

Case by Case

사전 구성 팀

박성현

|

김민규

|

박주호

|

차승재

목차

01

프로젝트 소개

02

시스템 구성

03

시연

04

한계점 및 개선 방향

05

프로젝트 후기

01 기획 배경

기획 동기 흔치않은 dos 창 기반의 게임을 생각하여 비슷한 해킹과 접목

구현 목표 명령어 기반의 인터페이스를 구현함으로써 텍스트 중심의 시스템 조작 구조를 이해하고 구조적 사고와 창의적 분석 능력을 향상 시키는 것

기획 목표

- 실제 해킹에서 사용하는 명령어를 보다 단순하게 표현하여 처음 플레이하는 사용자도 보다 쉽게 접근할 수 있도록 하였습니다.
- 궁극적으로 게임을 통하여 텍스트 기반 시스템에 대한 쉬운 접근과 이해 능력 강화가 목표였습니다.

02 벤치마킹



장르 해킹 시뮬레이션

특징 자신의 컴퓨터 내의 폴더를 보거나 남의 사이트에 접속, 이후 해킹과 별도로 암호 해독 등 난이도가 높아짐

차별화 타이머에 따른 긴장감과 다르게 입력 횟수에 따른 발각도의 표현으로 다른 방식의 긴장감을 유도.

전문적인 해킹 방식보다 간결한 명령어 표현

03 프로젝트 설명

게임 장르 명령어 기반 콘솔 창을 활용한 해킹 시뮬레이션

핵심 주제 해킹 테마의 컨셉으로 사용자가 실제 해킹을 하는 분위기를 연출하여 실제 해킹을 하는 듯한 몰입감과 긴장감을 연출

제작 목표

- 다양한 보안 시스템 구현
- 스토리 진행에 따른 퍼즐 난이도 상승
- 발각도 등 해킹을 방해하는 요소로 긴장감 유도



04 시스템 구성

COMMAND



입력된 문자열을 바탕으로 다양한 명령어 실행 및 다양한 컴퓨터(스테이지)의 조작 및 관리

COMPUTER



게임 속 독자적인 IP 주소, 포트 정보, 파일을 가지고 외부에서 직접 접근이 불가

FILE



모든 파일은 고유의 id를 가짐. 보안 수준에 따라 파일이 잠겨 있을 수 있음

발각도



입력 횟수에 따른 발각도 존재. 발각도의 중첩 수치에 따른 난이도와 긴장감 증가

05 스테이지 흐름



프로그램 시연

한계점 및 개선

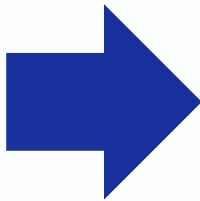
한계점

접근성

외부 링크 활용 불가능으로 퍼즐의 난이도를 다양화 시키기 불가

난이도

처음으로 접근해보는 사용자들이 명령어를 사용 하기에 많은 어려움이 있었음.



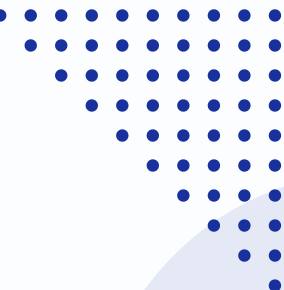
개선점

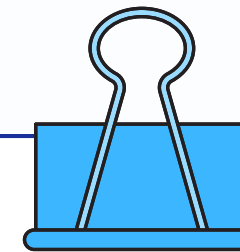
접근성

인게임 메모 내에서 다양한 퍼즐을 구현 하여 반복적인 지루함을 줄이도록 함.

난이도

단순하고 명료한 표현을 사용하여 처음 플레이 하는 사용자들이 이해하기 쉽게 표현





질문과 답변

Q & A

THANK YOU

감사합니다