



이제 나와

[NDM 게임제작 중간 발표회]

KING 정은수 김서현 이주연

목차

1. 게임 개요
2. 게임 소개
3. 게임 플레이 방식
4. 개발 현황

1. 게임 개요

- 1) 제목: 이제나와
- 2) 장르: 롤플레이нг 방탈출 게임
- 3) 플랫폼: 모바일
- 4) 개발 툴: Unity (3D)

1. 게임 개요

5) 목표: 학교폭력(소외)의 기억에서 벗어나지 못하는 동생의 꿈속에 들어가서 동생을 데리고 학교를 **탈출**하는 게임

〈이제 나와〉

-> “이제 그만 나와”

-> 이제 ‘나와’ 함께 나가자

1. 게임 개요

6) 주제: 위로, 힐링

- 학교폭력(소외)를 당하면서도 동생이 학교에서 스스로 찾았던 **행복 요소들**을 추리하여 학교를 탈출하는 게임
 - ✓ 최대한 학교폭력의 트리거 요소들을 배제
 - ✓ 귀여운 그래픽

2. 게임 소개

1) 시나리오

20세인 ‘동생’은 중학생 때 학교폭력을 당했던 기억으로 정신적인 어려움을 겪고 있다. 비가 내리는 어느 날, 동생은 중학생 때 자신이 썼던 일기장을 보게 된다. 그날 밤, 동생은 비 내리는 날에 학교에 갇히는 악몽을 꾸게 된다.

한편, 하루 종일 방에서 나오지 않는 동생을 걱정하던 ‘언니’는 한밤 중 불이 켜진 동생의 방에 들어가게 되고, 펼쳐진 동생의 일기장을 본다. 자고 있는 동생의 옆에 앉아 일기장을 보던 언니는 뜻밖의 사실을 발견한다. 3편의 일기가 기록된 일기장에는 부정적인 내용들만 적혀 있지 않고, 행복했던 경험들도 일부분 지워진 채 남아 있었기 때문이었는데... 지워진 행복을 되찾아 주고 싶다고 간절하게 바라던 그때, 언니는 동생의 악몽 속으로 들어가게 된다.

동생의 꿈 속 학교에서 단서와 도구들을 찾아 일기장의 지워진 내용을 밝혀내자. 그리고 책상에 엎드린 동생을 일어나게 해서 학교를 탈출하자. 그러면 동생은 자신의 중학교 시절을 조금 더 편안하게 추억할 수 있게 될까?

2. 게임 소개

2) 캐릭터 – ‘동생’

- 이름: 나동생
- 나이: 20세
- 성별: 여
- 소개: **논플레이어 캐릭터 (NPC)**

중학생 때 소외를 당한 기억으로 인해 괴로워 한다. 좋은 기억들이 지워져 있는 자신의 일기를 보며 중학생 때의 자신은 불행하기만 했다고 믿는다.



