

[평가문항 / 문제지]

평가문항			
훈련과정명	언리얼을 활용한 모바일게임 완성과정	훈련교사	최한일
능력단위명 (능력단위코드)	[0803020512_18v4] 게임 콘셉트 기획	수준	4수준
		평가일시/시간	20 년 월 일 / 00분
평가문항			
평가 문제	<p>1. 세계관 배경 설정</p> <p>I 시간적 배경 19세기 근현대</p> <p>II 공간적 배경 지중해에 가상의 섬, 시물</p> <p>III 모티프 마녀사냥, 인어공주 동화</p> <p>2. 세계관 설정</p> <p>IV 저주와 마녀 인간의 간절한 마음이 모이고 모여, 물리적인 형태를 갖추게 되는 경우가 있다. 그렇게 물리적인 형태를 갖춘 마음은, 인간에게 특별한 능력을 준다. 독을 다룰 수 있게 한다거나, 불을 쏠 수 있게 한다던가. 하지만, 그런 특이하고 강력한 힘을 가진 인간은 쉽게 두려움의 대상이 되고, 무리에서 소외되는 법. 물리적인 형태를 갖춘 마음은 [저주]라는 이름으로, 그 힘을 다루는 인간은 [마녀]라는 이름으로, 사회에 환영받지 못하고 기피당하거나, 심하면 여러 자연재해의 원인으로 꼽혀, 사냥당하기 까지 한다. 이것이 우리가 문헌과 이야기로 자주 접하게되는 ‘마녀사냥’의 실체 중 하나다.</p> <p>V 인어 ‘마녀의 전령’이라고도 불리우는 반인반어 종족. ‘마녀가 사랑한 섬’이라고 불리우는 시물 섬 일대에 주로 서식한다. 지능이 인간과 비슷하며, 언어와 도구를 사용할 줄 안다. 한 달에 하룻밤. 푸른 보름달이 떠오를 때에, 인어들 또한 육지 위를 자유롭게 헤엄쳐다닐 수 있게 된다. 인간을 먹으면 영생을 산다는 소문이 그들 사이에 돌아, 일부가 인간을 사냥한다는 소문이 있다. 물론, 이건 인간도 마찬가지다. 인어를 먹으면 영생을 산다는 소문이 돈다. 실제로 인간을 사냥하고, 귀족들의 배를 약탈하는 인어 무리의 사례가 보고되었다.</p> <p>VI 달의 마녀 시물 섬에 살았다고 전해지며, 섬에 자연재해를 몰아내고 풍요의 축복을 내렸다고 오히려 칭송받는 마녀. 섬의 인어는 모두 그녀의 하인이며, 하인들의 수장으로 두 인어를 택하여, 섬을 수호하는 임무를 맡겼다는 전설이 전해진다. 사실 풍요의 축복은 모두 거짓이고, 우리에게 저주를 내린 것이며, 인어와 수호자의 눈을 통해 우리를 감시하고 있다고 두려워하는 이들의 소문 또한 돌고있다.</p> <p>VII 푸른 달의 수호자 두 명이 존재한다고 전해지는 특별한 인어. 달의 위상과 관계 없이 물 속과 물 위를 자유롭게 오갈 수 있다. 불로불사불멸의 몸을 가지고있다. 늙지도 않고, 피해를 입어도 물거품이 되었다가 어느새 멀쩡한 모습으로 돌아온다. 단검 형태의 저주를 하나씩 지니고 있으며, 이를 이용해 다양한 마술을 구현한다.</p> <p>3. 플롯 여객선을 타고 시물 섬으로 이동중이던 주인공은, 시물 섬이 눈에 들어올 때 즈음 급습한 인어 약탈꾼 무리에게 납치당한다. 인어 약탈꾼들의 소굴에서 깨어나는 주인공, 갇힌 곳의 참 너머로 누군가가 팔찌를 던져주며 말한다.</p>		

“여기서 나가고 싶지? 그건 마녀의 저주가 담긴 팔찌야. 나가고 싶다면 그걸 착용하는게 좋을걸?”

팔찌를 착용하고, 잠시 시간을 멈추는 능력과, 몸을 연기처럼 만들어 짧은 거리를 대시하는 능력을 얻게 된 주인공, 능력을 사용하여 악탈꾼들의 소굴을 주파해낸다.

소굴 탈출 직전, 상급 악탈꾼인 쏘배감펍 인어, ‘카 호페나’가 주인공의 앞을 막아선다. 카 호페나와의 전투가 막바지에 이를 때, 주인공과 카 호페나는 섬 근처에 외딴 등대섬으로 워프된다. 워프되면서 카 호페나의 손목에도 마녀의 팔찌가 채워진다.

일단 갑작스런 상황 변화에 휴전을 하고, 등대 꼭대기로 오르자, 푸른 달의 수호자 중 한 명인 ‘칼리 D. 체이스’가 그들을 반긴다. 그들을 이 등대섬으로 이동시킨 게 본인이라면서.

