

<KING> 2022 여름방학 프로젝트

이제나와 프로젝트

- 게임 개발 기획서

기획: 12기 정은수

그래픽: 12기 정은수

개발: 12기 김서현, 10기 이주연

목차

1. 게임 개요

1. 게임 이름
2. 게임 소재
3. 게임 주제
4. 게임 장르
5. 플랫폼
6. 게임 조작법

2. 게임 소개

1. 캐릭터 소개
2. 아이템(도구) 소개
3. 그래픽 컨셉
4. UI/UX 컨셉

3. 게임 콘텐츠

1. 애니메이션
2. 게임 플레이

1. 게임 개요

1. 게임 이름: 이제나와

- 의미: “이제 그만 나와” , “이제 나와 함께 나가자.”

2. 게임 소재: 학교폭력, 기억, 꿈

- 설명: 학교폭력(소외)의 기억에서 벗어나지 못하는 동생의 꿈속에 들어가 동생을 데리고 학교를 탈출하는 게임



3. 게임 주제: 위로, 힐링

- 설명: 학교폭력(소외)을 당하면서도 학교 안에서 동생이 스스로 찾았던 행복을 플레이어(언니)가 찾아야 한다.
- 특징: ‘방탈출 + 힐링’ 의 조합 => ‘학교폭력’ 을 소재로 하지만 ‘위로’ 와 ‘힐링’ 을 주는 목적의 게임이다. 따라서 학교폭력의 트리거 요소들을 넣지 않게끔 주의한다. 플레이어는 동생이 학교 안에서 당한 부정적인 경험이 아닌 스스로 학교 안에서 찾아나간 긍정적인 것들이 무엇인지 추리해야 한다.



4. 게임 장르: 스토리형 방탈출 게임

5. 플랫폼: 모바일 - 안드로이드(AOS)

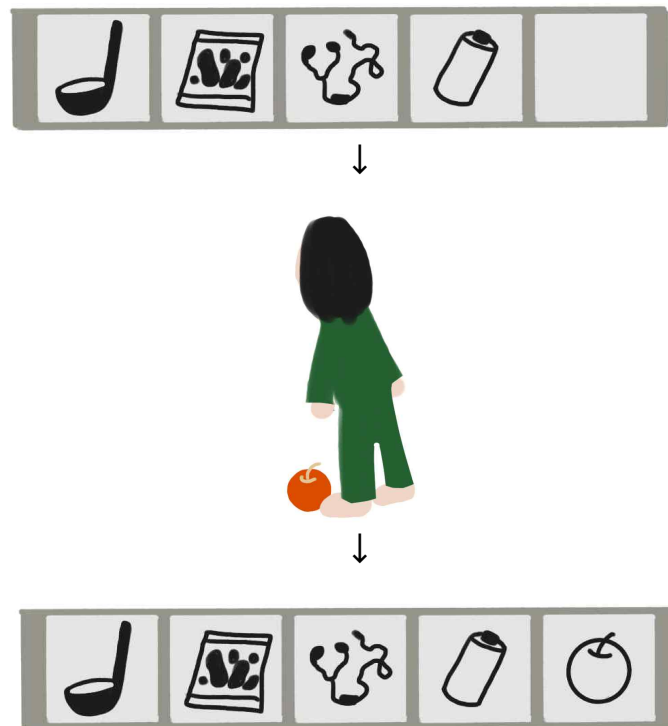
6. 게임 조작법: 모바일 3D 게임 조작법

1) 캐릭터 이동: 조이스틱, 점프 버튼 구현



2) 아이템 수집/사용:

- 캐릭터가 아이템(도구)과 충돌하면 해당 아이템은 인벤토리에 저장된다.



- 인벤토리에서 아이템을 터치하면 해당 아이템을 꺼내어 손에 든다.
- 아이템을 들고 해당 아이템 적용 지점에 (내리쳐서) 충돌시키면 아이템이 적용된다.

II. 게임 소개

1. 캐릭터 소개

- 1) 동생: 20세인 동생은 중학생 때 학교폭력(소외)을 당했던 기억으로 인해 정신적인 어려움을 겪고 있다. (e.g. 방 밖을 잘 나오지 않는다.) 동생은 어느 날, 중학생 때 자신이 썼던 일기장을 보게 된다. 일기장에는 중학교 시절의 일기 5편이 적혀져 있다. (이때, 일기의 긍정적인 내용들은 모두 검은색 볼펜으로 까맣게 칠해져 있고 부정적인 부분만 보존되어 있다.) 동생은 일기장을 본 그날 밤, 학교에 갇히는 악몽을 꾸게 된다.