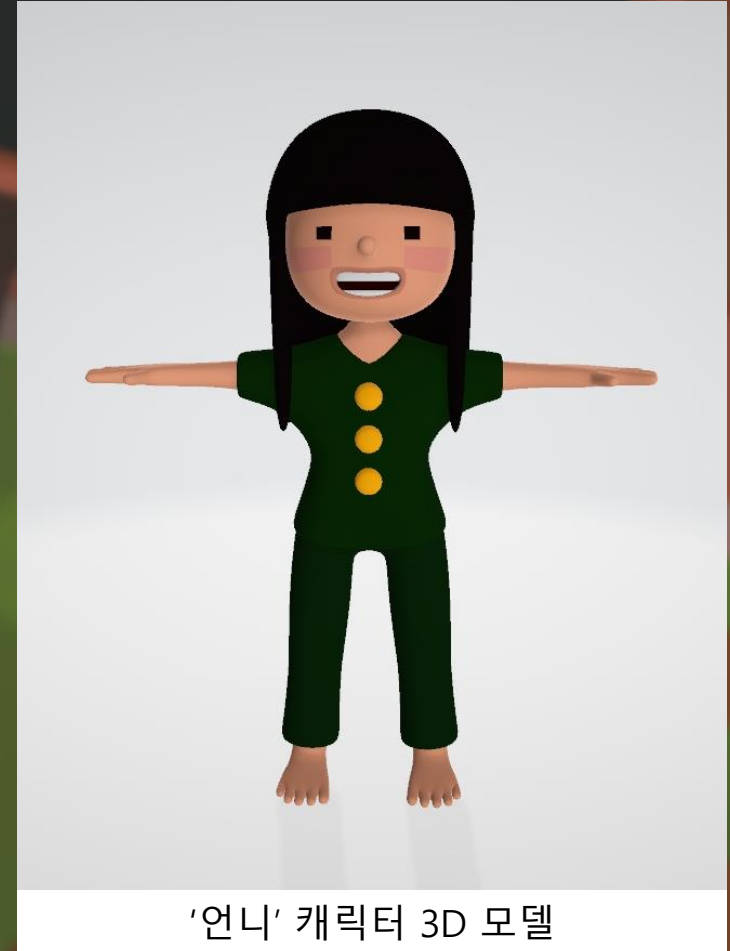
‘동생’ 캐릭터 3D 모델

2. 게임 소개

2) 캐릭터 – ‘언니’

- 이름: 나언니
- 나이: 23세
- 성별: 여
- 소개: **플레이어 캐릭터 (PC)**

동생이 잊어버린 학창 시절의 좋은 기억들을 되찾아 주고 싶어한다. 동생의 일기장을 보다가 그의 악몽 속으로 들어가게 된다.



‘언니’ 캐릭터 3D 모델

2. 게임 소개

3) 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 2

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

에피소드 3

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

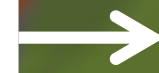
3. 게임 플레이 방식

1) 게임 진행 구성

① 인트로 애니메이션



② 게임 플레이



③ 엔딩 애니메이션

3. 게임 플레이 방식

1) 게임 진행 구성 – ① 인트로 애니메이션

- (블렌더로 제작한) 3D 애니메이션을 삽입하여 플레이어의 스토리 이해를 돕는다.

