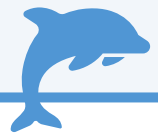


“*use*”

Team 고래고래 

201611122 김민

201611144 한경욱



목차

- 작품의 필요성
- 작품 설명

1) 게임 소개

2) 게임 플레이 방식

- 플레이어 캐릭터
- 타이틀
- 아이템

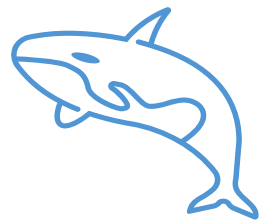
3) 게임 시나리오

- 전체 시나리오 컨셉
- 세부 에피소드 구성
- 스테이지 구성 예시

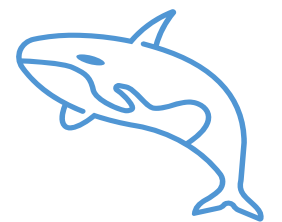
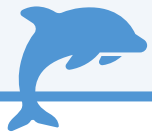
4) 게임의 세부 요소의 활용

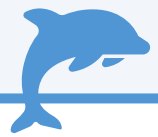
- 화면 구성
- User Interface
- 배경 요소 활용

- 기대 효과



작품의 필요성





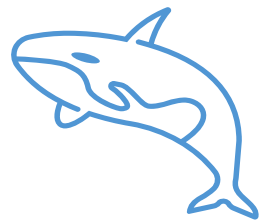
작품의 필요성

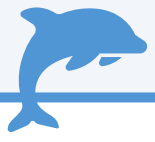
- 게임의 개발 목적



이제 사람들은 게임에서 재미 뿐만 아니라 그 이상의 가치를 기대하곤 합니다.
그래서 저희는 더 이상 게임을 재미만을 위해 디자인하지 않습니다.

교육 및 복지와 같은 여러 긍정적인 목적을 가지고 만들어지는 게임도 많으며,
상호작용이 가능하기에 작품으로 사람들을 끌어들이는 몰입력 또한 훌륭해서
책과 영화 못지않은 감동을 선사할 수도 있습니다.





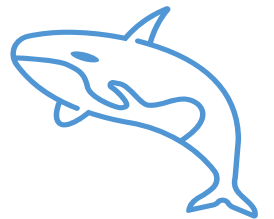
작품의 필요성

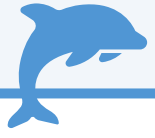
- 게임의 개발 목적

그래서 저희는 몰입력이 뛰어나다는 게임의 장점을 이용하여
사회적으로 중요한 이슈에 대한 메시지를 전달할 수 있는 게임을 구상해보았습니다.

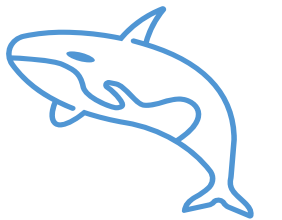


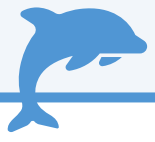
또한 게임 내부에는 텍스트와 부연 설명의 배치를 최소화해서, 게임 플레이 중
환경 오염의 원인이 되는 물건을 사용하는 것에 대한 경각심을 일깨워주고
유저가 스스로 환경 보호의 필요성을 느낄 수 있도록 하였습니다.





작품 설명



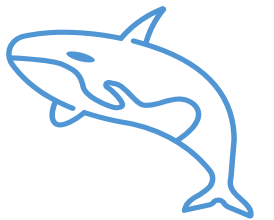


작품 설명

1) 게임 소개

“*use*”

생활에 편리하기 위해 모른 척 외면하고 있지만, 환경 파괴를 일으키는 일회용 물건들.
오염의 원인이 되는 것을 알면서도 “나 하나쯤이야” 하게 되는 우리의 솔직한 마음.
‘물건을 사용하는 것에 담긴 의미’를 되새겨볼 수 있도록 하는 게임, ‘USE’입니다.





작품 설명

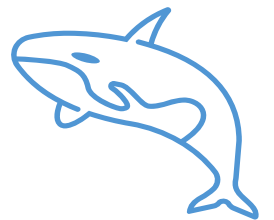
1) 게임 소개

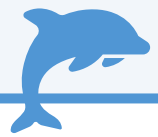
“*use*”

타이틀 화면은 단어 'USE'의 의미에 대한 깊은 생각을 이끌어내기 위해 다른 구성 요소들의 배치를 최소화하고 단어만 남기도록 디자인하게 되었습니다.

