



이제 나와

[NDM 게임제작 최종 발표회]

KING 정은수 김서현 이주연

목차

1. 팀원 소개
2. 게임 소개
3. 게임 설명



1. 팀원 소개

> 정은수: 기획, 그래픽

> 김서현: 코더

> 이주연: 코더



2. 게임 소개

- > **제목:** 이제나와
- > **장르:** 3D 방탈출 게임
- > **플랫폼:** 모바일
- > **개발 툴:** Unity 3D

2. 게임 소개

> 스토리: 시나리오

중학생 때 학교에서 소외를 당했던 기억으로 여전히 힘들어하는 ‘동생’은 비 내리는 날에 학교에 갇히는 악몽을 꾸게 된다. ‘언니’는 동생의 펼쳐진 **일기장**을 보게 되고, 동생이 학교에서 나름대로 자신만의 행복을 찾았다는 사실을 발견하게 된다. 그러나 일기는 핵심 부분들이 일부분 지워져 있었고, 그런 언니는 지워진 부분을 되찾아 주고 싶다는 마음을 먹게 된다. 그때 언니는 동생의 꿈 속으로 들어가게 된다.

꿈 속에서 동생은 자리에 웅크려서 일어날 생각을 하지 않는데... 동생의 꿈 속 학교에서 **단서와 도구**들을 찾아 일기장의 지워진 내용을 밝혀내자. 그 후 동생에게 **우산**을 씌워주면 동생은 스스로 일어날 것이다! 함께 악몽에서 빠져나오자.

2. 게임 소개

> 스토리: 에피소드 - 3편의 일기

- 동생의 일기장은 3편의 일기로 구성되는데, 하나의 일기는 하나의 에피소드를 구성한다.
- 각 일기에는 동생의 긍정적인 경험이 적힌 내용이 일부 지워져 있고, 플레이어는 **지워진 부분의 정답**을 맞춰야 에피소드를 완료할 수 있다.

에피소드 1

- 날짜: 04/08
- 정답: 점심시간에 혼자서 듣는 음악의 제목

에피소드 1 구현을 목표로 프로젝트를 진행했습니다.

에피소드 2

- 날짜: 06/15
- 정답: 쉬는 시간마다 동생이 그림을 그리는 대상

에피소드 3

- 날짜: 12/11
- 정답: 동생이 가장 좋아하는 과목의 기말고사 점수

2. 게임 소개

> 캐릭터

동생 (NPC)

