첫 페이지

안녕하세요, 이번 25기 솔룩스 프로젝트로 퀸송이 메이커라는 웹게임을 제작하게 된 퀸송이메이커 팀입니다. 처음에는 막연하게 HTML5를 이용하는 게임을 만들자! 였는데, 프로젝트 팀원들의 집단지성을 발휘하여 고안해 낸 게임이 바로 이 퀸송이메이커입니다.

두번째 페이지(목차)

여러분께 저희 프로젝트 산출물을 알려드리는 방식은 다음과 같은 순서로 하겠습니다.

세번째 페이지(게임소개)

저희 게임의 이름은 ‘퀸송이 메이커’입니다. 눈송이 캐릭터를 제한된 기간 내에 선택을 통한 미니게임 플레이로, 다양한 퀸송이로 성장시키는 게임입니다.

제작 툴은 처음에는 무료 배포 중인 Construct2를 이용했으나, 이벤트 시트의 목록 초과로 인해 부득이하게 Construct3으로 개발 말기에 옮겨 작업을 하였습니다.

Construct 라는 개발 엔진은, HTML5 를 이용하여 제작하는 2D 게임 개발 엔진으로, xml을 구체적으로 알지 못하더라도 비주얼 프로그래밍을 통해 게임을 개발 할 수 있도록 도와주는 엔진입니다.

네번째 페이지(게임 내용)

게임의 시스템을 간략하게 소개하자면 이러합니다. 학기 시작 전, 즉 게임 시작과 동시에 교수님과 상담을 통해 전공을 선택하게 됩니다. 질문에 대한 예, 아니오 답으로 바로 전공이 결정되는것이죠. 게임 내 날짜는 총 2학기로 구성되며, 1학기 3-5월, 방학, 2학기 9-11월로 구성되며, 스케줄 한 번당 한 달의 시간이 소요됩니다. 게임플레이시에 중요한 스탯은 전공, 교양, 스트레스 수치이며, 좌측 상단 박스 안에 보이는것과 같이 재화 시스템도 존재합니다.

다섯번째 페이지

방금 말했듯이, 매 월 전공필수, 선택, 교양, 알바, 휴식중에 각 주차마다 하나씩 스케줄을 선택하여 진행하게 됩니다. 교양, 알바는 모든 전공이 동일한 미니게임을 플레이하게 됩니다. 그러나, 전필, 전선은 전공마다 미니게임의 종류가 다른 점이 퀸송이메이커의 포인트입니다.

선택한 스케줄에 따라 미니게임을 진행하고, 성공 여부에 따라 전공, 교양, 스트레스 등의 수치가 상승합니다. 2학기 종료 후, 다시말해 24번의 스케줄을 시행하게 되면 엔딩을 볼 수 있게 됩니다.

여섯번째 페이지(게임 엔딩 종류)

이 그림들은 게임의 엔딩을 보게 되었을 때 나오는 엔딩 카드 중 예시입니다, 각 각 어느 엔딩일지 예상이 가시나요? 플레이를 해보게 되시면 알 수 있습니다. 더 많은 엔딩의 종류가 있어요, 정말 궁금해지지 않나요?

일곱번째 페이지(개발 성공한 것)

저희가 개발기획단계에 기획했던 것 중에 성공적으로 개발한 것은 선택에 따른 전공 분화 시스템, 전공에 따라 달라지는 미니게임 종류, 강의에 따른 스탯 분배, 스탯에 따른 엔딩 분화, 재화 시스템 및 상점 시스템과 저장기능입니다.

여덜번째 페이지

다만 아쉽게도 기한 내에 완성하지 못한 기획도 있었는데요, 미니게임 진행 시 날짜가 카운트 되는 시스템입니다. 한 미니게임을 하고 나서, 자체휴강을 할지 말지를 정할 수 있도록 하나의 스케줄마다 다시 메인화면으로 돌아오도록 구현해야 했으나, 더욱 세밀한 기술이 필요했기에 기한 내에 개발을 하지 못하였습니다. 또한, 자신이 키워낸 퀸송이의 엔딩을 공개보드에 올릴 수 있는 시스템 또한 구현해내지 못하였습니다.

게임시연

(마음껏 시연해주세요..한 방학까지는? 저장기능도 가능한 것을 저장하기 후 게임창을 껐다 켜고, 이어하기를 눌러서 하는 것을 보여주세요.)

~~~

여기까지가 저희 퀸송이메이커 팀이 개발한 퀸송이 메이커 게임의 소개였습니다. 경청해주셔서 감사합니다.