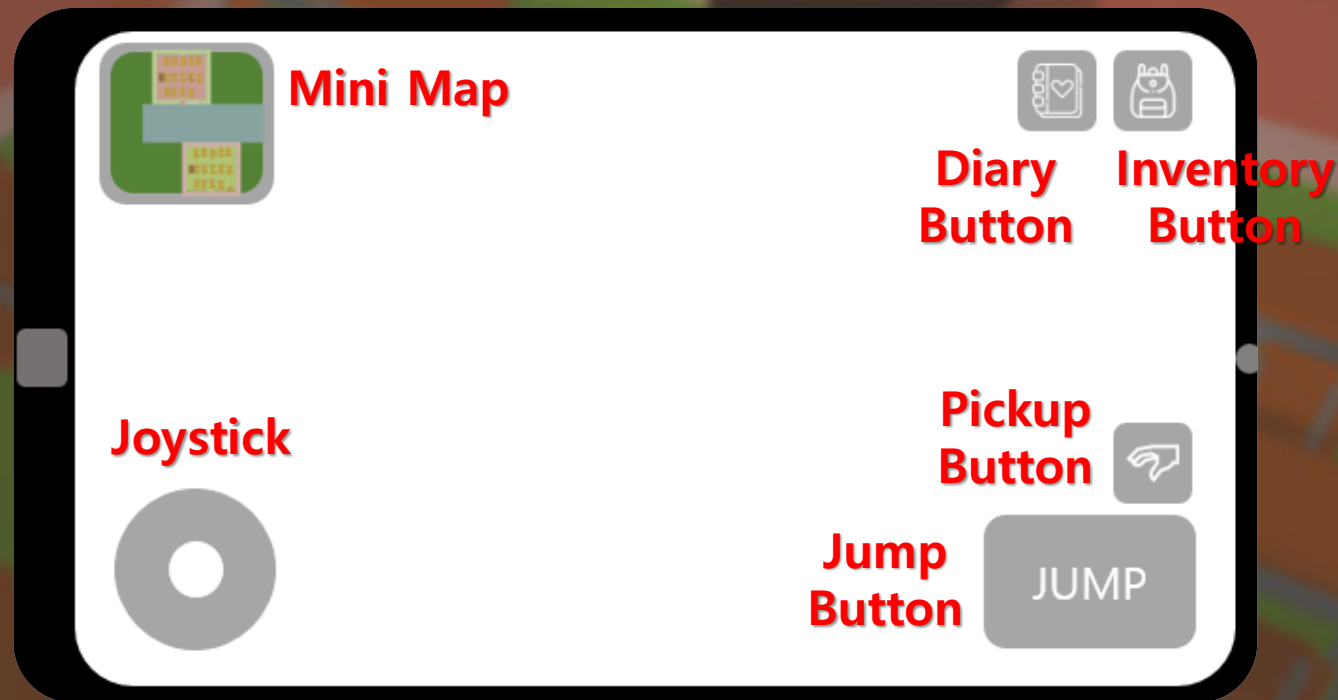


인트로 애니메이션 콘티

3. 게임 플레이 방식

1) 게임 진행 구성 – ② 게임 플레이

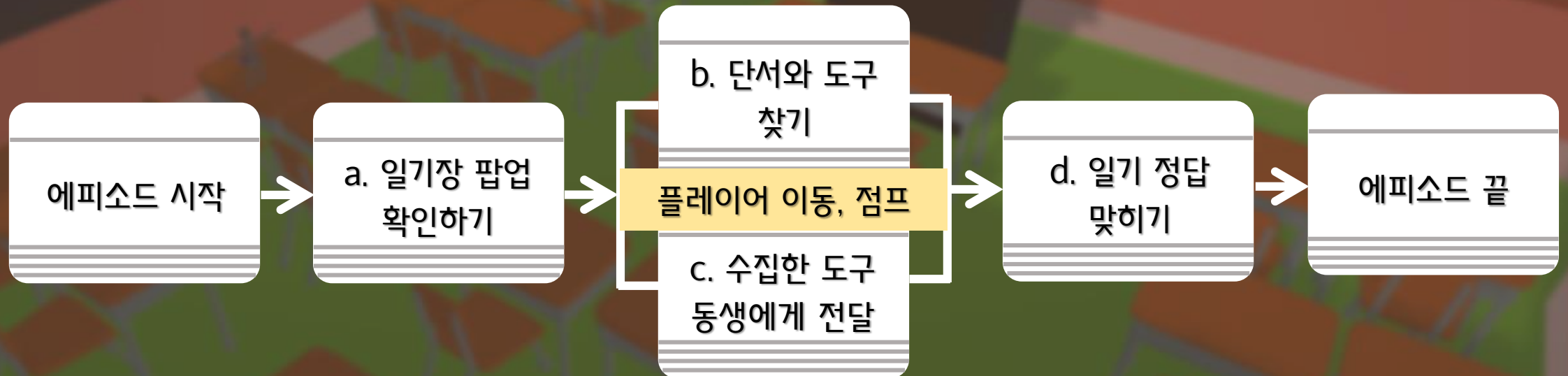
- 게임 플레이 화면은 아래와 같은 **컴포넌트**들로 구성된다.



3. 게임 플레이 방식

1) 게임 진행 구성 – ② 게임 플레이

- 플레이어가 실제로 플레이하는 부분으로, 각 에피소드는 아래와 같이 구성된다.

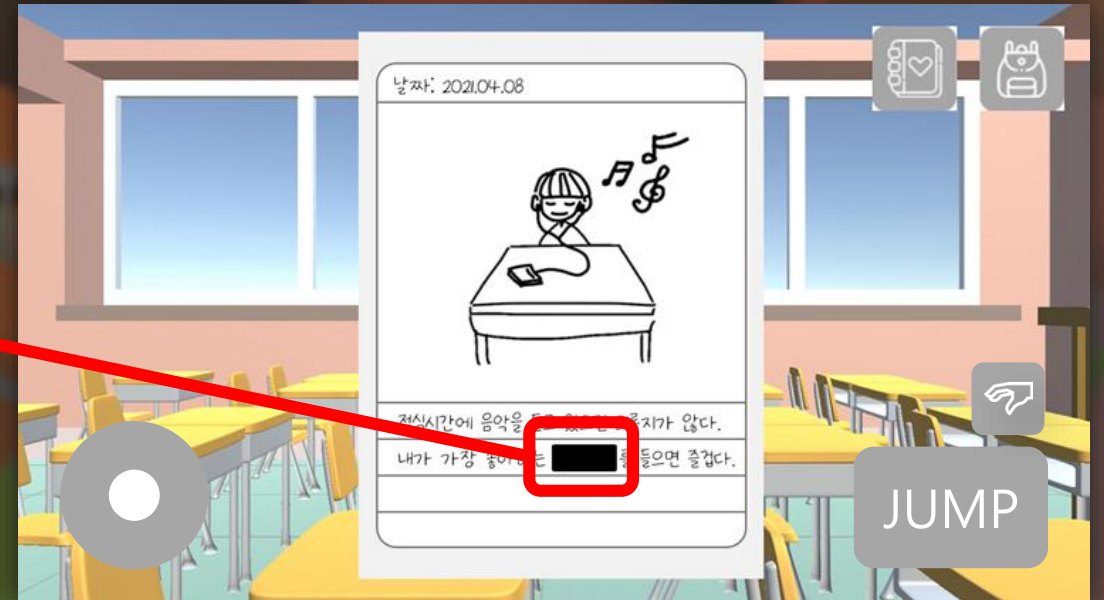


3. 게임 플레이 방식

1) 게임 진행 구성 – ③ 게임 플레이

a. 일기장 팝업 확인하기

- 에피소드가 시작되면 해당 에피소드의 일기가 화면에 **팝업**으로 뜬다.
- ✓ 일기에는 **지워진 부분**이 있다. 플레이어는 해당 부분을 추리해야 한다.

