

Hospes

Beltrian Mercenary

유진우와 아이들

윤승재
유진우
국가람
안기환



목차

1. 조원 소개
2. 게임 소개
3. 스토리보드
4. 스토리



조원 소개

기획 및
그래픽

⋮

윤승재 (팀장)

클라이언트

⋮

안기환

서버

⋮

국가람

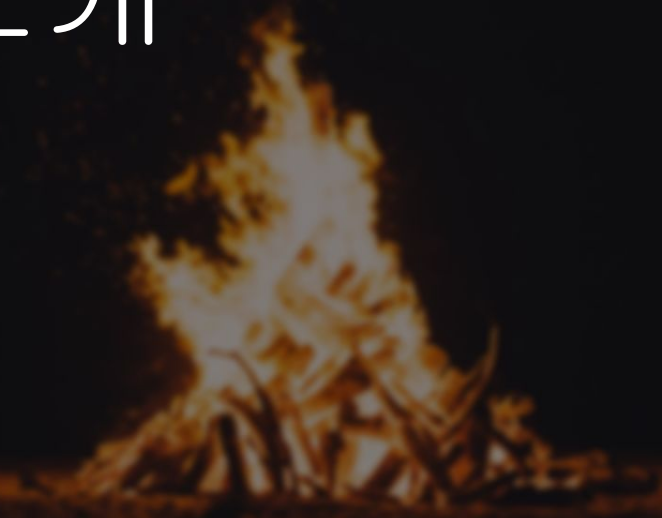
UI

⋮

유진우



게임 소개



장르

쿼터뷰

턴제

RPG



쿼터뷰

대각선 방향에서 내려다보는 시점

▼스마일게이트RPG [로스트아크]



▲블리자드 [스타크래프트]

턴제 게임

플레이어들이 자신의 차례에 플레이하도록 구성된 게임



▲ 게임 프리크 [포켓몬스터 에메랄드]



▲ 선본 [소녀전선2: 망명]

Role Playing Game (RPG)

자신에게 주어진 역할을 바탕으로 한명의 배우가 되어 진행하는 게임



▲데브캣 [마비노기 모바일]



▲라리안 스튜디오 [발더스 게이트 3]

