

로블록스 콘텐츠 제작

(오징어게임 무궁화 꽃이 피었습니다)

미디어학과 201821048 이서영

1. 기획의도 :

넷플릭스 오징어 게임을 재미있게 봤다. 오징어 게임에 나오는 무궁화 꽃이 피었습니다를 로블록스로 제작했다. 또한 많은 리소스가 있어서 사운드, 오브젝트를 활용했다.

2. 레벨디자인 :

하나의 레벨로 구성되어있다. 게임의 목표는 결승점에 도착하는 것이다.

3. 전체 구조 :

맵 : 에셋에 있는 오징어게임 맵을 사용했다. 사막과 같은 땅에 벽을 4개 세워서 플레이어가 나가지 못하게 했다.

플레이어 : 플레이 하는 사람이다. 로블록스에서 멀티, 여러 플랫폼을 알아서 지원해 준다.

인형 : 목과 몸이 분리되어 제작되었다. green light에서는 머리가 앞을 보고 redlight에서는 머리가 플레이어를 향해 뒤를 본다.

4. 플레이 진행 과정 :

선 뒤에서 플레이어어가 스폰된다 ->



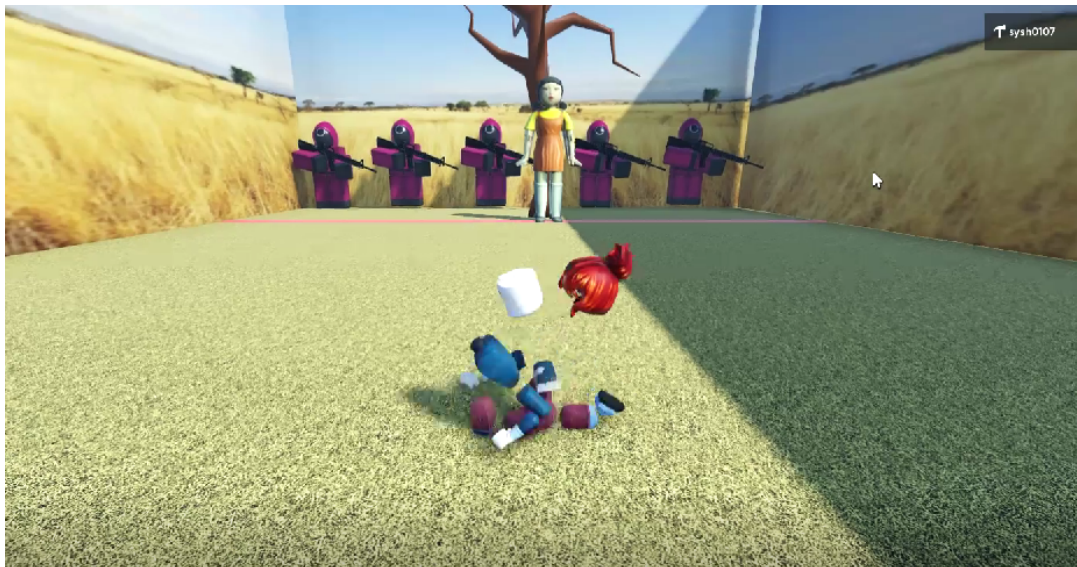
인형이 앞를 보고 “무궁화 꽃이 피었습니다”를 하면 달린다 ->



인형이 플레이어을 보고 말을 멈출 때에는 플레이어도 멈춘다 ->



앞을 보고 있을 때 플레이어가 움직이면 플레이어의 체력은 0이 된다. ->



죽으면 다시 스폰 장소에서 나타난다.



5. 참고 리소스 :

https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%98%A4%EC%A7%95%EC%96%B4_%EA%B2%8C%EC%9E%84

<https://www.youtube.com/watch?v=fDICmRLxjQ>

6. 시연 동영상 링크 :

<https://drive.google.com/file/d/1sRYQzzOC8AeWRnJGZXLAUHae4FdeBSor/view?usp=sharing>

7. 플레이스 링크 : <https://www.roblox.com/games/8189952278/squidgame>