

GIGDC2024 요약기획서 (기획부문)

1. 게임 간단 소개

1-1 (게임 타이틀, 소개 이미지)



1-2 게임 소개

게임 제목	「바라매」
게임 장르	플랫폼 게임
플레이어 타겟	청소년
플레이어블 플랫폼	안드로이드, IOS, Windows
게임 차원	2D 게임
기획 의도	최근 학생들이 한국 역사에 대한 인식이 부족함에 따라서, 한국의 근대 역사를 알리는 기능을 챙김과 동시에 플레이 하는 재미도 챙기는 게임을 만들고 싶습니다.

2. 게임 특징

도전정신을 발휘할 수 있는 게임 방식을 통해 재미를 유발하며,
흥미로운 한국 근대사에 대한 내용을 다룬 재미와 교육 모두 챙긴 게임입니다.

2-1 우리나라의 근대 역사를 다룬 게임으로 역사 교육에 활용 가능

한국의 근현대사는 100년 안에 아주 큰 변화가 동시 다발적으로 일어난 시대임과 동시에 현재 우리나라의 삶의 방식에도 직, 간접적으로 영향을 미치고 있기 때문에 중요한 역사이다. 이 게임으로 역사를 간접적으로 경험하면서 본인이 스스로 관심을 가질 수 있게 하는 것이 우리 기능성 게임의 특징이라고 할 수 있다.

2-2 하드한 플레이어를 타겟한 난이도가 있는 게임

최근 하드코어 플랫폼 게임이 많이 출시되고 있다. 하드코어 플랫폼 게임이란, 플레이어가 조종하는 오브젝트를 조작할 때 실수를 할 경우 처음 자리로 되돌아가거나 진행 상황이 크게 감축되어 플레이 시간이 배로 늘어나는 게임을 말한다. 다만, 기능성 게임이란 것을 고려하여 진행도를 크게 잃는 것은 맵의 분단을 통해 방지 했다.

2-3 종이를 이용한 게임 플레이로 다른 게임들과 다른 특이한 메커니즘 보유

기존에 게임들과는 다르게 유저가 조종하는 오브젝트를 '종이'라고 설정하여 게임에 더욱 신선향을 더했으며, 종이가 떨어지는 방식을 적극적으로 채용해 난이도를 높이며 변수를 제공한다.

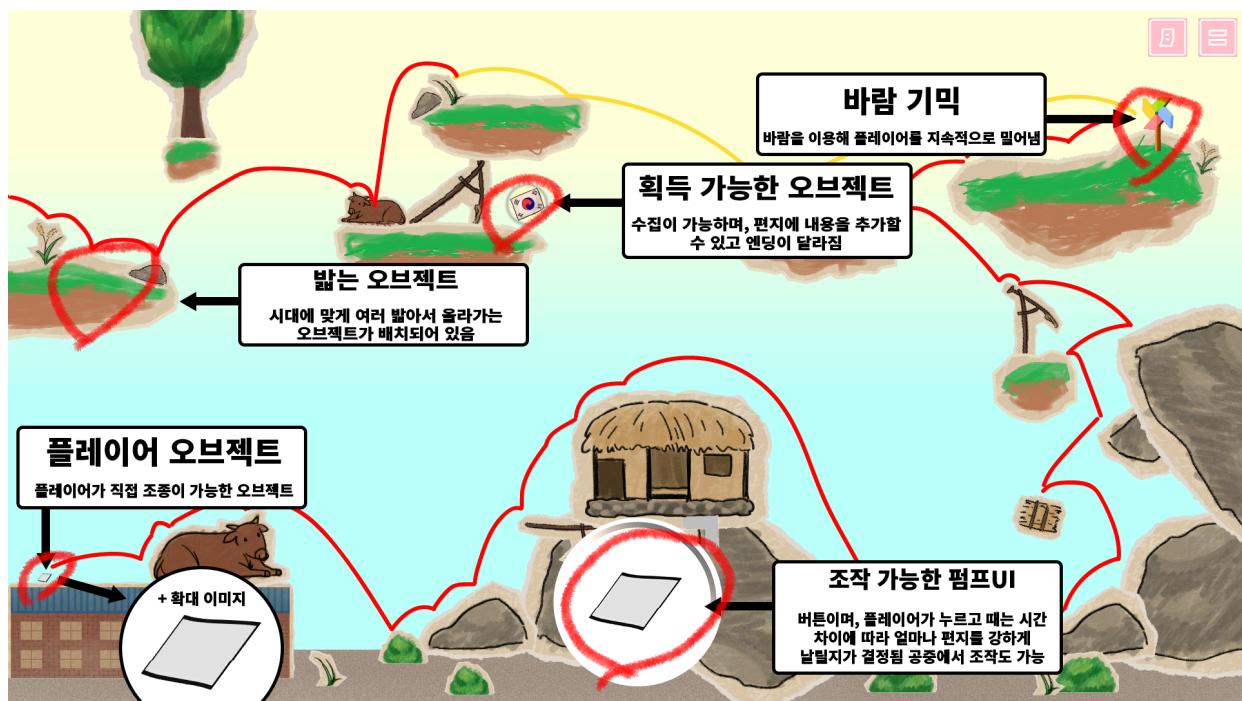
2-4 아기자기한 그래픽으로 감성을 자극

대부분 종이의 특성을 활용하여 정감이 가면서 따뜻한 느낌의 그래픽이다. 플레이어가 직접 조종하는 오브젝트가 종이이기 때문에 그래픽과 주인공 오브젝트에 통일감이 있으며, 이 그래픽을 통해 게임의 전체적인 부분 스토리, 게임 플레이에 더욱 깊은 몰입감을 준다.

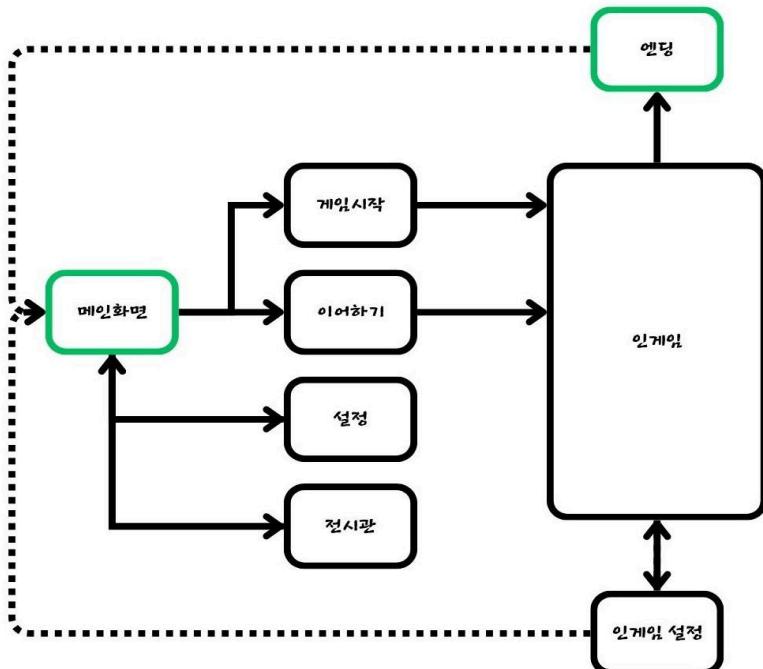
3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

3-1 게임 진행 예시 스크린샷

(플레이어의 예상 루트를 표현하며 설명을 위해 UI를 제외한 오브젝트의 비율을 축소한 사진임을 알림)



3-2 게임 진행 방식



3-2-1 시간의 흐름에 따른 맵 구성

시간의 흐름에 따라 맵을 5분할로 나누었다. 목표 지점(각 맵의 분단 지점)에 도착하면 주인공의 편지가 무사히 전달되는 컷신이 나오며 다음 구간으로 진행된다.