조작 방식

마우스 좌클릭 : 상호작용

마우스 우클릭 : 이동, 공격

마우스 휠 회전 : 시점 확대, 축소

마우스 휠 클릭 : 시점 회전

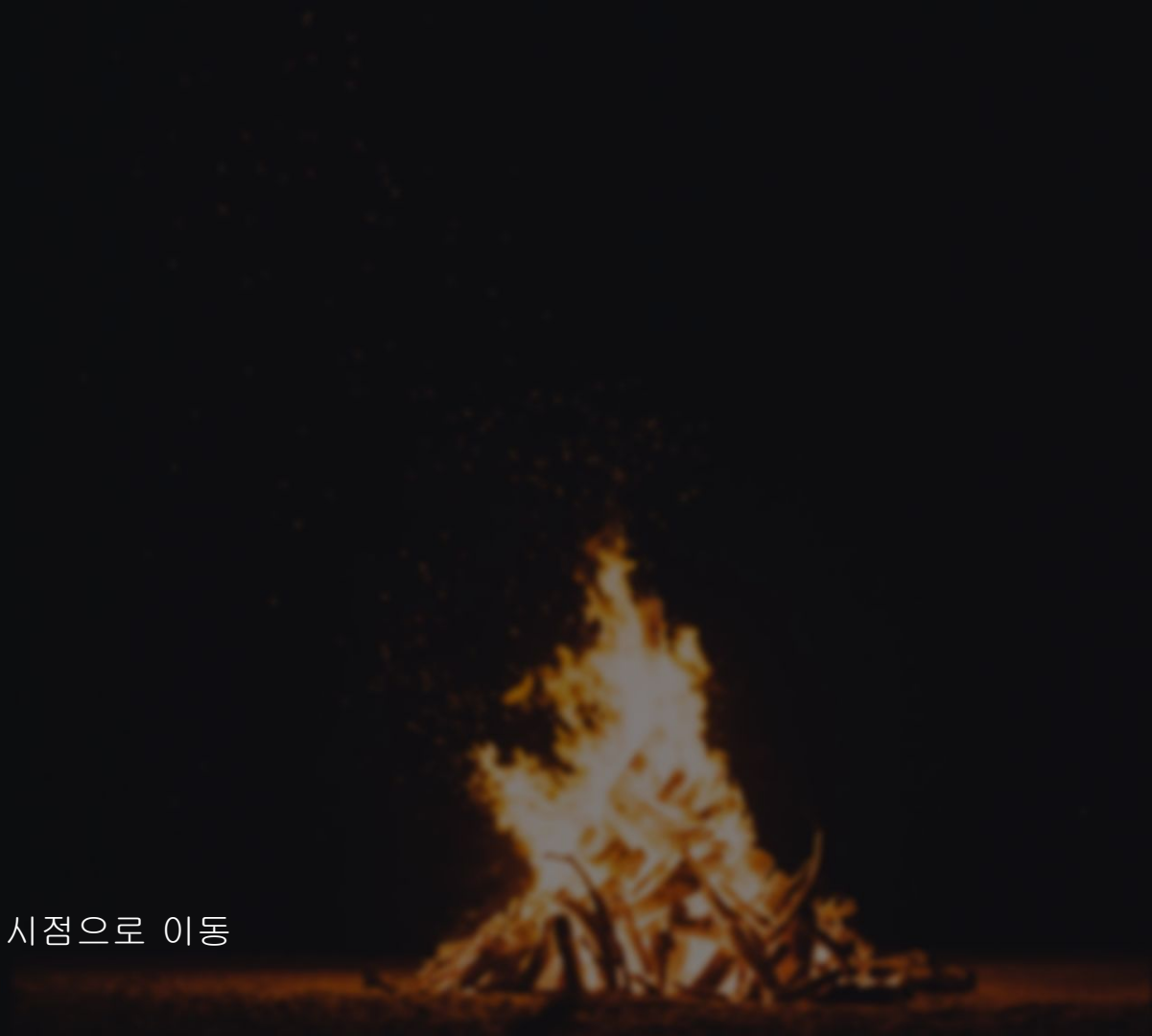
Q, E : 시점 회전

W, A, S, D : 자유 시점 이동

아이템 사용 : 1~8 숫자키

스킬 사용 : Z, X, C

초상화 클릭 : 시점 고정 및 캐릭터 시점으로 이동



스토리보드



시작화면

화면설계

1. 게임시작
2. 설정
3. 갤러리
4. 게임종료

Hospes

Beltrian Mercenary

- 1 ▶ Game Start
- 2 Options
- 3 Galllery
- 4 Exit

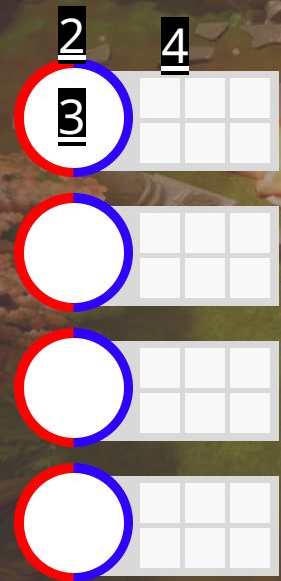


인게임화면

화면설계

1. 게임 플레이 화면
2. 아군들의 체력 및 소모 자원
3. 아군의 초상화 선택시,
아군 시점과 UI로 변경
4. 아군들의 스킬 상태
5. 쿼 슬롯
6. 체력
7. 특수 소모 자원
8. 초상화
9. 소모 자원
10. 스킬 슬롯
11. 스킬 상세창
12. 인벤토리
13. 메뉴

Example



전투 화면

3

아군

4

적군



1

2



이름

Example

화면설계

1. 전투 중인 캐릭터 체력
2. 전투 중인 캐릭터 이름
3. 현재 전투에 참가중인 아군
4. 현재 전투에 참가중인 적



인벤토리 UI

1 **장비** ✕

머리		
목	가슴	등
반지	다리	손
무기	발	무기

화면설계

1. 장비창
2. 인벤토리
3. 소지중인 재화

개발사항

1. 좌클릭+드래그-옮기기
2. 우클릭-사용, 장착, 탈착
3. 마우스오버-정보표시

2 **가방** ✕

전체	장비	소비	잡화	특수

3  999,999,999

 1	 2	3	4
5	6	7	8

1024/1024

512/1024

 Z	 X	 C
		



대화 UI

1

주인공:
나는 말하는 감자예요.

화면설계

1. 대화 말풍선
2. 대화 로그

2

누군가: 너는 누구니?
주인공: 나는 말하는 감자예요.