- 2) 언니: 25세인 언니는 방 밖을 잘 나오지 않는 동생을 걱정한다. 언니는 동생의 방으로 들어가 악몽을 꾸는 동생을 토닥여주고, 자고 있는 동생의 옆에 앉아 그의 일기장을 본다. 언니는 일기장을 통해 동생이 꾸는 꿈에 개입한다. <여기서부터 플레이어의 임무> 언니는 일기장에서 힌트를 얻어 동생이 갇힌 학교 안으로 들어가야 한다. 언니는 학교 안을 돌아다니면서 단서와 도구들을 찾아 동생의 일기장에 까맣게 칠해져 있는 것들이 무엇인지 알아내야 한다.



2. 주요 아이템(도구) 소개:

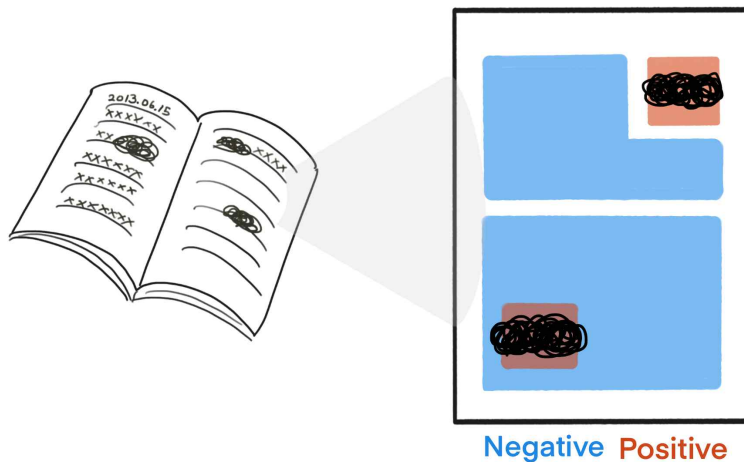
1) 일기장: 총 5편의 일기가 적혀 있다.

• 일기 한 편의 구성: ①부정적 부분 + ②긍정적 부분

① 부정적 부분: 동생이 학교에서 소외를 당하면서 느꼈던 외로움이 적힌 부분으로, 보존되어 있다.

② 긍정적 부분: 그때마다 동생이 발견한 하나의 기쁨이 적힌 부분으로, 까맣게 칠해져 있어서 볼 수 없다.

▶ 플레이어가 부분을 하나씩 밝혀낼 때마다 까만 칠이 지워진다.



• 5편의 일기 내용

날짜	(까맣게 칠해진) 정답	• 찾을 단서(힌트)들 ▷ 단서 사용법	• 찾을 아이템(도구)들 ▶ 최종 미션
04/08 (4월 어느날)	점심시간 혼자서 듣는 음악	• 악보, 악보 해석 쪽지 ▷ 동생이 좋아하는 노래 제목을 맞힌 다.	• 이어폰, 핸드폰 ▶ 이어폰을 핸드폰에 꽂은 후, 핸드폰에 동생이 좋아하는 노 래 제목을 입력한다.
06/15 (생일날)	생일날 우연히 급 식으로 나온 미역 국	• 미역 위치 힌트 쪽지, 자물쇠 번호 힌트 쪽지 ▷ 사물함을 열어 미 역을 얻는다.	• 미역, 물, 식판, 국자, 가스, 가스불 ▶ 미역국을 끓인다.
11/11 (빼빼로데이)	언니가 가방에 넣 어놓은 빼빼로		

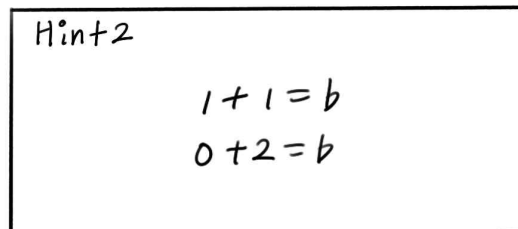
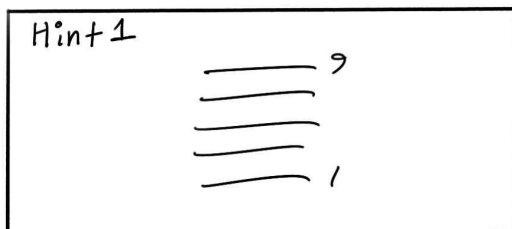
↳ 일기의 정답(까맣게 칠해진 부분) 추리 과정

