



무지개 용사

백지은 박시은 이진주

박시연 유민경 박수민

목차





스토리

개요

엔진 : Unity

타겟플레이어 : 추리에 흥미가 있는 플레이어

플랫폼 : PC

장르 : 퍼즐 추리 횡 스크롤

맹인이었던
한 소년이 눈을 뜨자
세상의 색이
사라졌다!

스토리



집

‘모험의 시작’

마을광장

‘수수께끼의
길잡이’

신전

‘밝혀지는
진실’

집 주변

‘동료와의 만남’

왕국

‘동정심
혹은
동질감’

엔딩

스토리

집

‘모험의 시작’

소꿉친구(소녀)의 죽음을 막지 못한 주인공
소녀의 죽음이 자신이 맹인인 탓이라 자책,
돌아가신 부모님이 부탁한
매일 드리던 기도를 괴로움으로 인해 멈추었고,
그러자 다음날 일어나보니 눈이 보이기 시작했다.

평소 그림 그리는 것을 좋아하던 소녀의,
온전한 그림(색이 모두 채워진)을 보고자 모험을 결심한다.

스토리



집 주변

‘동료와의 만남’

눈이 안보이던 시절에 자신을 도와주던 사람이
자신과 함께 모험을 하자며 제안한다.

스토리



마을광장

‘수수께끼의
길잡이’

정보를 모으기 위해 마을 광장에 도착한 일행.
자신을 길잡이라 칭하는 수상한 사내를 만난다.

스토리

왕국

‘동정심
혹은
동질감’

왕국의 여왕이 소년을 알아본다.

- 과거의 제물이 눈을 떴기 때문에
세상의 색이 사라진 것임을 눈치챈다.

" 신전으로 가라 "

- 다시 제물로 잡아가기 위함 (표면적 의미)
- 과거에 왕국을 위해 희생했던 자신을 투영,
소년에게 진실을 알려주고자 함 (내포된 의미)

스토리

신전

‘밝혀지는
진실’

신전에서 만난 사제의 도움으로 진실을 알게 됨

단, 사제는 소년을 알아보지 못했으며
그저 신전의 고서들을 보고 소년에게 알려준 것

인물관계도



반전요소



제물, 희생양

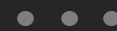
자신의 형제



길잡이의 정체

엔딩

1. 모든 것을 알게 된 소년은 신전의 사제들에게 잡혀, 다시 제물이 됩니다
2. 소년 대신 자신의 형제인 조력자가 잡혀 제물이 됩니다
3. 무생물을 제물로 삼는 방법을 찾아냅니다 : 전원생존! (해피엔딩)



그래픽

그래픽 (레퍼런스)

