

3주 간의 기획 및 공부

FoxyCraft

28기 이은상

목차

1. 작품 소개
2. 세계관 및 배경
3. 스토리
4. 등장인물
5. 게임요소

01

작품소개

01. 제목

The Way Home

02. 장르

비주얼 노벨, 퍼즐

03. 플랫폼

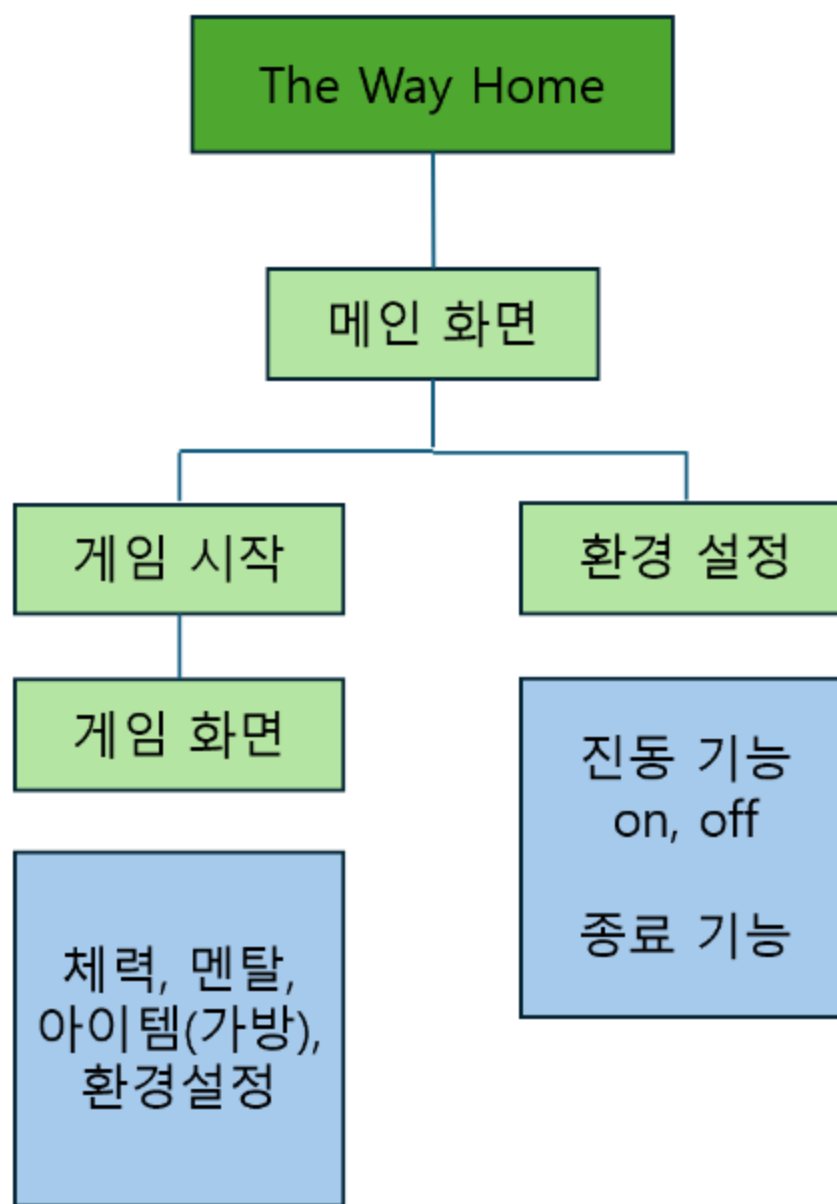
모바일

04. 타겟층

서사를 읽는 것을 좋아하는 사람, 확률형 선택지를 좋아하는 사람