① 04/08 일기

• 악보

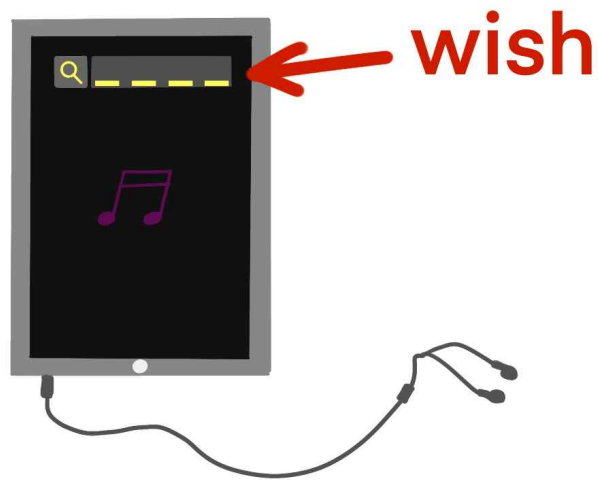


• 악보 해석 쪽지(2개)



▷ 동생이 좋아하는 노래 제목을 맞힌다.

a b c d e f g **h i** j k l m n o p q r **s** t u v **w** x y z
 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



② 06/15(생일) 일기

...

2) 우산: 최종 탈출 도구

- 5개의 에피소드를 모두 완성하면 우산을 얻을 수 있다.
- 책상에 엮드려서 비를 맞는 동생에게 우산을 씌워주면 동생을 일어나게 할 수 있다. (동생이 일어나면 비가 멎고 해와 무지개가 뜬다.)



3. 그래픽 컨셉

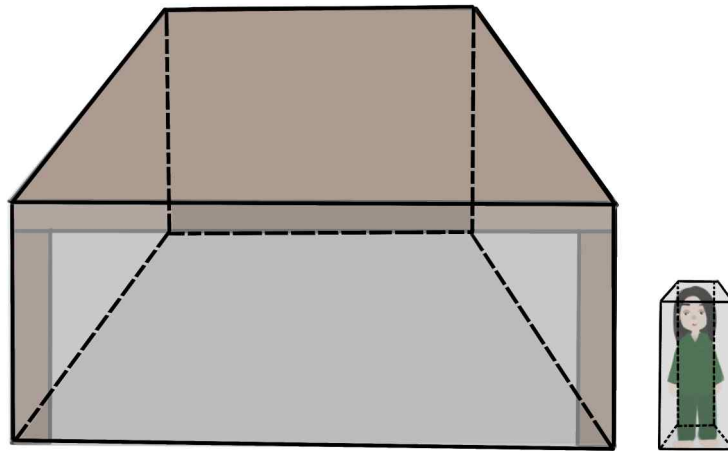
1) 배경

① 공간

- 게임 시작 시, 비가 내린다.
- 플레이어가 에피소드를 하나씩 밝혀낼 때마다 비가 조금씩 멎는다.
- 5편의 에피소드를 모두 밝혀내면 비가 완전히 그친다.
- 마지막에 동생에게 우산을 씌워주면 해와 무지개가 하늘에 뜬다.

② 가구

- 학교 안의 가구들은 캐릭터의 약 20배 크기로 모델링한다.

