

PORTFOLIO

Game Design / Character Design

Seo Jae Hyun

+82 10 5126 9691

tjwogus97@gmail.com



안녕하세요 서재현입니다.

게임을 진행하는데 꼭 필요한 테트리스 조각같은 게임 디자이너입니다.

Education

- | | |
|------|-------------------|
| 2020 | 국립한경대학교 디자인 학과 졸업 |
| 2016 | 국립한경대학교 디자인 학과 입학 |

Exhibition

- | | |
|------|--|
| 2019 | (주)유니텍 키오스크 화면 일러스트 및 UI 외주 작업
국립한경대학교 디자인학과 졸업전시회 '한경대로' |
| 2018 | 디자인학과 캐릭터 소모임 '끄적당' 활동 및 굿즈 판매 |
| 2017 | 국립한경대학교 창의창업혁신사업단 CMCO UX/UI팀 전시 |
| 2016 | 국립한경대학교 창의창업혁신사업단 CMCO 나눔팀 전시 |

Awards

- | | |
|------|---------------------------------|
| 2019 | 국립한경대학교 제 23회 디자인 학과 졸업전시회 학과장상 |
| 2016 | 국립한경대학교 디자인 캠프 대상 |

서재현

+82 10 5126 9691

tjwogus97@gmail.com

INDEX

<u>004</u>	참미	(게임 일러스트, 기획)
<u>065</u>	Schoolue	(게임 기획, 제작)
<u>126</u>	공작 백작	(캐릭터 기획, 3D 모델링)
<u>131</u>	초록 친구 치치	(UX,UI,GUI)

△ 번호를 누르시면 해당 페이지로 이동합니다.





:참미

懺未 (참미) (Game Design, 2018)

동료 씨앗을 모으고 새의 몸 속에서 탈출하라!

懺未: 뉘우칠 참, 아닐 미

『아니라는 것을 뉘우치다』

주인공은 자신이 참외씨라고 알고있으나

사실은 밥풀이였다는 의미를 내포하고 있다.

주인공이 밥풀이라는 사실이 들어나면 엔딩

크레딧이 끝나고 미(未)가 쌀 미(米)로 바뀌어

나타난다.



장르 액션/RPG 게임

플레이 15 - 30 분

사용 툴 Adobe illustrator, Clip Studio, Power point

실행 모바일

작업 서재현 (기획, 일러스트)

목차

1. 게임 소개

- 포지셔닝 맵
- SWOT 분석
- 컨텐츠 블루맵

4. 게임 시스템

- Play Flow / Main Play Flow
- Battle Formaiton
- Battle Pattern Map

2. 게임 스토리(설정)

- 모험 시놉시스
- 등장 무대 (테마)
- 주인공 설정
- 등장 인물 배열/ 인물 관계도
- 몬스터 설정/ 이야기 / 보상 아이템
- 몬스터 공략 그래프
- 몬스터 보상 아이템
- 주인공 성장

5. 스테이지(맵) 설정

- 맵의 Way Point
- 등장 무대 (맵의 높이/밝기/소리/몬스터의 배치)
- 맵 내 트리거

3. 게임 설계

- 이야기의 흐름(설계)
- 스테이지의 배열 (그래픽 요소)
- 재미의 흐름

6. 애니메이션

- My Animation Contents
- 몬스터 전투 애니메이션
- 몬스터 연출
- Boss 몬스터 스킬 애니메이션

1. 게임 소개

게임 소개 - 참미

1. 게임소개

[Slogan] 싸우고, 모으고, 이 곳에서 탈출하라!

[Scenario] 비둘기의 몸 속으로 들어간 주인공의 큰 나무가 되기 위한 탈출기

[플랫폼] 모바일 게임 (유료 게임)

[게임 장르] 액션, RPG

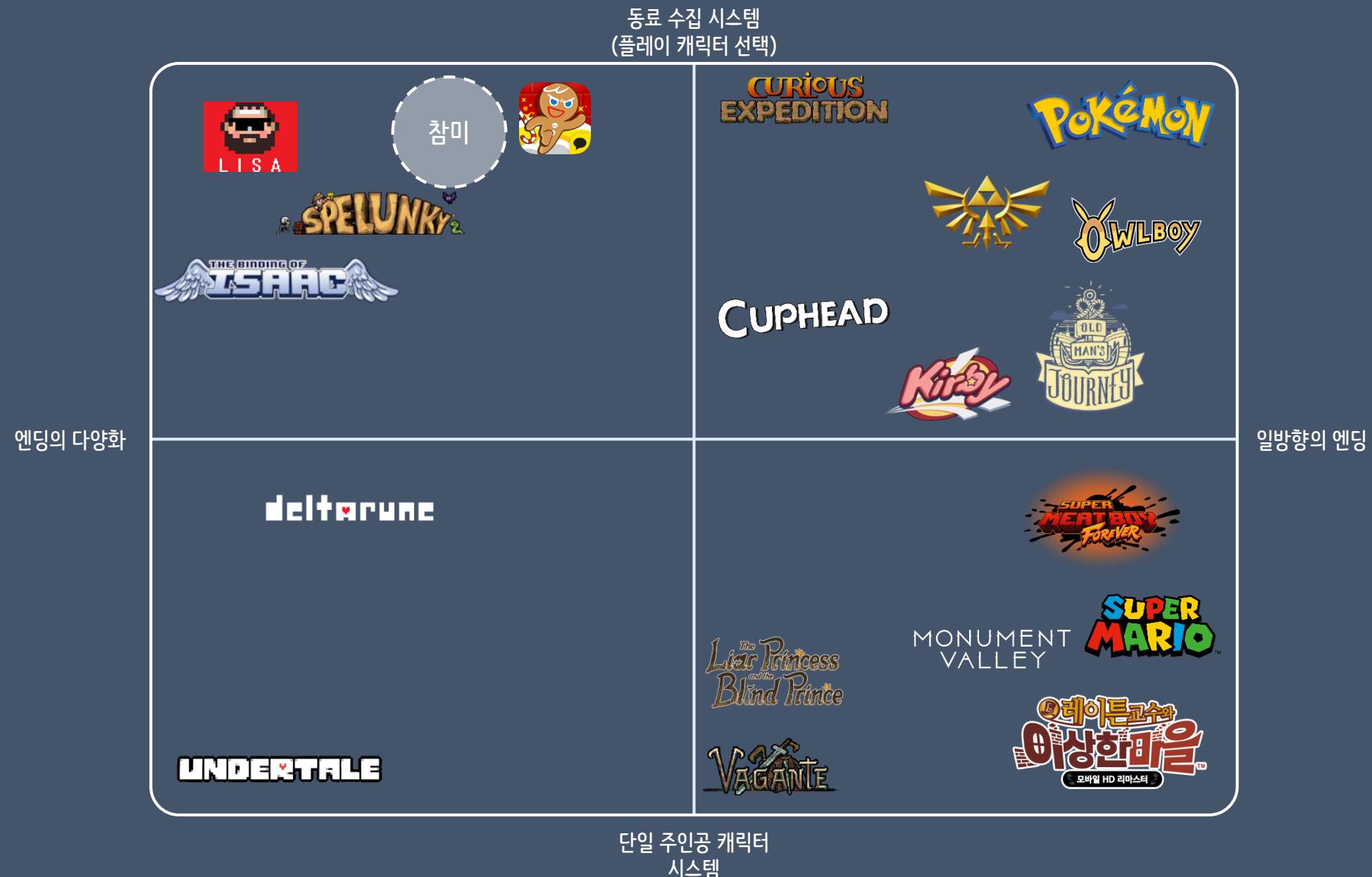
[출시 기기] 모바일

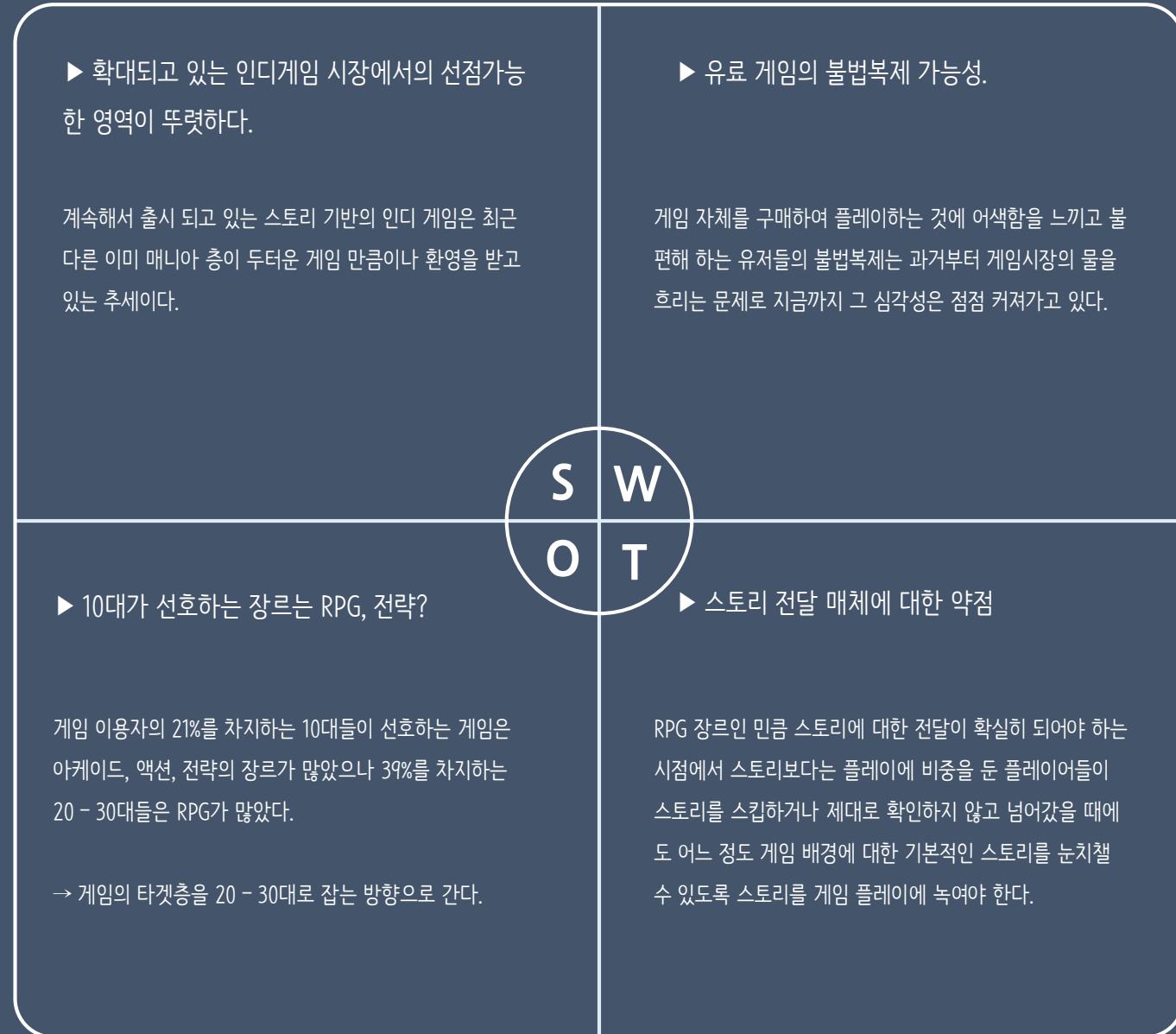
[조작 기기] 터치패드

[핵심 재미] 일러스트 느낌의 스토리 위주 RPG (2D 횡 스크롤)

동료들을 모아 플레이어가 원하는 캐릭터의 플레이를 즐길 수 있음.

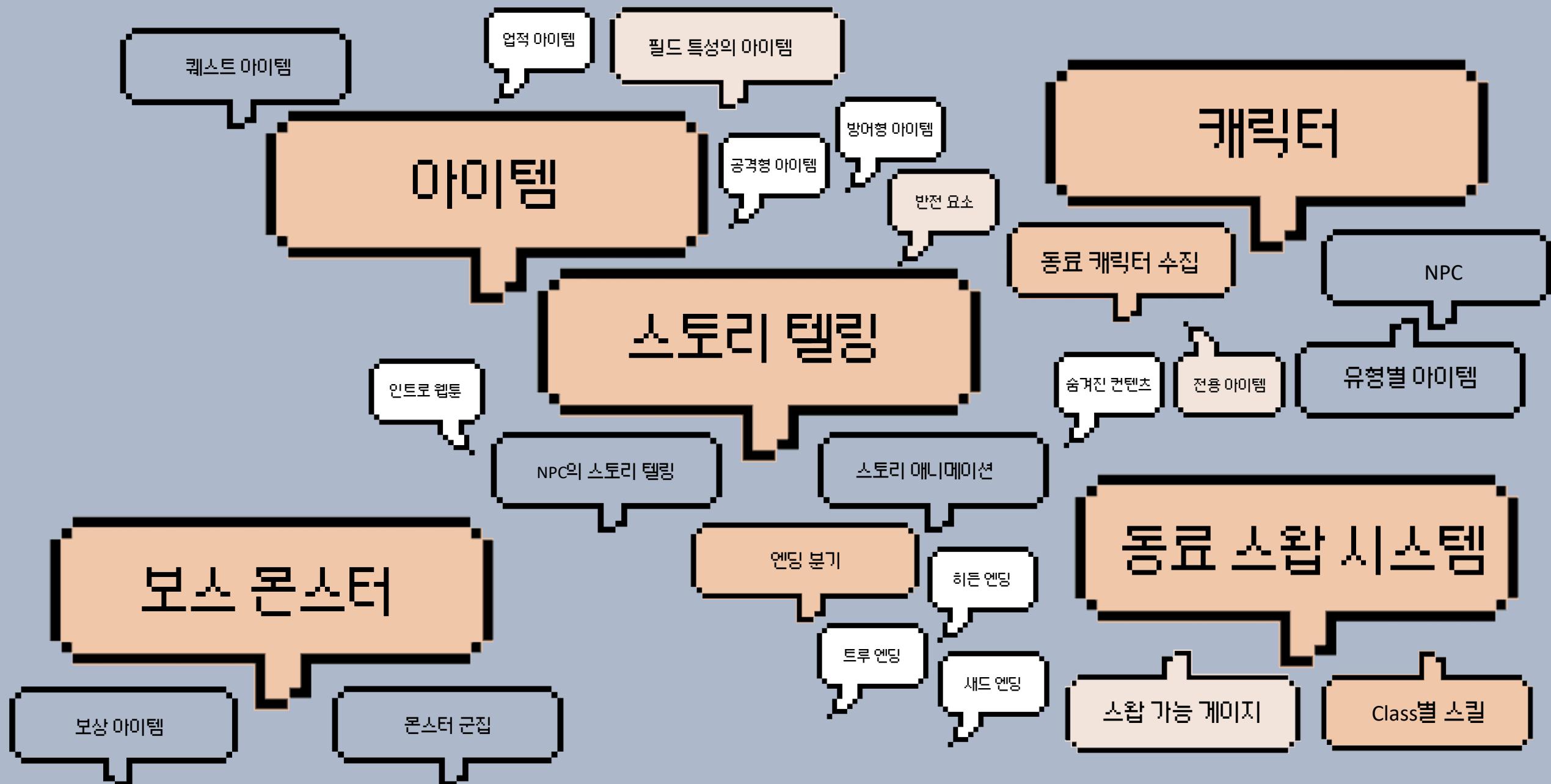
맵 별 테마가 존재한다.





Contents Volume Map

1. 게임소개



2. 게임 스토리 (설정)

전반 스토리

- 글

비둘기의 몸 속에서는 씨앗과 씨앗이 아닌 자들의 대립이 한창이다.

주인공은 이들을 보면서 안타깝다는 생각도, 도와주고 싶다는 생각도 하지 않는다. 그렇게 살 아가던 주인공은 소화되지 않는 씨앗임에도 간혀 있는 씨앗을 발견한다. 의구심이 들었지만 평소처럼 무감정하게 지나가기로 한다.

그러자 간혀 있던 씨앗이 이 몸 속을 나갈 수 있는 방법을 알려주겠다며 주인공을 회유한다.

작은 씨앗으로 커다란 나무가 될 수 있음도 언급한다. 커다란 나무라는 이야기에 주인공은 커다란 나무를 쳐다보던 과거의 자신을 떠올린다.

주인공은 항상 자신이 밖에 있었을 때 항상 부럽게 바라보았던 큰 나무가 되고 싶다는 생각을 가지고 있었다. 일말의 희망을 느낀 주인공은 방법을 알려준다는 약속을 받고 씨앗을 구출하게 된다.

그렇게 주인공은 처음으로 씨앗을 구출하게 되었고 오직 자신의 목표를 위해 씨앗을 구출한 주인공은 씨앗에게 어떠한 동료애도 느끼지 못하였다. 구해준 씨앗은 자신과 같이 무고하게 갇히게 된 씨앗들을 구출해 줄 것을 요구했으며 그렇게만 해준다면 이 곳에서 나갈 수 있는 방법을 알려주겠다고 약속한다.

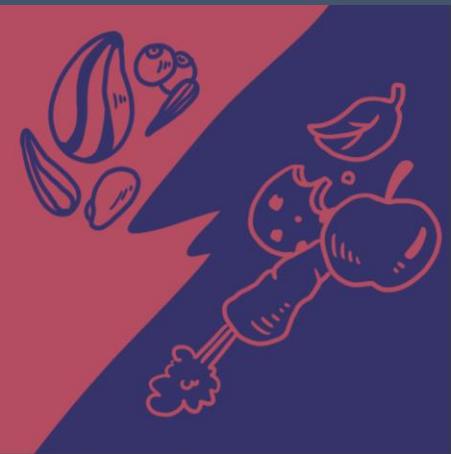
처음에는 이 곳에서 나가, 나무가 되기 위해 (자신의 목적을 이루기 위해) 씨앗을 구출했지만 차례차례 다른 씨앗들을 구출하게 되면서 주인공은 알 수 없는 뿌듯함과 동료애를 가지게 된다. 그렇게 동료를 꽈 모았을 즈음, 주인공은 자신이 씨앗이 아니라 밥풀이라는 사실을 알게 된다.

씨앗이 아닌 밥풀은 씨앗이 아닌 여기서는 경멸시되는 존재이며 그 때문에 씨앗인 마을사람들에게서 추방당하고 마을 밖 누렁들에게 던져지게 된다.

하지만 주인공이 구해주고 모은 동료들은 주인공을 끝까지 버리지 않았으며 비둘기의 밖으로 나갈 때 까지 주인공을 지켜 주기로 약속한다.

전반 스토리

- 카툰



비둘기의 몸 속에서는 씨앗과 씨앗이 아닌 존재로
나뉘어 살아가고 있었다.



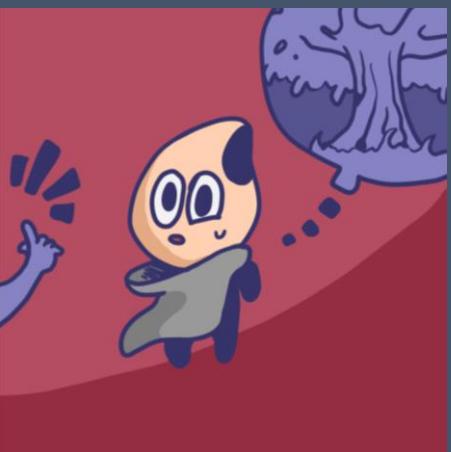
씨앗이 아닌자들은 하찮은 취급을 받으며 씨앗인
존재들에게 멸시를 받는다.
참외씨앗인 주인공은 이 모든 상황에 대해 무관심
해 했다.



어느날 그런 무관심한 주인공에게 한 씨앗이 말을
걸었다. 그는 씨앗임에도 감옥에 갇혀 있는 상태
였다.



“이봐 내가 여기 있는 이유가 궁금하지 않아?”
주인공은 고개를 저었다. “바로 이 몸 속에서 나
가는 방법을 알고 있기 때문이지!”



밖으로 나간다는 얘기에 주인공은 대답했다. “그럼
밖으로 나가, 나무가 되는 방법은?”
“물론 알고있지! 일단 나를 꺼내주겠어?”



주인공은 나무가 될 수 있다는 말에 씨앗이 탈출하는
것을 도와주었다.
“좋아! 나무가 될 친구. 넌 이제 나와 한 배를 탔어!”



“이제 밖으로 나가 나무가 되는 방법을 알려줘!”
“잠깐 잠깐 성격이 너무 급하시네…”



“자 가자! 너를 도와줄 많은 친구들을 구하려!”
그렇게 주인공의 모험은 시작되었다.

씨앗을 먹은 새의 소화기관에 따라 소화과정의 순서대로 게임의 스테이지가 이루어져 있으며 각각의 스테이지를 클리어 한 후에도 방문했던 스테이지를 방문 가능하다.

(하든 스테이지 제외)

각각의 스테이지는 새가 섭취한 음식물의 종류별로 이루어진 집단과 연관이 있으며 이들은 모두 살아 움직인다.



▲ 예시 이미지입니다. (출처: 펈터레스트)

새(비둘기)의 소화기관 맵

부리 안~ 식도(1,2,3) – 모이주머니(1,보스) – 전위(1,2) –
모래주머니(1,보스) – 장(1,2) – 총 배설강(하든) – 바깥
(엔딩)

총 11개의 맵 (프롤로그, 엔딩 제외)

부리 안 = 프롤로그

식도 = 3구역으로 나뉘는 전투지역.

모이주머니 = 첫번째 보스 등장

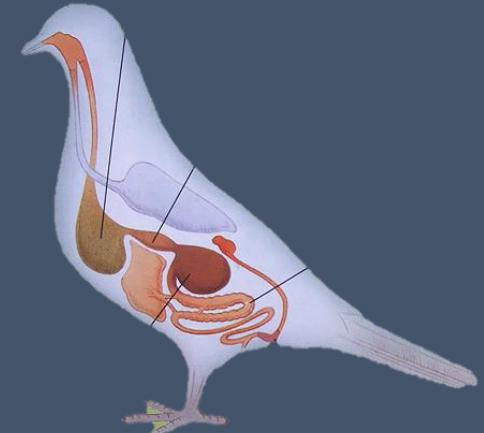
전위 = 마을지역/전위(1) 전투지역

모래주머니 = 1구역 전투지역/ 두번째 보스 등장

장 = 1,2구역 전투지역

총 배설강 = 하든 스테이지 (전투지역)

바깥 = 엔딩



각각의 스테이지 별로 숨어있는 포박당한 씨앗들을 동료로 영입이 가능하다.

동료로 영입한 씨앗들로 플레이 캐릭터를 바꿀 수 있다.

구출한 씨앗들은 각기 다른 능력을 지니고 있으며 이는 맵 별 상호작용이 가능하다.

맵	설명	맵 유형	참고 톤 (예시)
식도1,2,3	플레이어가 시작하고 맞이하는 첫 배경. 씨앗들의 이기적인 욕심으로 꽉나 황폐화 된 내부의 모습이다.	전투지역	
모이주머니	점차 어두워지는 맵의 끝에는 보스 몬스터가 있었고 이 몬스터가 마을 앞을 가로막고 있기 때문에 보스 몬스터 뒤로 마을에서 새어 나오는 옅은 빛이 아른거린다.	보스 전투 지역	
전위	마을 외곽지역은 밝고 발랄한 마을과는 달리, 왠지 모르게 횡하고 쓸쓸하다. 안개가 끼어 있는 듯 한 이 곳은 어둡진 않지만 음침하다. 묘비로 보이는 것들도 많아 보인다. (식도보다 훨씬 침침하고 어두운 느낌으로)	마을 외곽	
모래주머니	어딘가 아파 보이고 다친 것 같은 씨앗들이 숨죽여 살아가는 동네다. 주변의 환경 때문인지는 몰라도 '쓰레기촌'같은 느낌이다.	보스 전투 지역	

주인공 설정



F1C7AA



2E3063



C9C0BB



이름	차밍 (Charming)
메인 설정	수 많은 참외씨 형제들 사이에 섞여 동물의 몸 속으로 들어온 자신을 형제들과 같은 참외씨라고 생각하지만 사실은 밥풀인 주인공.
프로필	<p>주인공캐릭터의 색과 설정. - (왼쪽 참고)</p> <p>종류: 밥풀</p> <p>외형: 살구색 얼굴에 눈으로 보이는 구멍이 두개 나 있다. (쌀알의) 껍질 같은 망토를 두르고 있다.</p> <p>성격: 주변에 일어나는 일에 매우 무관심하고 관여하고 싶어하지 않는다. 하지만 모험을 하며 동료들이 늘어갈수록 자신이 점점 이타적인 부분이 생기게 되는 것을 알게되고 인정하게 된다.</p> <p>특이사항: 자신이 참외씨인줄 알고 있다.</p>
배경 스토리	<p>비둘기 한 마리가 먹은 참외조각의 참외씨 형제들과 함께 새의 몸 안으로 들어온 주인공. 씨앗이 아닌 존재들이 어떤 일을 당해도 그는 자신의 주변에 꽤나 무감각한 반응을 보인다. 그러던 어느날 갑혀있는 씨앗 하나를 만나게 되고 밖으로 나가는 방법을 알고있다며 주인공에게 자신을 풀어줄 것을 요구한다. 평소 커다란 나무가 되는 것이 꿈이었던 주인공은 밖으로 나가는 방법을 알기 위해 씨앗을 풀어주고 그와 함께 움직이기 시작한다.</p> <p>하지만 그의 앞에는 포박당한 씨앗과 공격적인 감염 세균들, 전쟁을 준비하는 군집 등 생각보다 호락호락하지 않다.</p> <p>과연 그는 무사히 이 곳을 빠져나갈 수 있을까?</p>
목적	<p>주인공의 최종 목적은 소화 기관을 나가 바깥으로 나가는 것이다. 그러기 위해서는 현재 갑혀 있는 비둘기의 내부에서 온전하게 나가야한다. 온전히 나가기 위해서는 그들을 막는 세균 외 다른 존재들을 제지하거나 물리쳐야 한다.</p> <p>그런 과정을 겪으면서 주인공은 외적으로도, 내적으로도 큰 성장을 하게 된다.</p>

등장할 몬스터의 종류: 15종류 (일명 '누렁')

필요 플레이 시간:

- 라이트 유저: 3시간
- 하드 유저: 1.5시간

몬스터 종류로 나눈 시간: 12분(종류당)

맵의 분할:

- 부리 안- 식도(1,2,3) - 모이주머니(1,보스) - 전위(1,2) - 모래주머니(1,보스) - 장(1,2)
- 총 배설강(하든) - 바깥(엔딩)

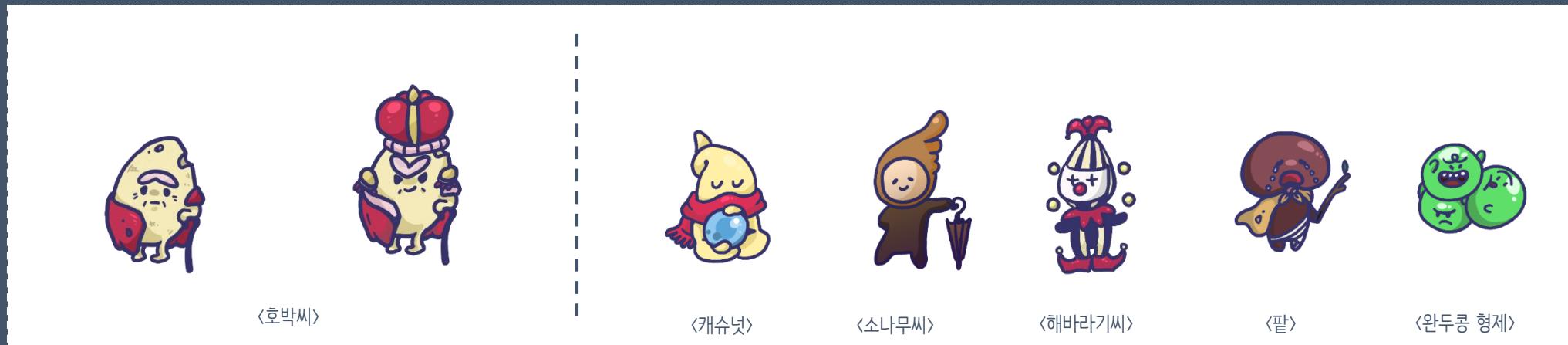
총 11개의 맵 (프롤로그, 엔딩 제외)