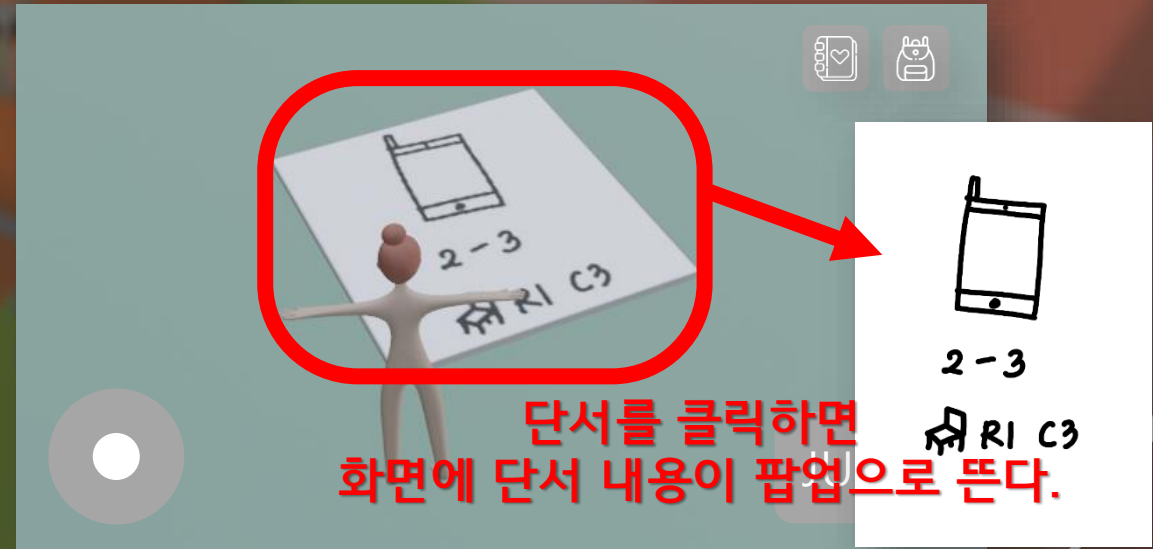


3. 게임 플레이 방식

1) 게임 진행 구성 – ③ 게임 플레이

b. 단서와 도구 찾기

- 학교 안에는 단서와 도구들이 있다.
- ✓ 플레이어는 **캐릭터를 이동, 점프**하면서 모든 단서와 도구들을 찾아야 한다.
 - 도구: 캐릭터가 해당 부분에 닿은 상태로 **[줍기]** 버튼을 누르면 **인벤토리**에 저장된다.
 - 단서: 해당 부분을 터치하면 내용을 자세히 볼 수 있다.



3. 게임 플레이 방식

1) 게임 진행 구성 – ③ 게임 플레이

c. 수집한 도구 동생에게 전달

- [인벤토리] 버튼을 누르면 수집한 도구를 볼 수 있다.
- ✓ 플레이어는 수집한 모든 도구를 동생에게 전달해 줘야 한다.
터치 순서: [인벤토리] 버튼 -> 도구 -> 동생 캐릭터

