

12 월 32 일 가이드

2018. 12. 31

세종대학교 게임제작 소모임 판도라큐브

Team NGDG (내가 그린 드림 그림)

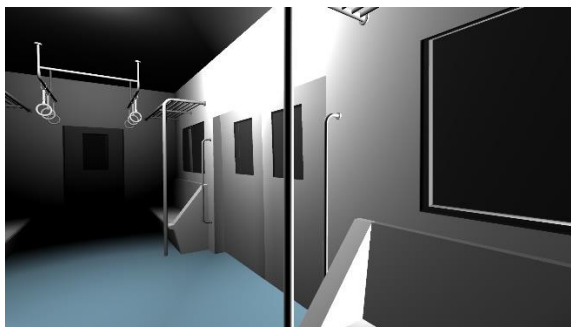
1. 게임 이름

12월 32일 (2018.12.32)

2. 플랫폼, 해상도, 장르, 프로젝트 버전

VR (Oculus Rift) / 2160*1200 / 퍼즐 (방탈출) / Unity 2017.3.1f1

3. 시나리오 요약



인생에 낙이 없는 **회사원**의 하루는 명료하다. 아침 일찍부터 지하철에 몸을 맡겨 출근하면 늦저녁까지 비좁은 사무실에 갇혀 윗사람이 시키는 일만 처리하다가 집으로 돌아오는 것. 하루를 마무리하며 어질러진 방 한 쪽 구석의 침대에 누우면 그 어떤 희로애락도, 내일에 대한 희망도 없이 무채색의 하루는 조용히 마무리된다.



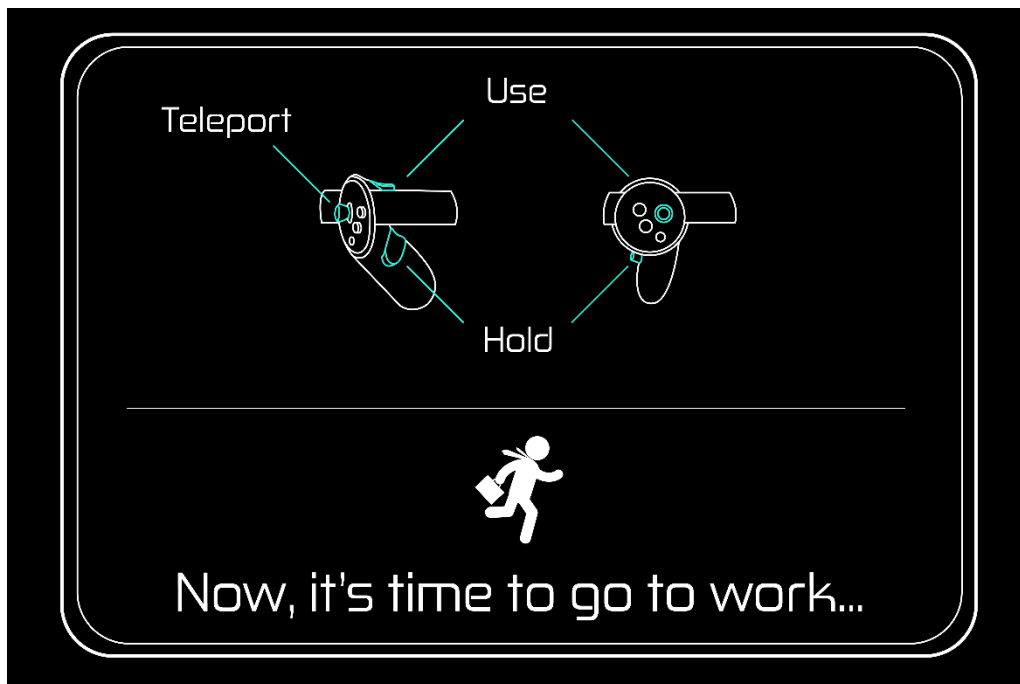
2018년 12월 31일. 그 날도 사무실에 갇혀 일만 하다 집으로 돌아오는 평범하고 무료한 하루를 보냈다. ‘내일이면 새로운 해가 시작되는구나. 하지만 나는 오늘과 똑같은 하루를 보내겠지.’ 생각하며 그는 잠에 든다. 얼마나 지났을까. 항상 그랬듯 정해진 시간에 눈을 뜨곤 시계를 바라본다. 놀랍게도 시계가 가리키는 날짜는 1월 1일이 아닌 **12월 32일**. 꿈이라도 꾸는 건가 싶어 불을 켜자 평소와 전혀 다른 풍경이 눈 앞에 펼쳐진다. 익숙한 현실과 꿈 속 환상이 뒤섞인 세계에서 그는 잃어버렸던 동심을 되찾아가기 시작한다.

4. 개요

- 플레이어는 고단한 현실에 찌든 회사원이다. 아무 희노애락 없이 하루하루를 살아가던 플레이어는 12월 31일에서 1월 1일로 넘어가는 날 밤 꿈 속에서 눈을 뜨게 된다.

- 플레이어는 꿈 속 세계에서 주어진 퍼즐을 차례대로 풀어나간다. 일반적인 물리법칙이 통하지 않는, 꿈이기에 가능한 퍼즐들을 풀어가며 어린 아이의 상상력을 엿보고 동심을 되찾는 계기를 마련하게 된다.

5. 게임 설명



※ 처음 플레이 시 화면 상에 터치 컨트롤러가 보이지 않는 것은 게임 상의 의도된 연출입니다. 본격적인 방탈출 스테이지로 진입 이후부터 터치 컨트롤러를 사용할 수 있으므로 이 점 유의해주시기 바랍니다.

- 스테이지 클리어를 위해선 VR 터치 컨트롤러를 이용해 방 안의 퍼즐들을 풀고 잠겨있는 문을 열어야 한다.
- 이동은 터치 컨트롤러의 조이스틱을 사용한다. 조이스틱을 누른 채로 바닥을 향하게 한 후 조이스틱을 떼면 가리켰던 위치로 순간이동한다.
- 물건을 잡을 땐 중지 트리거 버튼을 사용하며 물건을 사용할 땐(예: 손전등을 켤 땐) 검지 트리거 버튼을 사용한다.
- 예상 플레이 시간: 15~30 분.