이것은 추후 UI (User Interface)와 게임 연출 디자인에도 동일하게 적용될 아이디어로

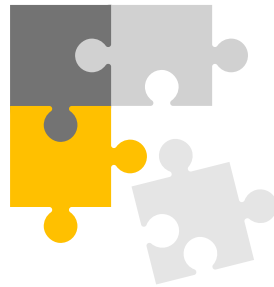
게임이 진행됨에 따라 유저가 게임 속 객체들과의 상호작용을 통해 스스로 깊은 생각을 할 수 있도록 이끌어주고 싶다는 의도를 가지고 있습니다.





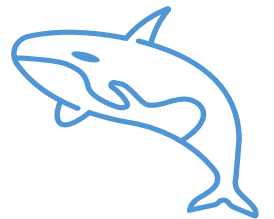
작품 설명

1) 게임 소개 - 장르



저희의 게임 장르는 '횡스크롤 액션 게임 & 퍼즐 게임' 이 결합된 새로운 장르이며

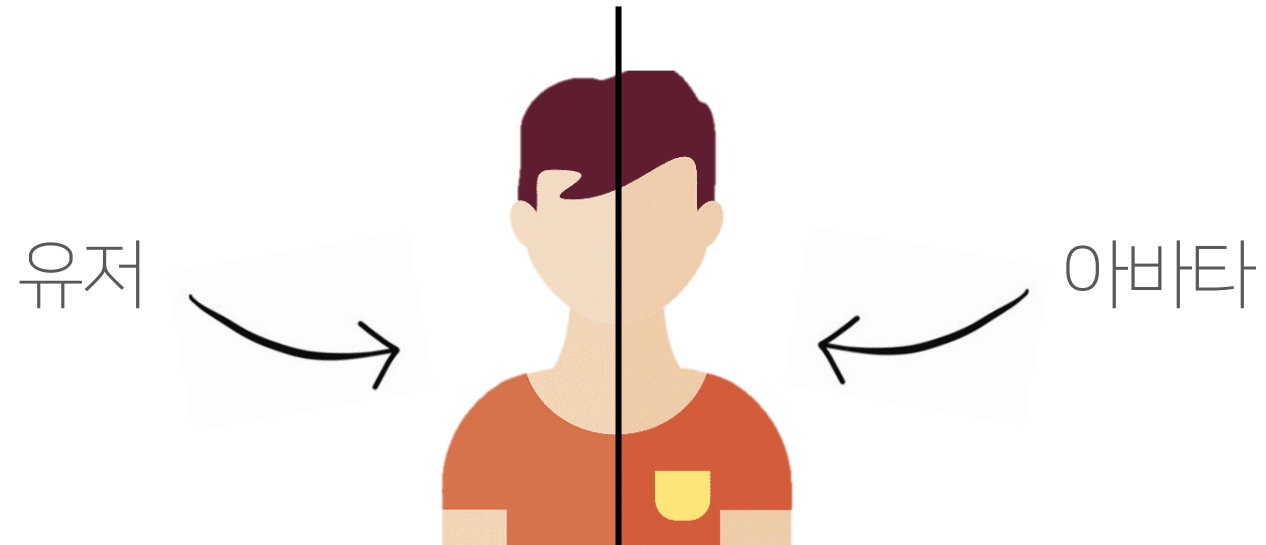
핵심 플레이 요소는 '시나리오 진행 방향과 직결되는 상호작용 플레이'입니다.





작품 설명

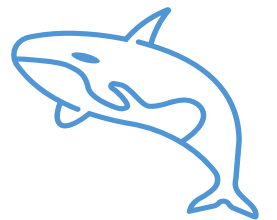
2) 게임 플레이 방식 - 플레이어 캐릭터

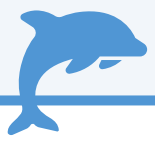


아바타의 이름은 설정할 수 없게 하며 앱스토어나 구글스토어에 지정한 이름을 그대로 사용하도록 했습니다.

이는 최대한 유저의 이름을 그대로 사용하고자 하기 위함으로써 게임의 몰입도를 올려주는 기능을 합니다.