그는 이 섬에 걸린 축복이 저주로 변하기 직전이라면서, 주인공과 카 호페나에게 저주의 해제 임무를 맡긴다.

저주의 해제에 필요한 물건은 네 가지 : 1. 모녀의 산 꼭대기에 사는 ‘하늘할멈’이란 자가 짜내는 식물인 ‘천공의 축복’. 2. 시물 섬 중앙 블루홀 밑마닥에서 구할 수 있는, 바닷속에서도 불을 피울 수 있게 해주는 신비의 광물인 ‘심해의 눈물’. 3. 시물 섬의 땅 속 깊은 곳에서 구할 수 있는 ‘대지의 뿌리’. 4. 섬을 사랑하는 이들은 반드시 찾아낼 수 있다고 전해지는 ‘달의 조각’.

위 네 가지 재료를 모아 횃대를 만들어, 섬의 중앙, ‘푸른 달의 제단’에 놓으면, 섬의 저주와 함께 주인공과 카 호페나가 찬 팔찌에 걸린 저주도 해제될 것이라고 한다.

#### 4. 캐릭터 기획

##### VIII 주인공

게임의 남 주인공.

연갈색 짧은 머리와 동태눈을 가진 인간 귀족 청년.

재수없게 이런 일에 휘말려버려, 귀찮은 일을 떠안게 되었다고 생각한다.

짧은 길이의 대시

대시 중, 대부분의 방해 오브젝트를 통과함

보통의 속도, 보통의 공격범위, 보통의 공격속도

밸런스형의 능력치

##### IX 카 호페나

게임의 여 주인공.

붉고 긴 머리, 검은 줄무늬를 가진 붉은빛의 피부, 기다란 눈썹과 속눈썹이 두드러지는 쏘배감펍 인어 악탈꾼.

인간을 증오하는데, 하필 인간과 함께 이런 일에 엮여, 당장이라도 옆에 있는 인간을 해치고 도망치고 싶은 심정이다. 하지만 저주와 함께 칼리의 시선이 느껴져, 그럴 수 없기에 답답한 심정이다.

##### X 해리

게임 후반부에 추가되는 동료.

검고 긴 머리, 회색 피부, 주근깨, 동그란 눈, 초롱아귀의 특징인 발광기관이 두드러지는 초롱아귀 인어 귀족 청년.

인간과 인어가 서로 경계하지 않고, 화합하는 미래를 꿈꾼다.

대시 불가

느린 속도, 작은 공격범위, 느린 공격속도

서포터형 능력치

##### XI 오르카

게임의 악역.

검은 곱슬머리와 흰색 구렛나루, 실눈, 음흉한 미소가 두드러지는 범고래 인어.

본인 존재의 존속을 원한다.

##### XII 칼리 D. 체이스

게임의 조력자, 의뢰인

남색의 긴 머리, 속내를 알 수 없는 무표정한 얼굴이 두드러지는 백상아리 인어.

본인 존재의 소멸을 원한다.

##### XIII 아델 비안나

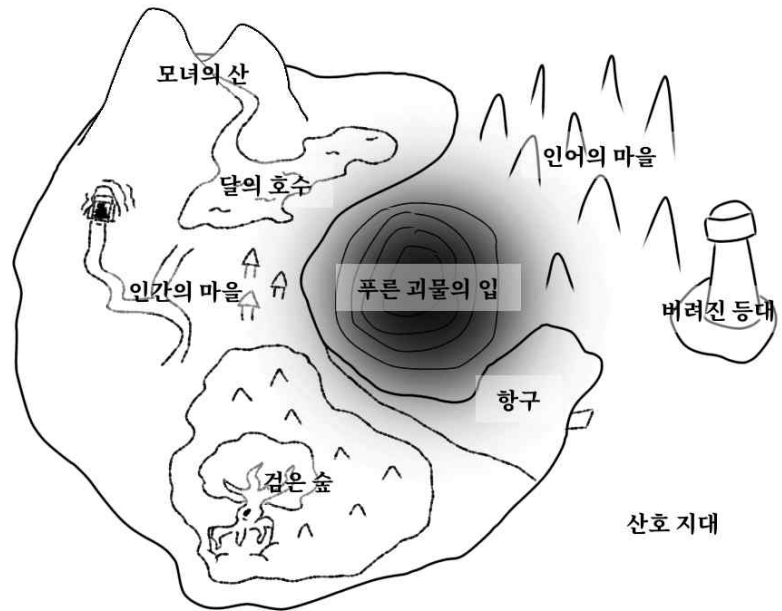
게임의 조력자.

분홍색의 긴 머리, 크고 부드러운 눈망울이 두드러지는 돌고래 인어.

실어증을 앓고 있으며, 본인의 희생으로라도 오르카와 칼리 사이의 갈등을 해결하고자 한다.