몬스터 배열



NPC / 동료 배열

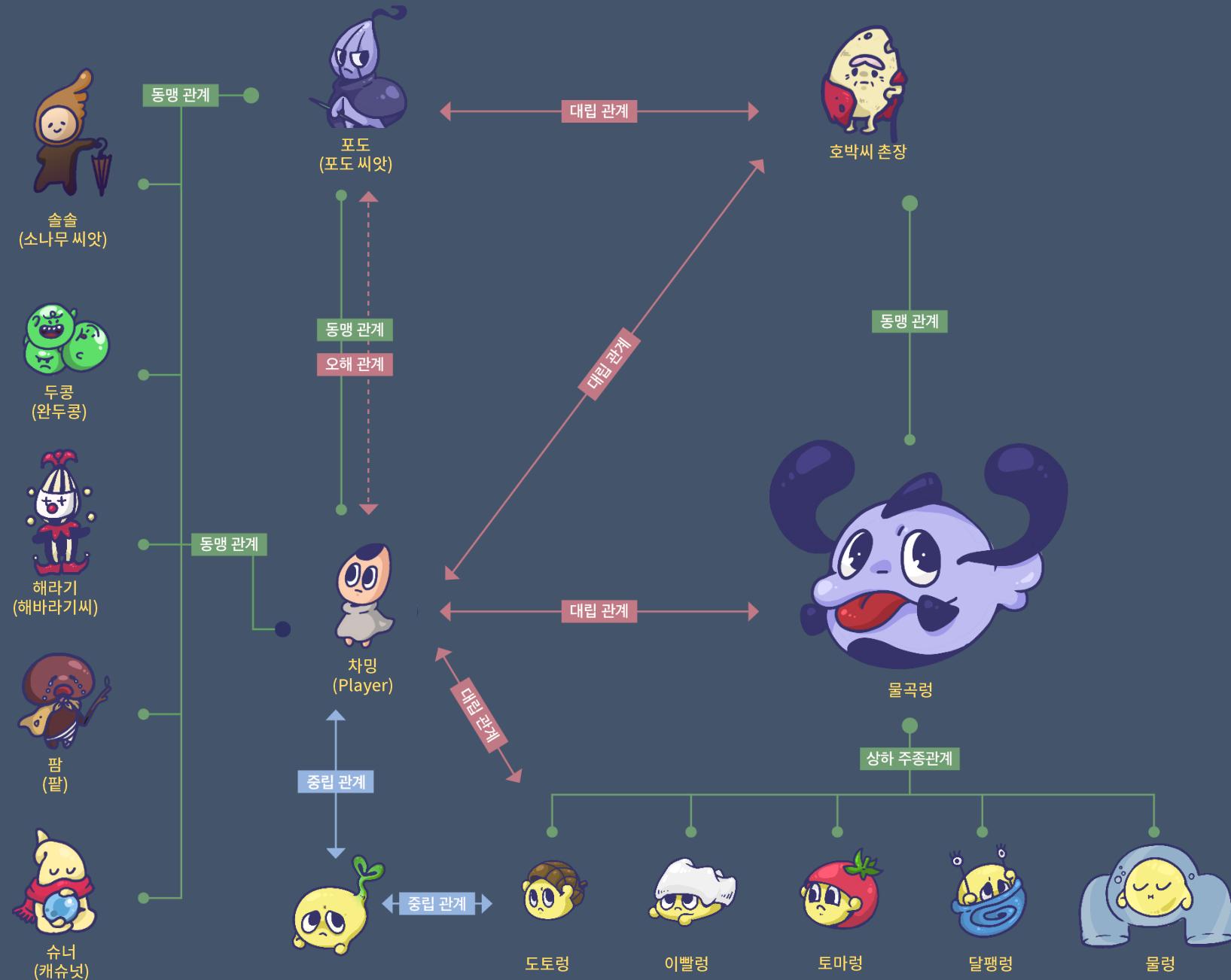
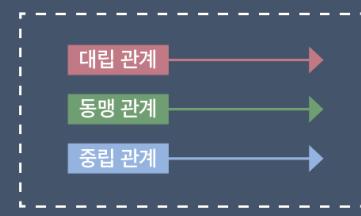


몬스터 사이즈 비교:



NPC / 동료 사이즈 비교:







달팽령
▶ 조금 강함



물곡령
▶ 최고 강함 (Leader)



최고 강함 (Leader)
많이 강함
조금 강함
중간 약함
매우 약함



몬스터의 존재 이유 (설정값)

보통 무엇인가에 숨어있는 형태를 하고 있으며, 겉으로 보이는 음식은 소화시키지 않고 입고 있다. 다른 소화 가능한 것들을 소화시키려는 본능 때문에 파괴적인 성향이 강하다.

이 몬스터들은 위액이 변질되어 만들어진 몬스터들이다. 때문에 비둘기 안의 모든 것을 소화시키려 하며 다른 씨앗들을 괴롭히고 파괴하려고 한다.

도토령



- 닭이 쪼아먹고 소화되어 남은 도토리의 껍질을 누렁이 뒤집어 쓴 형태이다.
- 가장 흔한 누렁으로, 머리 위에 쓴 약한 껍질은 생각보다 쉽게 부서진다. 이 때문에 도토령 안의 누렁은 자신의 껍데기가 부서지는 것을 두려워 하며 조심하고 겁이 많다.

이빨령



- 닭이 잘못 쪼아먹은 사람의 이빨을 누렁이 뒤집어 썼다.
- 도토령 보다 더 단단한 껍질을 뒤집어 쓰면서 더 대담해졌다. 평소에는 이빨 밑에 숨어있으며 누군가가 다가오면 일어나 공격한다.
- 아무래도 이빨이 무거운지 가끔 이빨 밑에 깔려 움직이지 못할 때가 있다.

토마령



- 닭이 삼켜버린 작은 방울 토마토 속에 들어간 누렁의 형태이다. 다른 누렁들과 다르게 굴러다닌다.
- 토마토 속에 있던 산성 액체를 뿜어 낸다.



달팽령

- 닭이 삼킨 달팽이가 소화되고 남은 등껍질에 누렁이 자리를 잡으면서 태어난 몬스터이다.
- 달팽이 눈을 가짜로 만들어서 달팽이인척 숨어있다가 불쑥 나타나면서 다른 이들을 깜짝 놀래키는 것을 좋아한다.



물령

- 닭이 삼킨 물이 누렁과 만나면서 고체화가 된 형태이다.
- 다른 누렁들과 다르게 속이 훤히 보이며 짧았던 팔 대신 고체화 된 물을 팔로 이용하여 이동한다.
- 토마령과 비슷하게 물을 뿜어 공격하기도 하고 직접 팔로 때리는 공격을 하기도 한다.

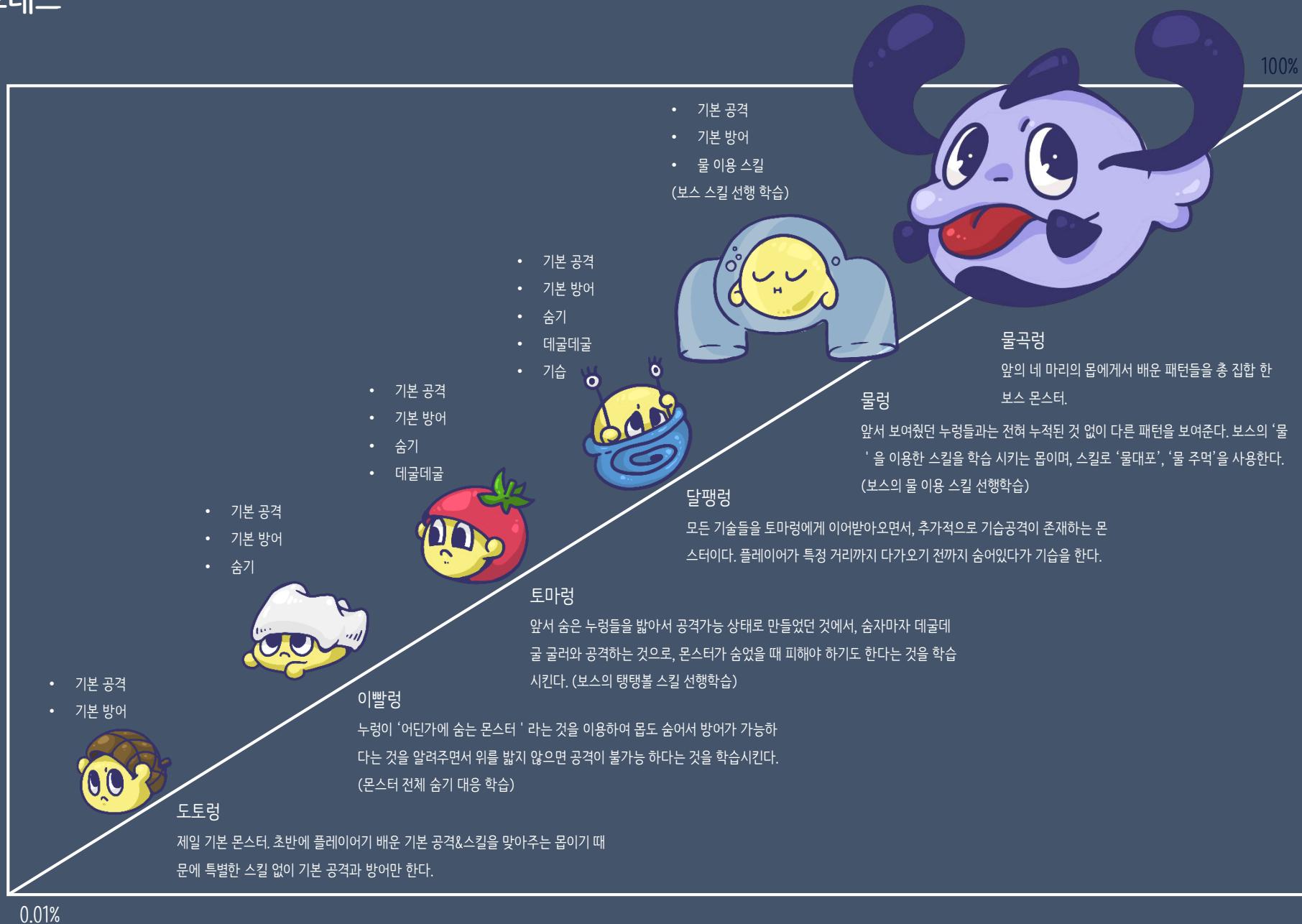


물곡령

- 닭이 연못 옆에 떨어져 있던 작은 봉어를 삼키면서 들어온 물고기 안에 들어간 누렁의 형태이다.
- 물고기가 살아있는 것처럼 보이지만 실은 이도 누렁이 안에 들어가서 움직이는 것이다.
- 마을의 입구에 자리잡고 있기 때문에 이른바 ‘문지기’라고 불린다. 마을 근처에서 떠돌아다니는 씨앗들을 잡아먹으며 살아가고 있다.



▶ 본 모습을 들어냈을 때





- 플레이어가 스토리를 진행하다 보면 맵 곳곳에 위치한 몬스터들을 마주하게 된다.
- 몬스터들은 제자리에 있거나 움직이며 자신이 위치한 맵의 가로축이 끝나는 곳을 마주하면 다시 반대편으로 돌아간다. 예를 들어, ① 번의 몬스터가 좌우를 돌아다니며 플레이어를 찾지 못한 대기 상태일 때는 a 땅의 끝부분(절벽)에 근접해도 아래로 떨어지지 않고 반대편으로 돌아간다.
- 결국 ① 몬스터는 a 에 표시된 — 부분 내에서만 이동이 가능하다.
- 몬스터는 플레이어를 발견하면 ‘포착’ 모드가 되어 플레이어를 향해 돌진하는 스킬을 사용하게 되는데 몬스터의 시야가 향한 전방 3칸 이내에 플레이어가 포착되어야 한다는 조건이 있다.


 $A + B =$

- 누렁 + 숙주 = 숙주를 차지한 누렁.
- 숙주를 차지한 누렁은 해당 숙주와 관련된 능력(스킬)을 얻게 된다.
- 결국 알맹이는(누렁) 같지만 외형과 스킬이 숙주에 따라 변한다.



껍데기에 따라 공격 패턴이 다른 몬스터

- 자신이 쓰고 있는 껍데기에 따라 내부에 있는 '누렁'이라는 몬스터의 공격 패턴이 바뀐다.

몬스터의 외형과 관련된 아이템 드랍

- 누렁이 자신이 쓰고 있는 껍데기에 따라 이와 관련된 아이템을 드랍한다.

총 두개의 챕터로 된 보스전

- 첫 챕터는 멀쩡한 물고기형태의 보스. 이 보스를 클리어하면 물고기의 입 안에서 누렁이 등장함.
- 죽은 숙주를 조종하는 누렁이 두번째 챕터임.

#44546a
#323267
#af3d1
#e5e452
#c78d8e

몬스터 보상 아이템

3. 게임 스토리

아이템명	사용(착용) 조건	드롭 확률	아이템 종류	귀속 여부	공격력	방어력	치명 피해	공격 속도 (Value:10~40)	회피율	추가 능력치	외형
도토리 모자	PC레벨: 1 모든 씨앗 착용 가능	도토령 처치시 30%확률로 드롭	방어구(머리)	0	-	+PC방어력x8%	-			필드 내 떨어지는 위액 데미지 20%감소	
이빨 표창	PC레벨: 2 모든 씨앗 공용 아이템	이빨령 처치시 30%확률로 드롭	일회용 공격 아이템	X	+PC공격력x20%	-	40%확률로 PC 공격력X300% 발동	25			
토마토 꼈지	PC레벨: 4 모든 씨앗 착용 가능	토마령 처치시 30%확률로 드롭	방어구(머리)	0	-	+PC방어력x15%	-				
물망치	PC레벨: 6 소나무씨 착용 가능	물령 처치시 30%확률로 드롭	무기(양손 둔기)	0	+PC공격력x40%	-	20%확률로 PC 공격력X400% 발동	20			
물풍선	PC레벨: 6 모든 씨앗 공용 아이템	물령 처치시 60%확률로 드롭	일회용 공격 아이템	X	+PC공격력x40%	-	40%확률로 PC 공격력X400% 발동	17		80%확률로 전방 4칸 내에 있는 몬스터를 3초간 가дум (보스X)	
물곡령의 수염	PC레벨: 10 해바라기씨 착용 가능	물곡령 처치시 100%확률로 드롭	무기(양손 무기)	0	+PC공격력x20%	-	20%확률로 PC 공격력X400% 발동	30			
물곡령의 지느러미	PC레벨: 10 모든 씨앗 착용 가능	물곡령 처치시 100%확률로 드롭	방어구(머리)	0	-	+PC방어력x30%	-				
물곡령의 꼬리	PC레벨: 10 팥 착용 가능	물곡령 처치시 100%확률로 드롭	무기(한손 무기)	0	+PC공격력x30%	-	20%확률로 PC 공격력X400% 발동	20			
달팽이 껌질	PC레벨: 10 모든 씨앗 착용 가능	달팽령 처치시 20%확률로 드롭	방어구(머리)	0	-	+PC방어력x35%	-			필드 내 떨어지는 위액 데미지 40%감소	
가짜 달팽이눈	PC레벨: 10 해바라기씨 착용 가능	달팽령 처치시 30%확률로 드롭	무기(양손 무기)	0	+PC공격력x20%	-	20%확률로 PC 공격력X410% 발동	35			
달팽이 진액	PC레벨: 10 모든 씨앗 공용 아이템	달팽령 처치시 30%확률로 드롭	일회용 공격 아이템	X	-	-	-			전방에 있는(3칸) 몬스터의 이동속도를 30%감소시킴	
오래된 호박씨의 망토	PC레벨: 모든 레벨 가능 모든 씨앗 공용 아이템	전위(마을) 도착시 무조건 획득	장신구(등)	0	-	-	-			10%확률로 적이 풀이 죽을 때가 있음	
굳센 호두모자	PC레벨: 11 모든 씨앗 공용 아이템	"완두콩 형제"를 동료 로 영입시 입수	방어구(머리)	0	-	+PC방어력10%	-				
탄력있는 실오라기	PC레벨: 11 모든 씨앗 공용 아이템	"팥"을 동료로 영입시 입수	무기(한손 무기)	0	+PC데미지10%	-	-				
붉은 단풍 망토	PC레벨: 11 모든 씨앗 공용 아이템	단풍령 처치시 30%확률로 드롭	장신구(등)	0	-	-	-				

의미있는 후퇴/ 죽음을 맞이하는 몬스터들.

3. 게임 스토리



분포지역 식도 (1,2,3), 전위 (1), 모래주머니 (1), 장(1,2)



분포지역 식도 (2,3), 전위 (1), 모래주머니 (1), 장(1,2)



분포지역 식도 (3), 전위 (1), 모래주머니 (1), 장(1,2)



분포지역 식도 (3), 모이주머니, 전위 (1), 모래주머니 (1), 장(1,2)



등장지역 모이주머니

주인공



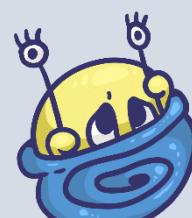
20분



20분



15분



8-10분

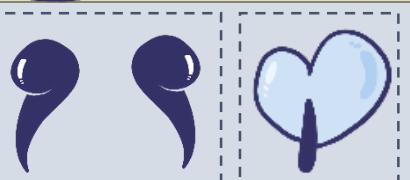


* 주인공과의 대립 이유

닭의 감염으로 인해 생겨난 몬스터들로, 소화 기관에 들어오는 모든 존재들을 파괴하려 든다.
이에 주인공은 살아남기 위해 이들과 대립하게 된다.



▶ 점액폭탄 (무기)



- ▶ 물곡령의 수염 (무기/양손 무기)
- ▶ 물곡령의 꼬리 (무기/한손 무기)

Chapter1

- 속이 안 좋아보이는 표정
(Chapter2에서 몸 속에 거대한 누렁이 있는 것
의 징조이다.)



- 주먹처럼 사용하여 플레이어를 공격하는 수염

부분.



Chapter2

- 죽은줄 알았던 물고기의 몸에서 누렁이 나

옴.



- 말라 비틀어져 버린 수염.

숙주인 물고기는 죽었음을 알 수 있음.

수염을 곡괭이질 하듯 땅에 치는 공격.

물을 내뿜어 플레이어를 공격하는 입 부분.

(구토의 표정을 할 때 입을 굳게 다물고 불이 빙 빙
해짐)



몬스터 전투 전 (Original)



보스 [호박씨] 처치 후

주인공의 외/내적인 성장

외적 성장: 몬스터들을 처치하며 얻은 전리품(무기, 장비 등)의 장착.

(기본 무기: 지렁이 채찍)

해방시켜주는 씨앗들의 동료화로 전투능력 추가.

내적 성장: ‘전투’에 대한 인식 변화.

자신의 목표를 이루기 위해 적극적으로 변해가는 성격.

앵거(Anger) 지수가 올라감.

그 이유?

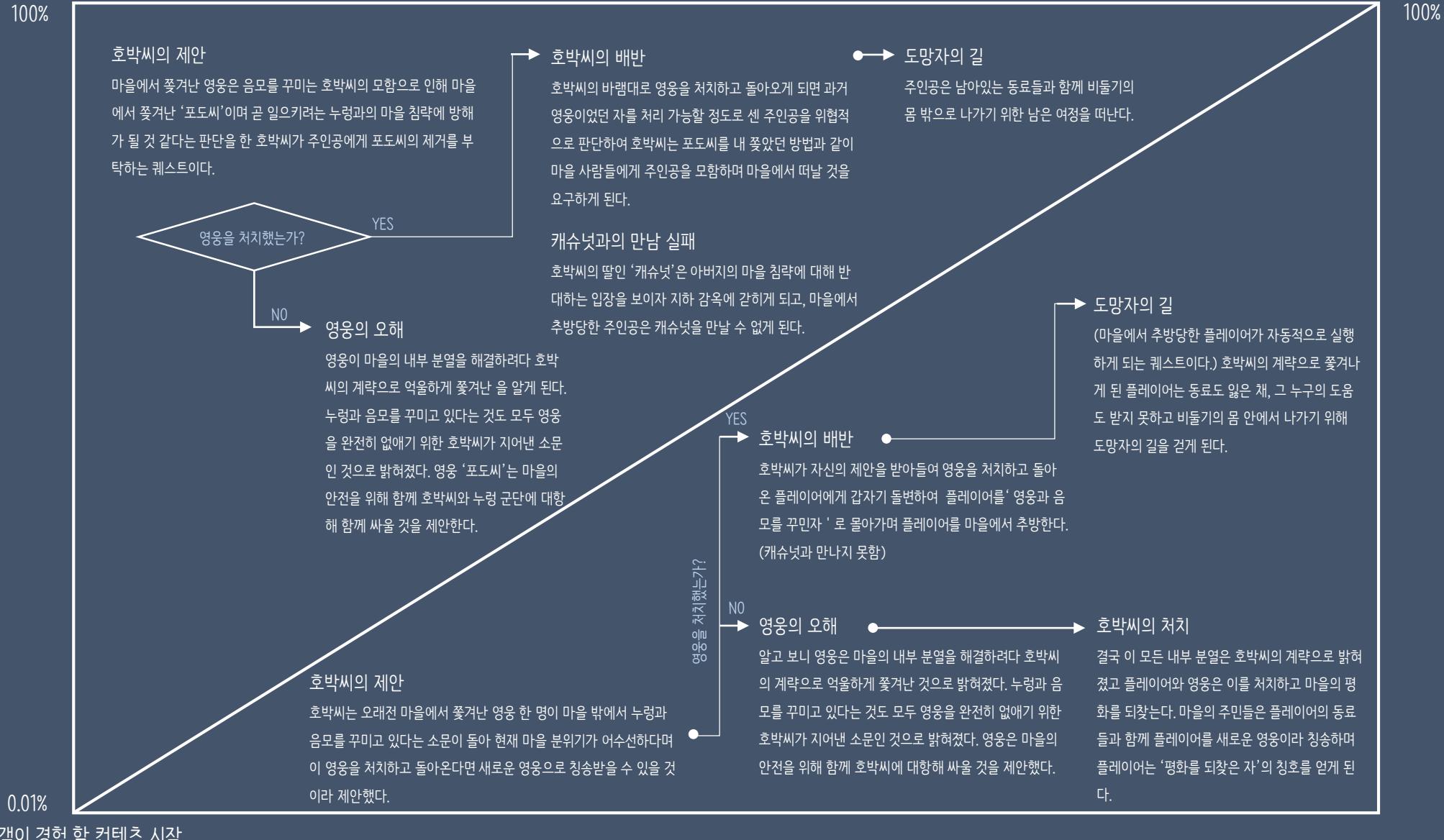
보스와의 전투 후 가질 수 있는 전리품을 무기혹은 장비로 얻는 것은 보스와의 전투에서 랜덤으로 나올 보스의 아이템에 대한 **뽑기의 재미**를 올려줄 뿐만 아니라 같은 스토리여도 다른 장비와 능력치에서 **차별화된 플레이**를 즐길 수 있게 해주기 때문이다. 혹은 원하는 장비가 나올 때까지 반복플레이를 하는 플레이어들로 플레이타임을 길게 잡을 수 있게 된다.

다른 씨앗을 구해줌으로서 그들의 능력을 얻는 부분은 플레이 와중, 곳곳에 숨어서 구조를 기다리는 씨앗들을 찾는 재미와 수집욕구를 자극하기 위해서이다.

3. 게임 설계

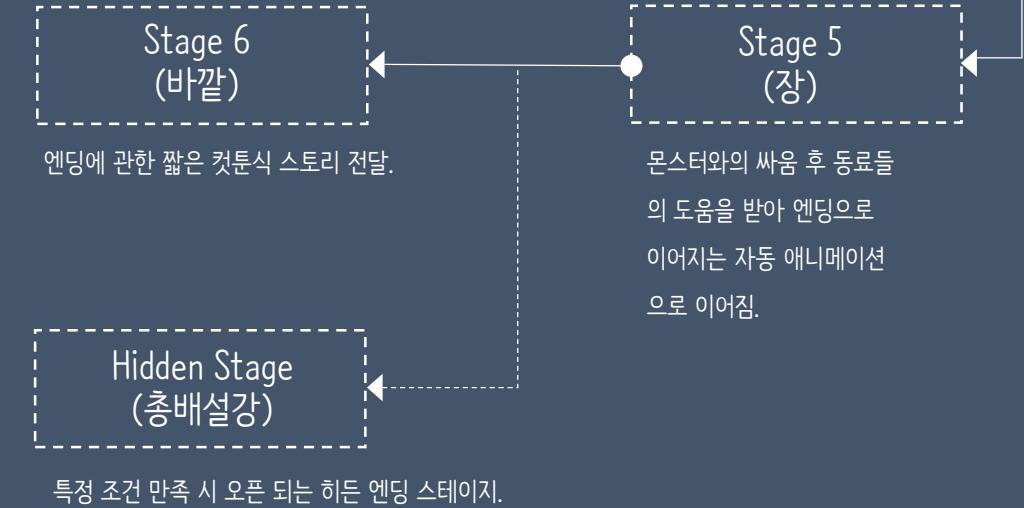
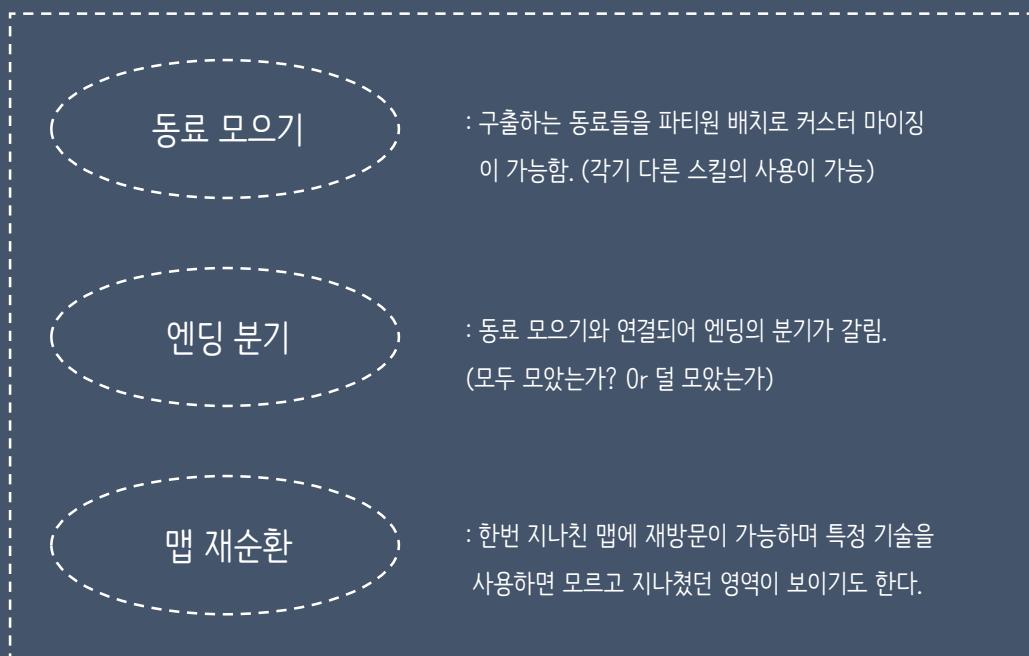
이야기의 흐름