- 1. 1900 ~ 1910) 기초 컨트롤을 학습시키는 튜토리얼 단계
- 2. 1910 ~ 1940) 일제강점기와 3.1운동에 대해 다루는 단계
- 3. 1950 ~ 1953) 6.25전쟁에 대해 다루는 단계
- 4. 1979 ~ 1980) 5.18민주화 운동에 대해 다루는 단계

- 5. 2000 ~) 엔딩과 연출에 집중하는 단계

3-3 이야기꾼

플레이어가 특정조건을 만족할 시, 나레이션이 나오게 된다. 플레이어의 흥미를 끄는 용도와 교육의 용도로 사용된다.

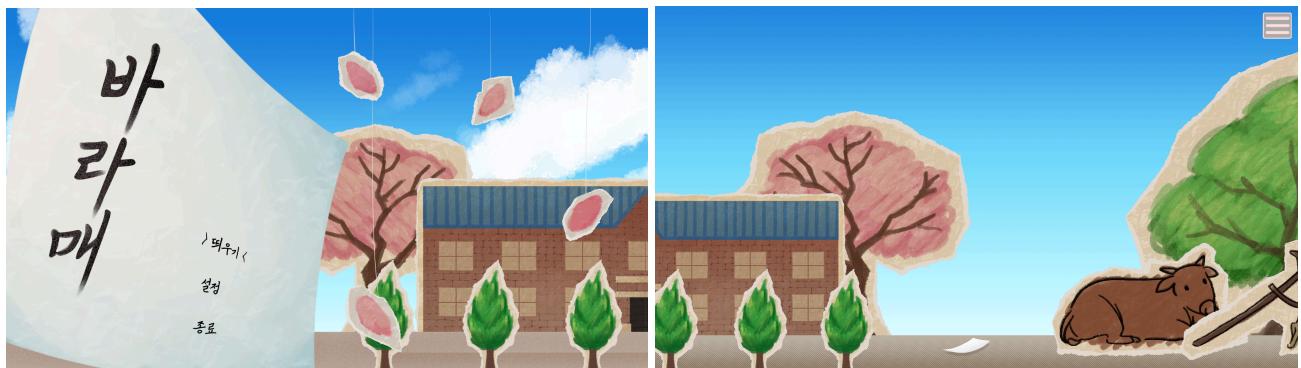
특정 조건)

- 1. 플레이어가 떨어질 시
- 2. 중요 오브젝트에 접근 시
- 3. 플레이어가 특정 행위를 할 시

4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)

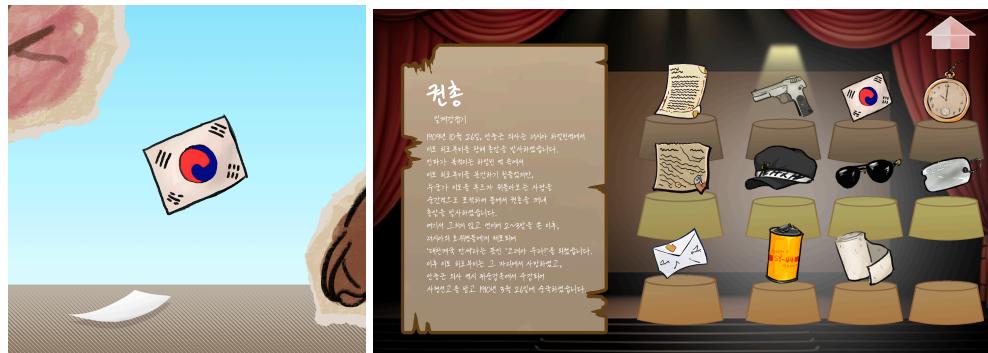
4-1 게임 진행 화면

4-1-1 메인화면과 게임화면



- 마우스로 조작, '띄우기'를 클릭하여 시작할 수 있다.
- 플랫폼은 종이질감의 테두리가 있다. 클릭하여 힘을 모아 종이를 날릴 수 있고, 공중에서 미세한 추가 조작이 가능하다.

4-1-2 획득 가능한 오브젝트와 전시관



- 오브젝트에 접근 시, 나레이션을 통해 부가설명을 들을 수 있다. 오브젝트는 각 맵의 사건들과 관련 있는 사물로 구성했다.
- 획득 가능한 오브젝트의 수집 현황은 전시관에서 확인이 가능하며, 나레이션을 다시 듣는 것 또한 가능하다.

4-2 오브젝트

	일제 감정기	6.25 전쟁	광주 민주화 운동
No.1		권총	
No.2		옛 태극기	
No.3		화종시계	

오브젝트 획득 시, 편지에는 해당 오브젝트와 관련해서 요약된 내용이 기입되며 전시관에서 추가적인 자세한 내용을 확인할 수 있다.

5. 팀원 역할 간단 기술

김민재 - 기획서 정리 및 문서 통합

이수연 - 스토리 뿌리 세우기 및 메인 아트 담당

박지영 - 스토리 상세화 및 서브 아트 담당

정지우 - 기초 기획 및 게임 매커니즘

김성현 - 게임 기억 및 레벨 디자인 의도 설계

공민호 - 게임 UI 디자인 및 폐이퍼 프로토타입 제작

6. 기타 추가 사항

6-1 시대에 따라 바뀌는 주인공

- 게임의 엔딩 사진



편지를 쓴 주인공을 주요사건을 직접 겪은 이로 구상했다. 주인공을 한 명으로 구성할 시, 시간의 흐름에 따른 이질감이 심했다. 주인공이 바뀔 때, 편지의 폰트에도 변화를 줄 예정이다.

6-2 메인 타겟층을 고려한 연출

청소년층을 타겟으로 하되, 10대 초반의 청소년과 학령기층도 고려하여 인게임의 텍스트를 최소화했다. 게임 진행중의 설명은 이야기꾼으로 간략하게 설명하고, 자세한 텍스트는 전시관에서 확인할 수 있다.

양식 2

GIGDC2024 상세기획서 (기획부문)

1. 게임 상세 소개

1-1 게임 소개

게임 제목	「바라매」
게임 장르	플랫폼 게임, 기능성 게임
플레이어 타겟	모든 자라나는 청소년
등급	전체이용가
개발 엔진	유니티 3D
플레이어블 플랫폼	안드로이드, IOS, Windows
게임 차원	3D 게임
가격정책	디지털 패키지게임 (구매 시 게임 금액 지불)
경쟁 게임	‘겟팅 오버잇’, ‘점프킹’ 등등
게임 목표	플레이어가 조작할 수 있는 오브젝트인 종이 오브젝트를 조종하여 위로 올라가면서 수집 요소들을 수집하며 최종적인 목적지에 도달하면 끝나는 게임입니다. 또한 게임 도중 역사 관련된 정보를 알려주며, 한국 근대사의 역사의 흐름을 따라 한국 역사에 자연스럽게 관심을 가지게 유도합니다.

1-2 게임의 차별화 포인트, 강점 간단 서술

재미와 한국의 역사적인 감성 둘 다 챙긴 기능성 게임!

역사를 재미있게 설명하여 한국 근대사에 흥미를 유발하는 게임!

1-3 스토리



한 남학생(이하: 주인공)이 여학생에게 자신의 마음을 담은 편지를 건네고 백하려 하지만, 편지가 그만 바람에 날아가 버리고 만다. 그러나 어찌 된

일인지 편지가 스스로 움직여 앞으로 나아가기 시작한다. 편지는 혐난한 길을 지나 다시 그 자리로 돌아온다.

주인공은 편지를 되찾고 기뻐하며 순수한 얼굴로 여학생에게 고백하고, 사랑이 시작된다.