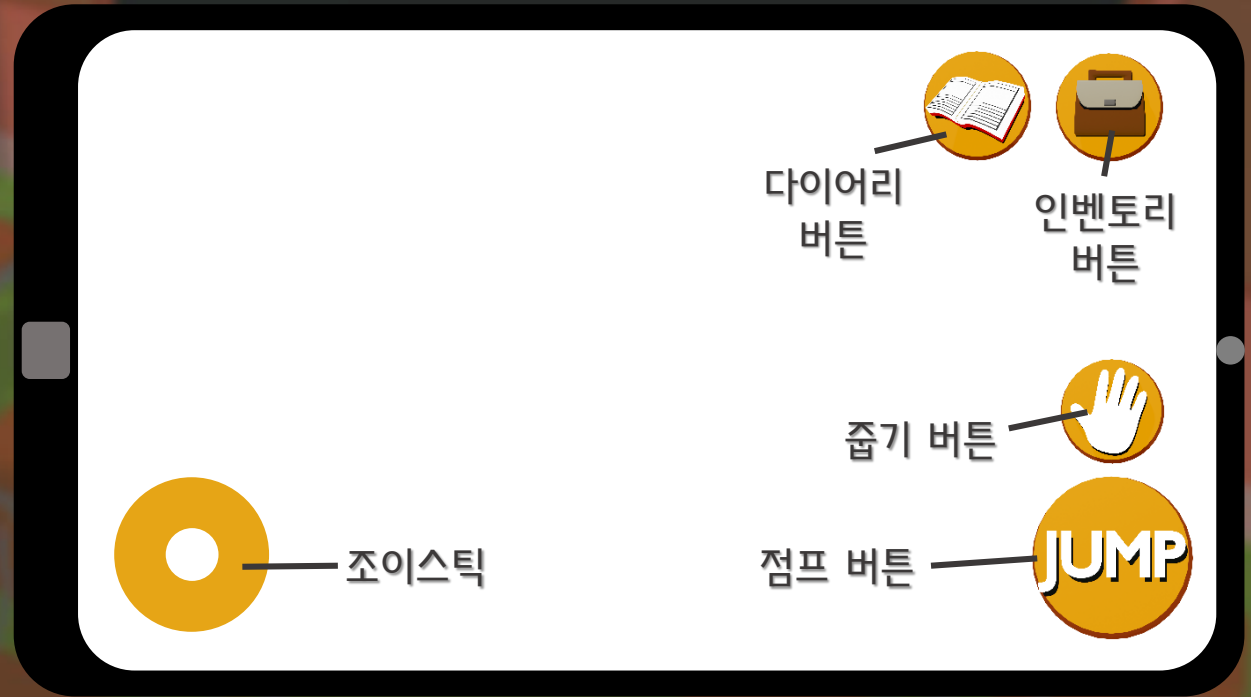


언니(PC)



3. 게임 설명

- > 플레이어 이동: 조이스틱
- > 플레이어 점프: 점프 버튼
- > 도구 줍기: 줍기 버튼
- > 주운 도구 보기: 인벤토리 버튼
- > 동생의 일기장 보기: 다이어리 버튼



