

문서 명	작성자	작성날짜
ZOLPANG 팀 DEER in the dark 분석	김효장	2020.03.30

## 문서 개요

### 1. 문서 목적

본 문서는 “게임그래픽의 이해” 과목 1강의 과제를 목적으로 작성된 문서이다.

게임 전체가 아닌 그래픽과 관련된 요소 위주로 분석하였다.

### 2. 과제 설명

YouTube에서 선배들의 작품 영상 시청

검색 키워드 : 청강 게임, CK Game Chronicle, 청강 게임 크로니클

선택한 게임의 장르와 성격 그래픽 컨셉 분석하고, 추가하고 싶은 부분 계획하기

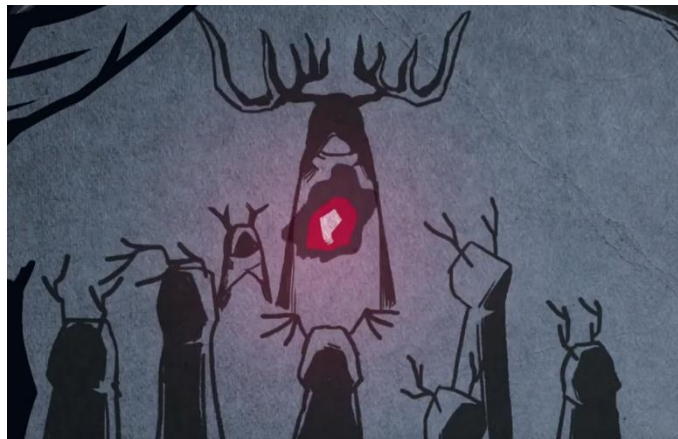
제출 1 : 장르와 성격, 그래픽 컨셉 분석한 것

제출 2 : 추가하고 싶은 부분 계획하기 (캐릭터 추가, 씬 추가 등)

### 3. 선택한 작품

ZOLPANG 팀 DEER in the dark

유튜브 링크 <https://youtu.be/xeTVjWwVJsg>



#### 4. History

버전	설명	작성날짜
0.1	기본 목차 구성, 게임 개요 작성	2020.03.30
0.2	그래픽 컨셉 분석, 추가하고 싶은 부분, 과제 후기 작성(완성)	2020.03.31
0.3	2강 컨셉을 위한 추가하고 싶은 부분 추가(펫)	2020.04.01

## 목차

<b>1. 게임 개요</b>	5
1-1. 개요	5
1-2. 게임을 선택한 이유	5
1-3. 분석 포인트	5
<b>2. 그래픽 컨셉 분석</b>	6
2-1. 스토리	6
2-1-1. 프롤로그 씬	6
2-1-2. 엔딩 씬	8
2-2. 배경	9
2-2-1. 내부로 들어가기 전	9
2-2-2. 내부	9
2-2-3. 보스가 존재하는 곳 + 이 후	10
2-3. 캐릭터(플레이어)	12
2-3-1. 외관	12
2-3-2. 검	12
2-3-3. 활	13
2-3-4. 기타	13
2-4. 적(몬스터)	14
2-4-1. 거미	14
2-4-2. 검은 안개 거미	14
2-4-2. 부족이 숭배하던 동물	15
2-5. UI	16
2-5-1. 체력, 무기 선택	16
2-5-2. 설치물 갯수	16

2-5-3. 보스 체력 .....	16
2-5-4. 어두운 시야 .....	17
<b>3. 추가하고 싶은 부분 .....</b>	<b>18</b>
3-1. 활 이펙트 보완 .....	18
3-2. 피격 시 이펙트 .....	18
3-3. 항아리 요소 활용 .....	19
3-4. 최종 보스 페이지즈 추가 .....	19
3-5. 펫 추가 .....	20
<b>4. 과제 후기 .....</b>	<b>21</b>

## 1. 게임 개요

### 1-1. 개요

게임명	DEER in the dark
팀명	ZOLPANG
장르	어드벤처, 퍼즐
성격	어두운 고대유적을 배경으로 탐험하는 느낌
플랫폼	PC
설명	보이지 않는 길을 밝히며 맵을 탐험하고 맵의 퍼즐을 풀어나가는 게임

### 1-2. 게임을 선택한 이유

평소에 어드벤처 게임을 좋아했고, 전체적인 분위기나 컨셉들이 맘에 들었다.

특히 3d게임 이기 때문에 요소들이 많아 분석해보고 싶기도 하였다.