주인공 부부가 아이를 가질 즈음, 나라는 위기에 처한다. 거리에는 일본군이 돌아다니고, 말하는 것조차 통제된다. 나라를 잃은 상황에서 이것보다 더한 슬픔은 없었다. 주인공은 자신의 가족과 나라를 위해 할 수 있는 일을 찾다가 신민회에 가입하여 독립운동가로서 활약한다. 그러나 행적을 완벽히 감출 수 없었는지 결국 일본군에게 꼬리가 밟히게 되고, 주인공은 가족에게까지 위협이 될까 봐 일본군을 피해 훌로 만주로 피신한다. 그렇게 수년의 시간이 지나고,

문득 가족이 그리워진 주인공은 고향에 남아 있는 가족에게 편지를 쓰기 시작한다. 그 편지에는 자신의 활약과 근황에 대해 적혀 있었다. 하지만 편지를 보낼 수 없던 주인공은 마음이 담긴 ‘종이’를 바람에 실어 날려보낸다.

마음이 담긴 편지는 마치 살아 있다는 듯, 바람을 자유자재로 타고 날아가 종국에 주인공의 가족에게까지 도달한다. 편지가 가족에게 전해졌을 때, 먼저 그것을 알아본 것은 다름 아닌 편지를 쓴 주인공이었다. 편지가 이동하는 사이에 광복이 찾아오고, 주인공 또한 가족을 찾아 고향 땅을 밟았다. 분명 주인공의 독립 활동이 있었기에 가능했을 것이다. 그렇게 주인공은 가족의 품으로 돌아올 수 있었다.

부부의 아이도 자라 성인이 막 된 무렵 6.25 전쟁이 발발한다. 주인공의 아이는 나라의 부름을 받아 입대하여 북한에 대적해 싸우게 된다. 아이는 전투를 하다가 그만 폭격에 낙오되어 훌로 떨어지게 된다. 그렇게 떠돌아다니던 중 우연히 북한군의 거점을 발견하여 그들의 진군 계획을 듣게 된다. 진군 경로에는 자신이 속한 부대도 있었기에 꼭 이 진군을 막아야 했다. 하지만 설불리 움직이기에는 발각당하기 쉬운 상황이었다. **아이는 떨리는 손으로 북한의 진군 계획을 최대한 엿들어 적는다.** 그리고 산기슭에 흘려 누군가 알아채 주길 간절히 바란다. 그 마음을 알아준 것인지 종이는 산기슭을 내려가더니 바람에 훨훨 날아가 국군에게 전해졌고, 큰 피해 없이 적습을 방어할 수 있었다. 시간이 흘러 정전 협정을 맺게 되었고, 아이도 군복을 벗고 사회로 돌아갈 수 있게 되었다.



아이는 소중한 사람을 만나 결혼까지 이르고 가정을 꾸린다. 이제 아버지가 된 그는 자식을 돌보는 낙으로 하루하루를 살아간다. 시간이 흘러 어느덧 건장한 학생이 되어버린 그해, 전두환이 군사반란에 성공하고 전국에 비상계엄령을 선포한다. 공포에 떠는 어머니, 계엄군에게 폭행당해 부상을 입은 아버지를 보고자란 아이는 부당함을 전국과 세계에 알리기로 다짐하고, 광주 외부로

유출할 광주의 현 사태에 대한 폭로문을 작성한다. 그런 결의에 찬 아들을 보며 자신의 과거가 생각난 아버지는 아들에게 "종이를 바람에 날려보내라"는 조언을 한다. 아들은 아리송해하지만, 누구보다 존경하는 아버지였기에 폭로문을 바람에 날리게 된다. 폭로문은 언제나 그래왔듯이 스스로 바람을 타고 날아가기 시작했고, 계엄군을 뚫고 광주 밖으로 나가는데 성공한다. 이내 한 외국 기자가 폭로문을 읽게 되고, 결국 광주에서 있었던 만행은 전 세계로 퍼져 주목받게 되었고, 한국에서도 민주화의 바람이 불어 국민이 주권을 되찾고 평화가 다시 싹트기 시작한다.

1-3-1 스토리 배경

1900년도부터 1980년까지 시간이 점점 진행되며 일제강점기, 6.25 전쟁, 광주 민주화 운동의 사건들을 그 시대의 인물로서 체험하게 된다.

1-3-2 스토리 요약

남학생은 편지를 써서 여학생에게 자신의 마음을 고백하려 한다. 하지만 어디선가 바람이 불어와 편지는 날아가버린다. 바닥에 떨어진 편지는 스스로 움직여 다시 남학생에게 돌아간다. 이후 남학생은 고백에 성공하여 여학생과 행복하게 지낸다.

시간이 흘러 일본의 손길이 한반도에 뻗는다. 남자는 독립투사로서 활약하다 일본에 발각되어 만주로 피신하고, 가족이 그리워 편지를 띄워 보냈지만 그 편지가 도착할 즈음엔 이미 한반도가 해방을 맞이하여 남자는 가족의 품으로 돌아갈 수 있었다.

하지만 기쁨도 잠시, 한반도에는 화약과 비명이 난무하기 시작한다. 나라를 지키기 위해 종을 든 남자의 아이는 전투 도중 폭격에 의해 홀로 떨어지게 되었고 우연히 북한군의 주둔지에서 진군계획을 엿듣게된다. 아이는 서둘러 진군 계획을 몰래 받아적고 그 종이를 훌려보내 적의 습격을 방어할 수 있었다. 이후 6.25 전쟁은 시간이 지나 휴전을 하게된다.

이제는 아버지가 되어버린 아이는 가정을 이루고 행복하게 지낸다. 하지만 계엄령이 선포되자 남자의 아들은 이 부당함을 전세계에 알리기 위해 투서를 작성한다. 남자는 아들에게 “바람에 날려보내라”는 조언을 하고 아들은 이를 믿고 바람에 날려 투서를 보낸다. 투서는 언제나 그랬듯이 스스로 움직여 한 외국 기자에게 달았고, 한국의 상황이 전세계에 퍼져 심각성을 깨닫게 되자 대한민국은 국민의 주권을 회복할 수 있게 되었다.

2. 게임 기획 의도

게임 노선을 크게 변경하기 전에 1900년 당시 그 시절 어떤 역사적인 오브젝트를 사용하는 것이 좋을지 인터넷을 돌아다니고 있었다. 자료를 계속 찾던 중 번뜩 그때의 나에게 좋은 생각이 났다. “**한국 근대사를 이용한 게임을 만들어 보는 것이 어떨까?**” 하고 말이다. 이번 게임을 기획서 작성을 기획하게 된 본인도 원래에는 한국 근대사에 큰 관심이 없었던 것이 사실이다. 역사에 관심이 있는건 사실이지만, 주로 유럽의 2차 세계대전 쪽에만 관심이 있었다. 하지만 이번 게임 기획을 계기로 조금 공부해 보기로 결심했다. 그리고 전 게임 기획의 연장선에 기능성 요소를 넣어서 표현하는 것이 더욱 좋은 기획 일 것이라고 생각했다. 그리고 이외에도 만들고 싶었던 몇 가지 이유가 있다.

첫 번째로는 나를 포함해서 현재 한국 역사를 초, 중, 고 학생이 관심이 없거나 잘 모르고 있다고 판단했기 때문이다. 물론 한국 학생들의 역사 인지도가 높다는 설문조사도 간혹 보이기는 한다. 하지만, 적어도 내 주변 초, 중, 고 학생들은 그렇지 못했다. 특히 본인의 동생은 근현대사 뿐만 아니라 역사 그 자체에도 관심이 거의 없었다. 나는 이에 아쉬울 따름이었다. 역사는 미래를 보는 거울이나 다름없다. 때문에 역사를 공부하는 것은 미래를

공부하는 것과 비슷하다. 나는 동생이 어른이 되었을 때 역사를 통해서 여러가지 일을 해결해 나가는 모습을 보고 싶었다. 동생이나 동생과 같은 친구들에게 역사를 알아가는 것에 대한 재미와 관심을 일깨워 주고 싶었던 생각이었던 것이었다.