- > 동생에게 도구 전달: 인벤토리 버튼 > 아이템을 동생 캐릭터에게 드래그

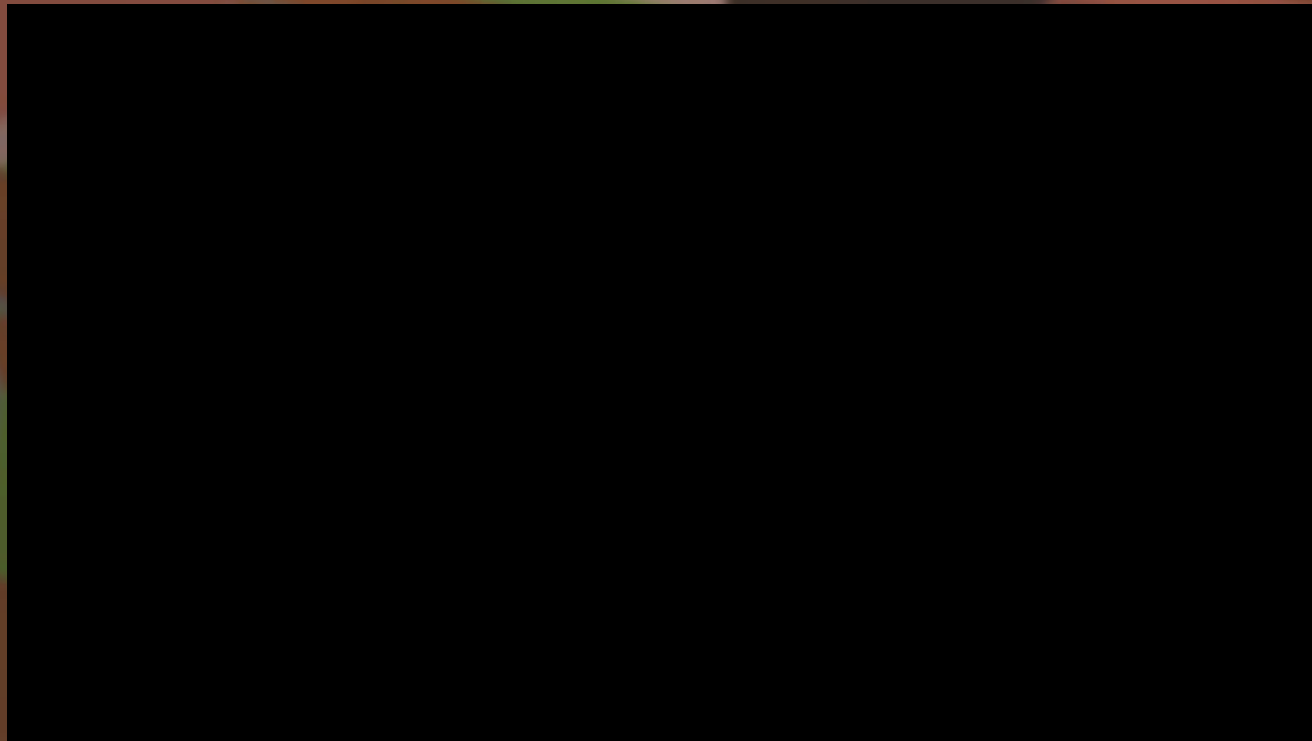


3. 게임 설명

1. 게임이 시작되면 **인트로 애니메이션**이 나옵니다.
2. 인트로가 끝나면 게임(에피소드 1)이 시작됩니다. **에피소드 1의 인트로 애니메이션**이 나옵니다.
3. **플레이어**를 학교 안에서 **이동/점프**하여 단서와 도구들을 찾으세요.
4. 찾은 **도구**들을 옆드린 동생에게 모두 **전달**하세요.
5. 모든 도구를 전달하면 **일기장 팝업**이 뜹니다. 일기의 지워진 부분을 터치하면 키보드가 나옵니다.
6. 찾은 단서들을 바탕으로 일기장에서 지워진 내용을 **추리**해 답을 입력하세요.
7. 정답을 맞히면 **에피소드 1의 엔딩 애니메이션**이 나오면서 다음 에피소드로 넘어갑니다.

3. 게임 설명

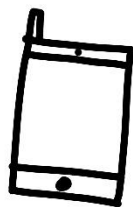
1. 게임이 시작되면 **인트로 애니메이션**이 나옵니다.
2. 인트로가 끝나면 게임(에피소드 1)이 시작됩니다. **에피소드 1의 인트로 애니메이션**이 나옵니다.



3. 게임 설명

3. **플레이어**를 학교 안에서 **이동/점프**하여 단서와 도구들을 찾으세요.

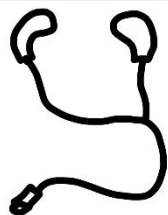
단서 4개



2-3

RI C3

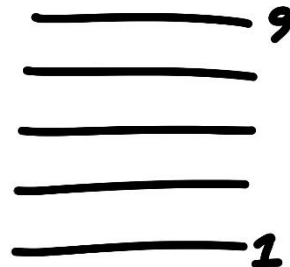
도구1 위치 힌트



3-1

Teacher's

도구2 위치 힌트



악보 해석 힌트 1

a b c ...
1 2 3

악보 해석 힌트 2

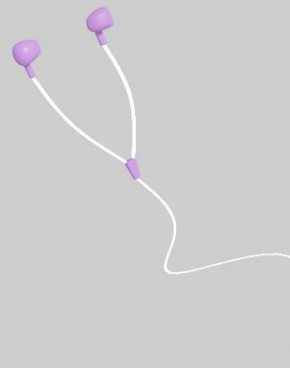
3. 게임 설명

3. **플레이어**를 학교 안에서 **이동/점프**하여 단서와 도구들을 찾으세요.