### 1-3. 분석 포인트



- 스토리 씬의 컨셉 해석
- 플레이어를 위한 UI/UX
- 게임 플레이와 컨셉과의 관계

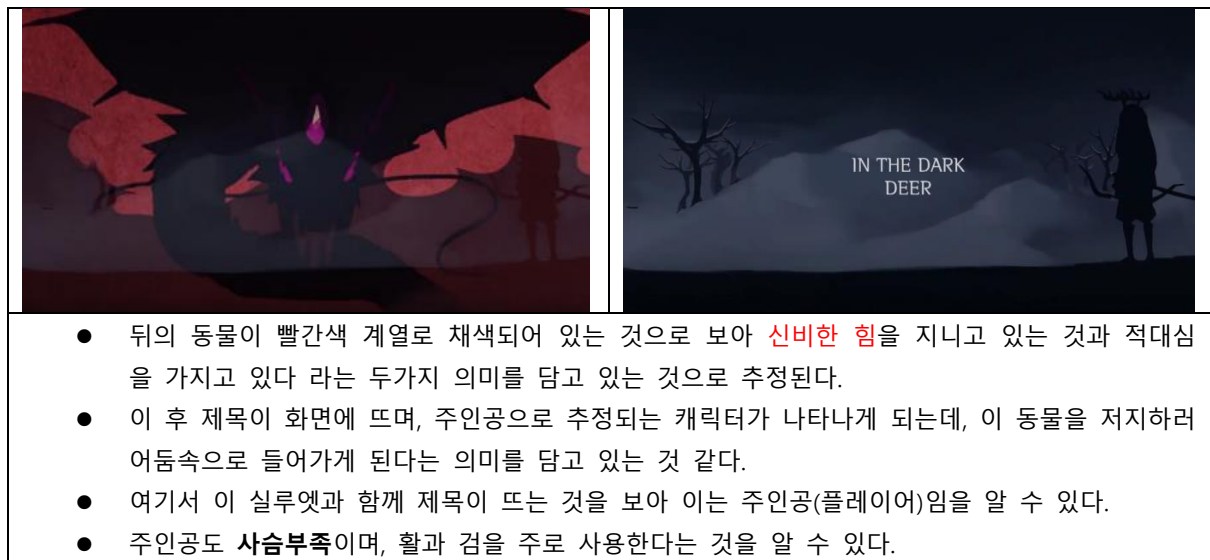
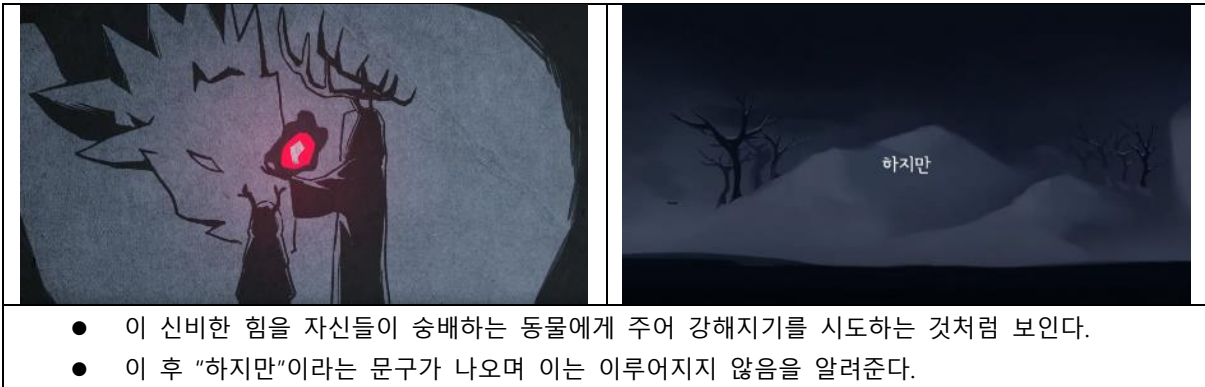
## 2. 그래픽 컨셉 분석