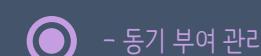
사건의 시작: 숨겨진 단서





컨텐츠 주요 특징





- 핵심 재미 요소

- 권장 플레이

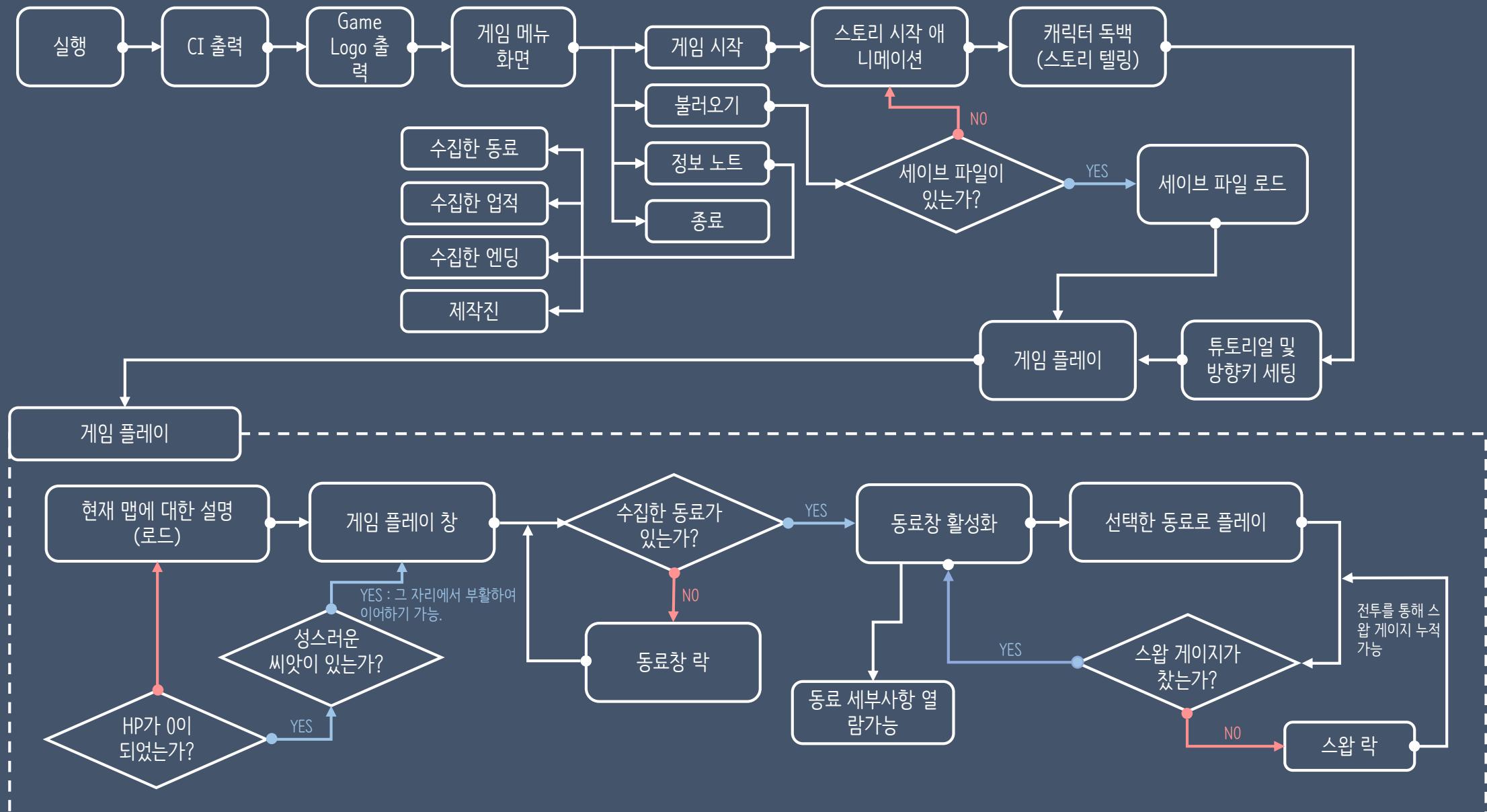
- 가볍게 즐길 요소

- 동기 부여 관리

4. 게임 시스템

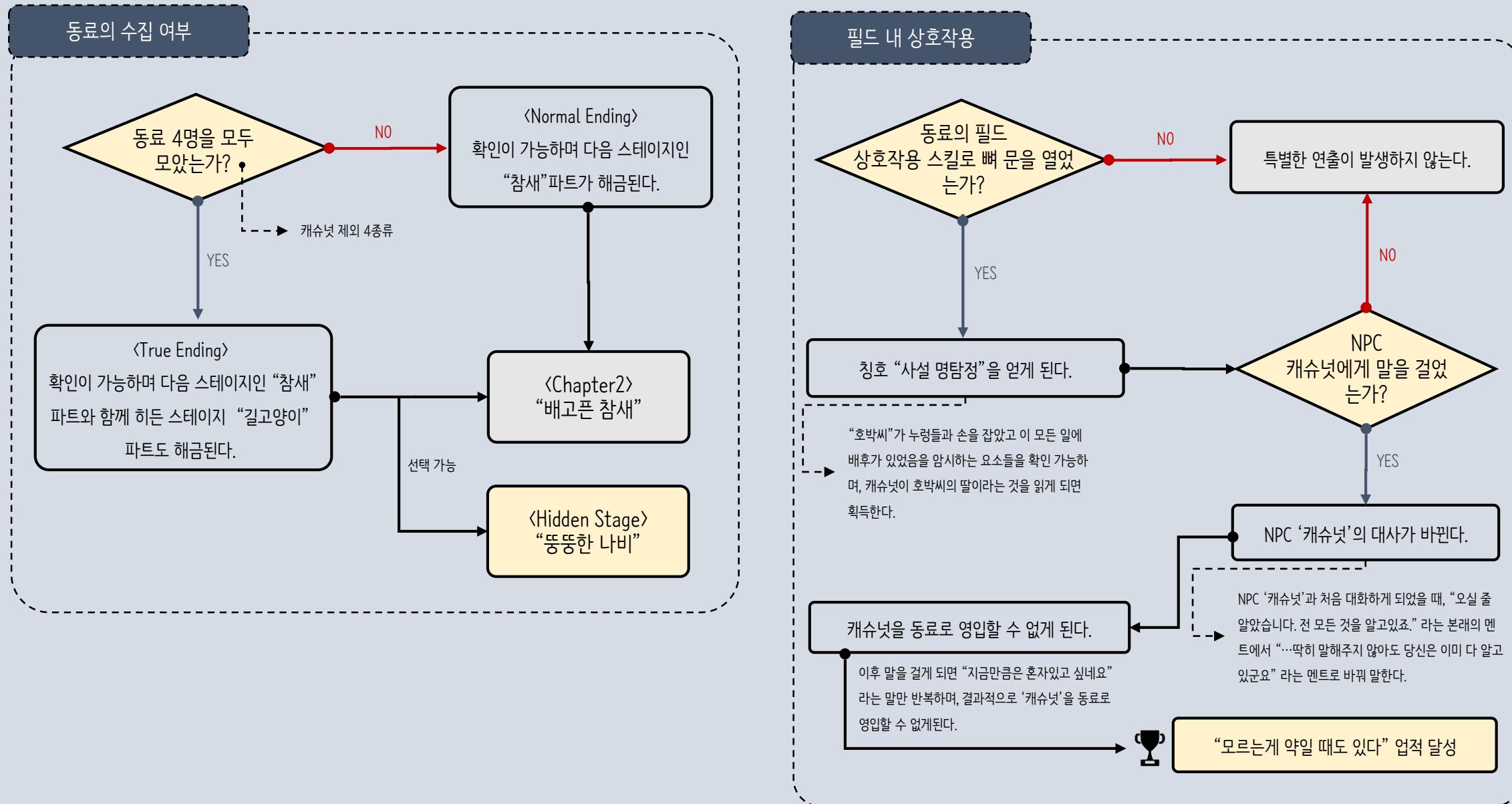
Play Flow

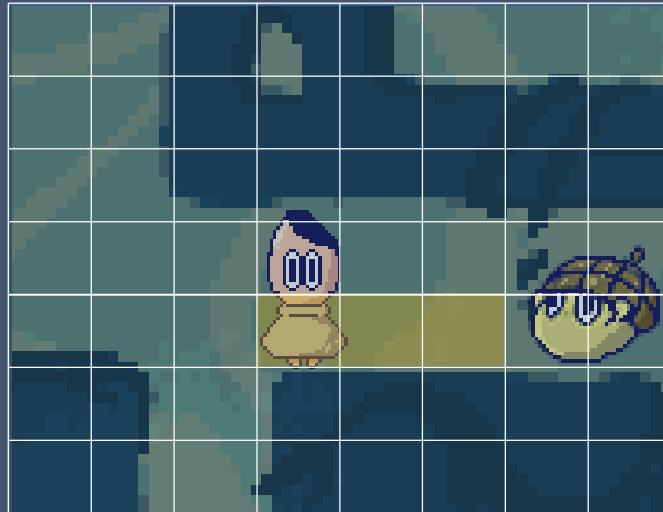
2. 게임 시스템



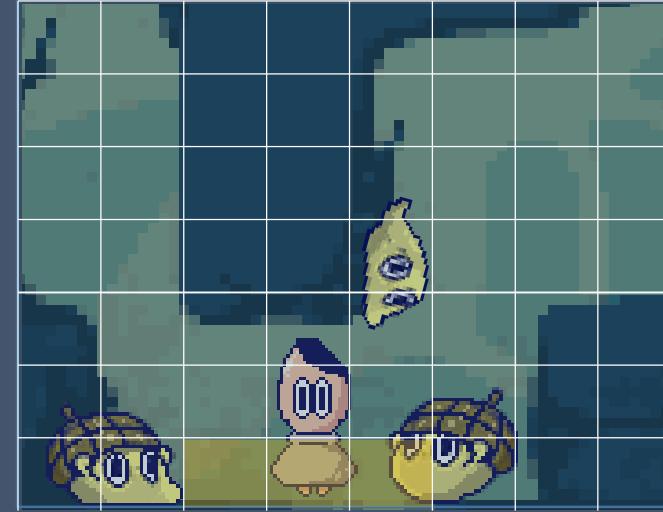
Main Play Flow

2. 게임 시스템

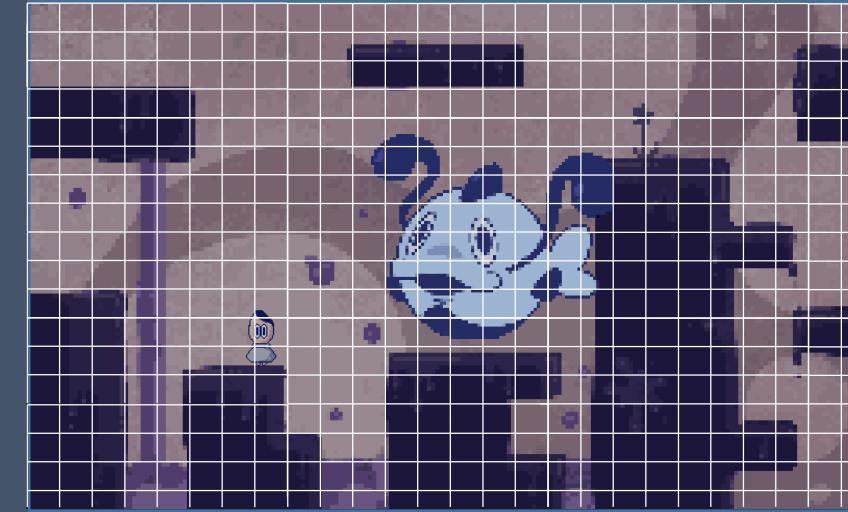
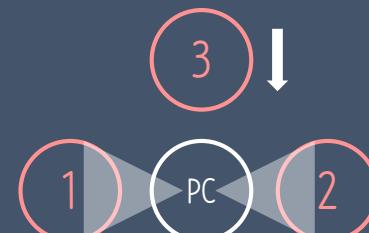




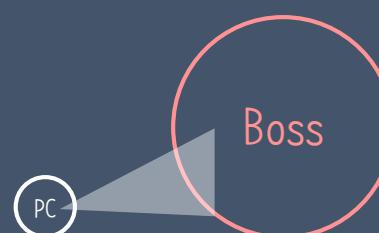
- ▶ [전투 시간] : 일반 몹 기준 평균 7초
- ▶ [전투 스타일] : 대전시 최소 1마리 - 최대 3마리
- ▶ [전투 시작] : 기본 캐릭터 '차밍'은 자신이 위치한 블록 포함
맵 3칸 내에 있는 몬스터공격 가능



- ▶ [일반 필드] 양 옆으로 접근.
- ▶ [예외 접근] 상단에서 낙하하는 몹 존재.
(PC는 상단 공격 불가능이나 낙하하는 몹을 피하기는 가능.)



- ▶ [전투 시간] : 보스 몹 기준 평균 80초 - 100초
- ▶ [전투 스타일] : 대전시 최소 보스 포함 1마리 - 4마리
(보스가 소환하는 일반 몹 최대 3마리)

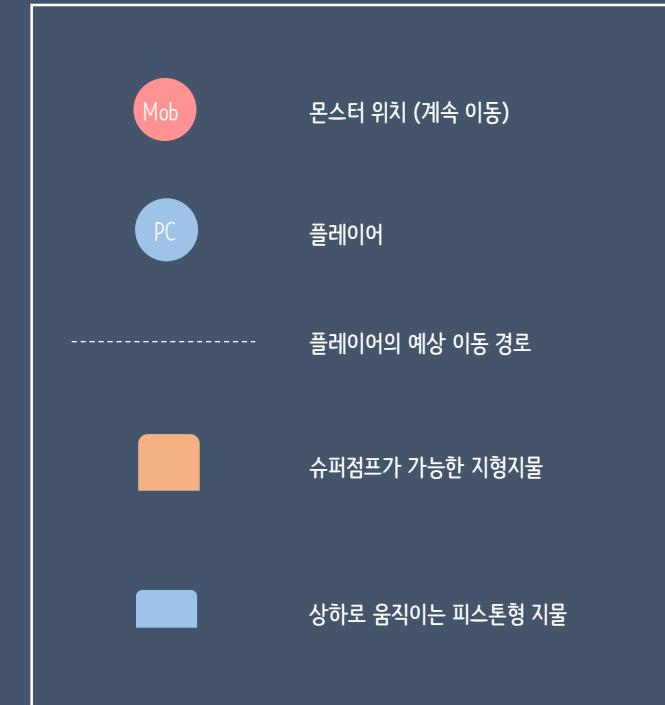
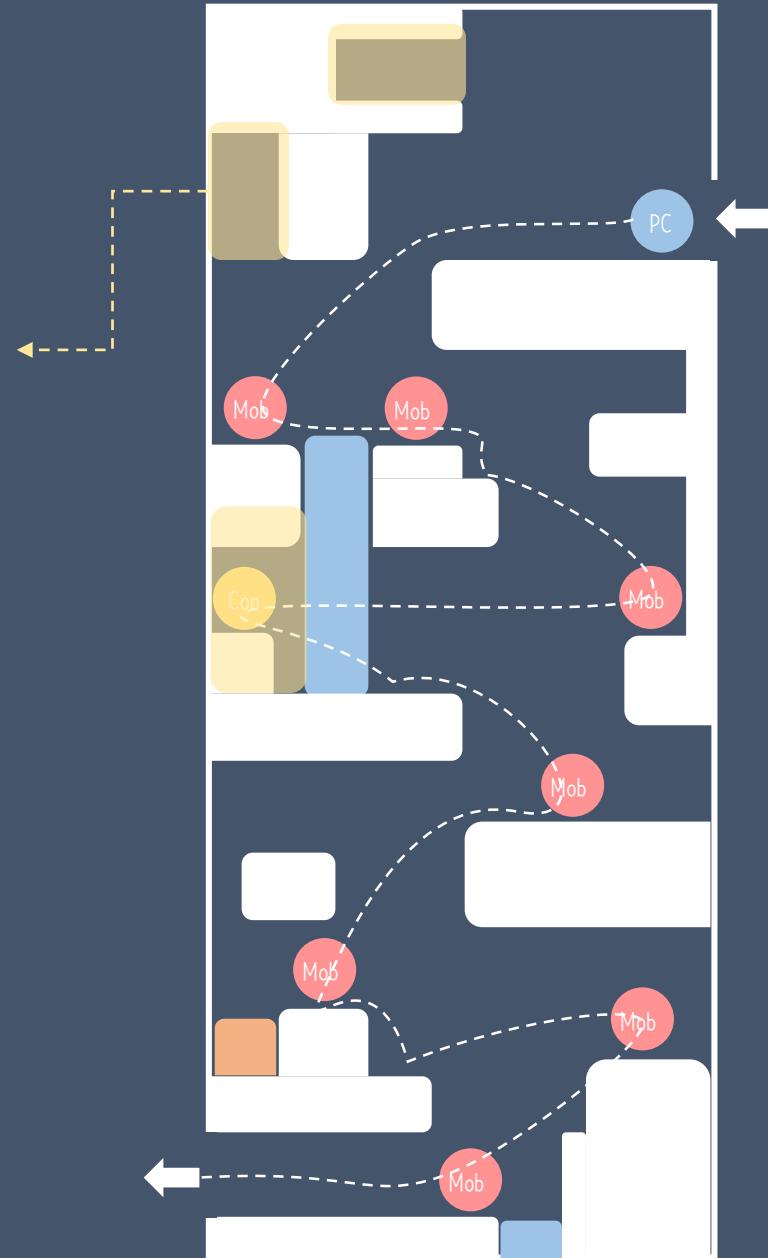


Battle Pattern Map

2. 게임 시스템

- 전위 (1) 부분

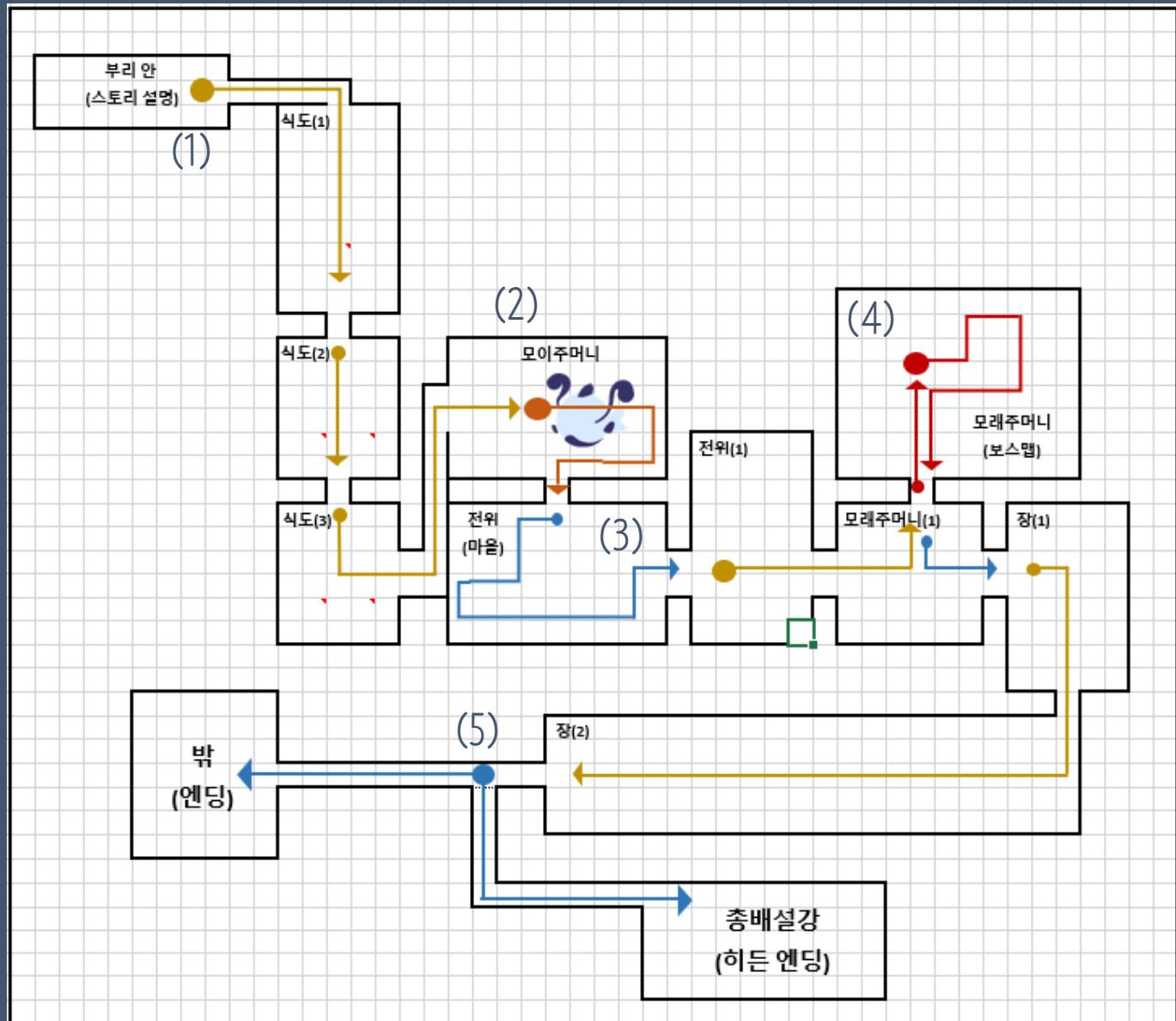
노란 영역은 플레이어가
가까이 다가가야 보여지는
형태의 지형물이다.



5. 스테이지(맵) 설정

맵의 Way Point

5. 스테이지(맵) 설정



(1)

발단 : 다른 참외씨 형제들과 함께 비둘기의 몸 속으로 들어온 주인공은 씨앗이 아닌 존재들이 하대를 받는 현실에 무감각해지고 있었다. 그렇게 살아가던 어느날 갑자기 있는 한 씨앗이 주인공을 이 곳에서 나갈 수 있는 방법을 알려주겠다며 회유한다.

(2)

전개 : 그렇게 점점 늘어가는 동료들을 데리고, 주인공 무리는 마을에 도착하게 된다. 평화로워 보였던 마을에서는 과거 마을에서 쫓겨난 영웅이 누령(세균)들과 힘을 합쳐 마을을 공격한다는 흉흉한 소문이 돌고 있었다. 촌장 '호박씨'는 이런 소문의 근원을 없애 달라는 부탁을 받는다.

(3)

위기 : 근원을 없애기 위해 마을 외곽으로 가던 주인공은 그곳에서 자신과 똑같이 생긴 누군가를 발견하고 곧 자신도 씨앗이 아닌 그와 같은 '밥풀'이라는 사실을 알게 된다. 이것은 주인공이 큰 나무가 될 수 없다는 것을 의미하고, 여기서 나간다는 목적 또한 잃게 된다.

(4)

절정 : 하지만 자신이 씨앗이 아님에도 불구하고 자신을 전과 같이 대해주는 동료들을 보고 주인공은 마음 속 깊이 전에는 느껴보지 못한 감정을 느끼게 된다. 그리고 만난 과거의 영웅인 검은 씨앗에게 그 흉흉한 소문은 모두 호박씨의 음모이며 그가 위험 인물이라는 사실을 알게 된다.

(5)

결말 : 결국 주인공과 검은 씨앗은 동맹을 맺고 마을로 돌아가 호박씨를 처단하는데에 이른다. (여기서 주인공이 갇혀 있던 모든 씨앗들을 구출했다면 총 배설강으로 가 자신의 형제들을 만나게 된 후 밖으로 나가는 엔딩을 보고 그렇지 않다면 바로 밖으로 나가는 엔딩을 볼 수 있다.)