도구 2개



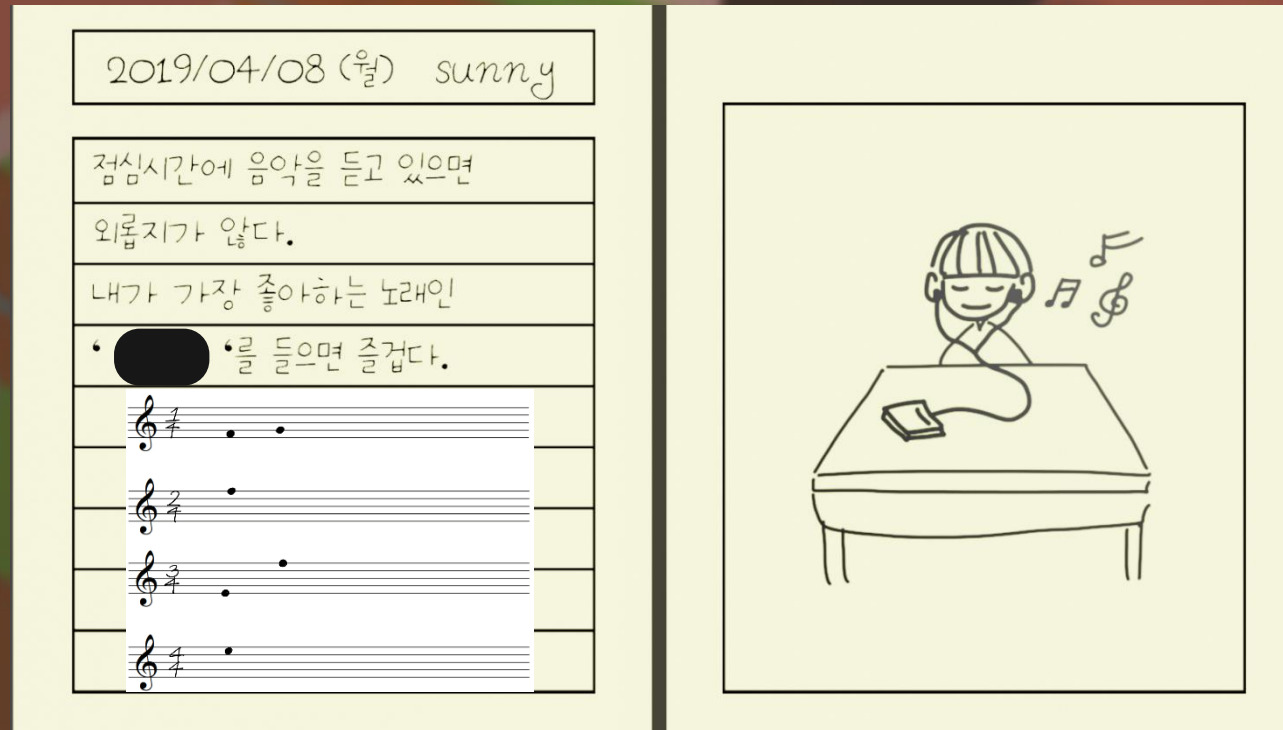
핸드폰



이어폰

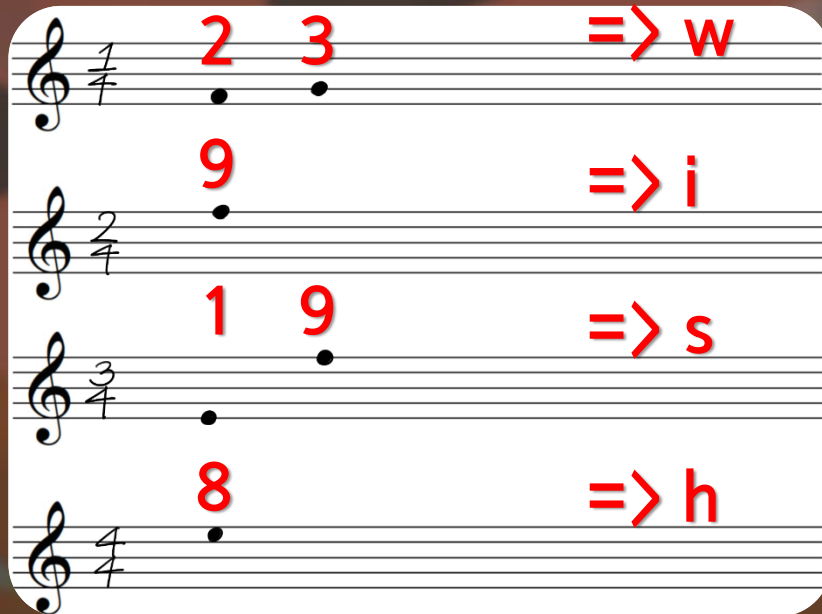
3. 게임 설명

4. 찾은 도구들을 엮드린 동생에게 모두 전달하세요.
5. 모든 도구를 전달하면 일기장 팝업이 뜹니다. 일기의 지워진 부분을 터치하면 키보드가 나옵니다.



3. 게임 설명

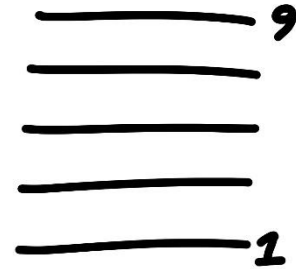
6. 찾은 단서들을 바탕으로 일기장에서 지워진 내용을 추리해 답을 맞히세요.



