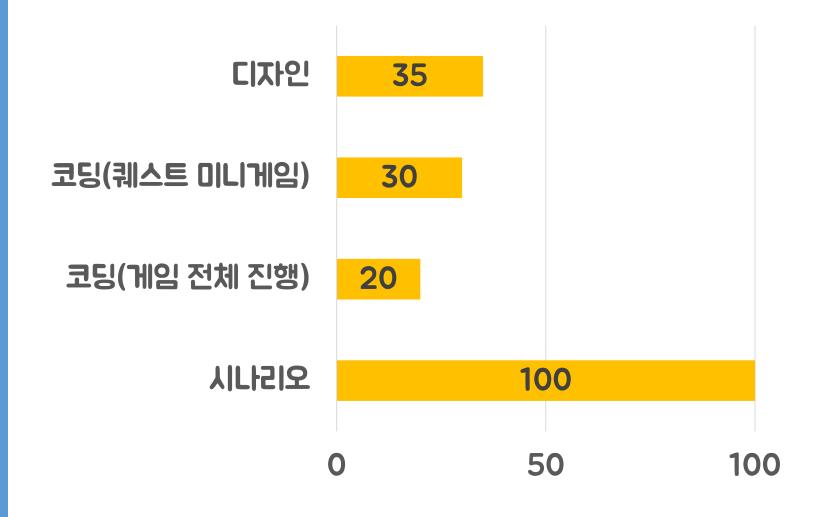




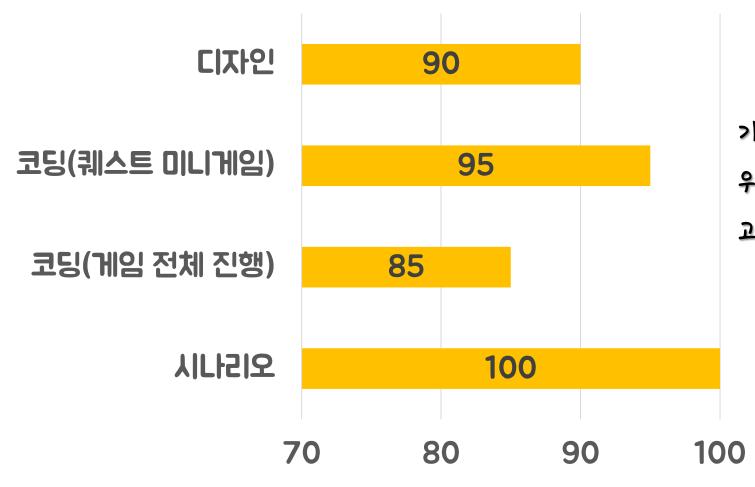
엔딩 → 3개의 엔딩 선택에 따른 결말 설명

→ 스토리 상 미로의 선택에 따른 유저의 공감 유도

게임 방식



게임 방식



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

- → 대화창 삽입하기
- → 엔딩 영상 붙이기
- → 미니게임 난이도 조절

2016-2 정보문화학 과제전

2016 .12 .15 国 - 16 🗈 64동 IBK 커뮤니케이션 센터

2016-2 정보문화학 과제전

2016 .12 .15 (8) - 16 (3)

64동 IBK 커뮤니케이션 센터

2016-2 정보문화학 과제전

2016 .12 .15 (목) - 16 (書) 64동 IBK 커뮤니케이션 센터

2016-2 정보문화학 과제전

2016 .12 .15 (R) - 16 (B) 64동 IBK 커뮤니케이션 센터

WHEN 2016 .12 .15 (ജ) — 16 (⊒)

wiei 2016 .12 .15 (%) — 16 (ਜ਼) Wieie 64동 IBN 커뮤니케이션 센터



"나비처럼 날아가고 싶은 한 소년의 여정"

감사합니다