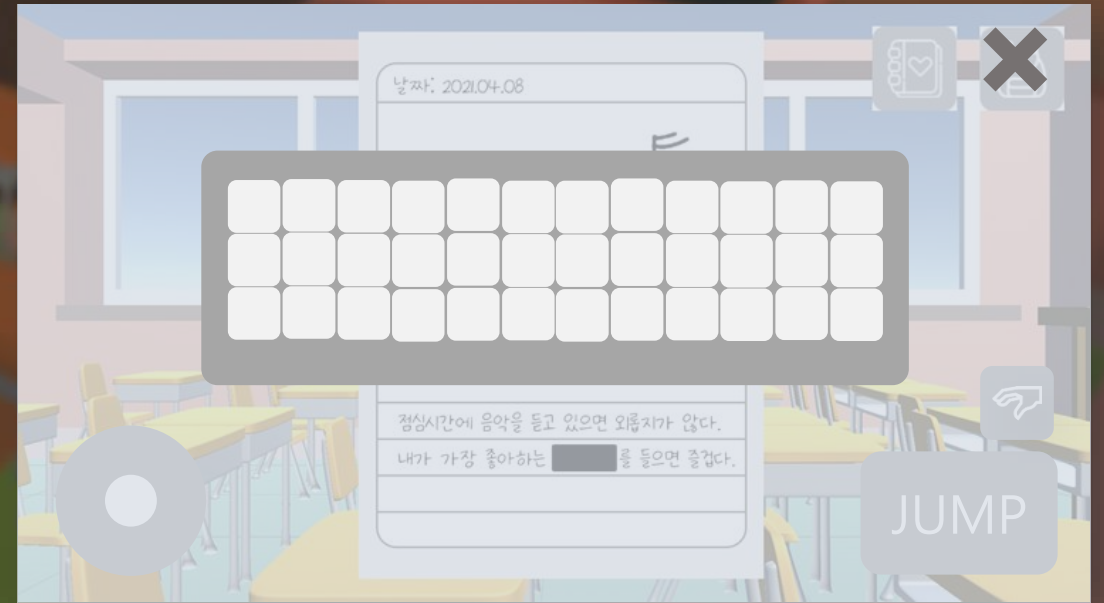


3. 게임 플레이 방식

1) 게임 진행 구성 – ③ 게임 플레이

d. 일기 정답 맞추기

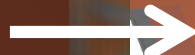
- 동생에게 모든 도구들을 전달하고 나면 일기가 화면에 팝업으로 뜬다.
- 일기의 지워진 부분을 터치하면 **키보드**가 뜬다.
- ✓ 플레이어는 찾은 단서들을 이용해 일기의 **정답**을 추리해 **입력**해야 한다.



3. 게임 플레이 방식

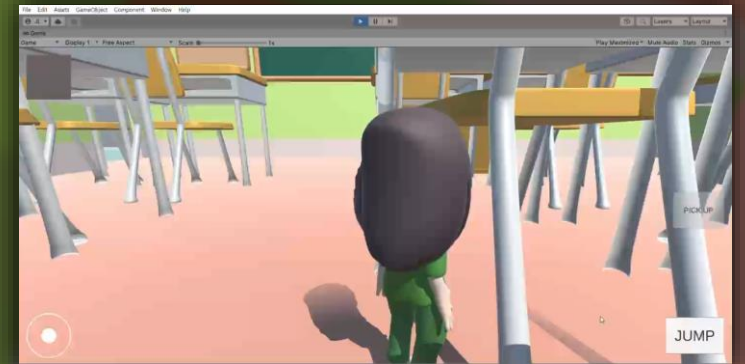
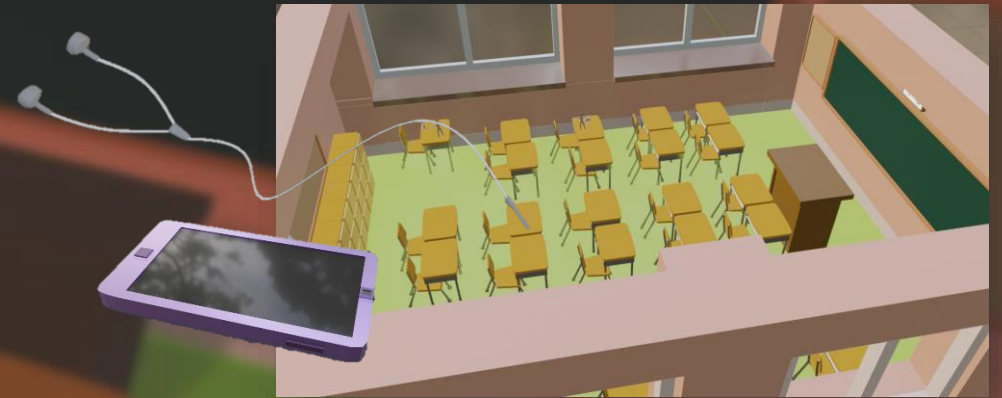
1) 게임 진행 구성 – c. 엔딩 애니메이션

- 플레이어가 모든 에피소드를 완료한 후, 었드린 동생에게 우산을 씌워주면 동생이 일어나고, 함께 학교를 탈출하는 엔딩을 볼 수 있다.



4. 개발 현황

- 목표: 에피소드 1 완성
- 완료한 부분:
 - 기획: 전체 구조, 에피소드 1, 2
 - 그래픽: 캐릭터 모델링, 에피소드 1 관련 그래픽(단서, 도구, 교실) 모델링
 - 개발: 캐릭터 이동 및 점프, 일기장 팝업, 버튼 클릭 시 키보드 팝업





감사합니다!

KING 정은수 김서현 이주연