두 번째로는 한국 근대사의 중요도에 있다. 한국의 근현대사는 다른 역사에 비해 현대의 한국인의 생활과 큰 관련이 있으며 다른 역사보다 접근이 쉽다. 특히 이때 우리나라는 원했던 원하지 않았던 아주 큰 과도기에 시달리고 있었다. 1910년대부터 1950년대까지는 점차 경제가 회복되는 듯 했으나 1950년에 곧 바로 한국전쟁이 발발하며 다시 몰락의 길로 들어서고 만다. 3년 간의 전쟁 후 국토는 폐허가 되었으며 그런 열악한 상황에서 GDP는 전쟁 이후로 약 500배 급 상승했다.

https://www.hani.co.kr/arti/economy/economy_general/921390.html

이러한 성장은 다른 어떤 나라를 찾아봐도 이례적인 결과라고 할 수 있다. 그리고 그 상황에서 광주 민주화 운동, IMF 등 여러 일을 겪으며 우여곡절 끝에 현재와 같은 나라가 되었다. 때문에 한국 근대사는 현대의 근간이라고 할 수 있으며, 역사를 실생활에 적용하여 문제를 해결하기 위해서는 한국의 근대사의 역사를 참고해 적용해 보면 좋을 수 있다고 생각한다.

세 번째로는 전체적인 한국 근대사를 다룬 재미있는 게임이 거의 없다는 것이다. 한국 근대사의 일부분을 다룬 게임은 적지만 몇개 있는 것으로 보인다. 하지만 전체적인 한국의 역사를 풀어내면서 동시에 재미도 있는 게임은 찾아보기 힘들다. 때문에 **개척자 정신을 발휘하여 한국 근대사를 다툼과 동시에 역사 교육을 한다는 기능성의 목적도 쟁기고 싶었다**. 더욱 나아가 재미를 통해 상업적인 목표 까지 성취가 가능한 게임을 만들고 싶었다. 또한 글로벌 출시를 한다면 한국의 역사를 알리는 것에도 큰 도움이 될 것이라고 생각한다.

이런 가치관을 가진 게임을 최근에 스트리머들의 다양한 영상을 시청하며 알게 된 게임인 '**Getting Over It with Bennett Foddy**'(이하 항아리 게임)을 참조해 독창적인 방식으로 재해석하여 게임을 제작하고 싶었다. 항아리 게임은 조작감이 어려운 주인공을 조작해 우주까지 떨어져 가면서 올라가는 어려운 게임이다. 그래서 위로 올라가는 방식으로 도전 정신을 자극할만한 난이도로 설정하여 플레이어가 더욱 도전하면서 성취감을 얻고 추가적으로 우리나라 근대사에 대한 관심을 얻을 수 있다면 그야말로 1석 2조가 아닐 수 없다. 만들려는 게임이 그런 만능인 게임이었으면 한다.

3. 타 게임과의 차별화 및 방향

3-1 우리나라의 역사 지식이 부족한 사람들을 위한 근대 역사 관련 게임

이 게임은 현재 나왔던 비슷한 게임들과 완전히 다른 기능성 게임으로, 사람들에게 우리나라의 역사를 널리 알릴 목적으로 만들어진 게임이다. 특히 한국의 근현대사는 100년 안에 아주 큰 변화가 동시 다발적으로 일어난 시대임과 동시에 현재 우리나라의 삶의 방식에도 직, 간접적으로 영향을 미치고 있다. 때문에 이 역사를 아는 것을 도움이 될 것이다. 이 게임으로 역사를 간접적으로 경험하면서 본인이 스스로 관심을 가질 수 있게 하는 것이 우리의 기능성 게임의 특징이라고 할 수 있다.

3-2 설정과 스토리에 더욱 의미를 부여

「바라매」는 대한민국의 1900년도부터 오늘날까지의 배경을 사용한다. 플레이어는 1900년, 일제감정기를 앞둔 시대에서부터 2000년 까지 게임을 진행하게 되며, 한국전쟁, 한강의 기적 등 한국의 주요 역사를 플랫폼을 딛고 올라가면서 인게임 상의 시간대가 변해가는 것을 시각적으로 느낄 수 있다. 게임 내 플랫폼은 그저 플레이어를 받치기 위한 오브젝트가 아닌 각 시대를 대변하는 요소를 플랫폼으로 설정하여 한국의 역사 및 주요 사건을 간접적으로 플레이어에게 보여준다. 스토리나 개연성이 없어 몰입이 힘든 항아리 게임류의 단점을 ‘마음이 담긴 편지’와 ‘시간의 흐름’이라는 요소를 사용해 자연스럽게 게임에 서사를 부여할 수 있었고, 「바라매」의 정서적이고 여운이 남는 스토리는 타 항아리 게임들과의 차별점이 될 것이다.

3-3 종이를 이용하여 기존 게임 플레이 방식과 다른 메커니즘과 난이도

‘종이’를 조작한다는 독특한 컨셉에 걸맞게 조작 역시 기존 항아리 게임과의 차별점이다. 팔랑팔랑 거리며 떨어지는 종이는 언뜻 불합리하게 느껴질 수 있다. 그렇기에 팔랑거리는 메커니즘을 직관적으로 만들고, 공중에서의 미세조작을 가능하도록 하는 등 플레이어가 조작에 불합리함을 느끼지 않도록 디자인 하는 것에 집중할 것이다. 불합리하지 않으며 숙달하기엔 난이도가 높지만 숙달이 된다면 정밀한 컨트롤이 가능하도록 만드는 것이 게임 조작 기획의 방향이다.

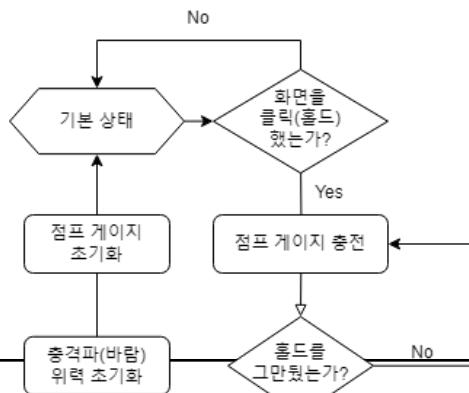
4. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

4-1 게임 조작 방식 개요

플레이어는 힘을 모아 종이를 날릴 수 있고,
공중에서 약간의 미세한 조작이 가능하다 (한정적)

4-1-1 게임 조작 방식 상세 설명

1. 플레이어는 화면을 클릭(홀드)하여



날아갈 방향을 정하고 에너지를 충전한다.

2. 클릭을 떼면 충전된 에너지 만큼

마우스 커서 방향으로 날아간다.

3. 공중에서 화면을 클릭하면 마우스 커서

중심으로 충격파(바람)가 생성된다.

4. 충격파는 여러번 사용 가능하나

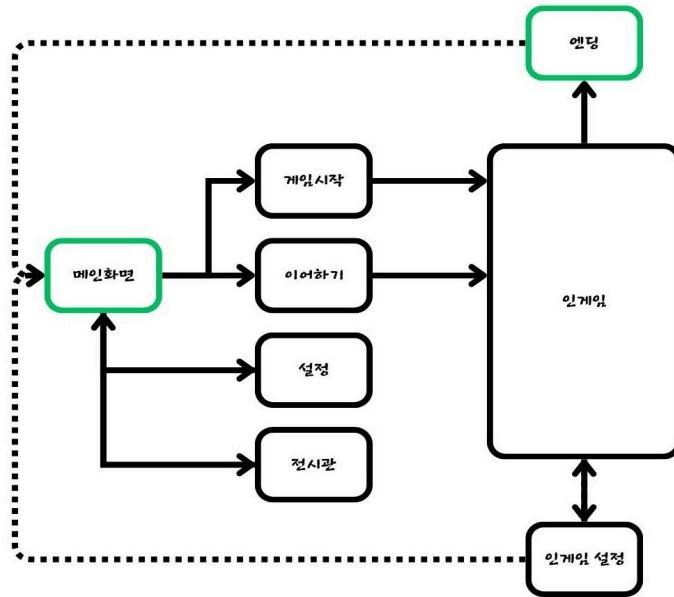
사용할 수록 위력이 약해진다. (최대 3~4회)

5. 공중에서 오브젝트와 충돌할 시

Velocity가 0이 될 때 까지 조작 불가 상태가 된다.