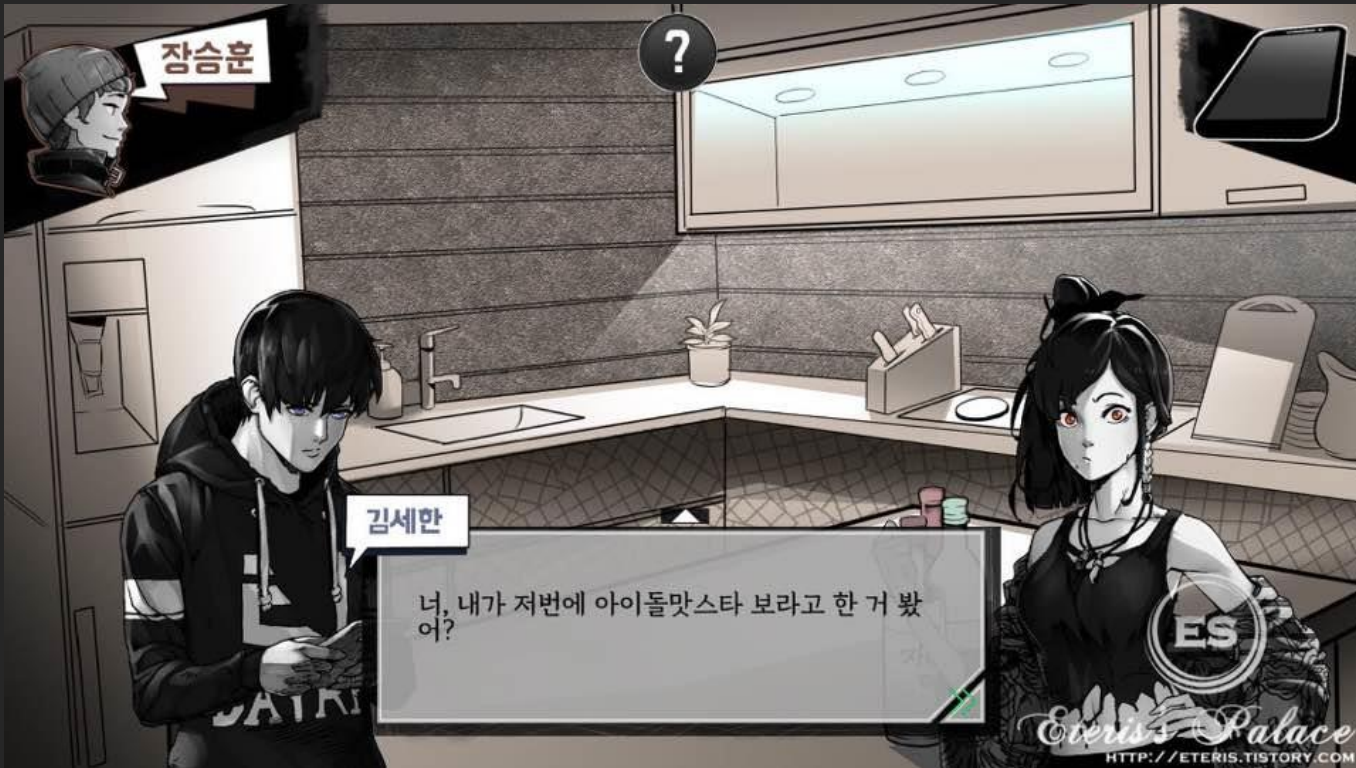


러스티 레이크



눈팔세계

그래픽 (레퍼런스)



그 섬

그래픽 (레퍼런스)



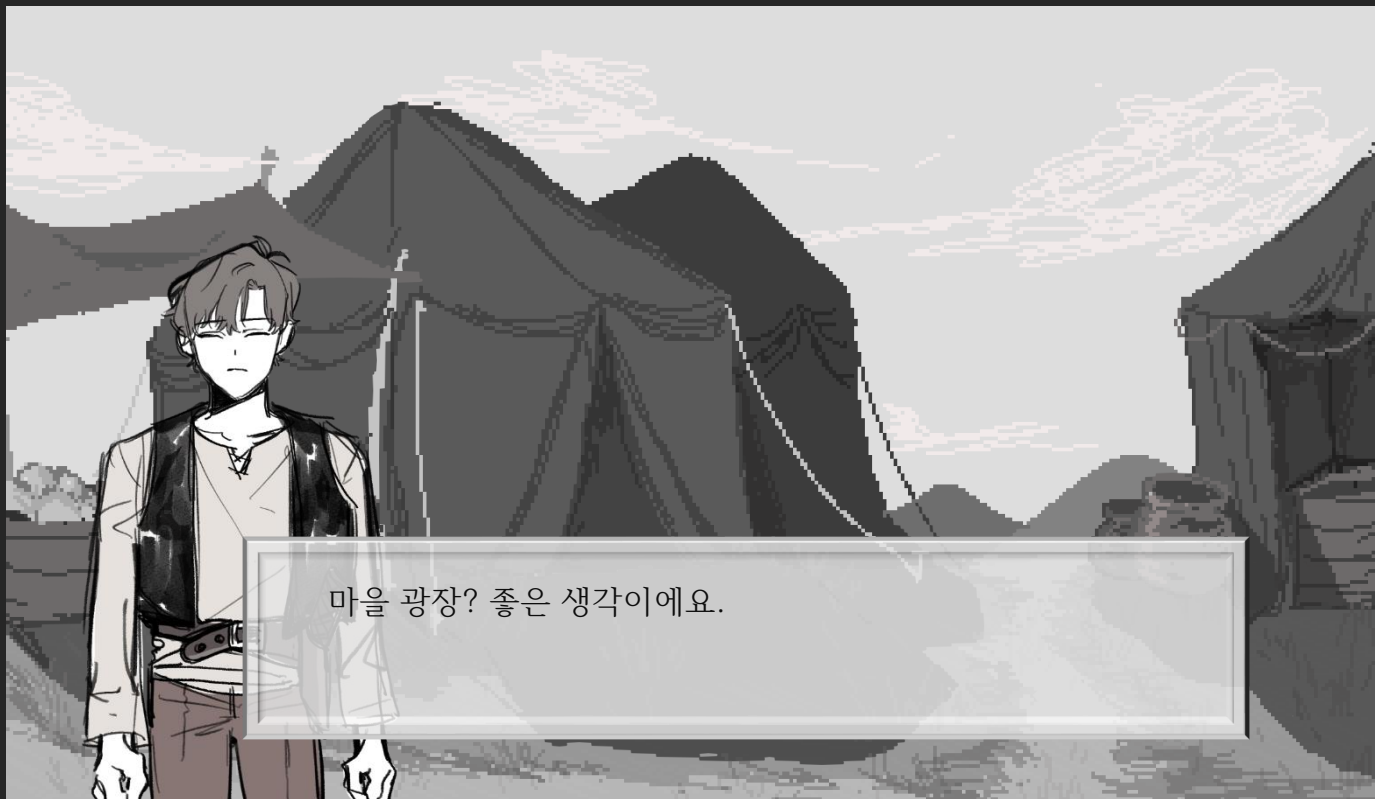
나이트 인 더 우즈

캐릭터 _ 소년



그래픽(대화창)

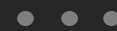
...



마을 광장? 좋은 생각이에요.

그래픽





Q n A

— The End —

읽어주셔서 대단히
감사합니다.