### 2-1. 스토리

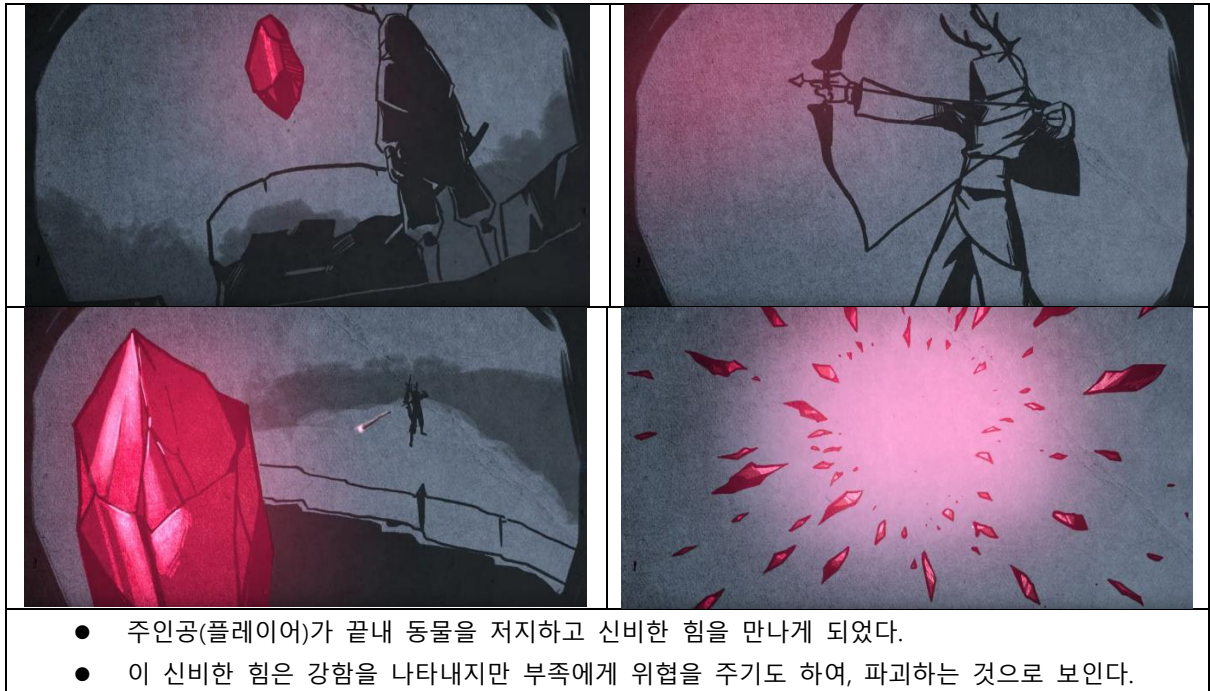
#### 2-1-1. 프롤로그 씬

	
<ul style="list-style-type: none"><li>● 황폐한 지역을 배경으로 "부족에게 찾아온 신비한 힘"이라는 문구로 게임이 시작된다.</li><li>● 이 게임의 제목이 <b>DEER</b> in the dark 인 것을 보아 사슴을 상징하는 부족 (사슴부족)으로 추정된다.</li><li>● 뒷 배경의 나뭇가지가 사슴 뿔의 형태처럼 생긴 것을 보아 위의 부족이 사슴부족이라는 것을 암시하기도 하는 듯하다.</li><li>● 위 그림의 빨간색의 무언가 신비한 힘을 의미하며 사슴부족에게 찾아온 듯하다.</li><li>● 그림이 고대벽화에서 스토리를 설명하는 느낌을 준다.</li><li>● 흑백화면을 통한 스토리 설명이지만, 신비한 힘은 빨간색으로 강조하여 본 게임의 주제가 이와 관련이 크다는 것을 알 수 있다.</li></ul>	

	
<ul style="list-style-type: none"><li>● 이어서 "우리는 강해지고 싶었다"라는 문구가 나오게 된다.</li><li>● 위는 본래의 사슴부족이 강한 부족이 아닌 것을 알 수 있다.</li><li>● 그런 사슴부족이 강해지기 위해 신비한 힘을 사용 하는 것을 알 수 있다.</li><li>● 뿔에 따라 직급이 나뉘지는 것으로 보이며 제일 큰 뿔을 가진 사람이 족장으로 추정된다.</li><li>● 앞에서도 보였던 어린아이는 족장 곁에서 신비한 힘을 지켜본다 이를 통해 이 어린아이가 주인공일 수 있다는 걸 알 수 있다.</li></ul>	



## 2-1-2. 엔딩 씬





## 2-2. 배경

본 문서는 배경을 '내부로 들어가기 전', '내부', '보스가 존재하는 곳' 총 3가지로 나눈다.