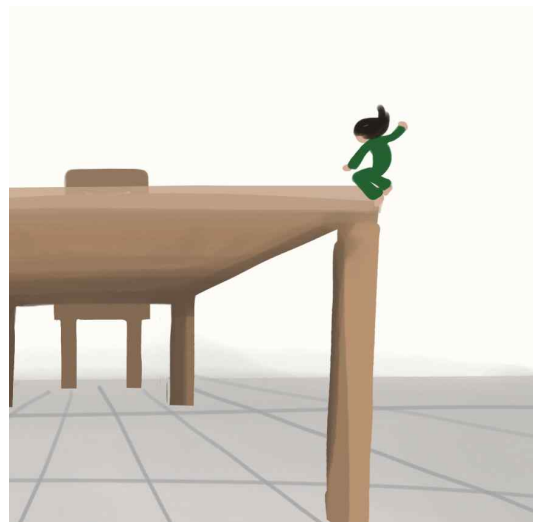
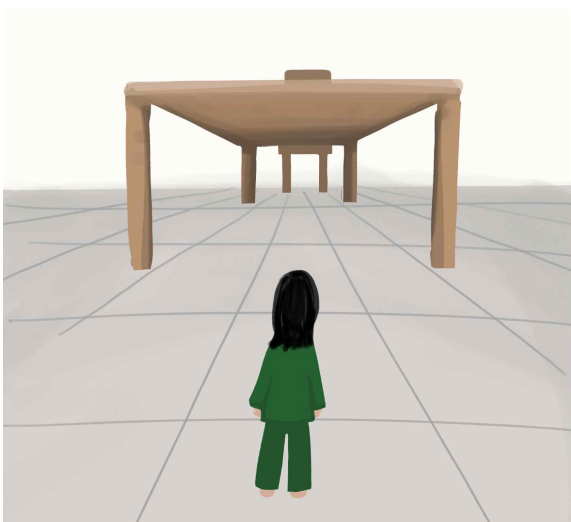


• 가구 목록

요소\특징	x, y, z 길이	색상	비고
책상			
의자			
사물함			
...			

2) 캐릭터

- 학교 안을 뛰어다닐 수 있고, 점프해서 가구 위로 올라갈 수 있도록 캐릭터의 동작을 구현한다.



• 캐릭터 목록

이름\특징	x, y, z 길이	애니메이션	비고
언니			
동생			
...			

4. UI/UX 컨셉

Ⅲ. 게임 콘텐츠

1. 애니메이션

: 1)인트로와 2)엔딩에 (Blender로 제작한) 3D 애니메이션을 삽입하여 플레이어의 스토리 이해와 몰입을 돕는다.

1) 인트로 애니메이션

- 콘티





언니가 문을 열고 들어간다.

커튼


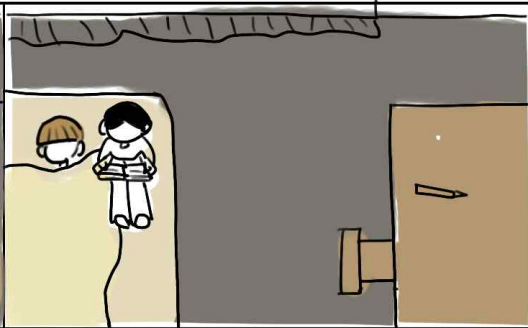


동생이 불을 켜 채 잠들어 있다.
언니는 동생의 일기장을 발견한다.



언니가 동생의 일기장을 본다.

동생이 악몽을 꾸는지 소리를 내며 뒤척인다.

	
<p>언니가 동생에게 이불을 덮어준다.</p>	<p>언니가 동생의 옆에 앉아 일기를 읽는다.</p>
	
	<p>[일기장 클로즈업]</p>
<p>오늘은 비가 많이 왔다. 중학교 때 생각이 났다. 그날도 비가 많이 내렸는데, 우산이 고장 나서 비를 많이 맞고 학교에 갔다 교실게 들어가니 자지에는 물이 흥건했다. 창가 옆 내 자리 쪽 창문만 닫혀있지 않았다.</p>	<p>네 마음 속 외로움이 그때의 그 웅덩이처럼 고여있다. 지난 날의 그 비를... 나는 언제까지 맞고 있어야 할까?</p>
<p>(동생의 일기장 내용) [글자가 하나씩 나타나게 애니메이션]</p>	

	
	<p>언니: (동생)이 비를 맞지 않게 해주고 싶다.</p>
	
<p>갑자기 어두워진다.</p>	<p>[빗소리 Fade in]</p>
	
<p>[화면 Fade in] 학교의 실루엣이 점점 선명해진다.</p>	<p>[여기서부터 게임 메인화면]</p>

Intro는
비슷한
이펙트-이펙트
다시 볼 수 있게

2) 엔딩 애니메이션
(콘티)

2. 게임 플레이

: 플레이어가 실제로 플레이 하는 부분으로, 인트로와 엔딩 사이에 둔다.