

마블 게임 기획서

KAIST CS496: 김주영, 이서윤

1. 제안 동기

마블 게임이란 무엇인가? 정교하게 계산된 규칙을 통하여 인간의 호기심을 자극하는 그야말로 인간 지성을 표현한 하나의 작품이다. 좁게 보자면 우리의 희로애락을 표현한 다양한 게임들이 해당되며, 넓게 보자면 우리의 인생 또한 하나의 마블 게임이라 할 것이다.

유구한 역사를 가지고 온 지구에 퍼진 이러한 인간 지성의 역사가 그 자체의 비범함에도 불구하고 오늘날 비열하고 사악한 강단 게임기획자들에 의해 존재 자체가 왜곡되며 지탄받고 있다는 사실은 온 우주의 지성을 갖춘 생명체들이 울분을 토하게 만든다. 즐거움을 위해 단순한 신경 자극만 극대화하면 된다고 주장하는 반동관념을 가진 자들은 마블 게임이 열어 온 역사를 감추고자 앞장서고 있다. 이들이 인류에 대한 반역자가 아니라면 무엇이겠는가! 이들은 지금껏 게임을 하다가 게임이 너무 단순해서 지루해지는 모든 경우를 만들어낸 주범이고 따라서 이러한 강단 게임 기획과의 싸움은 본질적으로 진실과 거짓의 싸움이라는 의미가 된다. 바야흐로 우리는 인류 발전과 퇴보의 전쟁을 시작해야 하는 것이다.

여기서 대한민국 과학기술의 중심인 한국과학기술원의 지식인들인 우리는 진리의 횃불인 정교한 마블 게임을 지키고 자유롭고 정의로운 게임 생태계를 되찾기 위한 성전에 참여해 거짓과 악의 무리들인 클리커 게임 기획자들을 상대로 맞서 싸워야 할 의무가 있다.

이러한 계몽을 위하여, 이미 21세기 4차 산업혁명 유비쿼터스 인터넷 정보화 사회에서 이러한 진실을 인류의 젊은 세대에게 알리는 방법으로 우리가 직접 클리커 전자오락놀이를 만드는 것보다 더 좋은 것이 어찌 있겠는가!

이미 우리는 부루마블(Blue Marble) 및 이를 응용하여 만들어진 다양한 마블 게임을 본 바가 있으나, 이러한 인류애적 열사들의 노력의 산물들은 이미 사악한 강단 게임 기획서들에 오염된 신자유주의적 게임 대기업들의 탄압으로 인해 무산되고 말았다. 과거의 실수들을 원동력으로 삼아 더 올바르게 참된 방법으로 민족정신과 인류 지성의 발전 방향을 새로운 세대에게 가르치고자 이 전자오락놀이를 제작하여 널리 배포하고자 하니 온 누리의 생명체가 널리 이용하기를 바랄 따름이다.

1. 제안 동기

마블 게임은 정교한 규칙을 가지고 있어서 처음에는 규칙을 이해하는 데 시간이 걸릴 수 있지만 알고 보면 이러한 게임 속 장치들을 통해 재미를 얻는 게임입니다. 이러한 마블 게임은 만들기에 시간이 많이 걸리고 플레이하는 입장에서도 게임 시간이 오래 걸릴 수 있지만 간단한 게임보다 더 큰 재미를 얻을 수 있다는 장점이 있습니다.

그래서 몰입캠프의 두 번째 자유 주제 개발 기간이 첫 번째 기간보다 길다는 특징을 고려하면 마블 게임이 몰입캠프에서 두 번째 자유 주제 개발 기간에 개발하기 가장 적합한 게임 유형이라고 판단하였습니다.

2. 플랫폼

Unity for Android

3. 게임 방식

본 전자오락의 교육적 목적에 따라, 마블 게임의 정교함이 얼마나 비범한지를 널리 알려야 하므로 최대한 정교하면서도 다양한 재미를 맛볼 수 있도록 제작한다.

3. 게임 방식

기본적으로 부루마블의 예를 따르며 이외에 다양한 특수 기능을 구현합니다. 구입해야 하는 10가지 과목을 모두 구입한 경우 게임에서 승리한 것으로 봅니다. 다수의 과목들에는 선이수과목이 지정되어 있어 특정 과목을 구입한 상태여야 해당 과목을 구입할 수 있습니다.

- 특수 기능: 앞뒤로 한두 칸 이동, 처음으로 돌아가기, 한 판 쉬기, 한 번 더 던지기 등
- 황금 열쇠: 복권 당첨, 세금 납부, 처음으로 돌아가기, 돈을 똑같이 나누기, 과목 나눠주기

===== 절취선 =====

마블 게임을 하다가 불리해지면 역시 판을 엮어야 제 맛입니다. 규칙에 따라 합리적으로 판을 엮을 수 있도록 마블 게임 중간에 7가지의 미니 게임을 만들어 두었습니다. 미니 게임을 플레이하면서 기다리는 상대방의 답답함을 즐기는 것이 말을 제한적으로 움직이는 마블 게임에 색다른 흥미 요소가 되어 줄 것입니다.

- 우주 게임: 날아오는 적 20마리를 맞추어야 합니다.
- 행운 게임: 세 가지 선택지 중에서 자신의 운을 시험해야 합니다.
- 강화 게임: 제한된 포인트만으로 스킬 트리를 완성해야 합니다.
- 미로 게임: 입체적이고 시시각각 변하는 미로 속에서 자신의 판단력을 발휘해야 합니다.
- 상형 문자: 고대의 상형 문자 조합을 기억하고 따라 그리는 데 성공해야 합니다.
- 수강 신청: 언제 클릭하느냐에 따라 수강 신청의 성공률이 달라집니다.
- 미니 크아: 우리가 모두 아는 게임을 단순하게 재구현했습니다.