또한 유저가 아바타를 마치 자신의 분신처럼 동일시 시킬 수 있도록 합니다.





작품 설명

2) 게임 플레이 방식 - 타이틀



환경운동가

선택적 정의

(타이틀 없음)



실용주의자

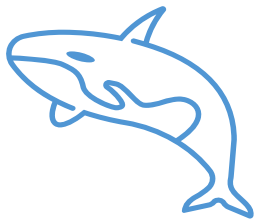
환경파괴범

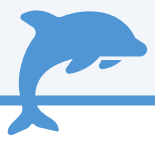
이것은 칭호 또는 업적과 같은 이름으로 쓰이는 기능을 말합니다.

플레이어는 각 스테이지를 클리어 할 때 마다
아이템 사용 횟수에 비례해서 마이너스(-) 점수를 지급 받게 됩니다.

타이틀	환경 운동가	선택적 정의		(타이틀 없음)		실용 주의자			환경 파괴범
점수	3 이상	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5 이하

아이템 사용 횟수가 극도로 적은 경우에만 플러스 점수를 받을 수 있으며
자신이 받았던 엔딩 점수들의 총합에 따라서
적절한 타이틀을 부여받게 될 것입니다.





작품 설명

2) 게임 플레이 방식 - 타이틀



환경운동가



선택적 정의

(타이틀 없음)

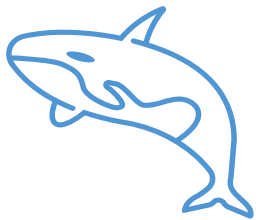
실용주의자

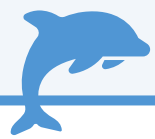
환경파괴범

플러스 점수를 받기가 굉장히 어려운 만큼 플러스 점수를 유지하는 경우에만 환경 운동가라는 타이틀을 유지할 수 있도록 하고 그 동안에는 플레이를 쉽게 하도록 능력치를 상향해줍니다.

그 외의 타이틀은 게임 플레이에는 직접적인 영향을 끼치지 않을 것이며 아이템을 수없이 사용하며 엔딩을 빨리 볼 수도 있습니다.

하지만 그 이후에 자신에게 남겨진 불명예스러운 타이틀을 보며 자신의 환경을 대하는 태도를 곱씹고 반성할 수 있도록 만들어 주는 효과가 있을 것이라고 기대합니다.





작품 설명

2) 게임 플레이 방식 - 아이템

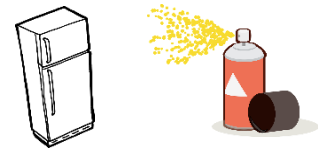
에피소드 1



에피소드 2



에피소드 3

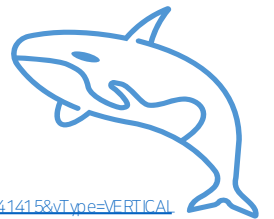


사용할 수 있는 아이템들은 각 에피소드의 테마에 따라 달라집니다.

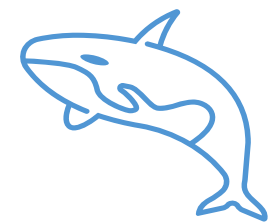
해양 오염이 주된 테마인 에피소드 1에서는 페트병과 플라스틱 그물을 아이템으로 사용하고

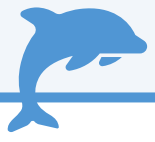
삼림 파괴가 주된 테마인 에피소드 2에서는 벌목 도끼와 가스 토치를 아이템으로 사용합니다.

비슷하게 지구 온난화가 주된 테마인 에피소드 3에서는 냉장고와 스프레이를 아이템으로 사용합니다.



게임 시나리오





작품 설명

3) 게임 시나리오 - 전체 시나리오 컨셉

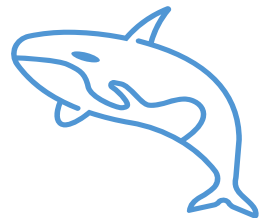


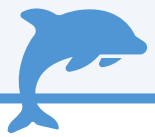
저희 게임 시나리오의 핵심 컨셉은 앞서도 보셨다시피 환경 오염에 대한 경각심을 주는 것입니다.