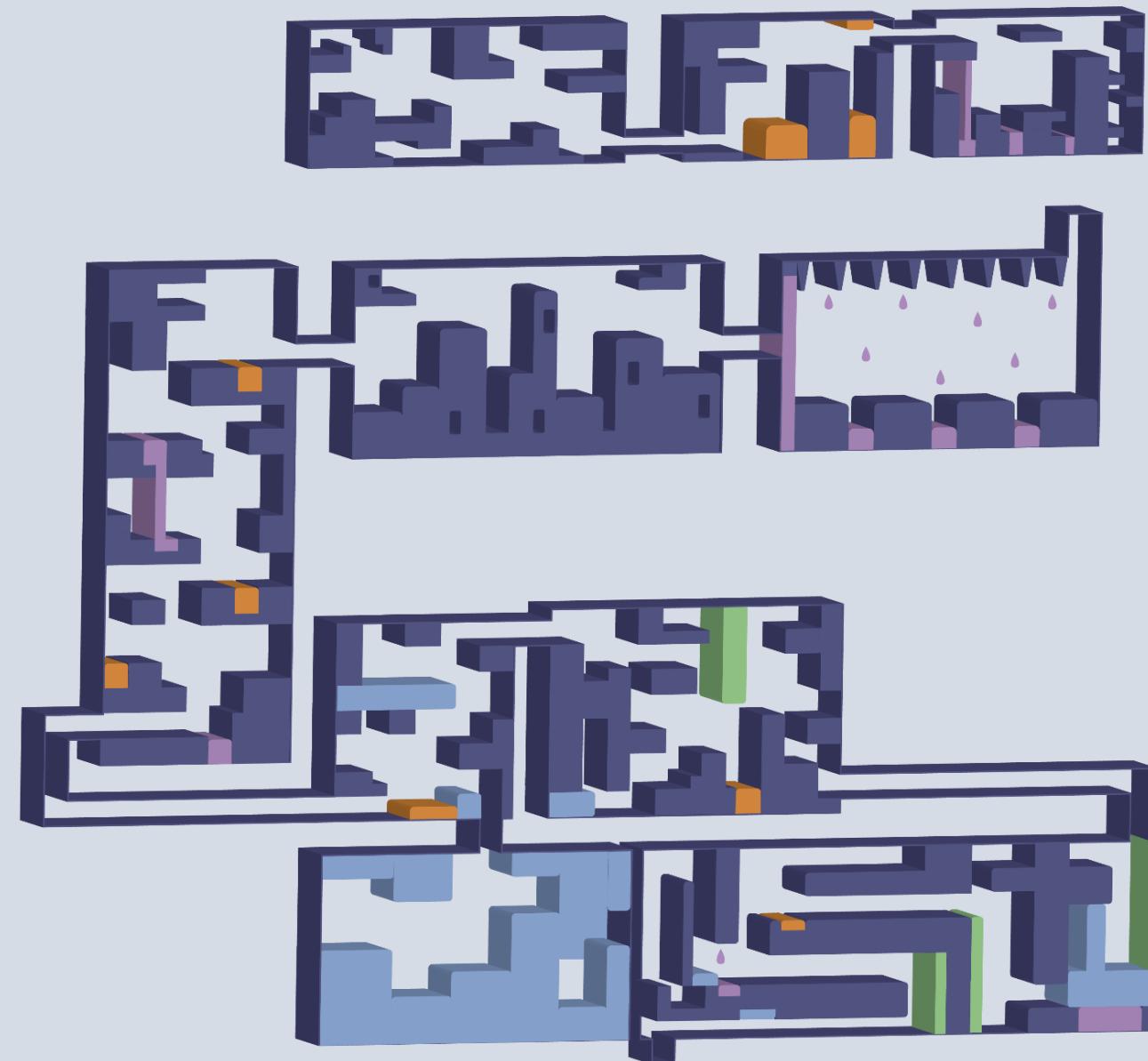
등장 무대 - 레벨 디자인의 높낮이

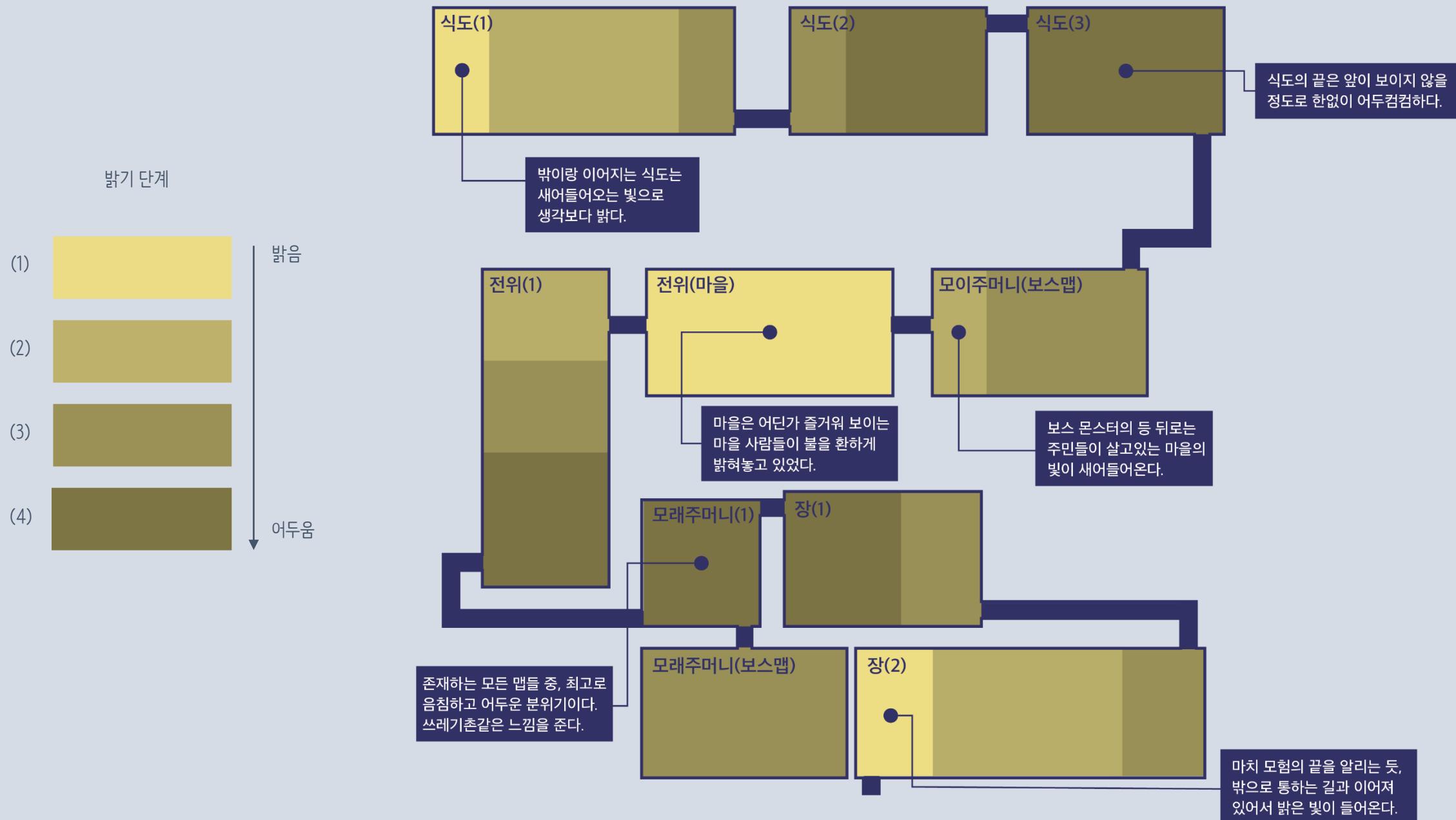
5. 스테이지(맵) 설정

▶ 박스(칸) 차지 정도

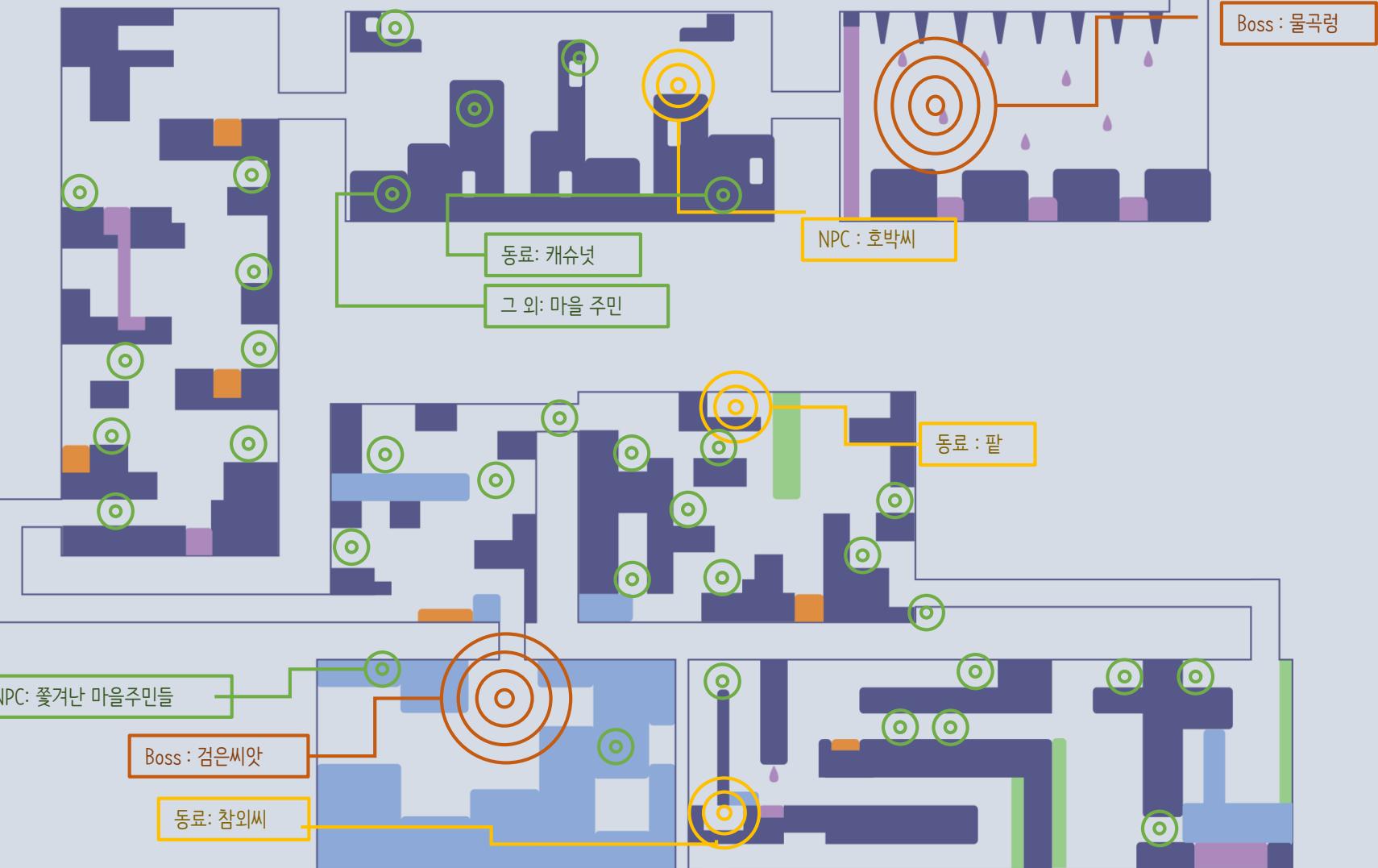
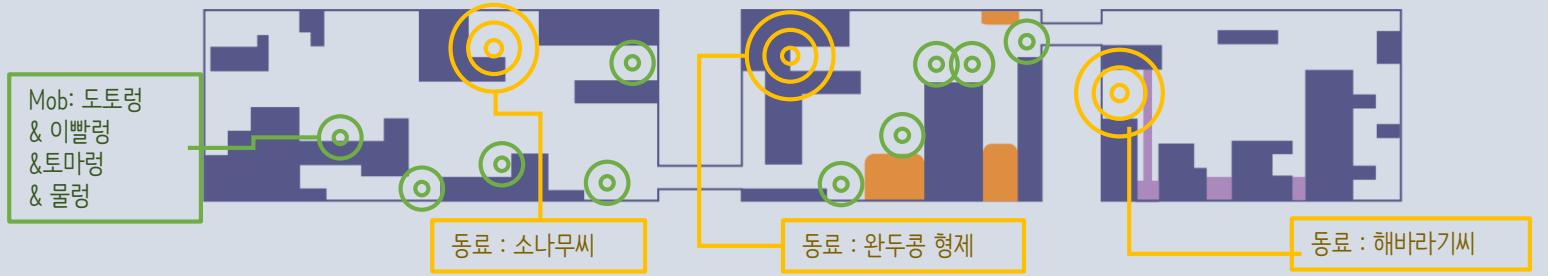


▶ 2.5D 적용 맵





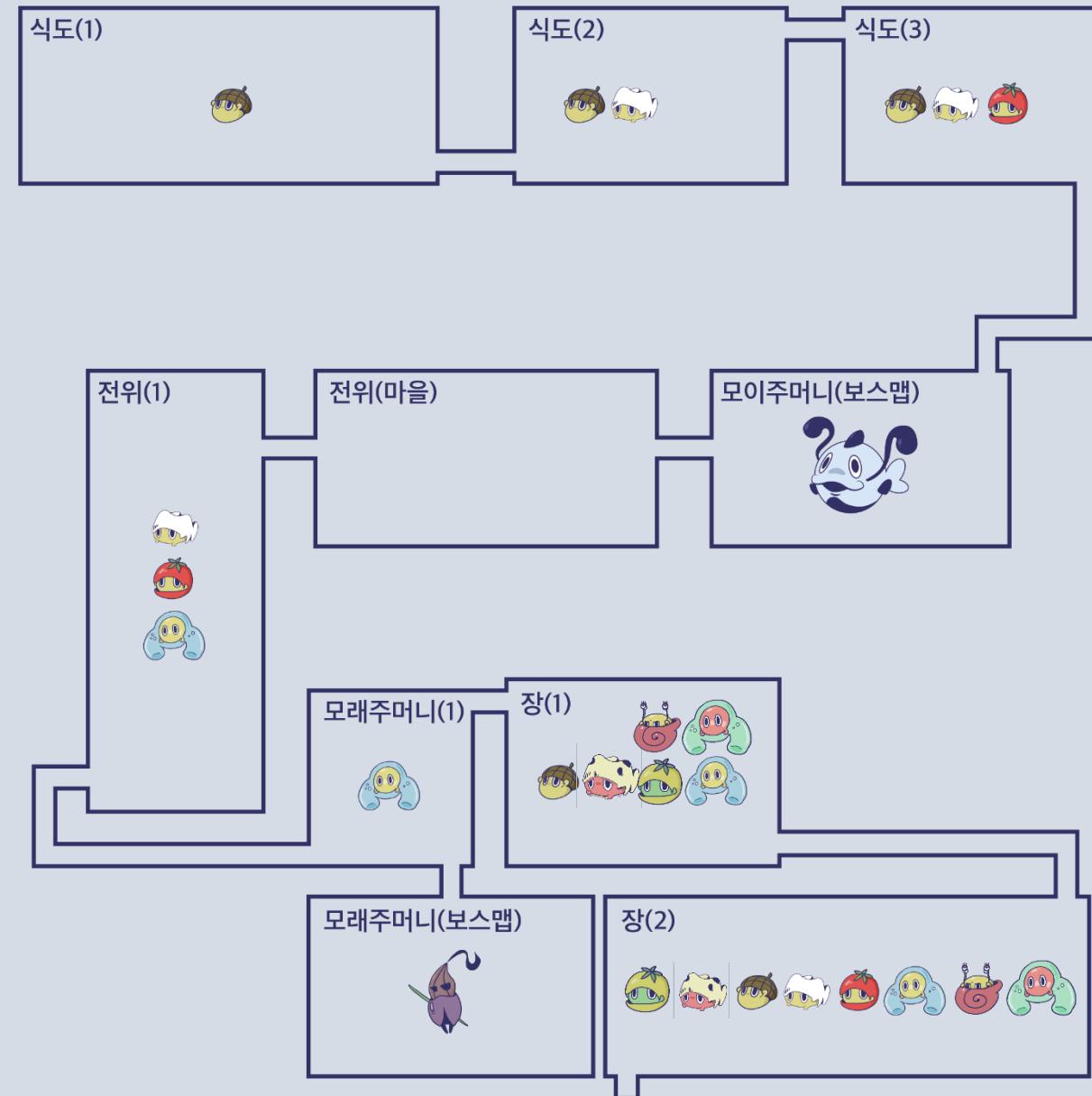
등장 무대 - 소리 설정



등장 무대

5. 스테이지(맵) 설정

- 몬스터의 등장



트리거 - 트리거의 발동 조건

1

- 평소에는 보이지 않던 공간의 벽에 PC가 가까이 다가가 벽에 닿으면 공간이 보이게 된다.

2

- 첫 번째 보스 “물곡령”을 처치하면 막혀 있던 마을 맵으로 가는 통로의 독 폭포수가 사라진다.

3

- 마을 내 특정 주민의 캐슈넛을 언급하는 대화를 듣게 되면, 마을의 한쪽에 있는 지하감옥으로 들어갈 수 있게 된다.

4

- 호박씨의 퀘스트를 그대로 이행하면 마을에서 추방당하면서 마을 맵 이전으로 돌아갈 수 없게 된다.

5

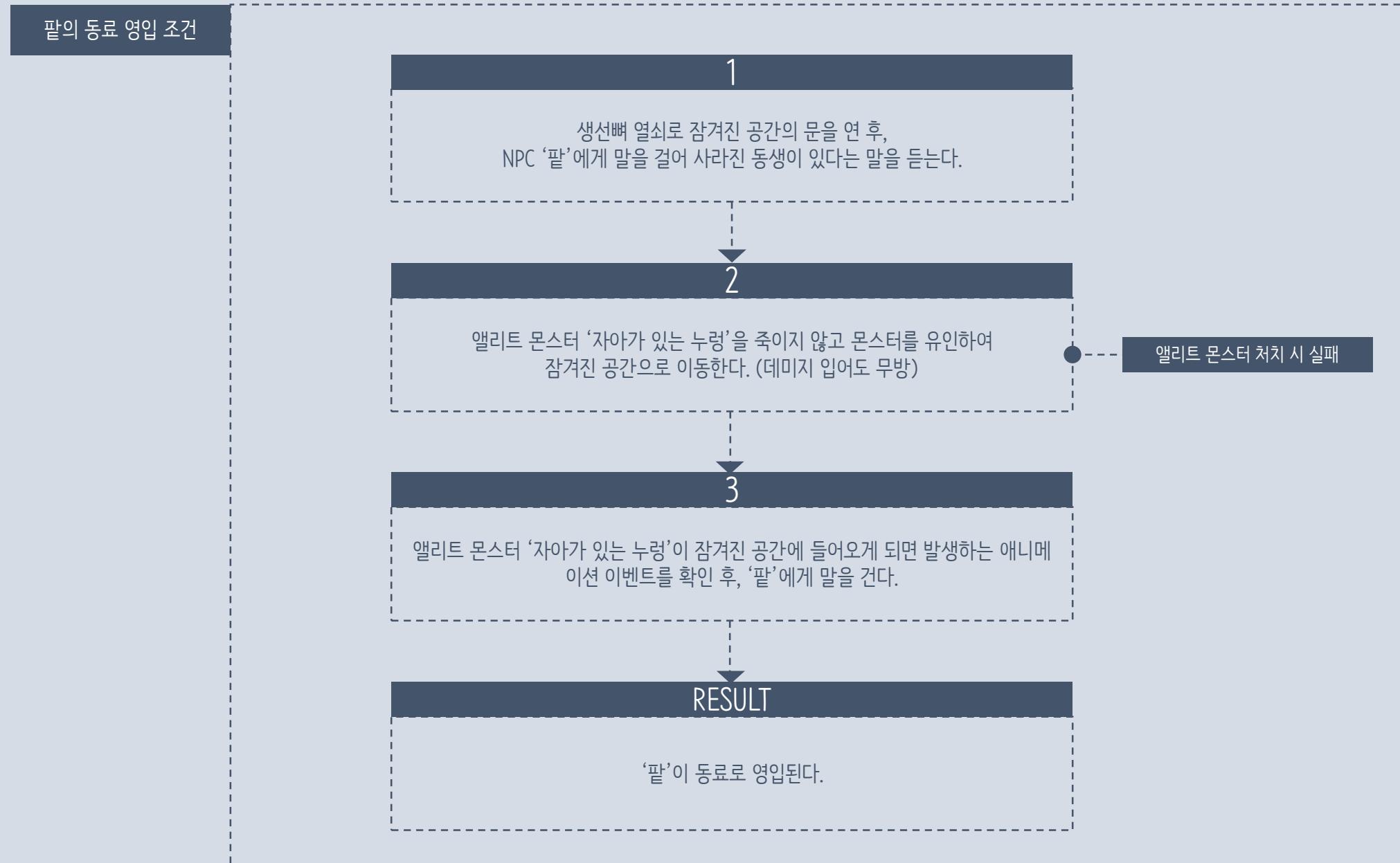
- NPC형태의 누령을 ‘죽인다’는 선택을 하게 되면 동료 “팥”을 만날 수 없게 된다.

6

- 게임 내의 모든 동료 5명을 모으면 진엔딩을 볼 수 있는 맵이 열린다.



트리거 - 트리거의 발동 조건_팥의 경우



트리거 - 연결된 트리거

게임 내 트루 엔딩 (True Ending) 조건 트리거

소나무 씨의 동료 영입 조건

- 숨겨진 공간의 튜토리얼을 완료.
- 말을 걸어 ‘솔 우산’이 사라졌다는 것을 들음.
(사라진 우산 퀘스트 시작 - 필수)
- 주변 몬스터를 처치하고 ‘솔 우산’을 전 해준 후 동료로 영입.(필수)

캐슈넛의 동료 영입 조건

- 마을 내 특정 주민 NPC에게 ‘캐슈넛’에 대한 이야기를 들음.
- 마을의 지하 감옥에서 캐슈넛에게 말을 검.
(캐슈넛의 예언 퀘스트 시작)
- 맵 내 확인하기(A)버튼을 눌러 감옥 키 오브젝트를 얻음.
- 캐슈넛에게 말을 걸어 ‘캐슈넛의 예언’ 퀘스트 완료

완두콩 형제의 동료 영입 조건

- 전위(1)영역에서 ‘찢어진 옷자락’ 오브젝트 획득.
- 오브젝트 획득 후, 맵의 특정 지역에서 ‘괴성’에 관련된 이벤트를 3번 확인.
- 완두콩의 등장 이벤트 확인.
(‘형제의 행방’ 퀘스트 시작)
- 앨리트 몬스터 중, 특정 몹에게 (완두콩이 들어가 있는 물렁 몬스터) 알코올 아이템 사용.
- 완두콩 형제들에게 말을 걸어 ‘형제의 행방’ 퀘스트 완료 후 동료로 영입.

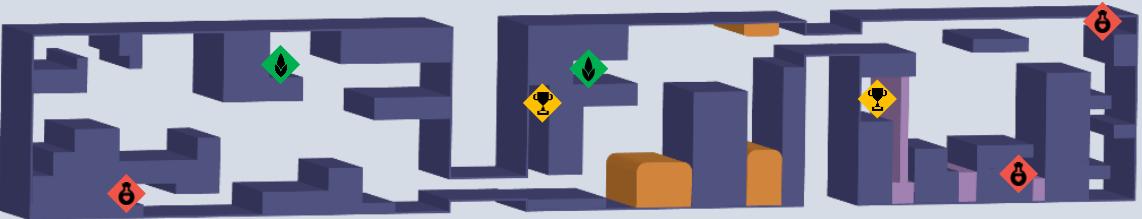
해바라기씨의 동료 영입 조건

- 전위(마을)영역의 마을 지하 감옥에서 ‘풀죽은 뼈에로’에게 말을 걸음.
(‘잊혀진 웃음’ 퀘스트 시작)
- 식도(3)구역에 가서 나타난 뼈에로에게 말을 걸음.
- 선택지 “웃음을 기다리고 있는 씨앗이 있다.” 선택.
- PC와 대전 시작 → 승리
- 전위(마을)로 돌아가 ‘풀죽은 뼈에로’가 세상을 떠난 것을 확인.
- 선택지 두 가지 중 어떤 것을 선택해도 퀘스트 완료.
→ 해바라기씨 동료 영입.

팥의 동료 영입 조건

- 모래주머니 맵에서 전투 후 생선뼈 열쇠를 획득.
- 전위(마을)로 돌아가 새로 나타난 NPC ‘수박씨’에게 ‘팥’과 관련된 이야기를 들음.
- 장(1)에서 잠겨진 생선문을 생선뼈 열쇠로 열고 입장.
- ‘팥’에게 사라진 동생에 관련된 이야기를 들음.
(보고 싶은 동생 퀘스트 시작)
- 맵 내 앤리트 몬스터 ‘자아가 있는 누렁’을 유인하여 생선문 내부 까지 이동. (데미지 입어도 무방/킬을 하면 실패 → 다른 맵 이동시 리셋)
- 자아가 있는 누렁과 팥의 자동 이벤트를 확인.
- 팥에게 말을 걸고 동료 영입 완료.

마을의 사회시스템



: 체력 회복 아이템



: 구출 가능한 씨앗 (동료 영입 가능)



: 업적 전용 아이템



6. 애니메이션

My Animation Contents

〈데미지 동작〉

타격 데미지

넥백 데미지

크리티컬 데미지

상태이상 - 독

상태이상 - 혼란

넘어지기

일어서기

숨기

넉다운

〈스킬 동작〉

동료 부르기

가시주먹 누르기

독극물 방출

울부짖기

〈플레이어 파악 동작〉

말걸기

가시주먹 누르기

독극물 방출

울부짖기

몬스터 전투 애니메이션

- 이빨령의 경우



구분	동작의 타입	내용
비 전투시	비 전투 대기	이따금 흔들거리며 이빨 밑에 숨어있음.
	비 전투 이동	팔로 기는 듯한 꾸물거리는 움직임. 금방 숨어버림.
전투	전투 대기	이빨 밑으로 숨으며 심하게 흔들거림 (도약준비)
	전투 이동	비 전투 이동보다 조금 빨라진 기어다니기.(1.5배속)
기본 공격	기본 공격1 (점프하여 덮치기)	도약자세를 한 후 높이 뛰어올라 플레이어를 덮침.
	기본공격2 (돌진)	플레이어를 향해 머리 위의 이빨을 내밀어 박치기를 함.
스킬 동작	스킬1 (번식)	힘주는 듯한 모션을 취하다가, 미니 누렁들이 나타나 플레이어를 향해 돌진한다.
	스킬2 (구르기)	등 위에있는 이빨에 매달려 플레이어에게 데굴데굴 굴러 가 데미지를 줌.
방어 동작	가드 자세	머리 위의 이빨 밑에 숨어 가드함.
피격 동작	버둥거리기	들고있던 이빨을 놓쳐 누렁을 눌러, 그에 버둥거리는 모습.
처치 동작	암사	머리 위의 이빨 밑에 깔려 사라진다.

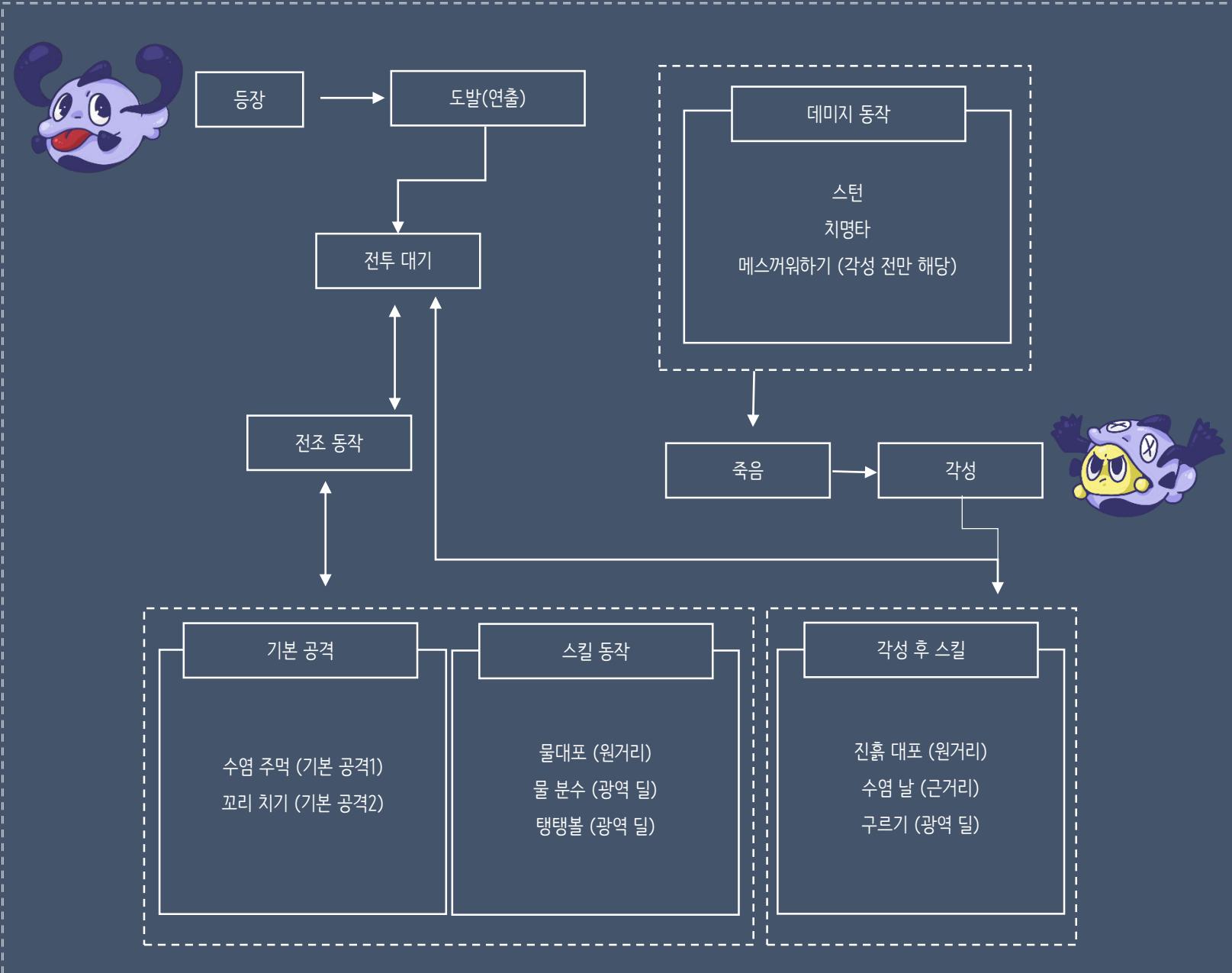
몬스터 연출

- 이빨령의 경우



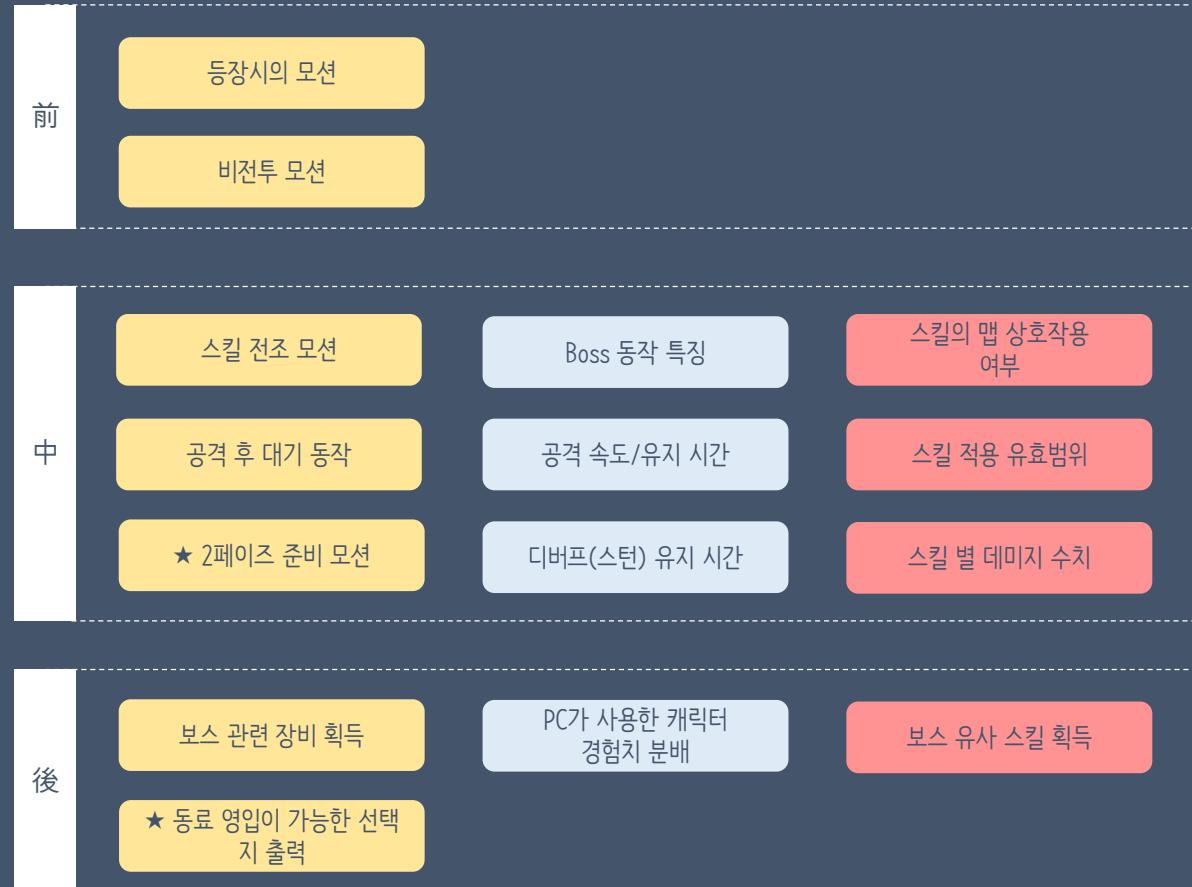
이름	이빨누렁	
메인 설정	'누렁'몬스터가 이빨 밑에 들어가게 되면서 태어난 몬스터. 평소에는 이빨인척 숨어있다가 들끼게 되면 놀라 공격하는 소심한 몬스터이다.	
프로필	 (몬스터 캐릭터의 색과 선정.)	
종류: 세균덩어리 기생 몬스터. 누군가에게 들끼지 않고 은밀하게 영역표시를 하는 세균이다. 때문에 누군가가 보지 않을 때만 움직이고 보통은 숨어있다. 동료 외의 누군가가 가까이 다가온다면 놀래켜 쫓아내거나 공격을 한다. 이들은 영역을 넓히는 것이 삶의 목적이기 때문에 번식도 빠르다.		
등장 배경	'누렁'이라는 세균 몬스터가 여기저기 숨어 다니다가 결국 이빨 밑으로 들어가 숨게 되면서 탄생한 '이빨누렁'이라는 몬스터이다. 그들은 여기저기 자신들의 영역을 넓히는 것이 큰 목적이다.	
공격 패턴	누군가가 다가오기 전까지는 숨어있다. 일정 거리가 되면 점프하여 덮친다. 어느정도 자신이 불리하다고 판단되면 (데미지를 입게 되면) 이빨 밑으로 다시 숨는다.	
인접관계	동료	나머지 다른 세균덩어리 '누렁'들.
	적	자신의 영역표시를 방해하는 모든 존재.
번식 과정	짹을 만나 번식하는 과정이 아닌 자가번식이 가능하다. 하지만 에너지를 먹어야만 번식이 가능하기 때문에 에너지를 어느정도 얻게 되면 같은 세균을 만들어낸다.	
대립	결과적으로 이들은 '세균'이며 그들의 영역을 넓힌다는 이야기는 곧 숙주의 병듦과 죽음을 목표로 하는 것과 같기 때문에 온전하게 나가 꿈을 이루고 싶어하는 주인공 무리들과 대립하게 된다.	
동료들	(같은 누렁 종류) 	

보스 몬스터 AI



보스 몬스터

▶ 보스의 행동 요소:



★가 붙은 행동은 특정 보스에게만 해당되는 내용임.