1024/1024



512/1024



기술 UI



기술

1

공용 기술



2



3

직업 기술



화면설계

1. 공용 기술
2. 활성화 된 기술
3. 직업 기술

개발사항

1. 활성화 된 기술 효과 적용
2. 비활성화 된 기술 흑백처리



1024/1024



512/1024



시작화면

화면설계

1. 게임으로
돌아가기
2. 저장
3. 불러오기
4. 설정
5. 게임종료

게임메뉴

- 1 Resume
- 2 Save
- 3 Load
- 4 Settings
- 5 Game Exit

그래픽 설정

Options

◀Q

Graphic

5Audio

E▶

Screen

1게임 창 설정



전체 화면



전체 창 화면



창 화면

2해상도 설정

1920x1080▼

3프레임 설정



4수직 동기화

화면설계

1. 창 모드 설정
2. 해상도 설정
3. 프레임 설정
4. 수직동기화 설정
5. 오디오 설정 화면으로 전환



오디오설정

Options

◀Q 1 Graphic

Audio E▶

Volume 2 전체 사운드

50% ☐ 음소거

3 효과음

50% ☐ 음소거

4 배경음악

50% ☐ 음소거

5 환경음

50% ☐ 음소거

화면설계

1. 그래픽설정 화면으로 전환
2. 전체 사운드 설정
3. 효과음 설정
4. 배경음악 설정
5. 환경음 설정

스토리



스토리

개요 Outline

알 타라 행성, 케세리아 대륙에 위치한 지방인 벨트리안은 여러 종족들이 공존하는 특별한 지역이다.
그렇기에 길드 시스템이 많이 발달해 있는데, 이는 신분에 구애받지 않는 자유를 보장하기 위함이다.
플레이어는 벨트리안에서 용병을 하며 모험을 하던 중, 전설의 존재=이케르타의 흔적을 발견하게 된다.
흔적을 따라 어떠한 장소에 도달했을 때, 강렬한 빛과 함께 기억을 잃은 채 깨어나게 된다.
이때부터 보이는 이상한 생명체 = 유르가 안내하는 길을 따라 첫번째 기억을 되찾는 과정을 그리는 이야기가 게임의 서사이다.
도우미 = 유르는 단축키를 알려주거나, 진행의 힌트를 알려주곤 한다.
다른 존재들의 눈에는 보이지 않으며 오직 플레이어에게만 나타난다.
플레이어는 이케르타의 시선을 가진 채로 세상을 바라볼 수 있는 능력을 가지고 있다.
이는 진실된 세상을 바라볼 수 있는 능력이며, 과거와 현재 미래를 통틀어 나타나게 된다.
언제나 사용할 수 있지만 효과가 있을 지 없을 지는 알 수 없다.
또한 한 분기에서 6번까지만 사용 가능하다.

이케르타의 시선 Ikerta's gaze

거짓된 세상의 시선을 진실의 눈으로 보여주게 하는 능력이다.
매 분기마다 6번까지 사용이 가능하며 보이지 않던 숨겨진 길이나 진실을 알 수 있게 한다.
능력을 사용하지 않고도 게임을 클리어할 수 있다.
반드시 사용해야 하는 강제성을 가지는 구간은 존재하지 않는다.

스토리

줄거리 Synopsis

Hospes, 주인 그리고 낯선 이방인, 손님.
기억의 주인 = 자신, 낯선 이방인 = 이케르타, 손님 = 기억을 잃은 자신
자신 혹은 이케르타로 보이는 인물이 어떤 동굴 속에서 무언갈 찾고 있다.
그 인물은 무언갈 발견하더니 이내 밝은 빛이 일렁이며 쓰러진다.
이후 눈을 뜨자 기억을 잃은 채로 주변을 둘러보는 인물(자신).
이상한 생명체가 나타나 무엇을 해야 하는지 알려준다.(튜토리얼)
이상한 생명체는 자신을 유르라고 말한다.
유르는 잃어버린 기억을 되찾기 위해 도와주겠다고 한다.
기억을 되찾아야 힘을 얻을 수 있다는 이유다.

사실 기억을 잃은 것만이 아니라 다른 세계선의 과거로 회기한 것이다.
스토리에서 만나게 되는 주요 인물들은 모두 자신이 본래의 기억에서 만난 존재들이다.
주인공은 이케르타의 사념체 중 하나였다.
수 많은 멀티버스 중에서 하나의 세상으로 튕겨져 나간 것이다.
이 세상에서의 이케르타의 흔적을 찾아 기억을 되찾는 것이다.
이케르타의 시선은 '진실'을 보여주는 것이 아닌 본래의 역사를 보여주는 것이다.
그렇기에 정답은 없다. 라는 것이 이 게임의 메시지다.
주인공은 기억을 되찾아 갈 수록 자신의 기억과 다르게 행동하는 주요 인물들에 대해서
많은 고충을 겪게 된다.