게임을 플레이하는 과정에서 유저들이 자연스럽게 경각심을 가지게 될 것 입니다.

또한 환경을 보존해야한다는 것을 스스로 깨우치게 하는 것이 목표입니다.

각 에피소드들은 주요 테마를 가지고 각기 다른 환경 오염에 대한 이야기를 다루게 될 것입니다.





작품 설명

3) 게임 시나리오 - 세부 에피소드 구성



에피소드 1



테마: 해양 오염
주요 NPC: 배고픈 고래

에피소드 2



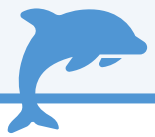
테마: 삼림 파괴
주요 NPC: 집이 사라진 비버

에피소드 3



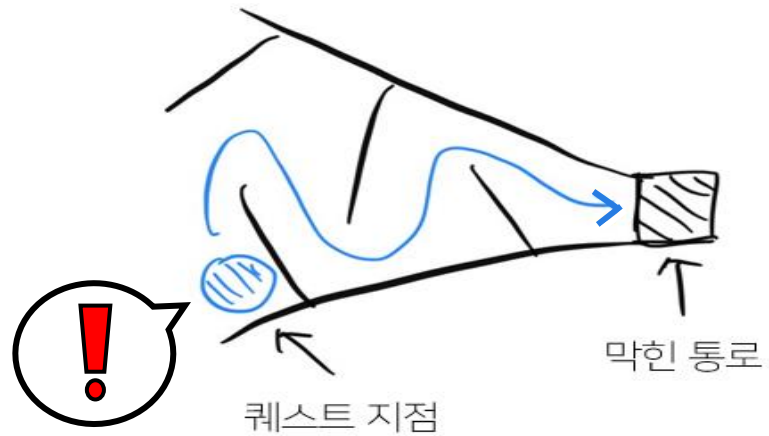
테마: 지구 온난화
주요 NPC: 엄마를 잃어버린
꼬마 하프물범





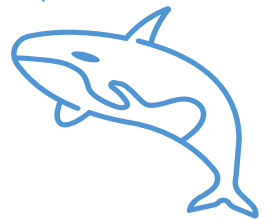
작품 설명

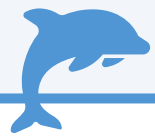
3) 게임 시나리오-스테이지 구성 예시



특정 위치를 지나려고 할 때 이처럼 돌발 퀘스트가 진행됩니다.

플레이어는 특별한 규칙 없이 자유롭게 아이템을 사용하고 객체들과 상호작용하며 원하는 방식으로 퀘스트의 목표를 달성할 수 있습니다.

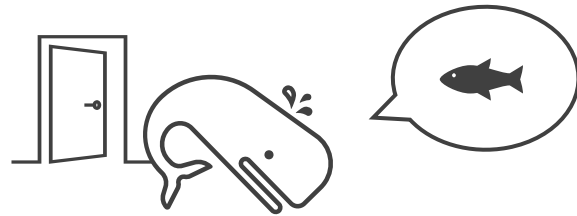




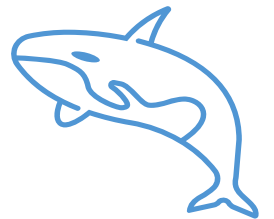
작품 설명

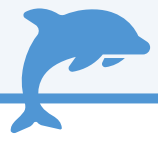
3) 게임 시나리오- 스테이지 구성 예시

'길목을 막고 있는 고래.. 배고파서 힘이 없다며 먹고 힘낼 물고기를 가져다 달라고 부탁한다.'



플레이어는 과정이 귀찮더라도 반복적으로 오가며 한 마리씩 물고기를 잡아다 줄 수도 있고
플라스틱 물건을 활용해서 쉽고 빠르게 물고기를 잡아서 한번에 잔뜩 전달할 수도 있습니다.



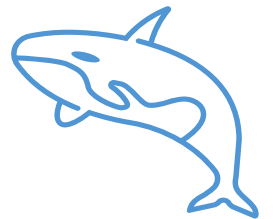


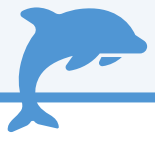
작품 설명

3) 게임 시나리오-스테이지 구성 예시



이 때 플라스틱 물건은 굉장히 편리하지만 사용 후 처리 과정에 유해 화학물질이 나오며
그 마저도 정상적으로 처리되지 않고 아무 곳이나 버려지는 경우가 빈번합니다.