6. Velocity가 다시 0이 되면 기본 상태로 돌아간다.

4-2 게임 전체 흐름



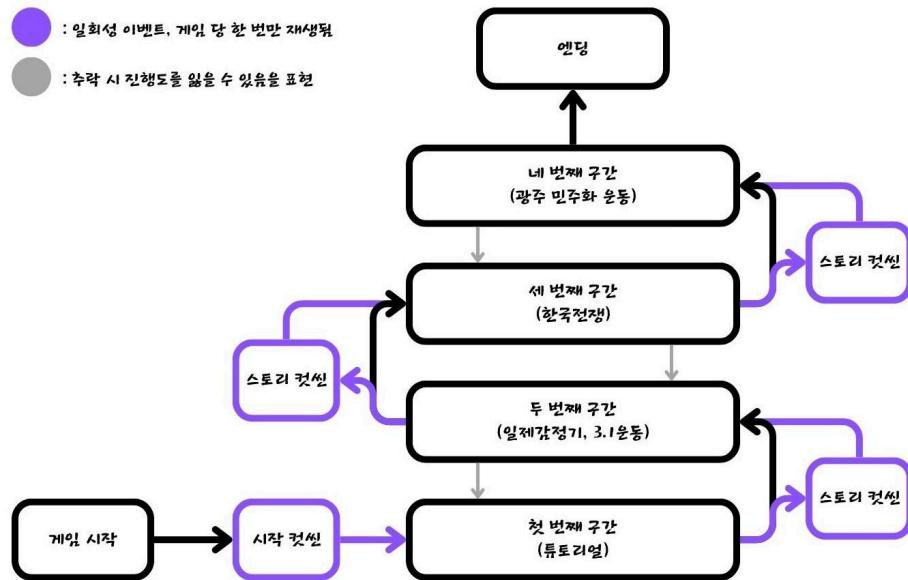
메인화면에는 게임 시작, 이어하기, 설정, 전시관 버튼이 있으며, 게임 시작 혹은 이어하기로 인게임에 진입 시
끝까지 플레이 하여 엔딩을 보거나, Esc 키를 통해 인게임 설정 창에 진입하여 메인화면으로 돌아올 수 있다.

4-3 인게임 상세 흐름

- 레벨 컨셉 디자인

	레벨디자인 전체적인 의도	주요 사건	키 비주얼	수집 오브젝트	오브젝트 관련 사건/정보
엔딩 2000~	배경에 훈장 - 플레이어가 수집한 요소에 정비례 노인이 된 주인공과 그 손자 손녀 가족사진 플레이어의 성취감을 채워주는 연출에 집중	-		-	-
4번째 구간 1979~1980	건물과 전봇대 사이로 높은 난이도의 장애를 건너기 바람을 이용한 기믹도 가끔 등장한다. 아래층으로 떨어지는 함정이 다수 존재하여 신중하고 정확한 플레이가 요구되며, 이는 플레이어의 긴장감을 높인다.	광주 민주화 운동		1. 최루탄 2. 봉대 3. 천	1. 과잉진압 2. 시민들의 치료 3. 많은 사상자
3번째 구간 1950 ~ 1953	바람 기믹 등장 바람에 맞서서 장애물을 건너거나, 바람을 이용하여 먼 거리를 이동하는 등의 플레이 (바람개비를 이용하면 바람을 조절 가능) 큰 진행도를 잃게 되는 함정이 일부 존재한다.	한국 전쟁		1. 학도 병의 모자 2. 선글라스 3. 군번줄	1. 학도 병 징집 2. 한국 전쟁 인천 상륙 작전 3. 묻힌 이름 모를 유해
2번째 구간 1910 ~ 1940	까다로운 장애물 등반 처음으로 돌아가는 함정은 적다. 단순히 등반하기 힘든 장애물을 위주로 배치한다.	일제 강점기, 3.1 운동		1. 권총 2. 옛날 태극기 3. 시계	1. 하얼빈 의거 2. 3·1 운동 3. 흥커우 공원 의거
1번째 구간 1900~1910	기초 컨트롤을 조작을 학습시킴 튜토리얼 ~ 조금 난이도	X		X	-

- 인게임 플로우 차트



플레이어는 맵의 최하단에서부터 시작해서 꼭대기를 향해 올라간다. 게임은 하나의 거대한 맵으로 이루어져 있으며, 각 구간은 구간마다 대표하는 시대 배경이 존재한다. 게임 월드는 시대 배경을 기준으로 총 4개의 구간으로 구분되며, 각 구간마다 고유의 스토리가 존재한다.

구간의 끝을 암시하는 플랫폼에 도착하면 해당 시대 배경을 마무리 하는 연출과 동시에 다음 시대 배경으로 넘어가는 컷씬이 재생된다. (일회성으로, 한 번 재생되고 나면 다시 돌아가도 재생되지 않는다.) 마지막 플랫폼까지 성공적으로 도착하게 되면 엔딩이 재생되며, 플레이하며 모은 콜렉터블 오브젝트의 수를 기준으로 엔딩의 형태가 바뀌게 된다.

4-4 바람 기믹

4-4-1 바람 기믹과 바람개비

바람은 후반부 지역에 존재하는 환경 요소로, 바람의 방향에 따라 플레이어의 이동 속도와 방향이 바뀌게 된다. 바람의 세기가 커질 수록 플레이어의 이동속도와 방향에 미치는 영향 역시 커지게 된다.



바람개비는 이를 제어할 수 있는 상호작용 오브젝트로, 플레이어는 바람개비를 눌러 바람개비를 켜거나 끌 수 있다. 플레이어는 바람개비를 이용해 지역의 바람을 잠시 멈추거나, 바람을 더 강하게 해 먼 거리를 이동하는 식의 플레이를 할 수 있다.

