

빵터지는 대화

개요

"액션 영화 속 주인공은 종종 타이머가 켜진 위험한 폭탄을 해제해야하는 상황에 맞닥뜨리곤 합니다. 주인공은 무전 너머의 폭탄 해제 전문가의 지령을 들으면서 아슬아슬하게 폭탄을 해제하는데 성공합니다."

저희는 박진감 넘치는 폭탄 해제를 현실에서 경험해보고 싶었습니다. 그래서 저희 팀은 현실에서 폭탄(처럼 보이는 무언가)을 만들고, 폭탄을 해제하기 위한 룰을 만들어서, 보드게임의 형태로 제작하려합니다.

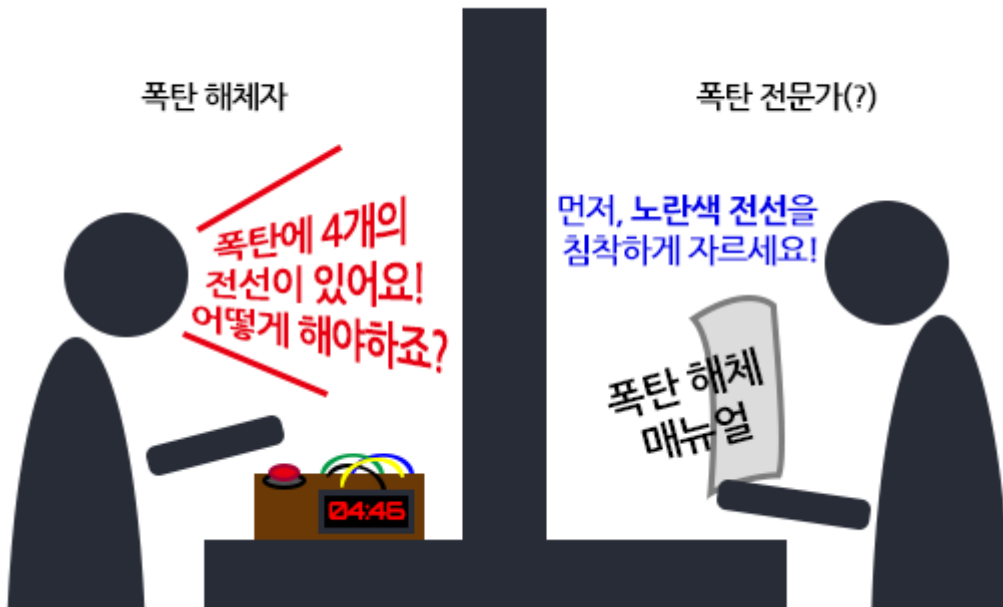
그리고 그 흥미진진한 게임을 메이커 페어의 사람들과 함께 체험해보고 싶습니다.

게임 방법

먼저 게임에는 **2명**의 플레이어가 참여하고 각각에게 **폭탄**과 해체 방법이 담긴 **매뉴얼**이 주어집니다.

이제부터 **폭탄**을 가진 사람은 **폭탄 해체자**, **매뉴얼**을 가진 사람은 **폭탄 전문가**가 됩니다.

서로는 분리된 공간에 있게되며, 단지 **대화**로만 소통이 가능합니다.



게임 진행 예시

폭탄을 앞에 두고있는 **폭탄 해체자**와 폭탄 해체 매뉴얼을 갖고있는 **폭탄 전문가**가 협력하여 **대화**를 통해서 제한 시간내에 폭탄을 해체 하는 것이 이 게임의 주 목적입니다.