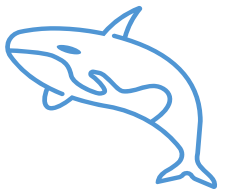


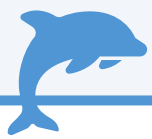
작품 설명

3) 게임 시나리오-스테이지 구성 예시



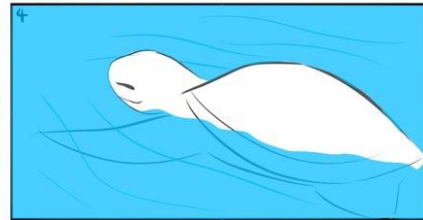
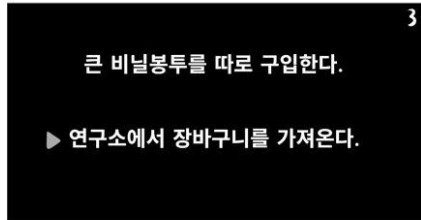
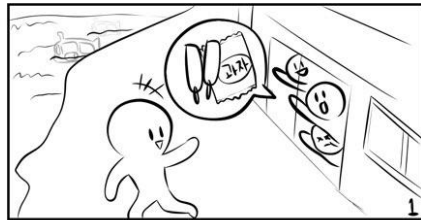
이처럼 굉장히 편리하면서도 환경오염과 생태계 파괴를 초래하게 되는 물건들은
분명한 장단점을 가지고 있는데, 이것을 직접적인 메시지로 전달하기 보다는
플레이어가 능동적으로 선택하고 그 결과를 보며 직접 생각하고 깨닫게 해주고 싶습니다.



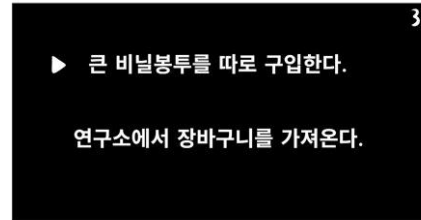
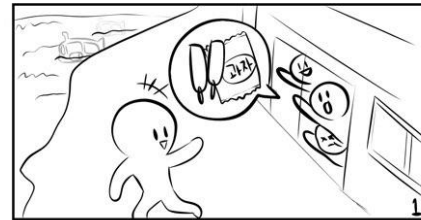


작품 설명

3) 게임 시나리오-스테이지 구성 예시 (튜토리얼)



<아이템을 사용하지 않은 경우>



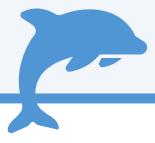
<아이템을 사용한 경우>

위 이미지는 튜토리얼 진행 과정을 간단한 만화 형태로 표현한 것입니다.

유저들은 자신의 했던 선택에 따라서 각자 다른 엔딩 일러스트 및 타이틀과 같은 '엔딩 피드백'을 받게 될 것입니다.

그들은 자신이 받은 피드백을 통해 어렵듯이 어떤 방식이 긍정적인 엔딩을 이끌어 낼 수 있는지, 또 어떤 것이 부정적인 엔딩의 트리거가 될지에 대해서 스스로 생각하고 자신의 방식에 대한 본인만의 노선을 정하게 될 것입니다.





작품 설명

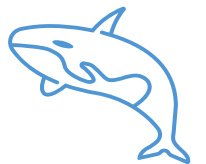
3) 게임 시나리오 - 스테이지 구성 예시

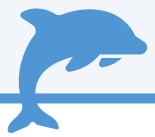


플레이어의 입장에서 게임 진행에 도움이 되는 아이템이기에

무심코 많이 사용하게 될 가능성이 굉장히 높습니다.

하지만 지구에 살아가는 한 사람으로선 환경 문제에 관심을 가지고
플라스틱과 같은 화학 물질 (환경 오염 유발 물질) 은 최대한 이용을 지양해야 할 것입니다.