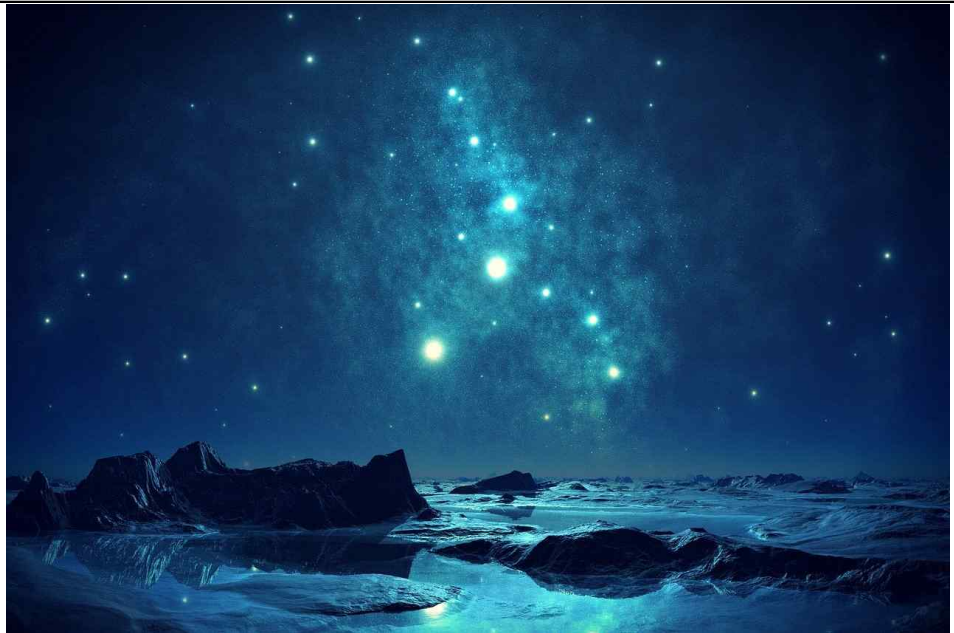
#### 5. 스테이지 기획

##### XIV 전체 지도



XV 컨셉 이미지





#### 6. 핵심 플레이 기획

##### XVI 대시

짧은 거리를 대시하여 장애물을 뛰어넘음.

대시와 관련된 맵 기믹들 참조

예) 셀레스트

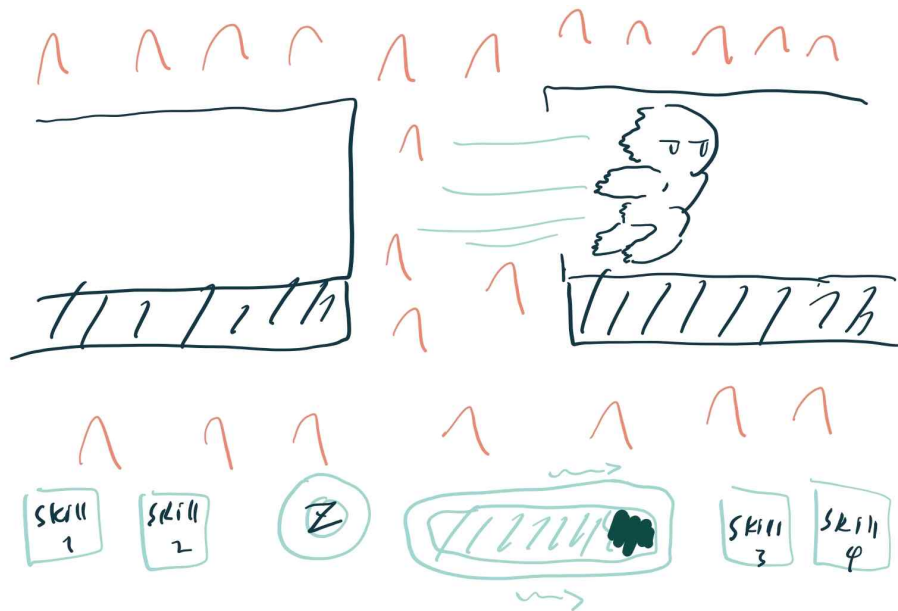


- XVII 시간 정지  
짧은 시간 동안 주변의 오브젝트들을 정지 시킴.  
시간제한이 있는 장치 주파

#### 7. UI 기획

##### XVIII 필드 UI

- A 시간 정지 유지 시간을 나타내는 중앙 원형 바
- B 시간 정지 쿨타임을 나타내는 중앙 바
- C 스킬 쿼슬롯



##### XIX 전투 UI

- A 시간 정지 유지 시간을 나타내는 중앙 원형 바
- B 시간 정지 쿨타임을 나타내는 중앙 바
- C 스킬 쿼슬롯
- D 시간 정지상태에 바로 발동될 스킬 예약슬롯(상단)

SK? [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] ACT!



skill 1 skill 2 20s skill 3 skill 4

#### 향상/심화 계획

- 훈련별로 평가 결과 피드백 제공
- 평가점수가 60점 미만인 성취 수준 미달자는 향상 교육을 실시한 후 재평가