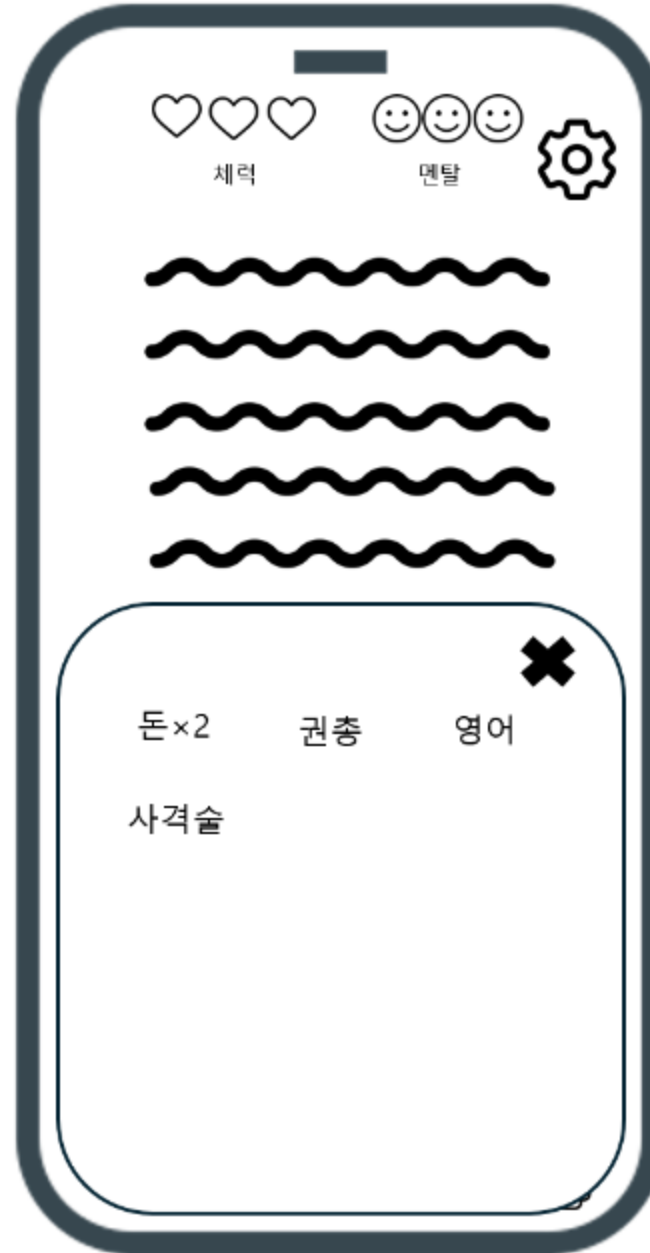
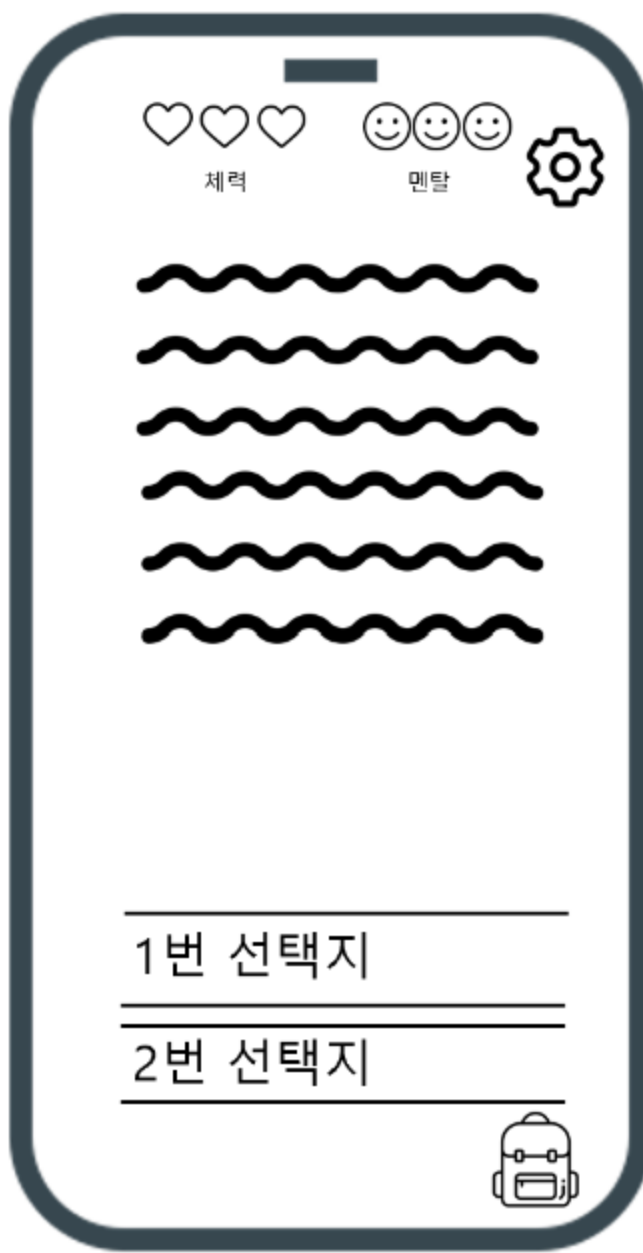
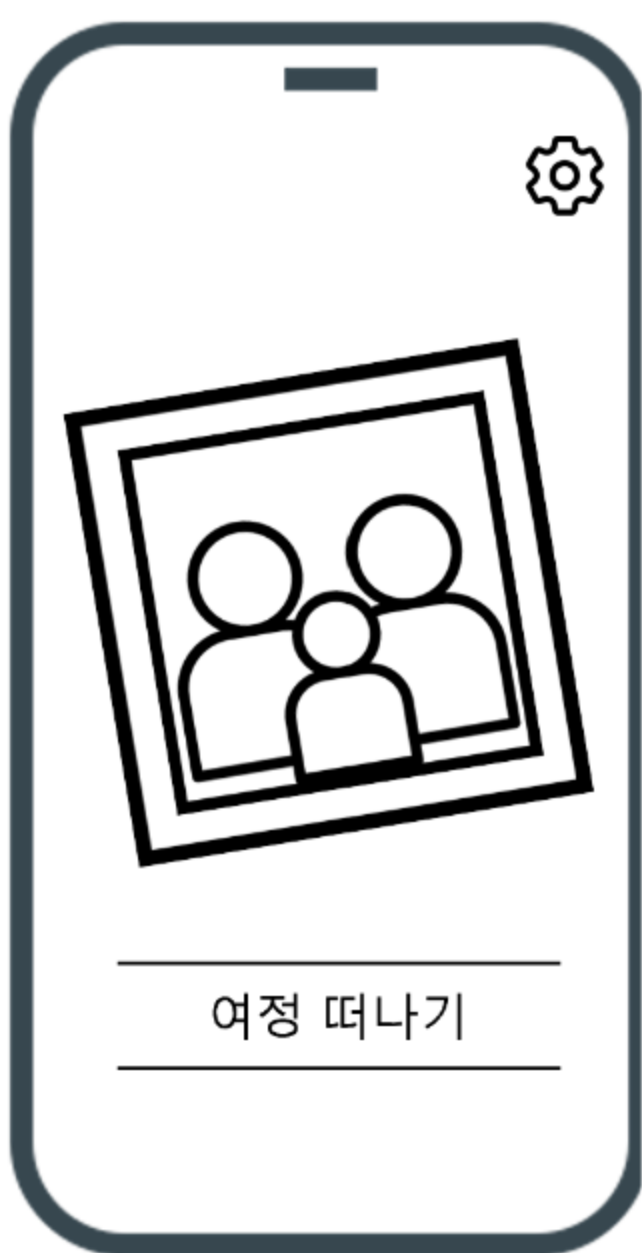
01