4-4-2 바람 기믹 기획의도

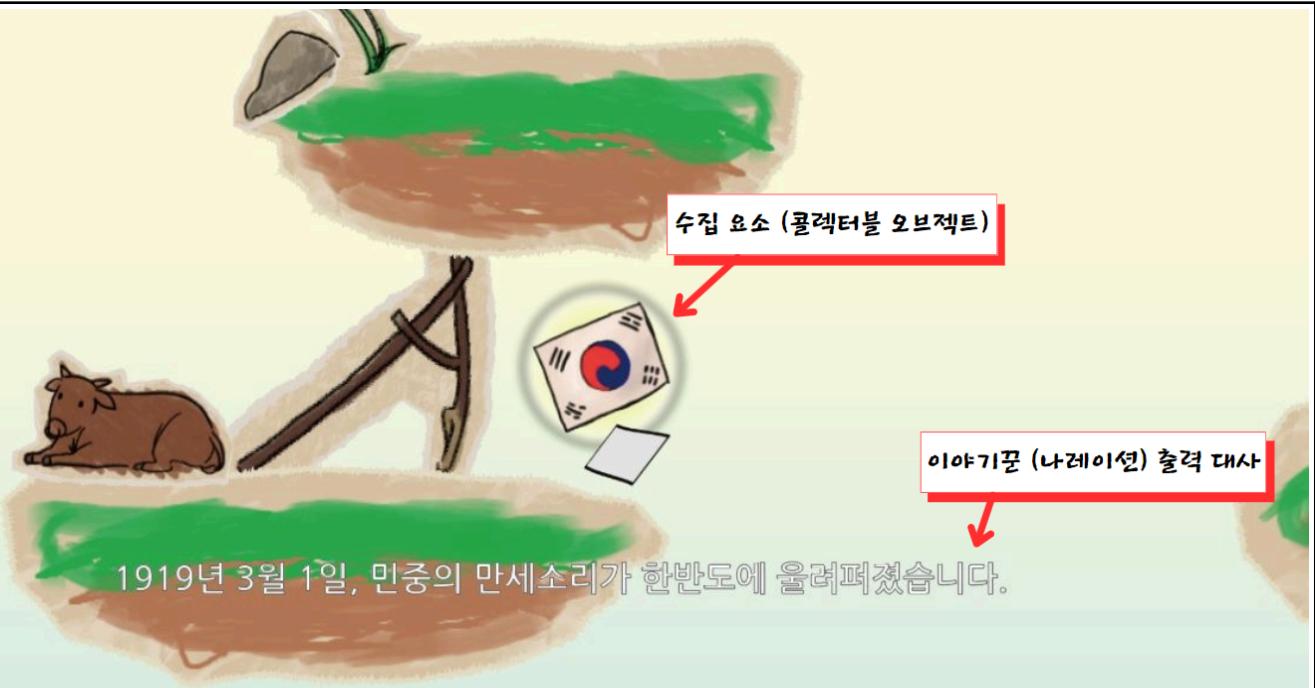
'바라매'는 점프액션의 형태를 띠고 있지만 점프로부터 이어지는 동작이 다채로운 편은 아니다. '바라매'의 조작은 숙련도의 영향을 크게 받기에 플레이어가 메커니즘을 학습하는 시간이 길어 게임 플레이가 단조롭다는 점이 크게 부각되지는 않겠지만, 플레이어의 학습 시간은 개인차가 크며 예측하기도 어렵기에 이를 보완하면서 다양성을 더해줄 기믹이 필요하다고 판단하였다.

바람 기믹은 바람에 편지를 써 날린다는 '바라매'의 컨셉에 맞춰 추가하게 되었으며, 바람을 조종할 수 있는 상호작용 오브젝트인 바람개비 역시 바람이라는 키워드를 토대로 바람개비로 정하였다.

4-4-3 바람개비 종류

1. 정방향 바람개비 : 바람의 방향으로 서있는 바람개비, 상호작용 시 필드의 바람을 더 강하게 만들어준다.
2. 역방향 바람개비 : 바람의 반대 방향으로 서있는 바람개비, 상호작용 시 필드의 바람을 약하게 만들어준다.
혹은 바람이 더 이상 불지 않도록 만든다.

4-5 콜렉터블 오브젝트



4-5-1 콜렉터블 오브젝트 기획의도

인게임에서 보여지는 스토리나 역사 정보는 제한적이기 때문에, 플레이어가 스토리를 더 잘 이해하고 역사 공부의 효율을 높여줄 요소가 필요하였다. 콜렉터블 오브젝트는 각 구간마다 3개씩 배치되어 있는 역사적 상징성을 지닌 수집 요소로, 플레이어는 게임을 진행하면서 콜렉터블 오브젝트를 통해 역사적 배경과 의미를 더욱 깊이 이해할 수 있게 된다. 이를 통해 재미와 학습을 동시에 추구하며, 플레이어가 역사 지식을 흥미롭게 습득할 수 있는 교육적 가치를 제공한다.

플레이어가 콜렉터블 오브젝트를 습득 시 이야기꾼(나레이션, 추후 설명)이 해당 오브젝트의 역사적 의의를 인게임 스토리와 엮어 설명해준다. 습득한 오브젝트는 메인메뉴 > 전시관에서 다시 확인할 수 있다.

4-5-2 콜렉터블 오브젝트 목록

	일제 감정기	6.25 전쟁	광주 민주화 운동
No.1			
	견총	학군모	최루탄
No.2			
	옛 태극기	선글라스	봉대
No.3			
	화종시계	군번들	천

게임의 수집 요소는 한국 역사의 주요 물건들로 구성되어 있으며, 플레이어는 게임을 통해 한국의 풍부한 역사와

문화를 배우고, 비판적 사고와 탐구심을 기르며, 교육적 가치를 극대화할 수 있습니다. 이러한 게임은 역사 교육의 새로운 방식으로서, 학생들과 일반인들에게 큰 흥미와 유익을 제공할 것입니다.

4-6 이야기꾼

4-6-1 이야기꾼 개요 및 기획의도

이야기꾼은 플레이어가 게임을 진행하면서 겪는 고난이나 사건을 제 3자의 입장으로 이야기하는 존재이다. 게임에 직접적인 영향을 미치진 않지만, 플레이어가 높은 곳에서 떨어졌을 때 이해와 동정의 목소리로 말을 하거나, 플레이어가 어려운 구간을 통과했을 때 축하하는 말을 하는 등 플레이어가 게임을 계속 플레이하도록 동기부여하고, 실패에 대한 좌절감을 줄이는 데 도움을 준다. 이처럼 플레이어의 행동에 반응함으로써, 플레이어는 자신이 혼자가 아니라는 느낌을 받게 되며, 최종적으로 몰입감을 높이고 게임을 더 흥미롭게 느끼도록 만들어준다.

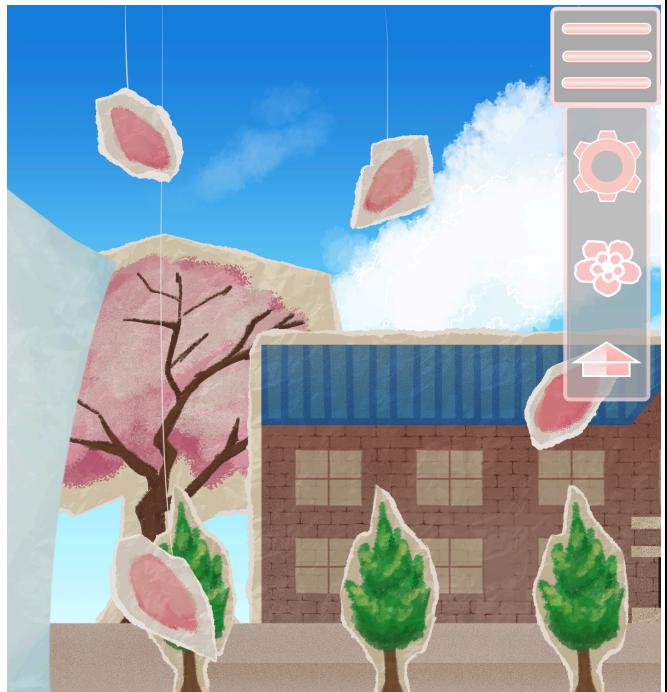
이야기꾼은 게임 스토리의 진행이나 한국사 교육에 있어서도 중요한 역할을 맡는다. 플레이어는 단편적인 컷신과 게임 내에서 주어지는 오브젝트들로 스토리를 유추하고 한국사에 대한 정보를 습득해야 하는데, 이 과정에서 역사 대한 잘못된 해석이 나오거나 해석이 나오기도 전에 피로감을 느끼게 될 수 있다. 이를 방지하기 위해 이야기꾼은 플레이어가 게임 스토리 또는 역사에 대한 정보를 습득하는 과정에서 부연 설명으로 플레이어의 학습 효과를 증진시킨다.

4-6-2 이야기꾼의 출력 조건

- **플레이어가 떨어질 시** : 떨어질 경우 플레이어를 북돋는 나레이션이 나온다. (떨어지기 전과 떨어지고 난 후의 y축의 변화값, 그리고 플레이어의 최종 위치를 고려해 상황에 맞는 나레이션을 출력한다)
- **중요 오브젝트에 접근했을 시** : 플레이어가 시대배경을 대표하는 특정 오브젝트와 가까워지면, 나레이션과의 상호작용 대사가 나온다. (일회성) 오브젝트와 관련된 역사 사건을 설명하며, 게임 내 역사 교육에 추가로 역사 지식을 보충해주는 역할을 한다.
- **플레이어가 특정 조건을 충족했을 시** : 위치의 변화 외에도, 특정 장소에 계속 머물거나, 특정 행위를 반복할 시 같은 특수한 경우에도 이야기꾼의 대사가 나온다, 가능한 많은 경우의 수를 고려해 게임 속 NPC와 같은 딱딱한 존재가 아닌 실제 이야기꾼과 같이 이야기 하는 듯한 현실감을 불러오게끔 한다.