Four staves of musical notation with numbers and letters:

- Staff 1: Treble clef, 7/4 time signature. Notes: 2 (quarter), 3 (quarter). => w
- Staff 2: Treble clef, 2/4 time signature. Note: 9 (quarter). => i
- Staff 3: Treble clef, 3/4 time signature. Notes: 1 (quarter), 9 (quarter). => s
- Staff 4: Treble clef, 4/4 time signature. Note: 8 (quarter). => h

일기장에 적힌 악보



악보 해석 힌트 1

a b c ...
1 2 3

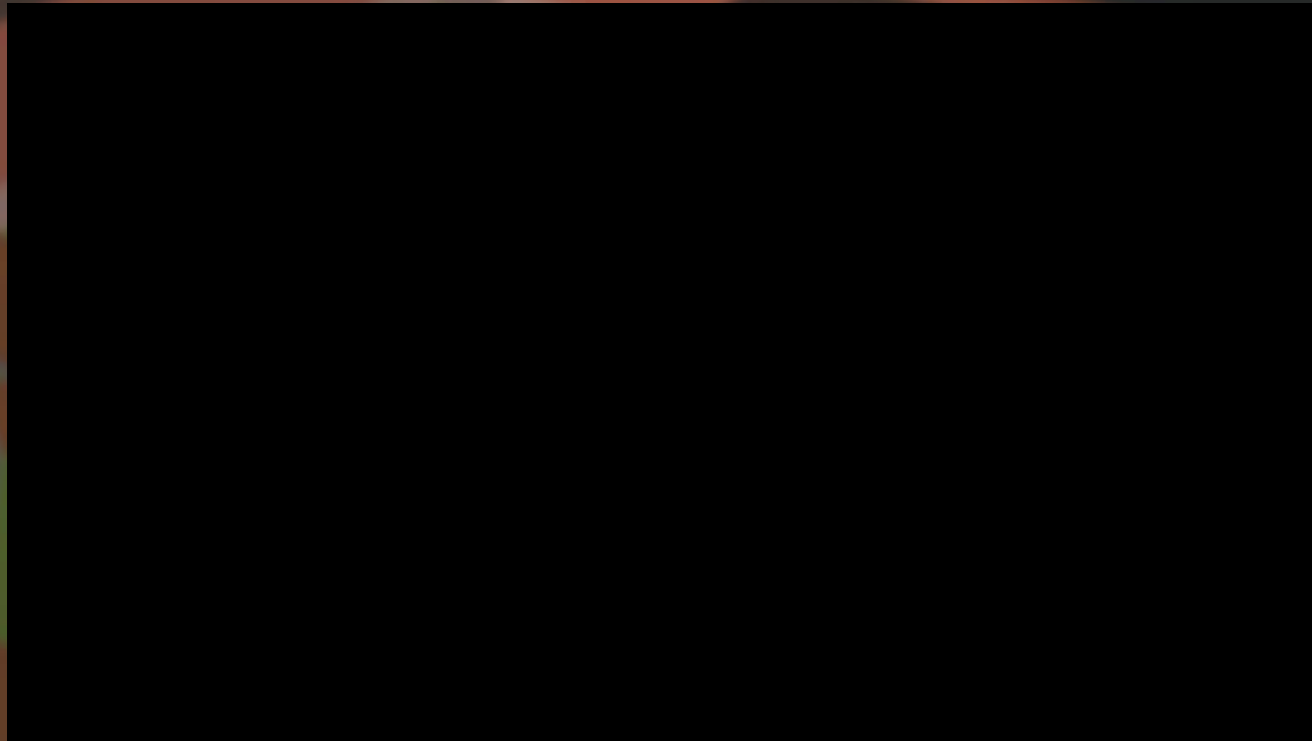
악보 해석 힌트 2

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

=> 일기장 정답 (동생이 듣고 싶어하는 노래의 제목): wish

3. 게임 설명

7. 정답을 맞히면 에피소드 1의 엔딩 애니메이션이 나오면서 다음 에피소드로 넘어갑니다.





감사합니다!

KING 정은수 김서현 이주연