작품소개



01

작품소개



02

세계관 및 배경

배경

- 광주
- 2020년에 핵이 떨어짐
- 주인공의 활동 시기는 2035년
- 세력이 세개(군대, 종교 단체, 중립)

장소

- 고아원(신애원)
- 무등산 마을(무등산)
- 전남대학교
- 폐교회, 도서관, 헬스장 등

02

세계관 및 배경

장소(대분류)	장소 명칭(소분류)
고아원	시작지점 (민재가 여정을 떠나는 시작점)
고아원-무등산 마을 사이 거리	작은 병원, 길거리, 폐교회, 도서관, 헬스장
무등산 마을	무등산 마을 거리, 가족의 집
무등산 마을-전남대학교 사이 거리	작은 병원, 길거리, 폐교회, 도서관, 철물점, 경찰서
전남대학교	전남대학교 거리, 공대, 자연대, 예대

02

세계관 및 배경

2020~2025

초기 생존자들은 자원을 확보하기 위해 치열하게 경쟁

많은 사람들이 가족을 잃고, 고아원은 생존자들이 모여 협력하는 장소

주인공인 민재와 조력자인 수아가 같은 날에 고아원에 구출

2025~2030

기존 정부가 무너지면서 군대가 질서를 유지하기 위해 개입

새로운 종교 단체가 방사능으로 인한 돌연변이에 대해 신비로운 해석을 하며 등장

군대는 종교 단체를 무력으로 진압하려고 하지만 실패

2030~2035

중립 세력은 전남대학교에서 방사능에 대해 연구 (무기 및 새로운 마약)

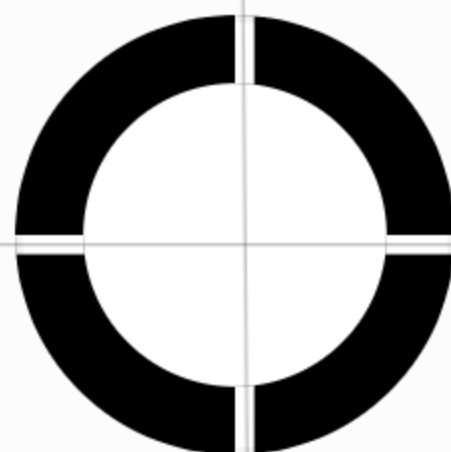
군대와 종교단체는 전남대학교를 사이에 두고 대치 상황 돌입

03

스토리

기
 행상인이 오래된 목걸이를 팔고 있다.
 민재는 오래된 목걸이를 보고 가족과
 관련된 것이라고 생각하고 가족을 찾
 기 위한 여정을 떠나게 된다.

전
 전남대학교로 가는 길에 군대와 종교 단체
 가 대립하는 상황을 보고 이 상황에 끼어들
 게 된다.
 두 세력 사이에 어느 세력에 도움을 줄지
 아니면 자신의 생존에만 신경을 쓸지 고민
 하게 된다.



승
 행상인에게 들은 목걸이의 출처인 무등산
 마을에 왔지만 민재의 가족은 없었다.
 한 집에서 가족의 사진을 발견하고는 뒤에
 써져있는 "전남대학교로 와"를 보고 여정
 을 이어간다.

결
 민재는 전남대학교로 도착하고 가족도 보며
 중립 세력도 보게 된다.
 민재는 세가지 세력 중 어디에 합류할지 갈
 등하며 결국 한 가지 세력을 선택하게 된다.
 (엔딩 3개 + α)

04

등장인물

행상인 : 1회성 등장인물로 가족의 목걸이를 파는 인물 및 가족의 행방을 알려주는 등장인물

수아 : 민재가 여정을 떠날 때 똑같이 여정을 떠난 인물로 민재의 여정 중 종종 만나고 도움을 주는 등장인물

준호 : 전남대학교에 도착할 시 만나는 중립 세력 인물. 자유를 추구하고 훌륭한 연구자인 등장인물

대주교 : 민재가 종교 단체에 합류할 경우 마주하게 되는 인물. 매력적이지만 위험한 인물로, 민재에게 신념을 강요하는 등장인물

대대장 : 군대에 합류할 경우 민재가 만나는 인물. 강력하고 카리스마 있는 지도자로, 전남 대학교까지 혼자 힘으로 온 민재에게 큰 관심을 가지고 있는 등장인물

05

게임요소

미니게임	보상
가위바위보	행운의 부적(앞으로의 모든 미니게임 중 긍정적인 결과를 가져다주는 부적)
영어 단어 맞추기	영어 언어 배움
행운의 동전 던지기	돈
숫자 맞추기	추가 기회(미니게임을 한 번 더 할 수 있는 기회를 줌)
슈팅게임	사격술 증가
캔디크러쉬	할인쿠폰(상점에서 살 수 있는 물건 1원 할인)

Q&A