몬스터 전투 애니메이션



〈물곡령_Boss〉

구분	동작의 타입	내용	시간
등장	도발	수염을 주먹같이 맞치면서 복싱하는 듯한 제스쳐로 도발을 함.	5초
전투	전투 대기	공중에 헤엄치며 두둥실 떠있는 듯한 느낌으로 대기 상태.	3초
	전조 동작	돌진을 준비하는 듯한 씰룩거림과 도발상태의 수염 흔들기 동작.	1초
기본 공격	수염 주먹 (기본 공격1)	뒤로 잠깐 빼다가 힘차게 뻗어, 마치 주먹으로 앞을 치는 동작.	2초
	꼬리 치기 (기본 공격2)	꼬리를 흔들거리다가 한바퀴 돌면서 앞을 꼬리로 쳐버린다.	3초
스킬 동작	물대포 (원거리)	숨을 들이마시다가 일정한 영역에 힘차게 물줄기를 뿜어낸다.	3초
	물분수 (광역딜)	‘물대포’보다 숨을 더 크게 들이마시다가 하늘을 향해 내뿜는다. 1초 후에 하늘에서 쏟아지는 물줄기로 광역 딜.	6초
	탱탱볼 (광역딜)	두 볼 가득 빵빵하게 공기를 채우고 맵의 일부를 텁겨다닌다.	6초
방어 동작	가드 자세	복싱의 가드자세처럼 수염으로 가드자세를 취한다.	3초
피격 동작	스턴	눈이 슬롯 머신처럼 팽글팽글 돈다.	3초
	치명타	수염으로 몸을 감싸며 고통스러워한다.	0.4초
	메스꺼워하기 (각성 예상 동작)	무언가 토하려는 듯한 꿀렁거림을 보인다.	1초
처치 동작	숙주의 죽음	물곡누렁이 나오는 애니메이션.	3초

몬스터 전투 모션 - 물고렁 (보스)

구분	동작의 타입	내용
등장	도발	수염 끝 부분을 주먹을 맞 부딪히듯 싸우자는 제스처를 보낸다.
전투	전투 대기	공중에 헤엄치며 두둥실 떠있는 듯한 모션. (양 지느러미를 열심히 파닥거림.)
전투	전조 동작	씰룩거리며 돌진을 준비하는 모션. (랜덤으로 꼬리치기가 나온다)

몬스터 전투 모션 - 물고렁 (보스)

구분	동작의 타입	내용
기본 공격	수염 주먹 (기본 공격 1)	뒤로 잠깐 뺏다가 힘차게 뻗어, 마치 주먹으로 앞을 치는 동작.
기본 공격	꼬리 치기 (기본 공격 2)	꼬리를 흔들거리다가 한바퀴 돌면서 앞을 꼬리로 쳐버린다.
스킬 공격	물대포 (원거리)	숨을 들이마시다가 일정한 영역에 힘차게 물줄기를 뿜어낸다.

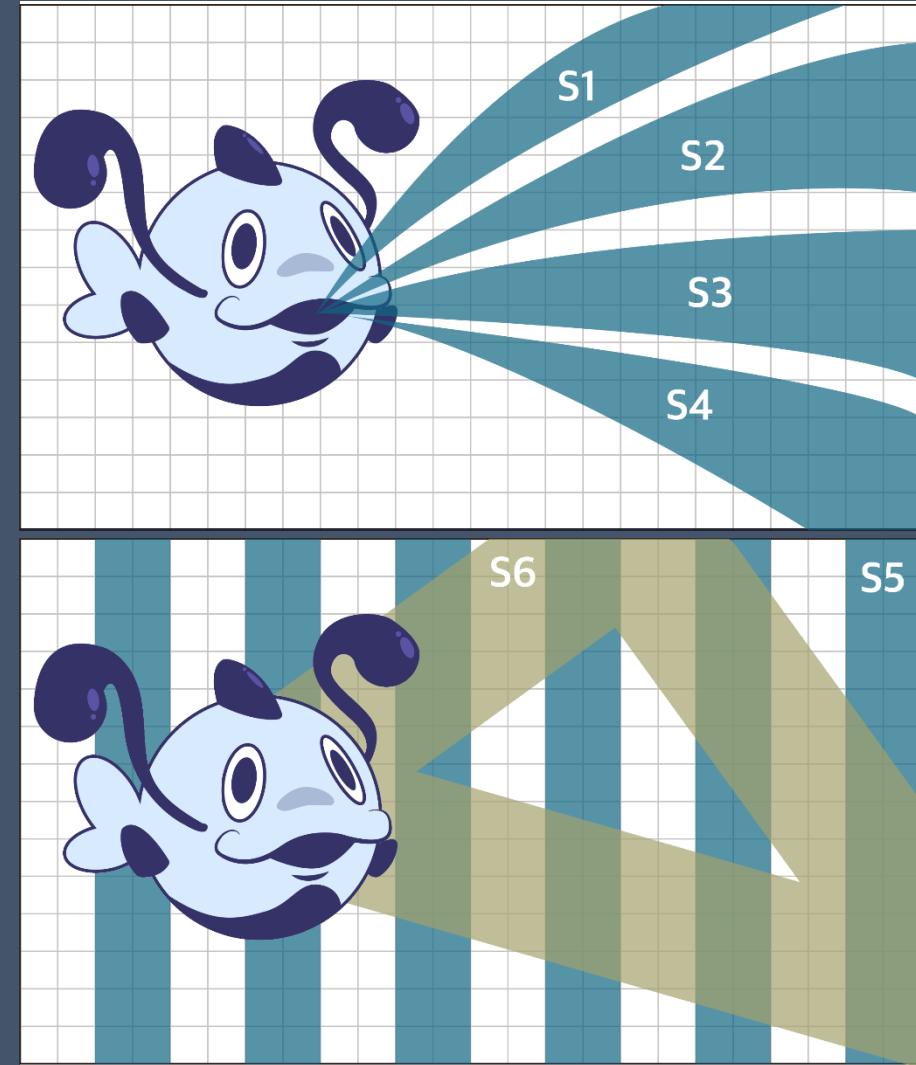
몬스터 전투 모션 - 물곡렁 (보스)

구분	동작의 타입	내용	
기본 공격	물분수 (광역딜)	'물대포'보다 숨을 더 크게 들이마시다가 하늘을 향해 내뿜는다. 1초 후에 하늘에서 쏟아지는 물줄기로 광역 딜.	
스킬 공격	탱탱볼 (광역딜)	두 볼 가득 빵빵하게 공기를 채우고 맵의 일부를 텅겨다닌다.	
방어	방어	복싱의 가드자세처럼 수염으로 가드자세를 취한다.	

보스 몬스터 스킬 기획

스킬 흐름	스킬 내용	데미지	전조
1	하단 S4 구역부터 기본 공격_수염 주먹 (4초간)	데미지: 10	애니메이션 (수염을 주먹대신 휘두르는 모션)
2	S3 구역으로 기본 공격_꼬리치기 (2초간)	데미지: 15	S3의 반대방향으로 한바퀴 도는 애니메이션.
3	S2의 구역으로 스킬_물대포 발동. (3초간 유지) → 사거리가 점점 2초 텀으로 3단계에 걸쳐 줄어듦.	데미지: (물줄기 에 따라) $100\% = 40$ $60\% = 30$ $30\% = 20$ $10\% = 10$	애니메이션 (숨을 크게 들어마시는 모션)
4	S1의 구역으로 스킬_물분수 발동. → 스킬 발동 후 2초 뒤 하단 S5구역으로 데미지 영역 변경. (동시 광역)	S1구역 = 30 S5구역 = 20	애니메이션 (양쪽으로 부르르 떠는 모션)
5	하단의 S6의 구역대로 스킬_탱탱볼 발동.(5초간 이동과 공격)	데미지: 20	애니메이션 (자신의 몸을 위아래로 틱거보이는 모션)

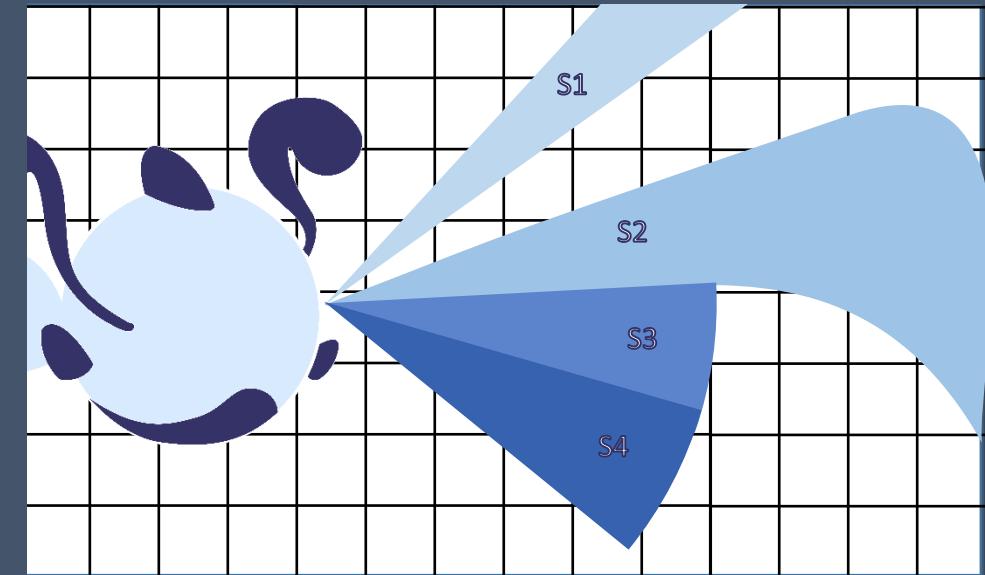
* 모든 데미지 값은 플레이어 방어구 미착용시의 데미지임.



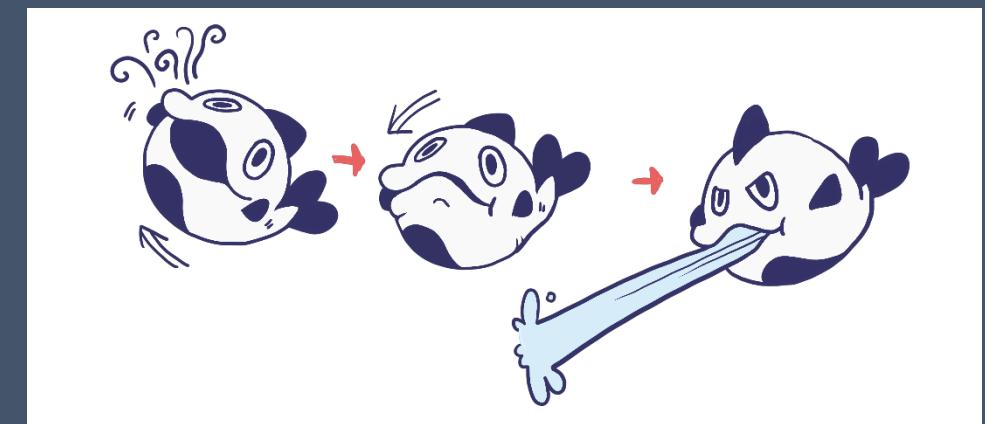
보스 몬스터 스킬 세부사항

항목	내용
스킬타입	물리적 데미지
시전 조건	플레이어가 시야 내에 있어야 함.
피해	보스 몬스터의 공격력 x2
피해 범위	S1~S4까지 랜덤의 범위
피해 속성	강한 물리적 데미지
사용 빈도 (쿨타임)	2초
제어 효과	없음
넉백 거리	플레이어 위치의 3칸 뒤
넉백 속도	0.3초
스턴 시간	없음
추가 효과	랜덤으로 물 폭탄을 얻음
추가효과 확률	스킬 발동시 30%확률

(1-1) 스킬 발휘 영역



(1-2) 해당 모션



감사합니다.

P
SCHOOL



(Web Game, 2019)

친구의 실종 사건에 얹힌 단서를 찾아라!

형사님에게 부탁을 받은 주인공이
디자인 학과 건물 여기저기를
돌아다니면서 친한 친구의 실종 사건에
대한 실마리를 찾고 주변인들에게
질문하면서 친구의 행방에 대한 단서를
모으는 추리형 호러 게임, Schoolue.



장르	추리/호러 웹 게임
플레이	15 ~ 30 분
사용 툴	Adobe photoshop, Adobe illustrator, HTML
웹 페이지	https://seojing.github.io/dod/
홍보 영상	https://youtu.be/WWiZGmYnqRg
작업	서재현 (개인 작업)
수상	제 23회 한경대학교 디자인 학과 졸업전시회 학과장상



홍보 영상 QR코드

목차

▶ 클릭시 해당 부분으로 이동합니다.

게임 정보

- Spec
- 시나리오
- 사건 시놉시스
- 컨텐츠 볼륨 맵

스토리 텔링

- 홍보 영상
- 시작 / 스토리 텔링

인물

- 주인공 설정
- 등장인물
- 관계도

맵

- 6층 / 7층
- 낮 / 밤 (통)

단서

- 상호작용
- 단서카드 종류
- 물질적 단서

UI

- 기본 UI
- 매뉴얼
- 배치도
- 힌트
- 스마트폰

엔딩

- 추리하기
- 엔딩 종류

그 외 (출력물)

- 포스터
- 리플렛

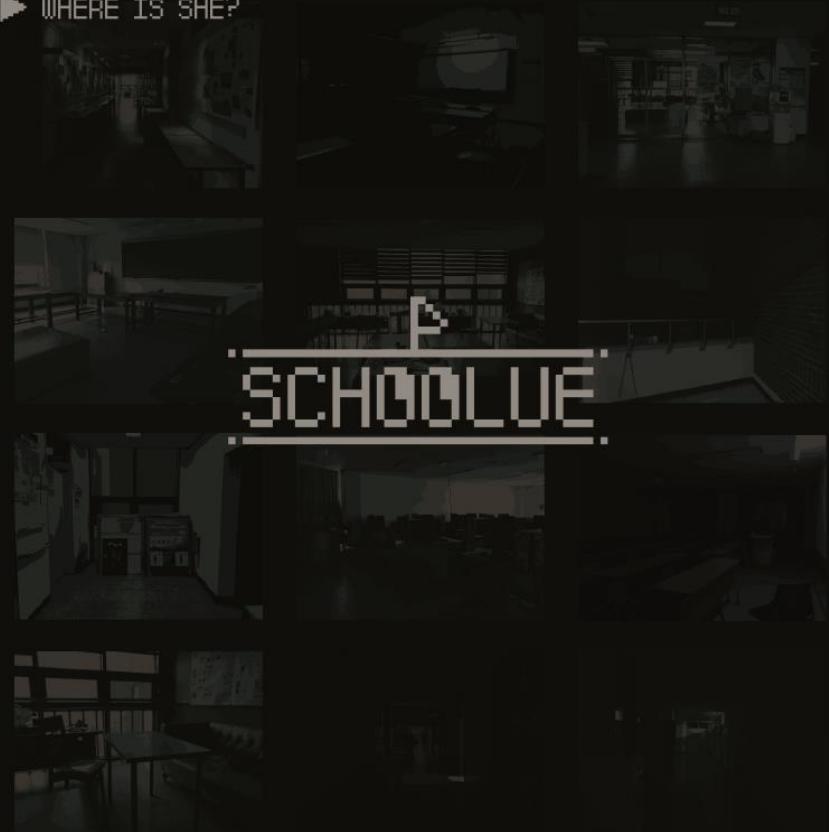
게임 정보

(1) SPEC

- 게임 장르: 추리, 호러
- 출시 기기: PC게임
- 조작 기기: 마우스 & 키보드
- 핵심 재미: 선택지를 통한 단서 찾기와 추리, 엔딩의 세분화
- 사용된 툴: Adobe Photoshop, Adobe illustrator, HTML
- 소개 페이지 (비행소): <http://bitly.kr/qvPqeMq>

-
- 작업: 서재현 (개인작업)
 - 플레이: <https://seoojing.github.io/dod/>
 - 홍보 영상: <https://youtu.be/WWizGmYnqRg>
 - 수상: 제 23회 한경대학교 디자인 학과 졸업전시회 학과장상(2nd)

▶ WHERE IS SHE?



시나리오

채팅	디자인 학과		경찰서(추리)	엔딩	
친구 '이혜성'과 채팅 디자인학과에 사라진 친구에 대해 주인공과 이야기를 나눔. (이혜성: 주인공과 매우 친한 대학 친구)	디자인 학과에 도착 추리를 할 단서를 모으기 위해 디자인 학과에 도착. 매뉴얼을 확인함 매뉴얼(주인공의 다이어리)를 행감.	같은 과 동기들을 만남. 친구들과의 대화로 사라진 주연이가 최근 가족과의 불화와 압박으로 정신적으로 힘들어했다는 사실을 알게됨.	'박민지'를 만남. 처음보는 박민지가 주연이와 '동아리'에서 만났으며 주연이처럼 되기 싫으면 자신을 건들지 말라며 위협함.	714 교실에 숨음. 박민지와 목소리만 들리는 누군가가 이야기하는 것을 들음.	모형사님께 추리한 것을 알려드림. 동기들과 그 외의 사람들에게 얻은 단서를 토대로 추리를 함.
주인공이 형사님을 도와 실종된 친구의 행방에 대한 단서를 모으게 된 이유를 설명함.	단서를 찾는 것을 도와줄 도구들의 존재를 알림.	주연이가 실종되기 전 상황과 배경을 알려줌.	주연이가 사라진 원인을 간접적으로 알려줌.	전에 박민지가 얘기했던 '동아리'의 실체를 알려줌.	주연이가 돌아옴. 추리 시작(분기)
배경 스토리 설명	추리 시작	단서 모으기			사건의 전말 최근 부모님의 이혼 결정으로 정신적으로 힘들었던 주연이는 같은 교양 수업에서 만난 이혜성과 박민지와 친해졌고, 잘 다독여주는 둘에게 자주 의지하며 신뢰를 쌓음. 둘은 심적으로 힘들어하던 주연이를 '힐링 동아리'라며 특정 종교단체에 발을 들이개 했고, 그 곳은 사이비종교인 '서부교'였음.
주인공 감정의 흐름 형사님의 제안을 받아들인 주인공 (의욕적)	자신이 맡은 임무를 들기지 않기로 마음먹음(긴장함) (집중함)	최대한 많은 단서를 얻기 위해 노력함.		실종사건에 대해 알아낸 단서를 말함. 실종 사건이 일어난 현인에 대한 장소, 연루되어 있는 인물, 그 외의 알아낸 모든 단서들을 형사에게 정리하여 말함.	모두가 친절한 서부교에서 주연이는 안정을 찾고 더욱 의지하게 되었고 별 의심없이 서부교에 몸을 담게 됨.
임무 시작			후회중인 박민지 계속해서 이주연을 만나면 “미안하다고 전해달라”함.		하지만 시간이 지나고 점차 무언가 잘못됨을 느낀 주연이는 서부교를 나가기 위해 신도들에게 자신의 탈퇴를 요구함. 서부교에서는 (올바른 단서를 고르지 못했을 경우 연락이 없음)
임무 부여					서부교 내에서 문제를 일으키는 신도들을 보내는 '교육장'으로 주연이를 보냄.
실종된 친구를 찾으려는 주인공			주연이가 들어간 곳은 '서부교'라는 사이비 단체였음. 박민지가 말하던 동아리는 사실 '서부교'라는 종교 단체였으며 규칙과 규율이 있다는 점과 함부로 말할 수 없다는 것, 이름 모를 사람이 서부님에게 기도를 올리자는 내용으로 미루어 보아 사이비 단체라는 것을 알 수 있음. 목소리만 들리는 누군가는 ' 이혜성'이였음. 익숙한 목소리와 박민지의 계속된 이혜성의 언급은 주연이의 실종에 이혜성이 연루되었음을 알게됨.		

사건 시놉시스

학교에서 친구 ‘이주연’이 사라진지 한 달하고도 11일째, 형사님들은 실종된 주연이를 찾기 위해 학교 여기저기를 돌아다니며 실마리를 찾으려 하고 있었다. 때문에 학교 분위기도 어수선하고 전공 교수님들도 바빠 보이시는 듯 휴강도 몇 번이나 하셨다.

사라진 친구의 학과이니만큼 형사님들은 우리 과를 자주 들락날락 하셨고, 마로 시간을 잡아 사라진 친구와 친했던 몇 명의 친구들에게 질문을 하기도 하셨다.

하지만 그렇게 얄은 실마리는 주연이가 학교를 무단결석이 찾아지다가 실종되었다는 점과 과 내에서는 목격자가 없었다는 것. 더 이상의 진전은 없었으며 학과 사람들도 지쳐가기 시작했다. 결국 학교 측에서 더 이상의 수사는 자제해 달라는 요청과 함께 잠잠해지나 싶었다.

그러던 어느날 학교 내 편의점에 들렀다가 학과에서 자주 뵈던 형사님 한 분과 마주쳤다. 평소 살갑게 인사해주시던 형사님이셔서 기억하고 있었고 이번에도 먼저 반갑게 인사해 주셨다. 형사님은 이 사건으로 상당히 지쳐 보이셨고, 할 말도 많아 보이셨다. 마침 수업이 모두 끝나고 공강이었던 나는 형사님의 이야기를 들어드리기로 했다.

“우리가 너무 귀찮게 했지? 이제 그럴 일은 없을거야. 시간을 모래 끌기도 했고.”

“아니요 형사님들도 힘드셨을텐데 그런 말씀마세요.”

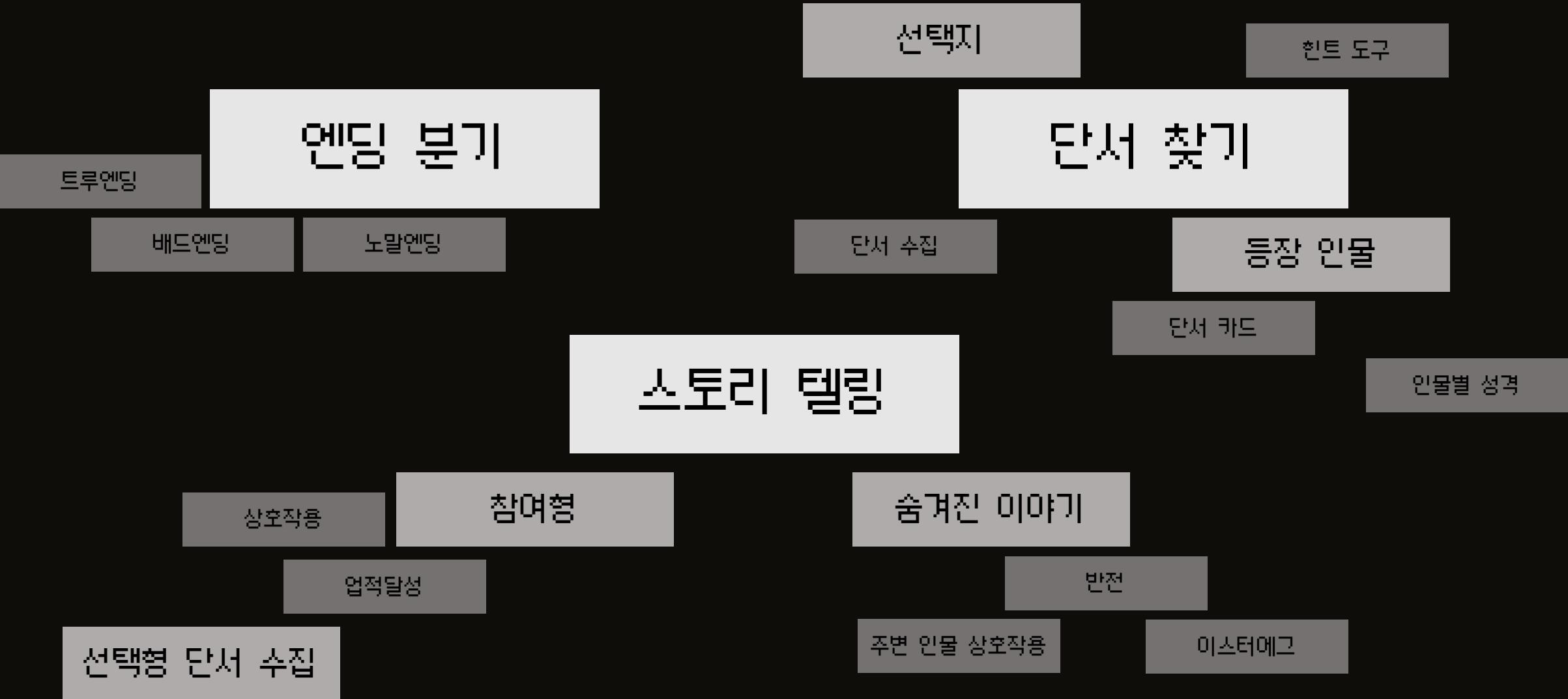
“…그럼 정말 미안한데 마지막으로 하나만 들어주겠니? 형사로써 주연이 주변 친구들의 이야기를 들어보았지만 외부인이기도 하고 제대로 말해주지 않으려는 친구들이 있어… 수사에 을 단서가 조금 부족한 것 같아.”

형사님은 잠시 고민하시더니 말을 이어나가셨다.

“학교의 상황도 잘 알고 그 친구들과 면식이 있는 너로서는 단서를 모으는데 도움이 될 것 같아서 이렇게 부탁하게 되었구나. 평소와 같이 학교를 돌아다니고 친구들과 이야기하면서 주연이의 실종에 대한 단서들을 모아줄 수 있겠니?”

나는 흔쾌히 알겠다고 답했다. 주연이와 나는 친하기도 했고 언제까지 앉아서 기다릴 수는 없는 노릇이었다. 그렇게 나는 형사님의 부탁으로 실종에 대한 실마리를 찾아보기로 했다.

컨텐츠 볼륨 맵 (중요도)



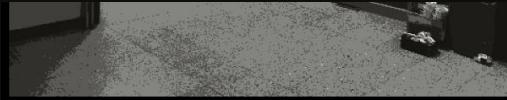
스토리 텔링

홍보 영상

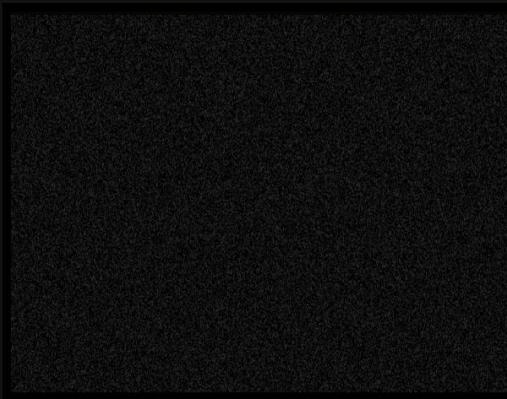
(실행불가시) [유튜브 링크](#)

시작

▶ 비행스 링크



주인공은 평범한 디자인 학과의 3학년 학생이다.