### 2-2-1. 내부로 들어가기 전

	
<ul style="list-style-type: none"><li>● 산과 비슷한 지형으로 주변에 바위, 돌, 나무 등이 많다.</li><li>● 나무는 잎이 없고, 건조하여 생기가 없다.</li><li>● 자체로 빛을 내는 광물이 존재하는 것을 알 수 있다.</li><li>● 항아리, 사다리 등 사람이 오간 흔적을 확인할 수 있다.</li></ul>	

### 2-2-2. 내부

내부에서도 최근 사람이 방문한 흔적이 보이는 배경과 아닌 배경으로 나눌 수 있다.

- 최근 방문한 흔적이 보이는 배경

	
<ul style="list-style-type: none"><li>● 횃불이 켜져 있고, 대체로 밝은 색 계열의 빛을 띤다.</li><li>● 이를 통해 이 곳은 사람이 오갈 수 없는 위험성(신비한 힘을 받은 동물)이 존재하지 않는다는 것을 알 수 있다.</li><li>● 아래에 물이 존재하는 것으로 보아 기존 물이 존재하던 동굴을 사람들이 개조 시킨 것을 알 수 있다.</li><li>● 계단과 입구가 존재하여 사람들이 드나들기 쉬운 형태로 만들어져 있다.</li></ul>	

- 최근 방문한 흔적이 보이지 않는 배경



- 푸른 계열의 빛을 띄며 무언가를 억누르기 위한 큰 쇠사슬이 있다.
- 퍼즐을 풀어야만 지나갈 수 있는 통로들이 존재한다.
- 이를 통해 접근하기 어렵고, 방문한 흔적이 보이지 않는 것으로 보아 사람이 오가기 위험성(신비한 힘을 받은 동물)근접했다는 것을 알 수 있다.

2-2-3. 보스가 존재하는 곳 + 이 후

- 제단



- 앞에 촛불이 있고 다듬어진 배경으로 보아 한 때 이 동물을 숭배해왔던 걸로 추정된다.
- 항아리나 촛불, 구조물 등으로 보아 사람들은 이곳에 본래부터 드나들던 곳이었다는 것을 알 수 있다.

- 다리



- 물이 많은 곳에선 구조물이 제대로 다듬어져 있지 않고, 돌이 듬성듬성 놓여있는 걸로 보아 이 곳은 동물의 서식지로 추정된다.
- 햇불 등이 동물에게 위협이 될 수 있었다고 느꼈는지 빛나는 광물로 이를 대체한 것으로 보인다.

- 신비한 힘이 담긴 곳



- 중앙의 빛을 띄는 구체가 신비한 힘과 연관되어 있는 듯 하다.
- 중요한 것이라 그런지 사슬로 묶여 있고, 사람들이 접근 할 수 없는 형태로 중앙에 놓여있다

## 2-3. 캐릭터(플레이어)


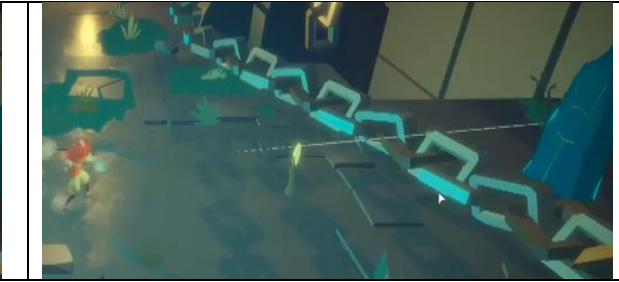
### 2-3-1. 외관

	
<ul style="list-style-type: none"><li>● 이 게임의 주인공이다.</li><li>● 빨간 망토를 두르고, 검과 활을 사용한다.</li><li>● 약 4등신 정도되는 캐릭터이며, 인체 형태는 사람이다.</li><li>● 사슴부족의 상징인 뿔을 가지고 있다.</li></ul>	







### 2-3-2. 검

	
<ul style="list-style-type: none"><li>● 캐릭터는 검을 휘둘러 공격할 수 있다.</li><li>● 이때 적중한 항아리는 부서진다.</li><li>● 2회연속으로 공격을 한 후 애니메이션이 이전 공격보다 약 0.5초정도 길다.</li><li>● 휘두를 때 칼끝 휘두른 이펙트가 보인다.</li></ul>	

### 2-3-3. 활




	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 캐릭터는 활을 쏠 수 있다.</li> <li>● 활을 쏠 경로를 지정할 무언가를 설치하고 해당 방향으로 발사하는 듯하다.</li> <li>● 사용할 경우 활이 날아가는 듯한 선이 보이게 된다.</li> </ul>	