4-7 상세 게임 UI 디자인

4-7-1 플레이 화면 버튼

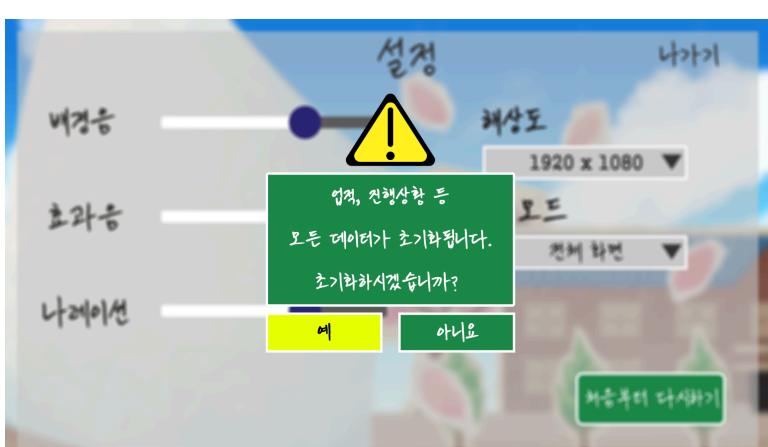


	메뉴 버튼 : 설정, 전시관, 홈 버튼을 띠움
	설정 버튼 : 설정창을 띠움
	전시관 버튼 : 전시관창을 띠움
	홈 버튼 : 진행 상황 저장 후 타이틀 화면으로 돌아감

4-7-2 설정



- 타이틀 화면의 설정이나 메뉴 버튼의 설정 버튼을 누를 시 설정창이 뜬다.
 - 나가기 : 이전 화면으로 돌아감
 - 배경음, 효과음, 나레이션 조절 가능
 - 해상도, 창 모드 선택 가능
 - 처음부터 다시하기 : 업적과 진행상황을 초기화한다.



- 초기화 팝업 : '처음부터 다시하기'
버튼을 실수로 클릭하여 진행상황을 초기화하는것을 막기 위함. '예'
버튼을 누르면 업적과 진행상황이 초기화된다.

4-7-3 전시관

1	현재 선택된 오브젝트에 관한 설명, 혹은 편지 내용. 이름, 시대, 세부 내용 기재
2	수집한 편지 또는 오브젝트
3	현재 선택한 오브젝트
4	아직 수집하지 않은 오브젝트
5	홈으로 돌아가는 버튼

5. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)

5-1 게임 이미지 개요



첫 시작은 누군가의 사랑으로 시작함과, 뒤로는 아픈 역사적 사실의 나열임을 고려할 때, 둘의 이미지가 충돌함을 알 수 있다. 청소년~유아또한 즐길 수 있는 게임이길 원하고, 외국인들도 이 게임을 접하게 되었을 때 자연스레 우리나라의 역사적 사실을 알았으면 하는 마음에 거부감이 최대한 덜 들법한, 수용하기 쉬운 그림체가 필요했다.

1. 단순화: 사실은 살리면서 기억에 콕 박힐 수 있을 법하게 단순화 시켰다.

2. 종이질감: 목탄, 크레파스로 그린 듯한 질감을 낼 수 있는 브러쉬, 그리고 구겨진 종이 효과를 넣었다.

3. 극장화: 종이 연극과도 같은 효과를 내어 2D이면서도 3D와 어우러지는 효과를 볼 수 있다.

5-2 밟고 올라가는 오브젝트 예시 소개

5-2-1 일제강점기 오브젝트

벚나무

학교



5-2-2 625 전쟁 오브젝트

M4A3E8 중형전차 (미군 탱크)



T-34-85 중형전차 (북한군 탱크)



5-2-3 518 민주화운동 오브젝트

버스 (민주화 운동 당시 버스 모방)



버스 옆면 (민주화 운동 당시 버스 모방)



5-3 획득 가능한 오브젝트 예시 소개

5-3-1 일제강점기 오브젝트



1. 브라우닝 1900 (이토히로부미 암살 권총)
2. 당시 사용했던 태극기
3. 회중시계

5-3-2 625 전쟁 오브젝트



1. 학도병 모자
2. 썬글라스
3. 군번줄

5-3-3 518 민주화운동 오브젝트



1. 최루탄
2. 봉대
3. 천

5-4 게임 플레이 예시 이미지



5-5 게임 엔딩 예시 이미지



6. 팀원 역할 상세 기술

김민재

기획의도 정리 및 작성

기획서의 전체적인 부분 개선

팀원 일 할당

기획서 정리 및 문서 통합

이수연

스토리 뿌리 세우기

메인 아트 담당

박지영

스토리 상세화

서브 아트 담당

정지우

기초 기획 구상

게임 매커니즘 설계

스토리 작성

김성현

게임 기믹 및 레벨 디자인 의도 설계

인게임 시스템 설계

공민호

게임 UI 및 기획서 첨삭

페이지 프로토타입 제작

7. 기타 추가 사항

7-1 SWOT 분석

Strength (강점)

- 다른 게임들과 다른 특이한 매커니즘
- 스토리에 다른 의미를 부여
- 특이한 그래픽으로 대중들의 관심을 유도
- 근현대 한국 배경으로 한국 시장 점유에 유리

Weakness (약점)

- 사람에 따라 빙약하게 느낄 수도 있는 스토리
- 게임의 난이도로 인한 진입장벽이 높아 라이트한 게이머 유도 가능성 저하
- 인지도가 낮은 한국 근현대 배경으로 해외 성공 가능성 저하

Opportunity. (기회)

- 인터넷 스트리밍 시장의 변화로 인한 성공의 가능성 증대
- 쉽게 활용할 수 있는 거대한 플랫폼에 게임 출시 가능

Threat (위협)

- 쏟아져 나오는 향아리 라이크 게임들
- 아이디어를 복제한 다른 게임들의 출시 가능성

7-2 경쟁 게임 분석

게임명	메커니즘	배경, 그래픽	스토리
Getting Over It with Bennett Foddy	망치 조작을 통해 상승 자유낙하	특정되지 않은 배경 평범한 3D 그래픽	스토리 없음
Golfing Over It with Alva Majo	골프공을 치는 듯한 행동으로 상승 자유낙하	특정되지 않은 배경 평범한 3D 그래픽	스토리 없음
A Difficult Game About Climbing	사람의 손을 일일이 조작하여 상승 자유낙하	섬, 자연 배경 평범한 3D 그래픽	스토리 없음
Jump King	점프의 강도를 조절하여 상승 자유낙하	던전 배경 픽셀 그래픽	용사가 공주를 구하는 흔한 스토리
바라매	종이에 펌프질을 하여 상승 하강 시 종이처럼 하강 상승과 하강 이외에 여러 이동 관련 기믹 존재	특이한 근현대 한국 배경 특이한 종이질감 그래픽	러브스토리 삽입 및 역사 관련 스토리 삽입으로 한국 근대사에 대한 흥미 유발

7-3 비즈니스 모델

스팀에 패키지 게임으로 출시 예정

8. 게임 개발 과정 중 에피소드

8-1 게임 장르 선정 이유

아이디어

- 생존 : 뗏목을 수리하며 버티는 게임
 - 하드코어 플랫폼 : 항아리 게임과 비슷한 게임 플레이 종이가 팔랑거리는 것을 이용해 종이 밑에서 바람을 불게 하여 점점 높이 위로 올라가는 게임
 - 액션 : 캐릭터를 조작하여 장애물을 피해 진행하는 게임
-
- 이 밖에도 로그라이크 게임, RPG 게임, 온라인 멀티 게임 등 다양한 의견이 나왔지만 가명 ‘페이퍼 오버잇’으로 프로젝트를 결정, 추후 경쟁 게임과의 차별점을 부여하기 위해 ‘바라매’로 변경

8-2 스토리 및 연출 토의

최초의 구상은 게임성 우선

- 할아버지가 학생 시절에 쓴 편지의 시점으로 한국의 근대 역사의 굵직한 사건들을 보여준다는 점은 지금의 스토리와 똑같음. 하지만, 이때는 기능성보다 게임성을 우선시하여 근대 역사와 관련된 내용은 배경과 플랫폼 등을 통해 은은히 표현하고자 했음.