어느 날 사라진 자신의 절친한 친구에 대한 의문을 품던 와중, 수사 중이던 형사 한 명이 주인공에게 다가와 제안을 한다.

사라진 친구의 주변인들이 무언가를 알고 있는 것 같지만 형사들의 질문으로는 도저히 수사에 진전이 보이질 않는다는 말과 함께 친구를 찾을 수 있는 기회를 잡게 도와줄 의향이 있는가를 묻는 내용이었다.



Click to Start

주인공은 헌책이 친구를 위해서라면 하겠다고 이야기 했고, 형사는 평소와 같이 학교에 나가 주변인들과 이야기하고 단서를 찾아보면서 얻게 된 모든 것들을 이야기 해달라고 말했다.

▶ Start 링크 (크롬 권장)

시작 _ 스토리 텔링

↳ 비행스 링크



주인공은 다른 과의 절친한 친구에게
이 사실을 알린다.

주인공이 다른 과의 절친한 친구에게 이 사실을 알리는 채팅창의 내용으로 게임의 전반적인 스토리를 플레이어에게 전달하게 된다.
다른 과의 친구가 '네가 이러한 정보를 모은다는 사실을 다른 이가 모르도록 행동하라'는 주의를 주고, 전반적 스토리 설명은 끝난다.

▶ 스토리 텔링 링크 (크롬 권장)

인물

주인공 설정



(1인칭이라 작품 얼굴이 한 번도 나오지 않음.)

- 이름: 김창수
- 학과: 디자인 학과
- 성격: 정의감 넘치나 달렁거림.
- 친한 친구: 이혜성, 이주연
- 배경 스토리: 사라진 친구 ‘이주연’의 실종에 대한 단서를 모으는 것을 자처한 주인공.

자신이 무엇을 해야 하는지를 잘 알고 있고 밀어붙이기를 잘한다.

주연이의 실종사건으로 한 층 예민해진 친구들을 잘 다루기 위해 노력하며

누구보다 주연이의 귀환을 염원하는 인물이다.

등장인물



심혜은



함현지



이해성



박민지



현은수



이주연



신다운



안재근



임정주



이성지

등장인물



평소

전시



상각

早川

놀람

四
七

이름	심혜운	
메인 설정	사라진 이주연과 룸메이트인 사이. 주인공과는 같은 과 동기이다.	
	등장 장소	6층 복도5 / 7층 사물함
프로필	<p>7대 죄악 중 ‘질투’의 성격을 가지고 있는 등장인물.</p> <p>사라진 이주연에 대해 심할 정도로 집착증세를 보인다.</p> <p>이주연이 사라진 이유 중 하나가 자신이 신경 끄주지 못한 것 때문이라는 생각을 가지고 있다. 때문에 주인공과 같이 이주연 실종에 대한 단서를 얻기 위해 혼자 고군분투 하고 있으며 사라진 이주연이 자신이 찾아주길 바라고 있을 것이라는 착각을 하고 있다.</p>	
얻을 수 있는 단서 및 업적	<p>(단서) 룸메이트</p> <p>(단서) 또 다른 탐정</p> <p>(단서) 룸메이트2</p> <p>(단서) 룸메이트와 통</p> <p>(업적) 그렇게 화낼건 없잖아</p> <p>(업적) 질투의 화신</p>	

등장인물



주눅

집중

당황

놀람



평소



전신

이름	임정주	
메인 설정	사라진 이주연과 같은 교양을 들었던 사이. 주인공과는 같은 과 동기이다.	
등장 장소	6층 포트폴리오실	
프로필	<p>7대 죄악 중 ‘나태’의 성격을 가지고 있는 등장인물. 사라진 이주연과 같은 심리학개론이라는 교양 수업을 들었다고 한다. 포트폴리오 실에서 곧 시작할 교양 수업의 과제를 하고 있었으며 계속해서 “귀찮다”는 말만 반복한다. 같은 수업을 듣고 있는 ‘황현지’와 ‘안재근’에 대한 언급을 하며 찾아가볼 것을 제안한다.</p>	
얼을 수 있는 단서 및 업적	<p>(단서) 분노한 조장 (업적) 배고픈 대학생</p>	

등장인물



평소



전신



생각



분노

이름	활현지	
메인 설정	사라진 이주연과 같은 교양을 들었던 사이. 교양 수업에서 이주연과 같은 팀으로서 팀장을 맡았다. 주인공과는 같은 과 동기이다.	
등장 장소	6층 맥실	
프로필	7대 죄악 중 ‘분노’의 성격을 가지고 있는 등장인물. 사라진 이주연과 같은 심리학개론이라는 교양 수업을 들었으며 같은 팀의 팀장을 맡았다고 한다. 팀 작업 중 사라진 이주연에게 상당히 화가 나 있는 상태이다. 이주연과 친하게 지냈던 주인공에게도 좋은 감정만 가지고 있는 것 같아 보이진 않는다.	
얻을 수 있는 단서 및 업적	업적 물건 ‘주연미의 볼펜’ 획득 가능.	

등장인물



이름	박민지	
메인 설정	사라진 이주연과 같은 교양을 들었던 사이. 주인공과는 모르는 사이로, 타 학과 학생이다.	
등장 장소	7층 복도9	
프로필	<p>7대 죄악 중 ‘탐욕’의 성격을 가지고 있는 등장인물. (주인공을 만날 당시에는 ‘후회’로 변해 있다.)</p> <p>사라진 이주연과 같은 교양 수업에서 만났으며 이주연을 사라지게 한 원인 제공자 중 한 명. 주인공에게 자신과 이주연은 같은 ‘동아리’에서 활동 했으며 규칙 때문에 더 이상 알려줄 수 없다는 의미심장한 말들만 하고 떠난다.</p> <p>계속해서 후회한다는 이야기를 하면서 이주연에게 물어들여서 미안하다는 말을 꼭 전해달라고 한다.</p>	
얻을 수 있는 단서 및 업적	<ul style="list-style-type: none"> (단서) 숨바꼭질 (단서) 박지 (단서) 동아리 (단서) 그림쟁이 (단서) 후회 	

등장인물



평소



전신



놀랍



견유



생각

이름	안재근	
메인 설정	사라진 이주연과 소꿉친구인 동시에 같은 교양을 들었던 사이. 주인공과는 같은 과 동기이다.	
등장 장소	6층 교실616	
프로필	<p>7대 죄악 중 ‘식욕’의 성격을 가지고 있는 등장인물. 사라진 이주연과 어려서부터 같은 소꿉친구였다고 한다. 본인 말로는 가족들끼리도 많이 친한 편이라 이주연에 대한 가족사도 알고 있다고 한다. 이주연이 사라지기 전, 부모님의 갑작스런 이혼 통보로 주연이가 힘들어 했다는 말도 덧붙였다. 최근 이주연이 사라지고 이주연의 부모님이 걱정되어 개인적으로 계속 뵈러 가고 있다고 한다.</p>	
얻을 수 있는 단서 및 업적	<p>(단서) 불안정한 마음 (단서) 친분 (업적) 들통난 스파이</p>	

등장인물



놀람



화남



채념



평소

이름	이혜성	
메인 설정	사라진 이주연과 같은 교양을 들었던 사이. 주인공과는 고등학교 때부터 친구였다. 같은 학교의 다른 과를 다니는 중이다.	
등장 장소	채팅, 7층 교실715, 7층 복도15	
프로필	7대 죄악 중 ‘교만’의 성격을 가지고 있는 등장인물. 흥학생회의 일원이며 사라진 이주연과는 교양 수업에서 만났다고 한다. 하지만 주인공에게는 이를 말하지 않았다. 예전부터 덤벙대는 주인공을 걱정하고 행여주었으며 주인공도 이런 이혜성에게 자주 의지하는 모습을 보인다. 이주연의 실종에 가담한 인물 중 한 명이며 박민지와는 달리 후회하거나 반성하는 모습은 전혀 보여주지 않는다. 서부교의 광신도지만 다른 주변인들에게는 들키지 않으려 한다.	
얻을 수 있는 단서 및 업적	(단서) 대자대비	

등장인물



평소



의문

침착

확신

응시

이름	현운수	
메인 설정	이주연을 알고는 있지만 누구인지 아무도 모르는 인물.	
	등장 장소	6층 화장실 안, 7층 화장실 안
프로필	<p>주인공에게 힌트를 주는 인물. 자신이 어디서 왔는지, 누구인지 알려주지 않으며 주인공과 주변인물에 대해 많은 것을 알고 있다. 자신이 게임 내에 있다는 것을 알고 있으며 주인공에게 자신의 말을 들으면 게임의 재미가 떨어진다는 등 이와 관련된 말들을 한다.</p> <p>또한 자신이 7대 죄악 중 ‘성욕’이었던 인물을 이 화장실에서 내쫓았으며 화장실을 밝고 깨끗한 힌트의 방으로 만들었다는 말도 덧붙인다.</p>	
얻을 수 있는 단서 및 업적	없음	

등장인물



평소



웃음

이름	이성지	
메인 설정	주인공과 이주연의 같은 과 4학년 선배.	
	등장 장소	6층 교실 602
프로필	<p>디자인 학과 4학년 선배로, 정전된 교실에서 키보드를 치고 있는 등 이상한 증세를 보인다. 같이 다니는 다른 선배의 말을 들어보면 작년만 해도 이런 친구가 아니었는데 올해 초부터 이상해졌다고 한다.</p> <p>이성지도 서부교의 신자 중 한 명으로 이주연처럼 교육장에 들어갔지만 나오지 못하고 세뇌를 당해 이상해졌다.</p> <p>주인공에게 자신이 무엇을 하는지 알지 못한다는 이야기를 계속하면서 도움을 요청하는 듯한 말을 계속해서 하지만 주입된 이성이 이를 가로막는 듯 이상한 행동을 한다.</p>	
얻을 수 있는 단서 및 업적	(단서) 가족	

등장인물



평소



전신



긍정



생각



알림

이름	신다운	
메인 설정	주인공과 이주연의 같은 과 4학년 선배. 튜토리얼 도우미.	
	등장 장소	튜토리얼, 6층 교실 601
프로필	디자인 학과 4학년 선배로 이해성과 같이 총학생회의 임원이다. 인게임 외에서도 튜토리얼에서 먼저 만날 수 있다. 주인공을 만났을 때 ‘어디서 많이 봤다’는 듯한 말을 하면서 튜토리얼에서 만났음을 암시한다.	
얻을 수 있는 단서 및 업적	(업적) 귀여운 후배	

등장인물

사람을 찾습니다



이름: 이주연
나이: 22세

2019년 3월 20일 삼공학관 근처에서 저녁 7시쯤
마지막으로 본 사람이 있으나 이후 실종됨.

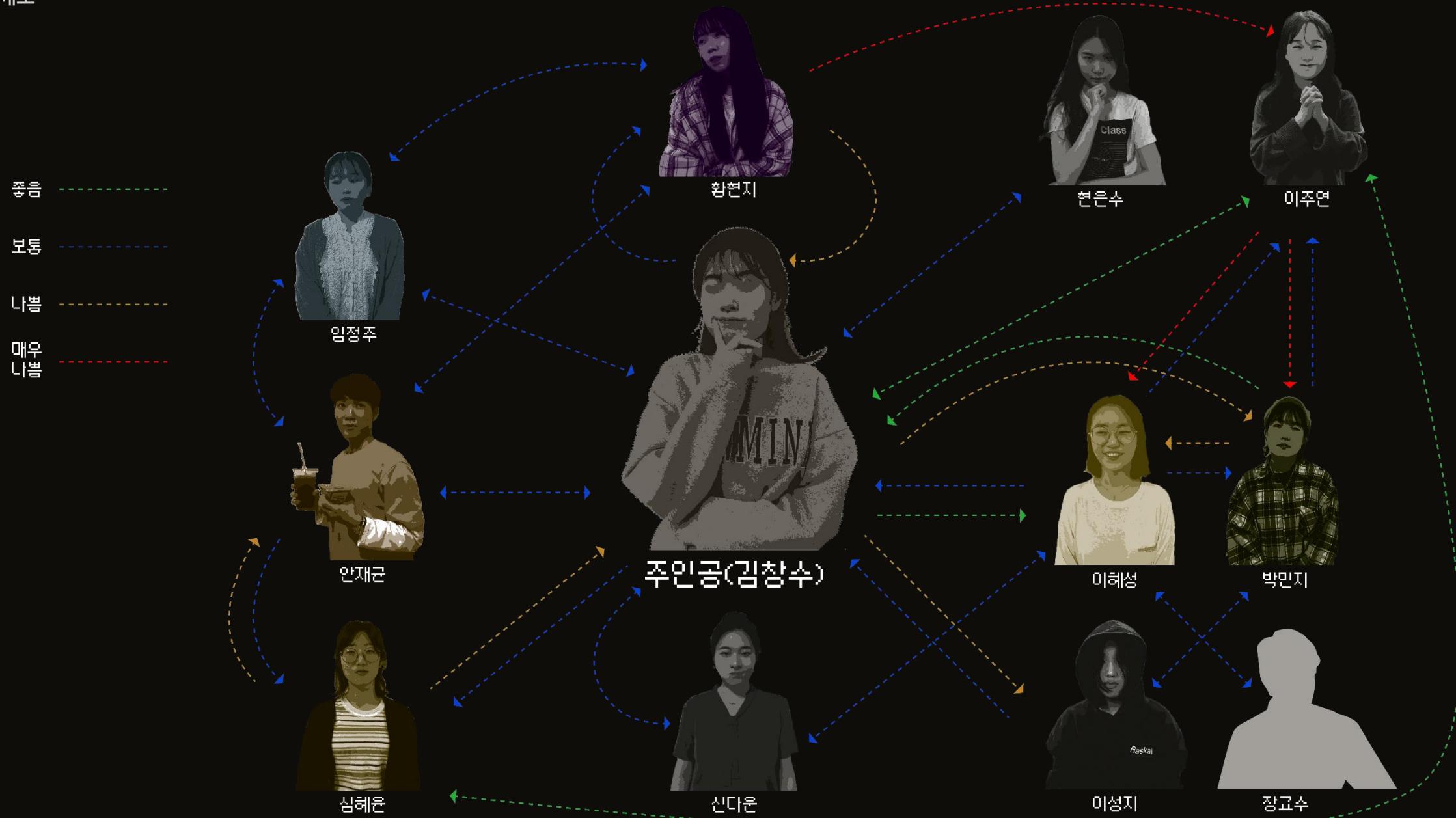
위 학생을 본 적이 있는 사람은 010-5566-9988로
연락주시면 감사하겠습니다.



Ending 1 확인 시

이름	이주연	
메인 설정	주인공과 절친한 대학 친구. 실종 사건의 당사자.	
등장 장소	매뉴얼, Ending 1	
프로필	주인공과 같은 디자인과 3학년으로 실종 사건의 당사자이다. 실종되기 몇 달 전부터 부모님의 이혼소식과 교양 팀 작업 등 안 좋은 일들이 연달아 일어나자 심적으로도 신체적으로도 힘들어했다. 교양 수업에서 만난 이해성과 박민지와 친해지면서 위로해주는 둘에게 마음을 열게 되었고 그들이 소개시켜주는 힐링 동마리를 찾는 곳에 발을 들이게 된다. 하지만 그곳은 동마리를 가장한 '서부교'라는 사이비 집단이었고 점차 이상함을 느낀 이주연은 그 곳을 나오겠다고 신자들에게 이야기 한다. 하지만 그들은 쉽게 허락하지 않았고 그들의 집단에 반하는 움직임이 보이면 즉시 서부교의 '교육장'에 신자를 보내게 되는데 이 곳에 보내진 이주연은 외부와 연락이 닿지 않았고, 그렇게 연락이 되지 않는 이주연을 가족들이 실종신고를 하게 된다.	
얻을 수 있는 단서 및 업적	없음	

관계도



95

맵_6층



항상 접근 가능 ■■■■■
특정 조건 성립시■■■■■



(게임 내 제공 맵 이미지)

이동 가능한 맵 수: 27

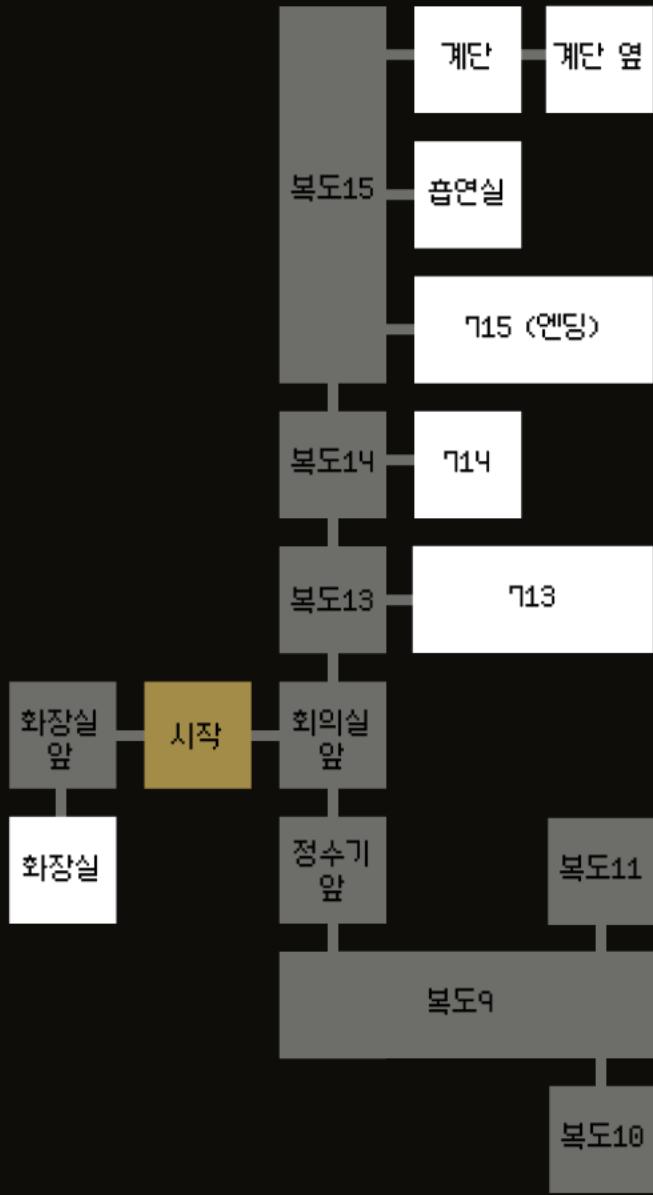
앱 배포 링크: <https://hoy.kr/NUEYC>

맵 - 7층



(게임 내 제공 맵 이미지)

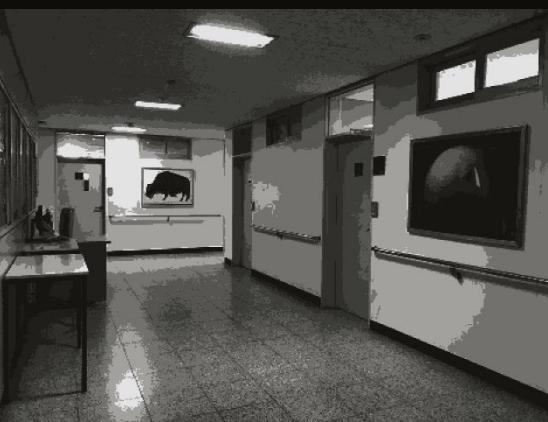
항상 접근 가능



이동 가능한 맵 수: 17

웹 브링크: <https://hoys.kr/NUEYC>

맵 6층_ (낮)



맵 7층_ (밤)



단서

단서 - 상호작용



맵 미동과 상호작용

플레이어는 디자인과 내부를 살살이 돌아 다니면서 단서와 단서가 아닌 것들을 구별 해야 한다.

상호작용이 가능한 것들은 마우스 커서의 모양이 바뀌면서 플레이어에게 이것이 상호작용이 가능하다는 것을 알려준다.

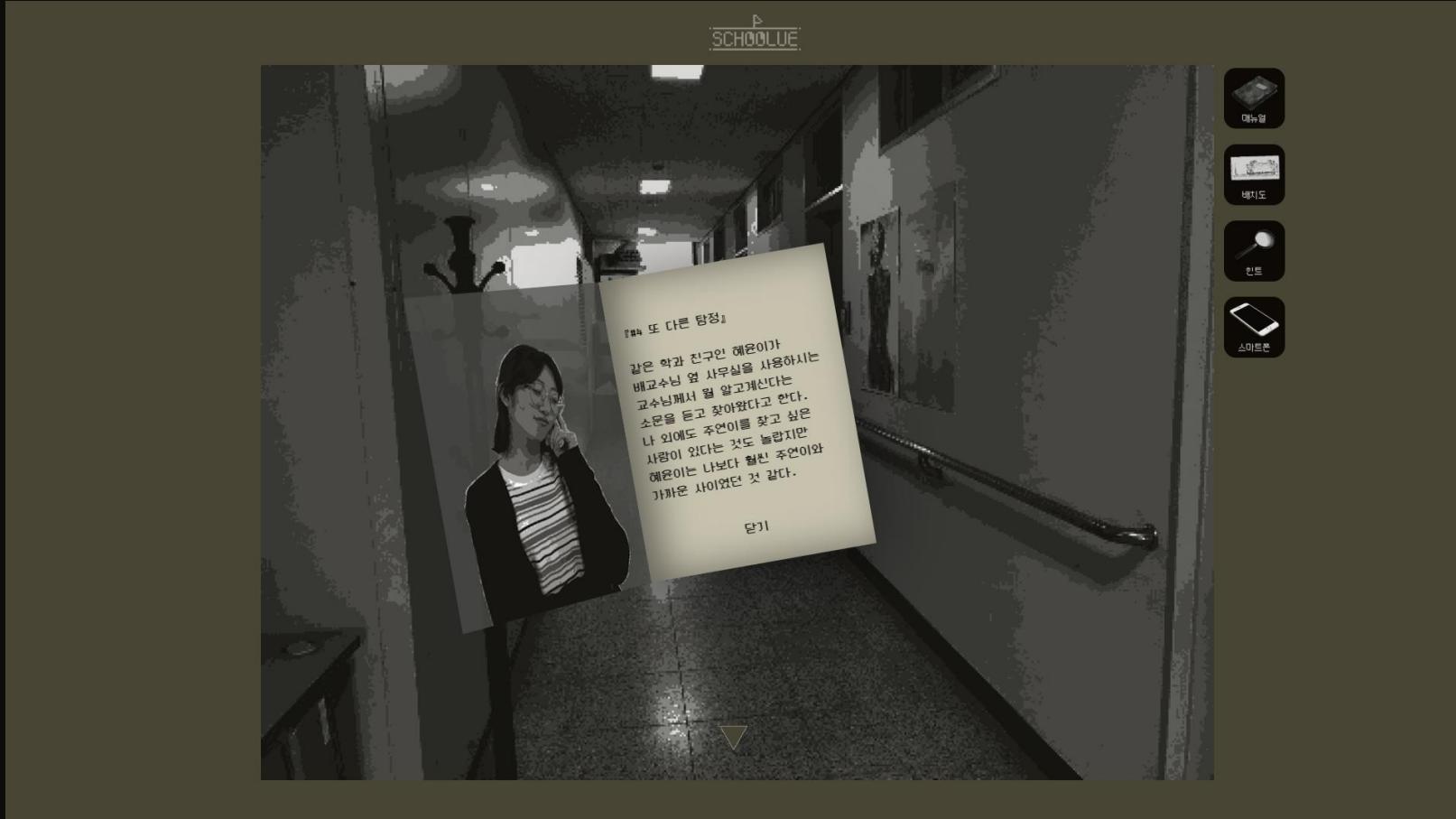
단서 - 상호작용



대화와 상호작용

디자인과 내에 있는 인물들과 상호작용으로 대화가 가능하다. 대화를 하다 보면 선택지가 나누게 되는데 이는 플레이어가 얻는 단서에 영향을 미칠 수 있다. 선택에 따라 각기 다른 단서를 얻을 수 있으며 아예 얻지 못할 수도 있다.

단서 - 상호작용



단서 책

플레이어가 어떠한 방법으로든 단서를 얻었
다고 판단이 되면 우측 상단에 '단서를 얻었'
라는 팝업 창이 뜨게 되는데, 이를 확인하면
해당관련 '단서 책'을 볼 수 있게 된다. 이
안에는 단서에 대한 주인공의 시점에서 생각
하는 내용을 확인할 수 있다.

가끔 단서가 아닌 '업적'을 달성하기도 한다.

단서카드 - 종류

● : 선택지 모두 선택 가능

단서	내용	습득 경로	단서 핵심
생일 축하해	주연이 과제의 일부이다. 잡아 달기다가 놓여져 버렸다. 놓여진 조각에는 '생일축하해'라고 서툴게 쓰여있다. 볼펜으로 썼는지 잉크가 살짝 번져있다. 주연이의 생일은 아직 모지도 않은 걸로 알고 있는데 뭘까?	포풀실 앞2에서 과제 임시 보관함에서 확인해보기 ► 당긴다	새로 태어난 서부교 신자인 주연이에게 생일을 축하하는 내용이다.
사감 선생님	누군가 '박지'라는 룸메이트에게 손 듯한 분노의 쪽지다. 무언가를 경고하면서 '사감 선생님'께 말씀 드린다는 압박의 내용이 담겨있다. 그러나 우리나라 학교에 사감이 있다는 말은 처음 듣는다.	복도6 앞 포스터에서 열쇠를 얻어서 617열기 ► 617 칠판 앞으로 가기 ► 칠판의 메모 확인하기	혜운이가 찾으리간 장교수가 '사감'이였고 서부교에서 말썽을 일으키는 누군가가 있음을 암시한다.
분노한 조장	같은 학과 친구인 황현지가 심리학개론 교양에서 주연이와 팀이었다고 한다. 같은 수업을 들은 정주의 말로는 같은 팀의 조장인 황현지에게 사라진 주연이를 향한 분노가 느껴졌다고 한다.	포트폴리오 실에서 정주에게 말 걸기 ► 주연이에 대해서 ► ●	주연이가 사라지기 전 교양수업을 들었고 팀 작업을 했다.
또 다른 팀장	같은 학과 친구인 혜운이가 배교수님 옆 사무실을 사용하시는 교수님께서 몇 알고 계신다는 소문을 듣고 찾아왔다고 한다. 나 외에도 주연이를 찾고 싶은 사람이 있다는 것도 놀랍지만 혜운이는 나보다 훨씬 주연이와 가까운 사이였던 것 같다.	복도5의 심혜운에게 말 걸기 ► 여기서 뭐해? ► ●	주연이가 사라지기 전 혜운이와 룸메이트였고 무언가에 마음고생을 하고 있었다.
가족	의문의 후드를 뒤집어 쓴 한 명이 컴퓨터실 안에서 키보드를 누르고 있었다. 말을 걸어보니 무슨 자신과 함께 가자는 이상한 말을했다. 가겠다고 했더니 나에게 '가족'이라며 어 디론가 가져오라는 말과 함께 쪽지를 주었다. 특정한 장소를 말하지도 않았고 그저 도와주겠다는 말 한마디를 했는데 갑자기 가족이 되었다....	602 안으로 들어가기 ► 좌측 하단 움직이는 머리 확인 ► 불러보자 ► ● ► 좌측 얼굴 확인 ► 여기서 뭐해요? ► 네 도와줄게요	'가족'이 서부교의 신자들에게 쓰는 호칭이였다. (같이 가겠다는 주인공에게 하는 말)
불안정한 마음	같은 학과 친구인 재균이가 평소 주연이네 가족과 친했는데 이번에 주연이네 부모님께서 이혼을 결정하셨다는 얘기를 들었다고 한다. 주연이는 이 때문에 많이 불안해했고 이번 사건도 주연이가 집에 들어가려 하지 않았기 때문 일거라 생각한다고 말했다.	616 앞에서 안재균에게 전화하기 ► ● ► 문 좀 열어줄래? ► 616 안으로 들어가기 ► 안재균에게 말 걸기 ► ● ► 낚서에 대해서 ► 포풀실의 책 속 ► 주연이랑 나 많이 친해	부모님의 이혼 결정으로 주연이가 마음 고생을 심하게 했다.