### 2-3-4. 기타

					
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 달릴 때 걷는 애니메이션과 함께 이펙트가 일어난다</li> <li>● (보스전 시)플레이어 왼쪽에 구체가 빛을 낸다.</li> </ul>					

## 2-4. 적(몬스터)

### 2-4-1. 거미

		
<ul style="list-style-type: none"><li>● 게임 내에 존재하는 가장 약한 적으로 게임 곳곳에 있다.</li><li>● 등에 빨간색 물체를 지니고 있다.</li><li>● 화살 경로를 지정하는 설치물에 이끌려간다.</li><li>● 빨간색에 화살이 닿을 경우 터지는 듯하다.</li><li>● 이펙트는 노란빛을 뿜다</li></ul>		

### 2-4-2. 검은 안개 거미

		
<ul style="list-style-type: none"><li>● 일반 거미와 다르게 훨씬 크며 게임 내 보스를 담당한다.</li><li>● 다리의 빨간색을 화살로 공격 시 터트려 피해를 입힌다.</li><li>● 얼굴도 존재하며 기괴한 모습을 띄어 긴박감을 주기도 한다.</li><li>● 빨간색 물체를 뱉으며 플레이어에게 피해를 준다.</li></ul>		

#### 2-4-2. 부족이 숭배하던 동물

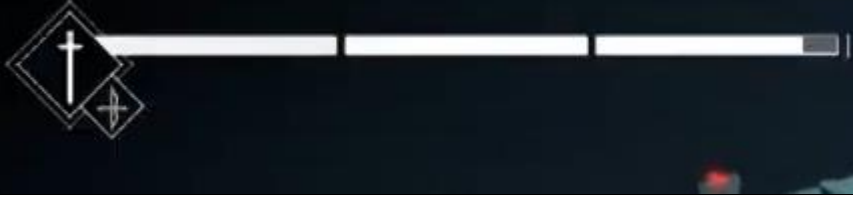


- 부족이 숭배하던 동물로 추정된다.
- 물 속에서 등장하여, 물에서 사는 생명체인 것을 추측할 수 있는데, 이를 뒷받침으로 수염이 메기, 용 등을 닮았다.
- 용의 형태를 띄고 있고 어둡고 기괴한 이미지를 뽐낸다
- 지형을 뛰어다니며, 지나간 자리에 빨간색 물체를 터트려 플레이어를 방해한다.
- 위와 다르게 처치하는 적이 아닌 듯하다.



## 2-5. UI


### 2-5-1. 체력, 무기 선택

		
	<ul style="list-style-type: none"><li>● 좌측 상단에 배치되어 있는 체력, 무기 선택 UI이다.</li><li>● 심플하고 눈에 익도록 단색을 사용했다.</li><li>● 어두운 바탕이라서 하얀색을 사용한 것으로 추정된다.</li><li>● 검, 활로 무기를 변경하여 사용할 수 있다.</li></ul>	

### 2-5-2. 설치물 갯수

		
	<ul style="list-style-type: none"><li>● 화살을 사용하기 위한 설치물의 개수를 알려준다.</li><li>● 모양은 설치물과 유사하게 되어있다.</li></ul>	

### 2-5-3. 보스 체력

		
	<ul style="list-style-type: none"><li>● 적(몬스터) 검은 안개 거미의 체력을 표시해준다.</li><li>● 플레이어와 다르게 주황색 계열이다.</li><li>● 체력이 줄어들 때 본 체력부터 줄어드는 체력까지 빨간색 계열로 나타내어 데미지를 입혔다는 것을 알려준다.</li><li>● 좌측 아이콘은 본 적(몬스터)를 문양으로 표시한다.</li></ul>	



#### 2-5-4. 어두운 시야



- 화면을 자세히 보면 화면 테두리에 어둡게 레이어가 씌워져 있다.
- 이는 동굴 내부를 어둡게 느끼고자 함과 이야기형식으로 진행되다를 의미하는 듯하다.
- 하지만 이는 효과이고 플레이어 기준에서만 적용되기 때문에 실상 UI에 가깝다고 생각한다.