기능성 게임으로 정하게 된 이유

- 처음에는 다른 하드코어 플랫폼 게임들과의 차별점을 두기 위해서 한국 근현대를 배경으로 한 게임을 기획했으나, 근대 역사에 대한 연출을 소홀히 하니 특색이 없는 게임이 되는 것 같아, 이를 확실히 표현하기 위해 기능성 게임으로 변경함.
 - 주변에 한국 역사에 대해 관심이 없는 학생이 많아서, 역사를 알리는 기능성 게임을 만들 의지가 생김
-

8-3 기획 중간에 기능성 게임으로 노선을 정하며 변경한 점

주인공

- 주요 사건들을 직접 겪은 이로 구성하고자 주인공을 한명이 아닌 한 가족으로 바꾸기로 했음. 한국 전쟁에 참여한 주인공이 학생의 신분으로 광주 민주화 운동에 참여하는 것은 이질감이 심하기 때문임.

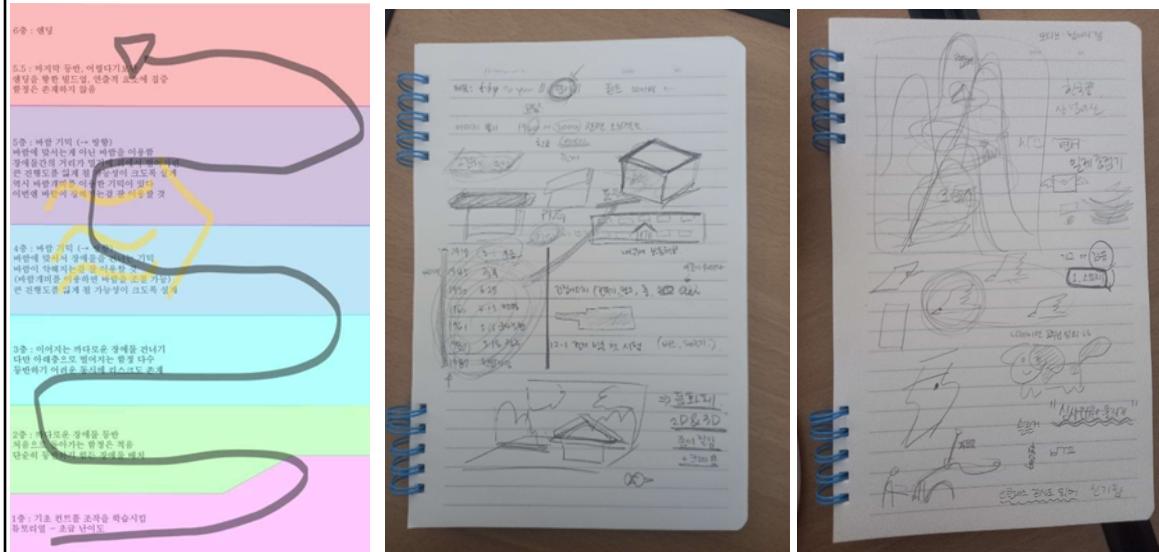
레벨디자인

- 가능성 게임으로 방향을 정하게 됨에 따라 나이도를 낮추고 오브젝트를 통해 근대 역사에 대한 설명에 집중하기로 함.
- 주요사건마다 맵을 분단, 다음 구역으로 갈때 바라매(편지)가 성공적으로 도착하는 컷신을 추가
- 진행도를 크게 잊는 함정을 맵의 분단을 통해 막음.

다회차 플레이 및 엔딩

- 처음에는 플레이어의 클리어 시간에 따라 노부부가 살아있거나 이미 죽어있는 등의 엔딩의 차이를 두었음.
- 주인공을 여러명으로 늘렸기 때문에 이러한 엔딩의 차이를 통한 다회차 유도는 삭제하고 엔딩을 가족사진으로 수정, 그동안 모은 오브젝트를 가족사진에 표시하기로 함.

8-4 토의 및 브레인 스토밍 이미지



8-5 문서 작업 수정 로그

월 9일 오후 10:23 김민재	6월 3일 오전 10:43 김민재	5월 29일 오후 8:06 모든 익명 사용자	5월 23일 오후 1:49 김민재	4월 28일 오후 6:43 모든 익명 사용자
6월 9일 오후 6:47 모든 익명 사용자	6월 3일 오전 12:26 모든 익명 사용자	5월 27일 오후 12:44 모든 익명 사용자	5월 23일 오후 1:31 김민재	4월 28일 오후 5:55 모든 익명 사용자
6월 9일 오후 4:25 모든 익명 사용자	6월 3일 오전 12:11 모든 익명 사용자	5월 26일 오후 11:38 모든 익명 사용자	5월 23일 오전 10:33 김민재	4월 28일 오후 5:36 모든 익명 사용자
6월 9일 오후 12:50 모든 익명 사용자	지난주 6월 2일 오후 10:16 모든 익명 사용자	5월 26일 오후 11:30 모든 익명 사용자	5월 23일 오후 9:59 김민재	4월 27일 오후 12:57 모든 익명 사용자
금요일 6월 7일 오전 4:30 모든 익명 사용자	6월 2일 오후 9:14 모든 익명 사용자	5월 26일 오후 10:51 모든 익명 사용자	5월 23일 오전 2:21 모든 익명 사용자	4월 18일 오후 11:28 모든 익명 사용자
6월 7일 오전 4:00 모든 익명 사용자	6월 2일 오후 5:24 모든 익명 사용자	5월 26일 오후 8:17 모든 익명 사용자	5월 23일 오전 2:06 모든 익명 사용자	4월 18일 오후 10:21 모든 익명 사용자
목요일 6월 6일 오후 7:40 모든 익명 사용자	5월 31일 오전 12:19 김민재	5월 26일 오후 8:17 모든 익명 사용자	5월 23일 오전 12:39 모든 익명 사용자	4월 18일 오후 10:21 모든 익명 사용자
6월 6일 오후 6:33 모든 익명 사용자	5월 30일 오후 10:29 김민재	5월 26일 오후 5:03 모든 익명 사용자	5월 13일 오전 11:46 김민재	4월 18일 오후 8:19 모든 익명 사용자
수요일 6월 5일 오후 8:23 김민재	5월 30일 오후 8:43 모든 익명 사용자	5월 25일 오후 8:45 모든 익명 사용자	5월 13일 오전 11:03 김민재	4월 18일 오후 7:52 모든 익명 사용자
월요일 6월 3일 오전 11:33 김민재	5월 29일 오후 11:20 모든 익명 사용자	5월 23일 오후 8:54 모든 익명 사용자	5월 7일 오후 3:26 김민재	4월 18일 오후 7:29 모든 익명 사용자
	5월 29일 오후 11:15 모든 익명 사용자	5월 23일 오후 8:17 모든 익명 사용자	5월 6일 오후 9:34 김민재	4월 18일 오후 7:16 김민재
		5월 23일 오후 4:22 모든 익명 사용자		.docx 파일 가져옴 - 원본 보기