단서카드 - 종류

◉ : 선택지 모두 선택 가능

단서	내용	습득 경로	단서 핵심
친분	같은 학과 친구인 재균이가 평소 주연이네 가족과 친했으며 이번 사건 때문에 힘들어할 주연이네 가족들을 도와주고 있다고 한다. 주연이네 어머니께서는 특히 힘들어 하고 계셨으니 주연이가 어서 나타났으면 좋겠다는 말까지 덧붙였다.	616 앞에서 안재근에게 전화하기 ► ◉ ► 은 좀 열어줄래? ► 616 안으로 들어가기 ► 안재근에게 말 걸기 ► ◉ ► 주연이에 대해서 ► ◉	주연이네 가족들이 주연 이를 애타개 찾는 중이다.
룸메이트2	같은 학과 친구인 혜준이가 주연이와 룸메이트였다고 한다. 같이 살기 시작한지는 얼마 안됐지만 주연이는 낮에는 전혀 들어오지 않고 밤에만 집에 들어온다고 했다. 그런 것에 혜준이는 꽤나 설섭함을 느꼈던 것 같다.	정수기 앞 사물함 확인 ► 사물함 안 쿠키 통 확인 ► 나 잠깐 뭐 좀 찾으러 왔어 ► ◉ ► 너 주연이랑 룸메이트였어?	주연이가 어머한 이유로 한동안 집에 늦게 귀가했다.
룸메이트와 통	같은 학과 친구인 혜준이가 주연이와 룸메이트였다고 한다. 혜준이는 현재 주연이의 물건들을 모아 정리 중이라 하며, 사물함 속 쿠키통도 그 중 하나라고 했다. 살짝 보여준 쿠키 통 내부에는 많은 유성 매직들이 들어있었고 혜준이 말로는 '과제 재료로 준비했던 것' 같다고 한다.	정수기 앞 사물함 확인 ► 사물함 안 쿠키 통 확인 ► 나 잠깐 뭐 좀 찾으러 왔어 ► ◉ ► 통 안에 뭐가 있는지 물어봐도 될까?	복도9에 떨어진 유성매직과 동일한 유성매직들이 다.(박민지의 유성매직)
숨바꼭질	의문의 사람은 주연이에 대해서 무언가 많이 알고 있는 듯 했다. 의미심장하게도 주연이가 직접 모두를 피해 숨었다는 이상한 얘기를 늘어놓더니 그저 탐정을 따라 했다는 농담을 했다. 이에 좀 더 추궁하자, 주연이가 무슨 교육을 받으러 갔으며 기다리면 돌아올 것이라는 말까지 들을 수 있었다. 교육...? 무슨 교육?	복도9의 박민지에게 말 걸기 ► ◉ ► 주연이를 니가 어떻게 알아? ► ◉ ► 난 주연이 성을 말한 적 없어 ► 주연이의 행방	주연이가 처음에는 제발로 서부교에 발을 들였다는 것과 지금은 교육장에 있다는 암시이다.
박지	벽에 낙서를 하고 있던 사람의 이름은 '박지'라고 했다. 주연이에 대해 무언가 알고 있는 것 같았지만 입사리 말하길 않는다. 그저 주연이 본인이 알아서 돌아올 것이니 가만히 기다리라는 얘기만을 남길 뿐이었다. 무언가를 더 말하고 싶어하는 것 같은데 한숨만 쉬면서 알려주질 않고 있다.	복도9의 박민지에게 말 걸기 ► ◉ ► 주연이를 니가 어떻게 알아? ► ◉ ► 이름이나 알려줘	이주연은 기다리면 돌아올 곳으로 가 있는 상황이다.
동마리	의문의 사람이 주연이에 대해 알고 있는 듯 보였다. 주연이와의 관계에 대해 물어보니 '동마리' 같은 곳에서 만났다고 했다. 주연이는 동마리에서 굉장히 동마리에 헌신하는 모습을 보여주었다고 한다. 정작 본인은 그것을 좋지 않게 보고 있는 듯 했다. 그 사람은 주연이가 돌아킬 수 없을 정도로 헌신을 했다고 말했다.	복도9의 박민지에게 말 걸기 ► ◉ ► 주연이를 니가 어떻게 알아? ► ◉ ► 난 주연이 성을 말한 적 없어 ► 주연이와의 관계	동마리는 '서부교'를 의미하며 초반에는 주연이가 서부교에 헌신을 했음을 알 수 있다.

단서카드 - 종류

◉ : 선택지 모두 선택 가능

단서	내용	습득 경로	단서 핵심
그림쟁이	의문의 사람이 벽에 그림을 그리고 있다. 같은 곳은 아니여 보이는데 주연이에 대해 잘 알고 있는 것 같았다. 헌가를 알고 있는 것 같아 보였지만 숨기려는지 금방 말을 끝내버렸다. 헌가를 알고 있는 걸까? 짧은 침묵은 무엇을 뜻하는 걸까.	복도9의 박민지에게 말 걸기 ► ◉ ► 주연이를 말하는거야?	주연이에 대해 알고 있지만 서부교에 발을 들이게 한 장본인이기에 말을 아끼고 있다.
후회	의문의 사람은 주연이에게 미안하다는 말을 전해달라고 했다. 그 당시에는 그것이 잘못된 일인지 몰랐다고.. 무언가 주연이의 실종에 연관이 되어있는 듯 보였다. 아직은 혼란스러워 하는 그 사람은 굉장히 히 후회하고 있는 듯 보였다. 관련된 일을 그만두겠다고도 했다. 그것에는 벽에 그림 그리는 일도 포함되어 있던 것일까?	복도10 가기 ► 깜박거리는 전등 확인 ► 박민지의 손바닥 확인	주연이가 서부교에 발을 들이게 한 것을 후회하며 서부교에서 나오고 싶어하는 박민지의 심리 상태를 알 수 있다.
대자대비	아마 만났던 그림쟁이와 한 명이 가족으로 된 책을 가지러 온 것인지 갑작스럽게 나타났다. 미처 나가지 못하고 책상 사이에 숨었지만 한 명이 발견한 듯 했다. 그는 모른 척 해했고 그들의 이야기를 들을 수 있었다. “대자대비한 서부님...” 무언가를 신성시 여기는 듯 보였다. 한 명은 지친 듯 그만두자는 말을 했지만 나머지 한 명이 불같이 화를 냈다.	715안으로 들어가기 ► 책상 위 책 확인 ► ◉ ► 숨는다	서부교의 광신자의 상태를 볼 수 있다.(‘숨는다’가 아닌 ‘나간다’를 선택하면 이 광신자는 이혜성이라는 것을 알 수 있다.) 이 와중에도 박민지는 계속해서 현실로 돌아오고 싶어하고 있는 모습이다.

단서 - 물질적 단서

‘서부교 존재’에 대한 단서



▶ 계시판의 ‘초대 서부교 환영’



단서 - 물질적 단서

사이비종교 관련 이스터 에그



▶ 교실616 앞의 미교도관련 명화



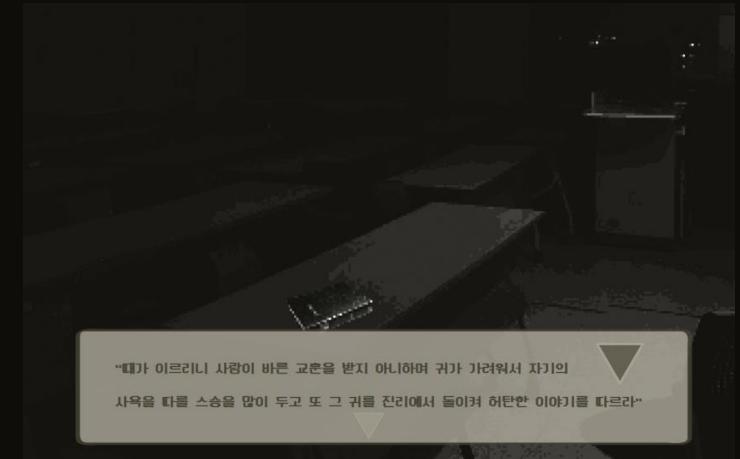
▶ 세뇌 당하는 듯한 그림 (언급)



▶ 6층 흡연실에서의 의문의 문자 '사고가 아니야'



▶ 포트폴리오실의 1학년 과제 : 사람의 인지부조화와 종교에 관련한 문제



▶ 교실715의 성경 속 미교도에 관련한 문장

UI

UI

단서 혹은 업적이 또는 공간.

단서는 클릭하면 상세정보를 볼 수 있다. ⑧

다른 장소로 이동이 ⑨
가능하다.

단서는 클릭 전에도 ⑩
마우스의 형태가
바뀌면서, 미리 간단한
정보들이 뜨게 된다.



- ④ 게임에 대한 설명이 나와있는
메뉴얼 페이지로 이동하게 된다.

⑤ 플레이어가 있는
위치를 알려준다.

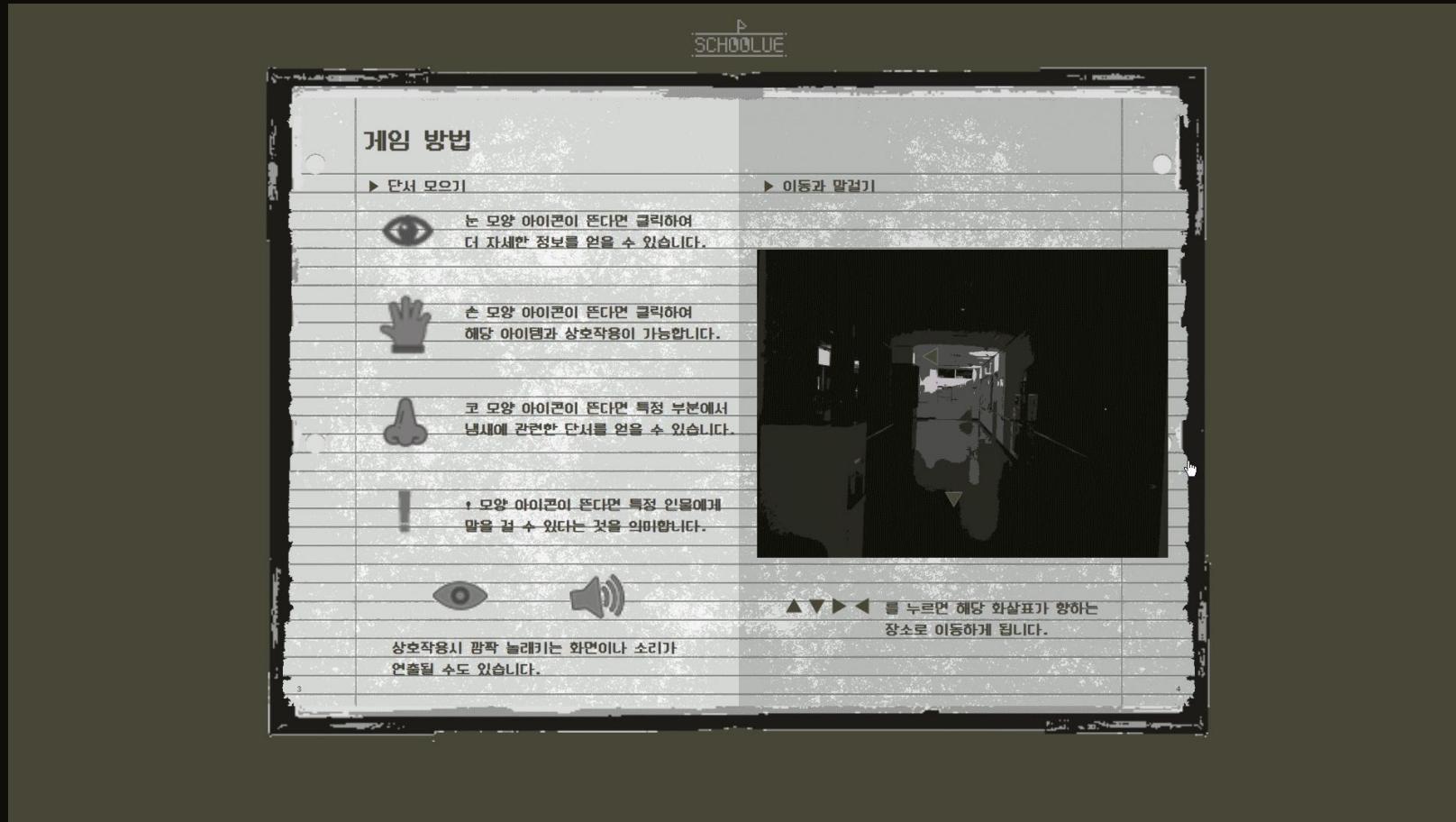
⑥ 현재의 화면에서
상호작용이 가능한
부분을 알려준다.

- ⑦ 단서 찾기에 도움이
될 만한 앱을
사용할 수 있다.

- ① 무언가와 상호작용 하게되면
상태 차이 뜨게 되면서 상세
설명이 나오게 된다.

- ② 현재 재생 중인 음악의 이름과
Play/Pause 가 가능한 버튼이다.

- ③ ▼키를 누르면 다음 설명이
나오거나, 설명이 끝나게 된다.



매뉴얼 확인

스토리 설명이 끝난 후 플레이어는 게임 진행에 도움이 되는 매뉴얼을 확인할 수 있다.

게임 도중에도 충분히 막힐 수 있기 때문에 이 매뉴얼에 언제라도 진입이 가능하도록 했다.



매뉴얼

상호작용 버튼

▶ 매뉴얼 링크 (크롬 견장)

UI _ 배치도



배치도

플레이어가 현재 게임 내 어디에 위치해 있는지를 확인 할 수 있는 배치도이다.
맵에는 플레이어의 쉬운 이해를 위해
주인공이 남긴 낙서들을 확인 할 수 있다.



배치도

상호작용 버튼

UI - 힌트



힌트

힌트는 플레이어가 진전을 못한다고 느낄 때 화면 내 상호작용이 가능한 모든 부분을 잠시 표시하여 도와주는, 말 그대로 '힌트'를 주는 버튼이다. 상호작용이 필요 없는 공간에서는 해당 상황에 도움이 되는 맨트가 나오게 된다.



힌트

상호작용 버튼



스마트폰

스마트폰 내의 여러 가지 기능들을 사용할 수 있지만, 일부 필요한 공간에서만 작동시킬 수 있는 기능도 있다.

해당 스마트폰의 기능들을 헷갈려 할 수 있는 플레이어들을 위해 매뉴얼에 그 기능들을 설명해둔 페이지가 있다.



스마트폰

상호작용 버튼

UI - 스마트폰



메인 화면

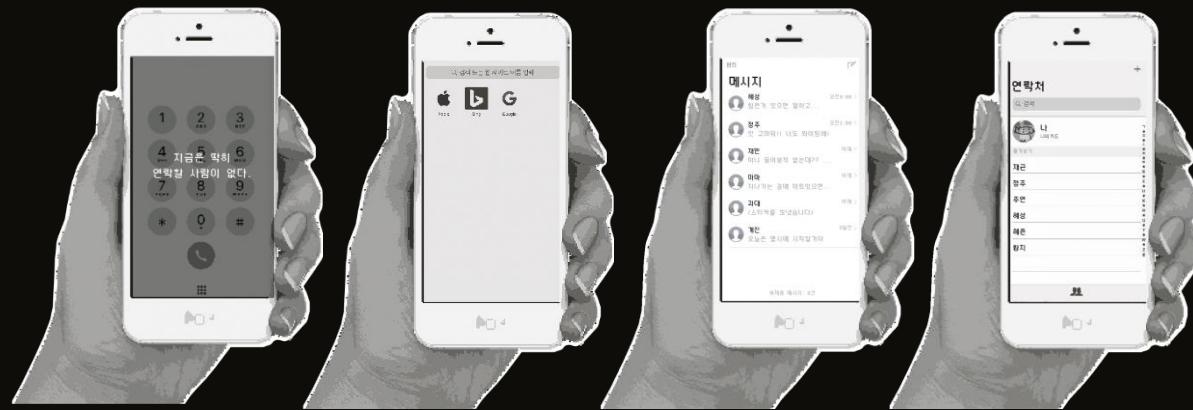


날짜

날씨

사진첩

시간



전화

인터넷

문자

주소록

엔딩

추리하기

The screenshots show a game interface where the player interacts with a police officer (Officer Kim) to solve a mystery. The officer asks questions, and the player selects answers from a list. The game includes various icons for different types of evidence or information.

- Top Left:** Officer Kim asks: "▶ 네", "▶ 아니오.", and "▶ 모르겠어요.". The player's response is "모 형사님" (Officer Kim).
- Top Middle:** Officer Kim asks: "▶ 박민지", "▶ 임정주", "▶ 이성지", "▶ 백교수", "▶ 황현지", "▶ 연은수", "▶ 장교수", "▶ 안재근", "▶ 김창수", "▶ 신다운", "▶ 이해성", and "▶ 서재연". The player's response is "모 형사님" (Officer Kim), with a note: "이 질문에 적합적으로 소-451이 있는 사람들이 누구누구 있습니까?" and "▶ 다 몰랐어요."
- Top Right:** Officer Kim asks: "▶ 친구문제", "▶ 종교문제", "▶ 동아리문제", and "▶ 가족문제". The player's response is "모 형사님" (Officer Kim), with a note: "이 질문에 몇이나 균형에 대해 하는 것이 맞습니까?"
- Bottom Left:** Officer Kim asks: "▶ 캠핑장", "▶ 학교 근처", "▶ 주연이 집", and "▶ 교육장". The player's response is "모 형사님" (Officer Kim), with a note: "장소 관계에서 나쁜 말도 있었는 모으면 대단히 아파도 돼요."
- Bottom Middle:** Officer Kim asks: "▶ 지금 당장 주연이네 집에 가보셔야 해요.", "▶ 참고 기다리면 돌아 올거래요.", "▶ 학교 근처 캠핑장부터 살펴보시면 될 것 같아요.", and "▶ 학교 암실에 뭐가 있어요.". The player's response is "모 형사님" (Officer Kim), with a note: "고맙다. 사실상부를 보내니 난 주연이 얘길 더 기다려 봐야해. 특히 마지막으로 해 줄 말이 있잖아!"

추리하기

형사님이 하시는 질문은 총 5개로 나뉜다.
이 질문 중에는 복수 선택이 가능한 것도 있고
정답이 여러 개인 것도 있다.
게임 내에서 얻은 단서를 토대로 플레이어가
맞추는 질문의 개수에 따라 엔딩의 분기는 총
3개로 나누게 된다.

추리하기

(노란색이 정답으로 인정되는 대답.)

Q. 이 사건이 디자인과 내에서 일어난 사건이니?

- ▶ 네
- ▶ 아니오
- ▶ 모르겠어요

Q. 이 집단에 직접적으로 소속되어 있는 사람들이 누구누구 있을까?(복수 선택 가능)

- ▶ 박민지
- ▶ 임정주
- ▶ 이성지
- ▶ 백교수
- ▶ 황현지
- ▶ 현은수
- ▶ 장교수
- ▶ 안재근
- ▶ 김창수
- ▶ 신다운
- ▶ 미혜성
- ▶ 서재현

Q. 이 실증이 일어난 근현에 대해 아는 것이 있을까?

- ▶ 친구문제
- ▶ 종교문제
- ▶ 동아리문제
- ▶ 가족문제

Q. 장소 관련해서 나온 말도 있었니? 모르면 대답 안해줘도 돼.

- ▶ 캠핑장
- ▶ 학교근처
- ▶ 주연이집
- ▶ 교육장

Q. 고맙다. 사실여부를 떠나서 넌 주연이 실증 해결에 기여를 한거야. 혹시 마지막으로 해 줄 말이 있을까?

- ▶ 지금 당장 주연이네 집에 가보셔야 해요.
- ▶ 참고 기다리면 돌아 올거래요.
- ▶ 학교 근처 캠핑장부터 찾아보시면 될 것 같아요.
- ▶ 학교 암실에 뭐가 있어요.

▶ 질문의 정답 개수에 따라 엔딩이 갈린다.

0~3개: Ending3 [Bad Ending]: 돌아온 껍데기
4~7개: Ending2 [Normal Ending]: 돌아온 주연이
8개: Ending1 [True Ending]: 돌아온 영혼

추리하기 _ 해설

질문	해설	관련 단서
Q. 이 사건이 디자인과 내에서 일어난 사건이니?	‘교양’수업에서 만난 박민지와 이해성(타 학과)이 엮여있는 사이비 종교 서부교와 연관되어 있기 때문에 ‘아니오’와 ‘모르겠어요’ 이 두 가지가 맞다.	숨바꼭질 동아리 후회 대자대비
Q. 이 집단에 직접적으로 소속되어 있는 사람들이 누구누구 있을까?(복수 선택 가능)	서부교에 발을 들이도록 이끈 두 명 이해성과 박민지, 이미 신자 중 한 명이었던 미성자, ‘사감’으로 활동 중이던 장교수(심혜운과 현준수의 언급) 이 네 명이 맞다.	사감 선생님 가족 대자대비
Q. 이 실종이 일어난 근원에 대해 아는 것이 있을까?	안재근이 언급하는 이주연 부모님의 갑작스런 이혼 통보와 그로 인해 발을 들이게 된 서부교로 일어난 사건이기에 종교문제와 가족문제(중복 정답)가 맞다.	불안정한 마음 동아리 후회
Q. 장소 관련해서 나온 말도 있었니? 모르면 대답 안 해줘도 돼.	박민지가 언급하는 교육장과 그 곳에 교육을 받으러 갔다는 말로 주연이는 현재 ‘교육장’에 있음을 암시한다.	숨바꼭질
Q. 고맙다. 사실여부를 떠나서 넌 주연이 실종 해결에 기여를 한 거야. 혹시 마지막으로 해 줄 말이 있을까?	박민지가 계속해서 ‘기다리라’고 했던 것으로 미루어보아 이주연은 돌아올 수 있는 곳에 있다는 것을 알 수 있으므로 ‘참고 기다리면 돌아 올 거래요’가 맞다.	박지 숨바꼭질 후회

엔딩 종류 - Ending1 [True Ending]



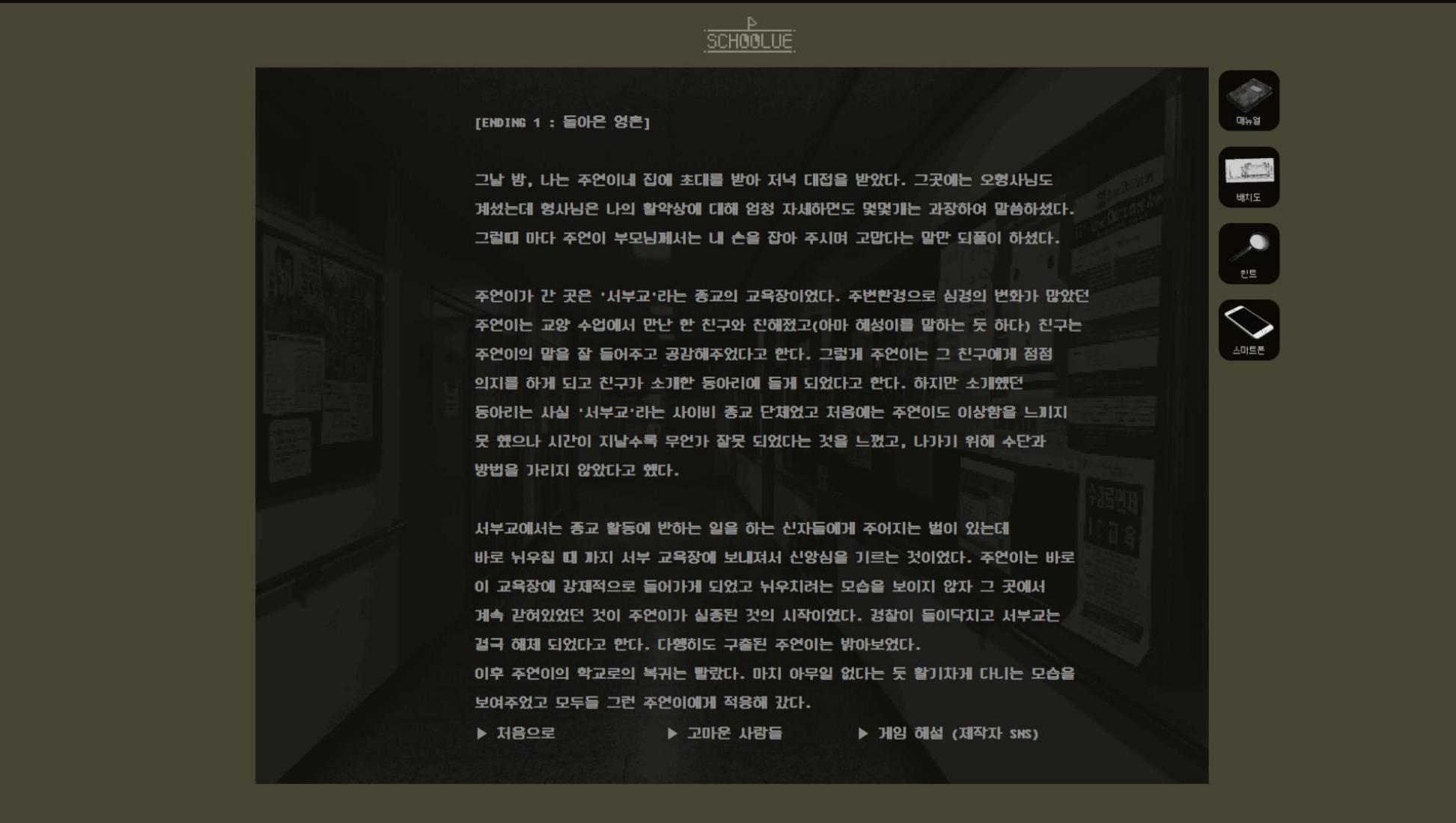
Ending1 [True Ending]: 돌아온 영혼

형사님의 질문이 끝나고 학교로 돌아온 주인공에게 박민지가 찾아와 서부교는 경찰들이 들이닥치면서 해산하게 되었고 덕분에 자신도 자유로워지고 이주연도 무사히 돌아갔다며 감사의 인사를 전한다.

인사가 끝난 후, 주인공은 과사에 와 있는 이주연과 오형사를 마주치게 된다. 주인공은 이렇게 만난 이주연과 열싸안으며 울고 오형사는 그 광경을 바라보며 미소짓는다.



엔딩 종류 - Ending1 [True Ending]



Ending1 [True Ending]

: 돌아온 영훈

엔딩 종류 - Ending2 [Normal Ending]



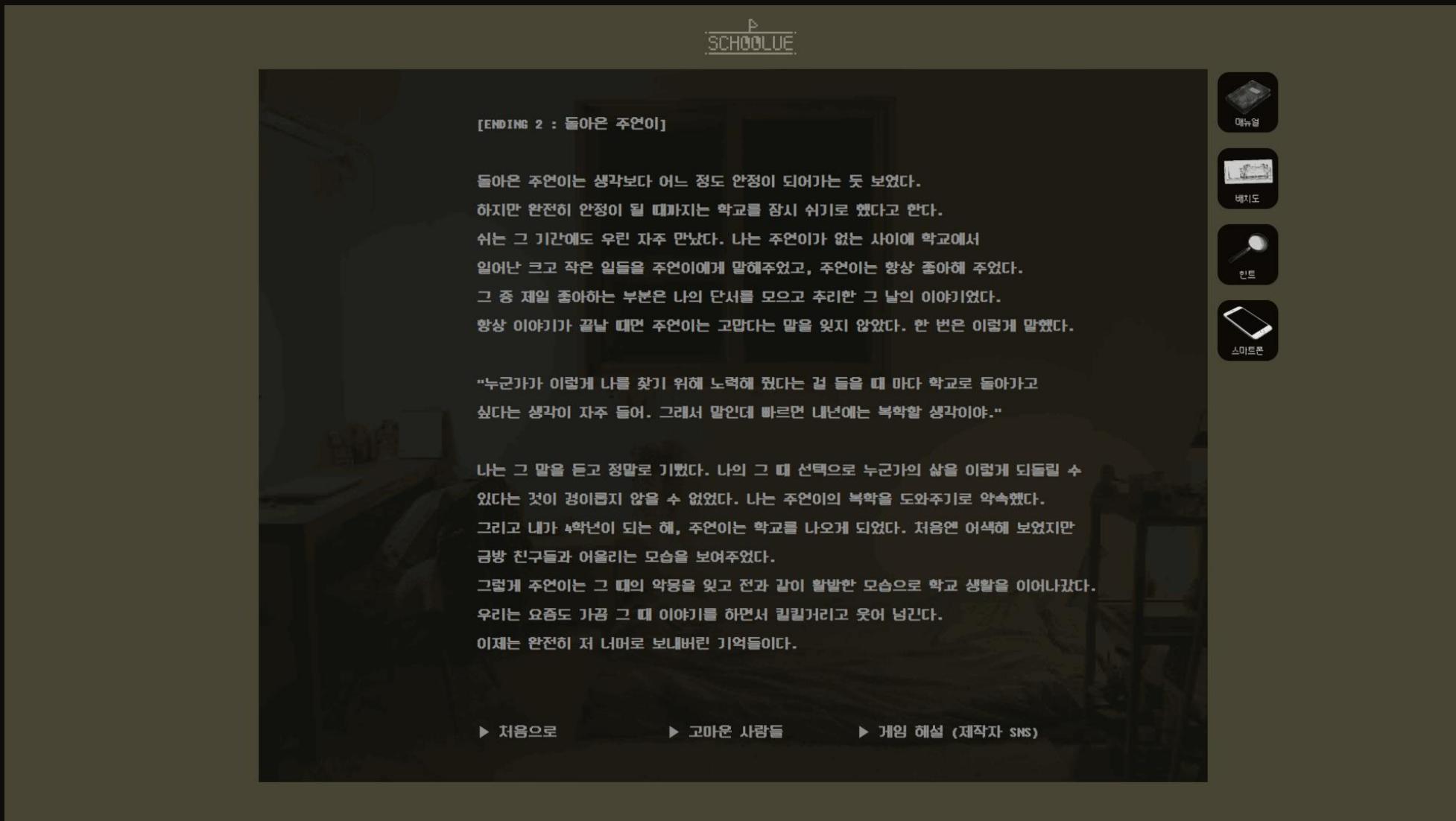
Ending2 [Normal Ending]: 돌아온 주연이

형사님의 질문이 끝나고 학교로 돌아온 주인공에게 임정주가 찾아와 주연이의 귀환 소식을 전하게 되고, 지금은 집에서 안정을 취하고 있으니 연락해보라는 말을 남긴다.