### 3. 추가하고 싶은 부분

#### 3-1. 활 이펙트 보완



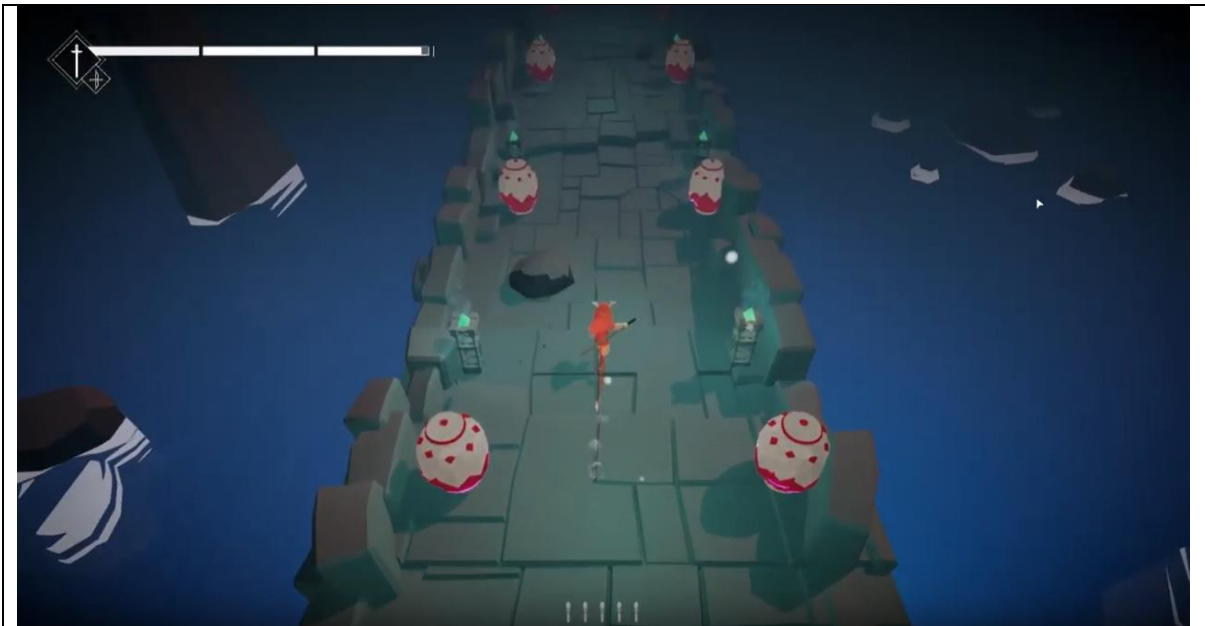
- 본 게임에 나타내어진 이펙트는 실선으로 빠르게 지나가기 때문에 화살이라는 느낌을 크게 받지 못할 가능성이 존재한다.
- 이를 보완하여 바람을 가로지르는 이펙트 추가 혹은 화살 굵기 증가 등으로 더 확실하게 화살이라는 것을 인지할 수 있도록 하였으면 좋을 듯하다.

#### 3-2. 피격 시 이펙트



- 캐릭터가 적에게 피격당했을 때 이펙트가 존재하지 않다.
- 이로 인해 체력이 왜 줄어드는 지 체감하기 어려울 수 있고, 자신이 피해를 입지 않고 있다고 착각할 수 있기 때문에 이를 보완하면 좋을 듯하다.

### 3-3. 항아리 요소 활용



- 게임 내에서 항아리를 부술 수 있는 기능이 있다.
- 이로서 항아리의 역할은 장식, 또는 진로방해용으로 밖에 쓰이지 않는다.
- 이 항아리 내에 요소를 추가하여 플레이어에게 보상을 주는 것도 나쁘지 않다고 생각한다.

### 3-4. 최종 보스 페이지즈 추가



- 최종 보스인 부족이 숭배하는 동물은 체력이 존재하지 않는다.
- 체력을 추가하여 처치하는 엔딩과 살려 두는 엔딩을 동시에 체험할 수 있었으면 좋겠다.

### 3-5. 펫 추가



- 주인공을 따라다니며 도와줄 작은 친구를 추가한다.
- 망토를 뒤집어쓰고 있으며 매우 작다.
- 이 펫도 사슴부족이기 때문에 사슴 뿔이 달려있다.
- 위는 예시 이미지인 포켓몬스터의 캐릭터 눈꼬마이다.

## 4. 과제 후기

첫 강의에 첫 과제를 하게 되어서 되게 신나고 재밌게 했던 것 같다.

보통이라면 게임 전체를 분석하겠지만, 그래픽에 조금 더 집중하여 분석을 한다는 것은 또 다른 의미로 접근을 하게 된 경험이 되었다.

이것은 어떤 시각적요소이고 어떤 의도로 배치하였으며, 컨셉과 어떤 연관이 있는지 파악하는 것이 되게 흥미로웠다.

과제가 아니더라도 이런 작업들을 주기적으로 해보는 것도 나쁘지 않다고 생각이 들었다.