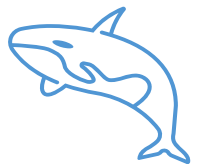
작품 설명

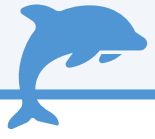
3) 게임 플레이 방식 - 스테이지 구성 예시



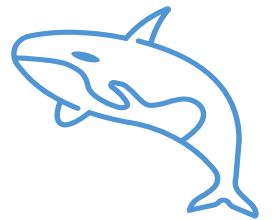
그래서 저희 팀은 주제에 대한 메시지를 효과적으로 전달할 수 있도록
플레이어가 스테이지에서 아이템을 사용한 횟수만큼
각 게임 스테이지 엔딩에 부정적인 영향을 끼치도록 할 것입니다.

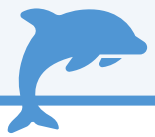
이러한 시스템을 통해 환경을 함부로 대하는 것과, 아이템들을 무작정 사용하는 것은
결국 자신에게 그 피해가 돌아오는 인과응보라는 사실을 효과적으로 전달할 수 있습니다.





게임의 세부적 요소





작품 설명

4) 게임의 세부적 요소 - 화면 구성

지형

관통할 수 없는 지형으로 자유도를 높이면서도
유저가 메인 스트림을 따라갈 수 있게 만들어줍니다.

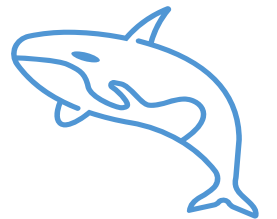
플레이어 캐릭터

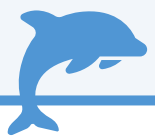
플레이어가 조작하는 캐릭터로 화면 중심부에 배치되어 있습니다.
유저의 시선이 자신의 하고 있는 행동에 집중하도록 만들어줍니다.



상호작용 객체

플레이어와 상호작용할 수 있는 객체들입니다.
이들은 객체 겉표면에 빛나는 테두리를 가져서 쉽게 알아볼 수 있습니다.
퀘스트를 받거나 퀘스트에 필요한 아이템을 획득하게 돕는 역할을 합니다.



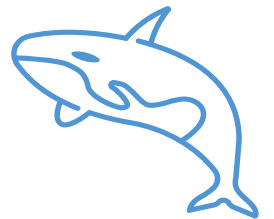


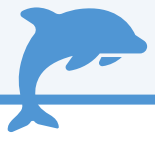
작품 설명

4) 게임의 세부적 요소 - User Interface



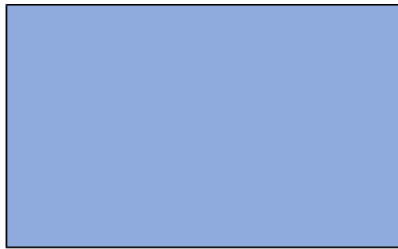
※ 화면 속 그래픽에 시선을 두고 벌어지는 상황에 집중할 수 있도록 전체적으로 가능한 투명하게 디자인 했습니다.





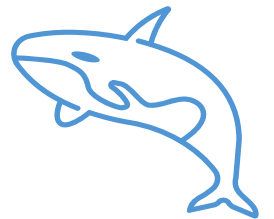
작품 설명

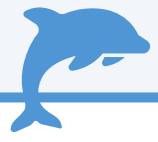
4) 게임의 세부적 요소 - 배경 요소 활용



<백그라운드 색깔 변화>

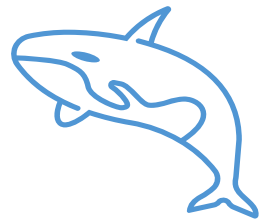
플레이어가 환경을 오염시키는 아이템을 많이 사용할수록 배경 색은 탁하고 오염된 느낌이 풍기게 됩니다.
게임 내부의 변화에 둔감한 유저들도 무언가 잘못되어가고 있음을 자연스럽게 알아챌 수 있을 것입니다.

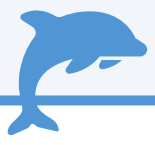




작품 설명

기대 효과





기대 효과



저희 게임은 환경 오염에 대한 메시지를 오랜 기간동안 사람들의 기억속에 남길 수 있는 방법이라고 생각합니다.
게임의 특성상 다른 매체에 비해서 쉽고 재미있게 접근할 수 있으며 직접 플레이를 하면서 상호작용하기 때문에
훨씬 효과적으로 환경에 대한 인식을 심어줄 수 있으리라고 기대하고 있습니다.



감사합니다