자취방으로 돌아와 이주연에게 연락한 주인공은 이주연에게 감사 인사를 받고 그 동안 있었던 일들에 대해 이야기를 나눈다.



엔딩 종류 - Ending2 [Normal Ending]



Ending2 [Normal Ending]

: 돌아온 주연이

엔딩 종류 - Ending3 [Bad Ending]



Ending3 [Bad Ending]: 돌아온 껍데기

형사님의 질문이 끝나고 학교로 돌아온 주인공에게 심혜운이 찾아와 주연이의 귀환 소식을 전하게 된다. 하지만 주인공에게 연락을 주겠다던 형사에게는 문자 한 통 조차 없었기에 주인공은 당황했지만 이주연의 귀환에 기뻐하기로 한다.

주인공과 심혜운의 대화가 끝나고 밤의 714교실에서 서부교 내 아직 남아있는 신자들이 계속해서 음모를 꾸미는 듯한 움직임을 보인다.



엔딩 종류 - Ending3 [Bad Ending]



[ENDING 3 : 돌아온 껌대기]

주연이가 돌아왔지만 충격이 꽤나 컸는지 학교를 잠시 쉬기로 했다고 한다.
그리고 돌아온 이후 당최 입을 열려고 하지 않는다고 한다.
무엇에 그럴게나 겁을 먹은걸까. 어떻게든 주연이와 연락이 달으려고 노력한 결과
짧게 문자 몇 통을 주고 받을 수 있었다.

“돌아와서 정말 기뻐 주연아. 무사해서 다행이야.”
“고마워. 너도 걱정 많이 했겠구나. 나는 이제 괜찮아.”
“푹 쉬고 다 잊어버려.”
“그게 말처럼 쉽진 않네. 그래도 고마워.”

문자 속 주연이는 안정적이여 보였지만 실제로는 많이 힘들어하고 있다고 했다.
형사님께서는 아직까지 연락해주시지 않으셨지만 어느정도 눈치를 쳤다.
‘나의 단서가 사건해결에 관한 혼선을 준게 아닐까...’라는 생각이 들었다.
그래도 주연이가 무사하게 돌아온 것이 우선이다.
나는 금방 이 일들을 잊고 지낼 수가 있었다. 학년은 올라 4학년이 되었고 모든게
정상적으로 돌아오는 듯 보였다. 주연이를 제외하면... 주연이는 돌아오고 싶어하지
않았다. 그 때의 악몽에서 벗어나지 못한 듯 보였다.
결국 4학년 해 말, 주연이의 자퇴소식을 들을 수 있었다.

▶ 처음으로 ▶ 고마운 사람들 ▶ 게임 해설 (제작자 SNS)

Ending3 [Bad Ending]

: 돌아온 껌대기

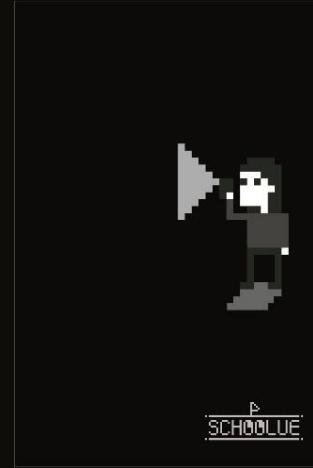
그 외

(총력무)

출력물 : 홍보용 포스터



출력물 : 홍보용 리플렛



돌아다니며 수색하고, 찾으니라!

● 게임에 대한 설명이 나와있는
마뉴얼 페마이로 이용하게 된다.

● 플레이어가 있는 위치를 알려준다.

● 본자리 화면에서 상호작용이 가능한
부분을 알려준다.

● 커서 찾기와 도움이 될 만한 업무
사용법을 알리운다.

● ▶키를 누르면 다음 실증이
나오거나, 설명이 풀리게 된다.

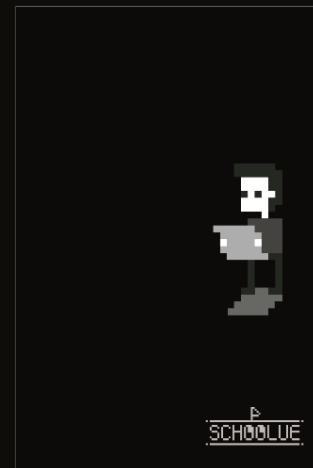
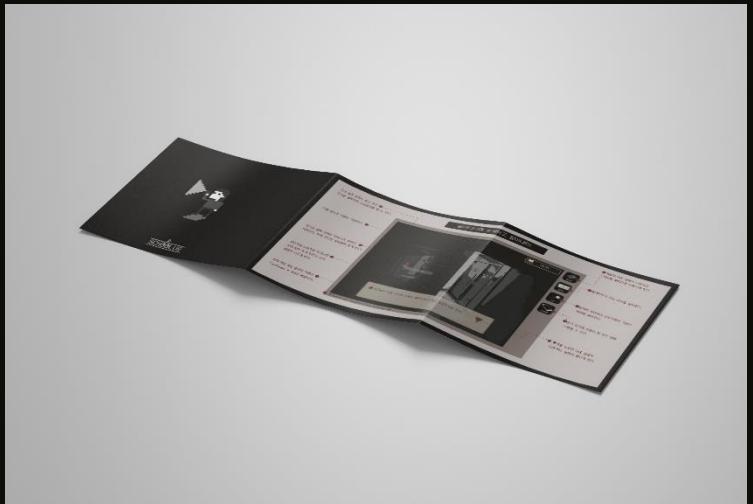
● ●● 혹은 드래그하는 등
인서는 클릭하면 상세정보를 볼 수 있다.

● 다른 장소로 이동이 가능하다.

● 인서는 클릭 전에도 마우스의 형태가
바뀌면서, 미리 간단한 정보들이 표시된다.

● 무언가의 상호작용 하게되면 ●
실태 상이 표기 되면서 상세
설명이 나오게 된다.

● 화장실의 자동 선서로 노래가 들려나오고 있다. 놀라기 있는 건가?
Play/Pause 기능인 버튼이다.



친구의 실증에 대한 사건의 전말을 밝혀라!

“네 알게요. 주연이가 어디잇는지 찾고 싶어요.”

행사님에게 부탁을 받은 주인공이 디자인 학과 건물을
여기저기를 돌아다니면서 친한 친구의 실증 사건에
대한 실마리를 찾고 주변인들에게 질문하면서 친구의
행방에 대한 단서를 모으는 추리형 호러 게임,
Schoolue.

일방적인 스토리형 플레이가 아닌, 플레이어 참여형
게임으로서 플레이어가 어떠한 단서를 모으고
선택지를 고르는데 따라서 모을 수 있는 단서가
달라지고 볼기가 길리게 된다. 과연 실증된 친구
사건의 전말과 그 뒤에 숨겨진 이야기는 무엇일까?

그들의 이야기에 귀 기울이고 단서를 모아라!

???

“혹시 부리니까 그렇게 되지. 너도 조심해.” ▼ 헌지

▼ “시라진면 사리진 거고, 안페는 안페야.” 정주

“난 잘 모르겠어... 다른 애한테 물어봐.” 재운

▼ “여기 있는지 어떻게 알았어? 너도 한 일 풀기?” 혜은

“개는 내가 더 찾아주길 원할걸? 치켜보기나 해.”



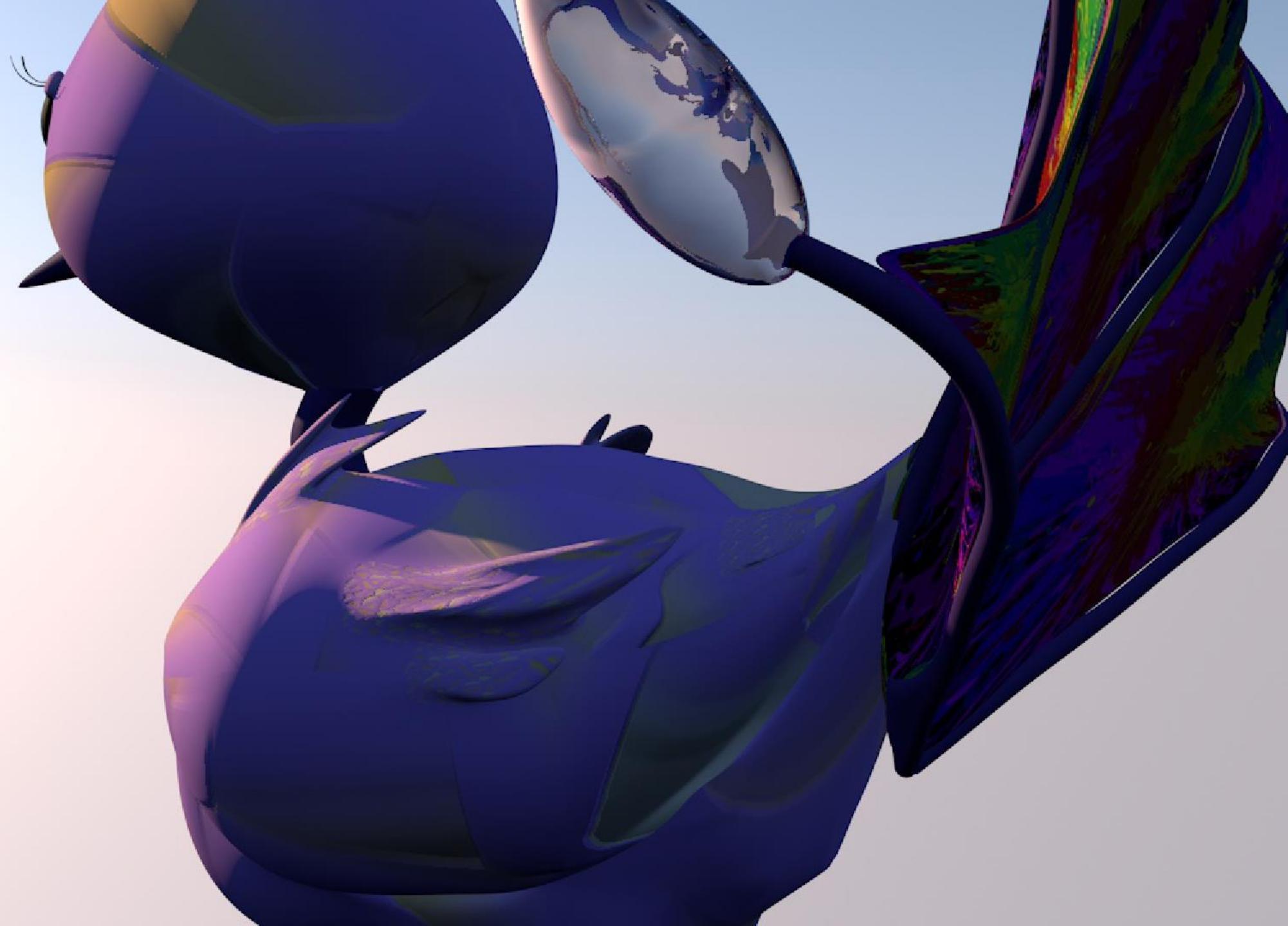
감사합니다

공작 백작 (3D Modeling Character, 2017)

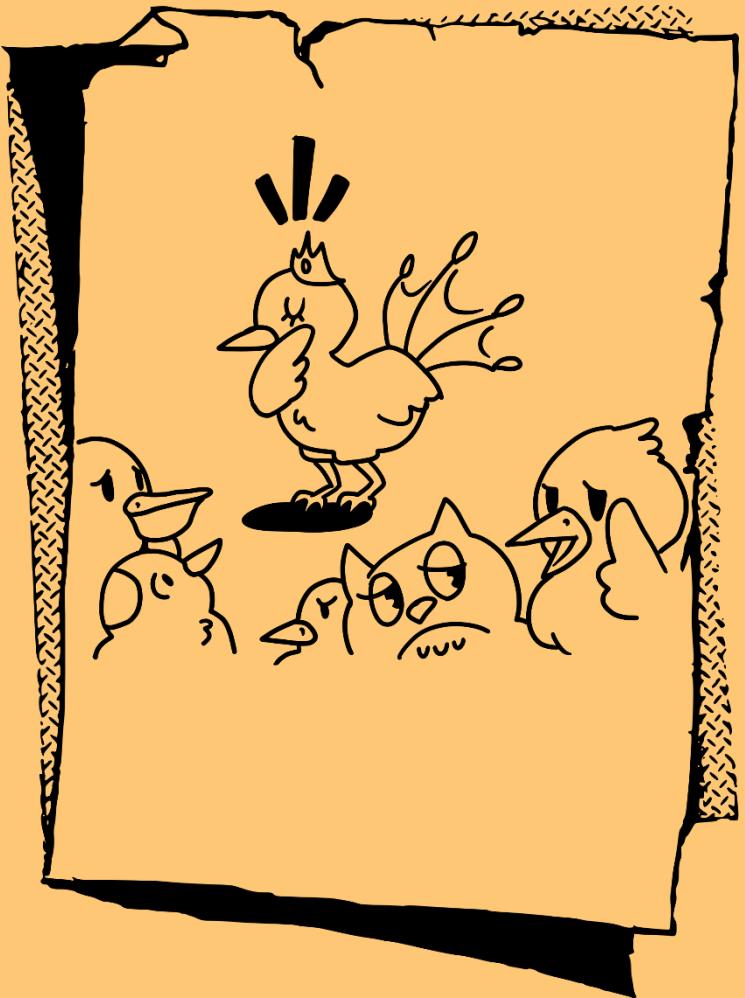
아름다움에 속지 마세요!

새들 중에서도 정말 아름답다고 느껴지는
‘공작새’가 그 아름다운 외모와는 다르게
히스테리적 성격을 갖고 있다면 어떨까 하는
생각에서 나온 캐릭터이다.

이것을 토대로 외모가 아름답다고 해서 그
마음씨까지 아름답지는 않을 수 있다는 예시를
보여주면서 외모에 대한 우리의 편견에 관련한
메시지를 전달한다.



장르	3D Modeling, Character Design
사용 툴	Cinema 4D, Adobe photoshop
작업	서재현



세계 각지의 모든 종류의 새들이 모인 한국 동물원의 새장 안.

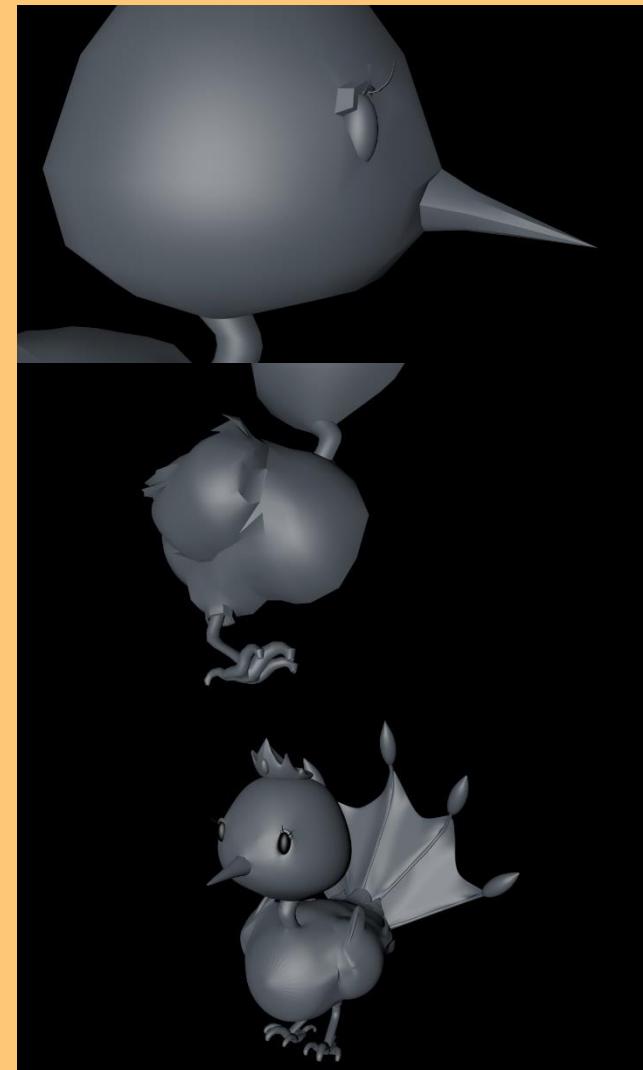
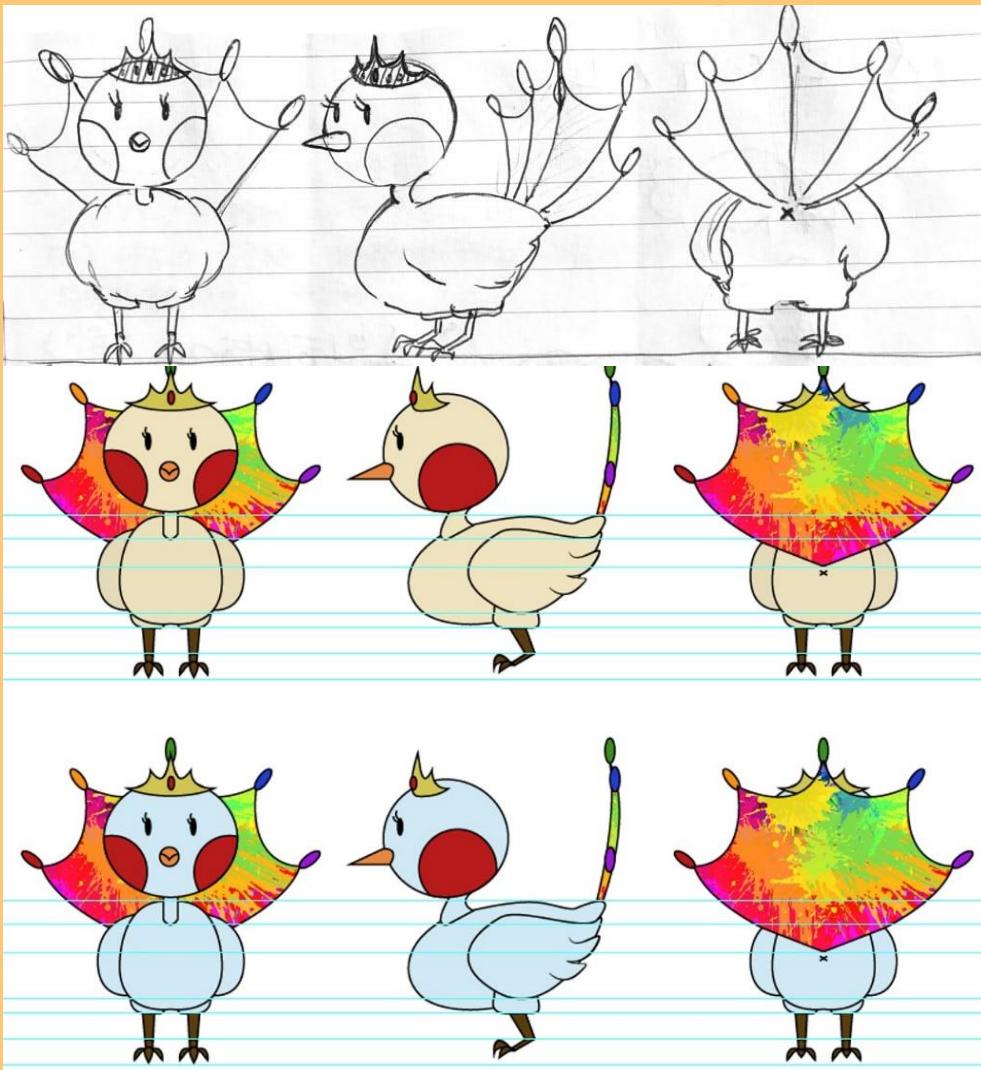
서로 다른 나라의 출신이지만 모두가 평등하고 조화롭게 살아가려 노력하기에
새장 안은 평화롭기만 하다.

하지만 혼자 평화롭지 못한 새가 있었으니…

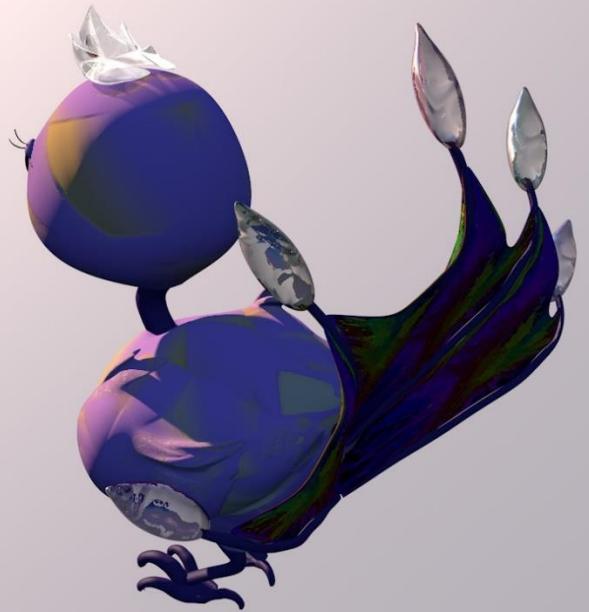
바로 인도에서 온 공작새였다.

그는 계속해서 자신을 인도의 ‘왕족 혈통의 고귀한 피’를 잇는 공작이라며 스스로
를 왕족이라 칭하고 모두를 내려다보려 하고 있다. 다른 새들은 차마 ‘공작왕’으
로 부르고 싶지 않아, 마지 못해 그를 ‘공작 백작’이라 불러주고 있다.

2D 스케치 작업 / 모델링 작업



완성 샷 : 캐릭터





일상 속 초록친구 치치 (UX/UI/GUI, 2018)

식물 키우기, 이제는 어렵지 않아요!

스마트 화분과 AI 서비스를 결합한 식물 관리 앱 '치치'는 서비스의 인격체가 형성된 채 사용자를 만나는 AI와는 달리, 맞춤형 성격 설정으로 사용자를 맞이한다. 식물을 키우면서 느꼈던 어려움 또한 '치치'와 소통을 통해 해소할 수 있다. 스마트 화분과 IOT기술의 결합으로 상태를 확인하고 조절할 수 있으며 챗봇으로 전달받을 수 있다. 이 모든 경험을 대표 캐릭터와 함께 제공하고자 한다.



장르 UX,UI/GUI

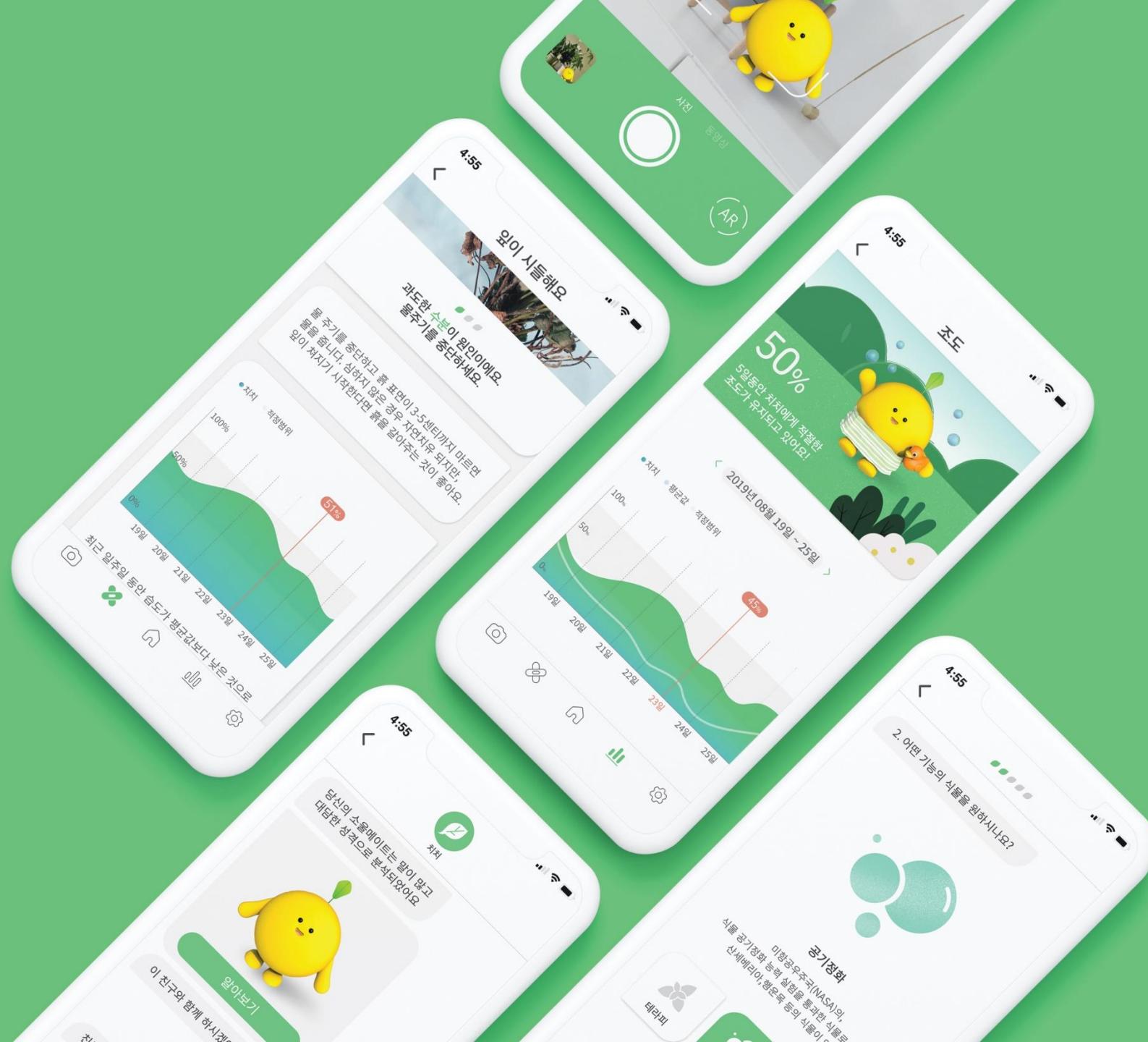
사용 툴 Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro

Adobe photoshop, Adobe illustrator,

Adobe indesign, ProtoPie, Cinema 4D

영상 링크 <https://vimeo.com/369846736>

작업 김보경, 김수련, 서재현, 신다은, 편조이, 현은서



식물판 다마고치



식물을 잘 알지 못하는 유저가 더 쉽고 친근하게 본인에게 맞는 식물을 고르고 관리할 수 있도록 도우며, 캐릭터 치치를 통해 자신의 식물과 소통하는 경험을 제공하는 등 식물을 키우는 것에 있어서 보다 성취감 있고 재미를 느낄 수 있도록 **게임적인 요소**를 첨가하여 시각화 한 서비스이다.



감사합니다