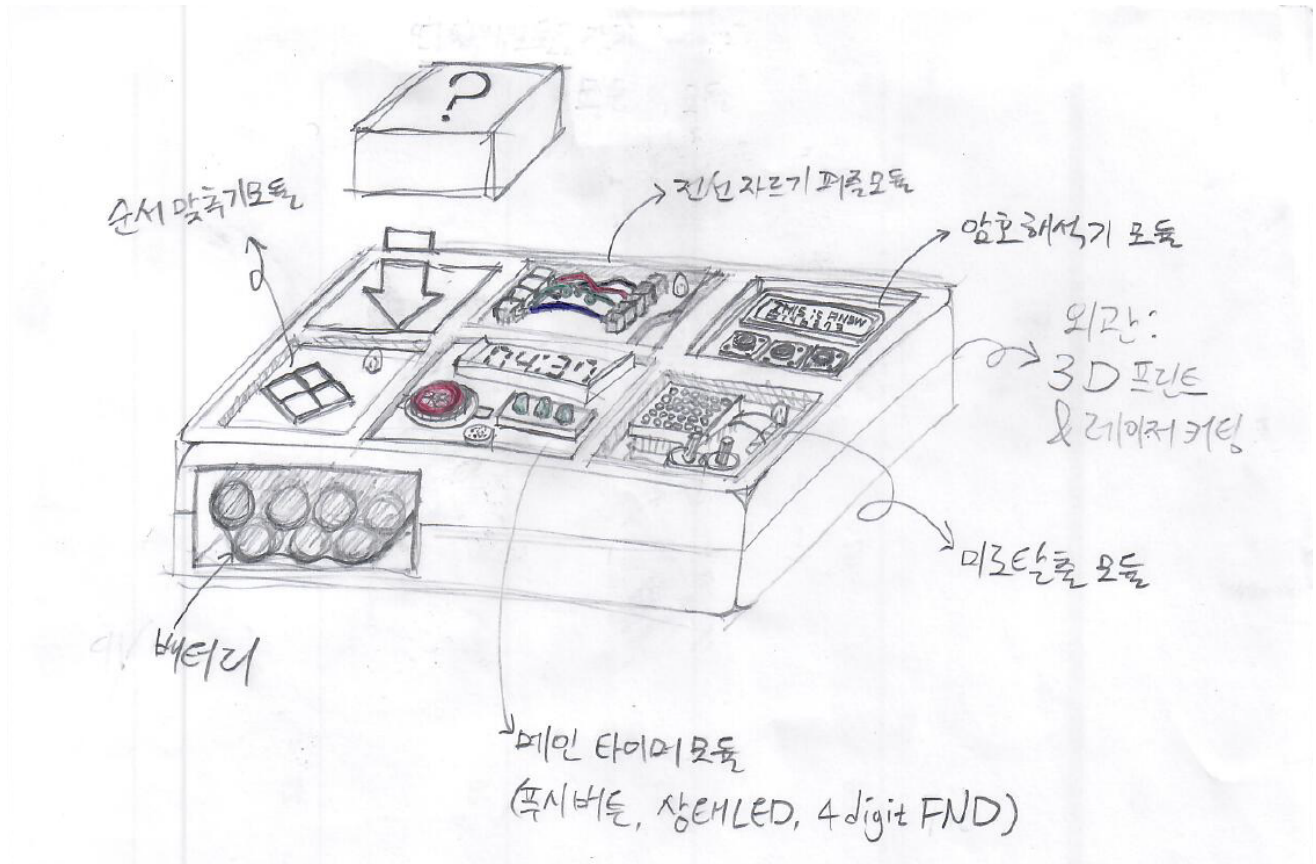
폭탄 전문가가 폭탄을 해제하는 방법을 전혀 몰랐던 사람이었다 해도 괜찮습니다. 글을 읽을 수만 있다면 누구나 그 방법을 바로 알 수 있도록 매뉴얼이 작성되어있거든요. 그저 **폭탄 해체자**가 자신 앞에 있는 폭탄에 대해 자세히 묘사만 해준다면, 그리고 **폭탄 전문가**가 잘 알아듣고 완벽한 해결 방법을 알려준다면, 폭탄을 해제하는 것은 그리 어렵지 않을 것입니다. *하지만, 제한시간내에 폭탄을 해제하지 못하는 경우, 폭탄해체자는 무사하지 못할 것입니다.*

빠른 시간 내에 해체에 성공한 팀에게는 상품이 주어질지도...

설계 및 제작 계획

폭탄은 아두이노, 각종 입력장치, 3D프린팅, 레이저 커팅 등으로 구현하여 실제 폭탄과 같이 실감나는 경험을 제공할 것입니다.

설계



작품 스케치

- 폭탄을 해제하는 과정에는 다양한 종류의 퍼즐들이 이용됩니다. 모든 퍼즐들을 풀어야만 폭탄이 해제됩니다.
- 각각의 퍼즐들은 모듈 형태로 되어 있습니다.
- 타이머가 달린 메인 모듈은 남은 시간과, 다른 모듈의 퍼즐을 푸는 과정에서 실수를 한 횟수를 표시해줍니다.
- 나머지 모듈들에는 저마다의 해결 방법이 있는 퍼즐이 있습니다.
- 모듈들 속 퍼즐을 푸는 방법은 매뉴얼로 제공됩니다.

제작 계획

1. 모듈은 아두이노로 회로를 제작하고 코딩을 한 뒤, 3D프린팅된 외관을 씌울 것입니다.
2. 최종적으로 제작한 모든 모듈들을 서류 가방 형태의 케이스에 조립하여 게임에 쓰일 폭탄을 만듭니다.
3. 모듈 제작 과정에서 각 퍼즐의 해결법을 만들어두고, 모두 추합하여 책자 형태의 매뉴얼을 만들 예정입니다.
4. 매 게임마다 다른 경험을 줄 수 있도록, 모듈은 탈착식으로 제작하여 랜덤으로 배치할 예정입니다.