

# 디지털캡스톤디자인 부기부커팀 제안서

0. 제출자: 1413032이대영, 1414043 최준희, 1811054 변지현, 1811124 홍성훈, 1911151 전서영

## 1. 게임 작품명:



## 2. 게임 개요(홍성훈)

- 게임 장르
  - 아케이드 미니게임
- 목표 타겟층
  - 한성대학교 학술정보관 이용자(학부생 및 교직원)
- 플레이 방식
  - 캐릭터를 조작하여 단순한 미로를 탈출하는 방식이다.
- 특징
  - 캐릭터를 한성대학교의 마스코트로 하여 이용자들에게 친근감을 줄 수 있음
  - 한성대학교 학술정보관을 배경으로 진행됨

## 3. 제안 배경, 기획의도 (전서영) 및 게임 특징(변지현)

- 제안 배경

- 한성대학교 학생들이 학술정보관의 기능을 지나치게 한정적으로 이용하고 있다. 뿐만 아니라 여전히 ‘도서관’에 대한 편협한 고정관념으로부터 벗어나지 못한 상황이다. (ex. 시험 기간에만 방문하는 곳이 학술정보관이라는 논리)
- 예를 들어, 학우들 간의 활발한 커뮤니케이션을 도모하기 위한 공간, 1층 로비는 여전히 침묵이 유지되고 있으며, 영화 관람을 비롯한 영상 자료 대여 등 학생의 질 높은 문화 생활을 지원하기 위한 6층 멀티미디어실 이용률 또한 현저히 낮은 상황이다.
- 이에 학생들로 하여금 학술정보관을 비롯한 ‘도서관’에 대한 긍정적인 인식을 심고, 이에 따른 학술정보관의 적극적인 이용을 도모하기 위해서는 학술정보관의 기능을 한정적으로 이용하거나 아예 방문하지 않는 이유, 그 문제점을 파악하고 해결할 필요가 있다.
- 문제 상황의 상세한 분석은 추후 진행될 예정이다.

○ 기획의도 및 목적(이대영)

제목	부기의 도서관(가제)
프로젝트 형식	게임을 이용한 홍보 영상 (4분 내외)
기획의도	<p>한성대학교 학생들이 학술정보관의 기능을 지나치게 한정적으로 이용하고 있다. 현재 학술정보관에서 일하고 있는 익명의 한 사서의 인터뷰에 따르면 학우들 간의 활발한 커뮤니케이션을 도모하기 위한 공간인 2층 로비는 여전히 침묵이 유지되고 있으며, 영화 관람을 비롯한 영상 자료 대여 등 학생의 질 높은 문화 생활을 지원하기 위한 6층 멀티미디어실 이용률 또한 현저히 낮은 상황이라고 한다. 이뿐만 아니라 학술정보관 입장을 위한 학생증 출입기의 사용법을 모른채 떠나가는 학생도 부지기수라 한다.</p> <p>이러한 문제점은 현재 도서관이 갖고 있는 천편일률적이고 딱딱한 이미지와 누구에게 도움을 구해야 하는지, 또 책을 읽는 것 외에 할 것이 없다는 고정관념에서 비롯된다. 또한, 도서관이 제공하는 여러 서비스와 사서의 역할에 대한 무관심과 무지에서 비롯된다. 이러한 인식은 학술정보관도 예외는 없다는 듯이 시험 공부만을 위한 학술적 이미지 이상의 활용을 미처 고려하지 않는 학술정보관 이용자들의 6층 멀티미디어실 이용률의 통계로 나타나고 있다.</p> <p>위와 같은 문제점을 해결하기 위해 학술정보관 이용자로 하여금 학술정보관이 즐겁고 다양한 즐길거리가 많다는 인식을 심어줄 수 있고, 학술정보관의 여러 서비스를 적극적으로 이용할 수 있게 도서관을 배경으로 하는 게임 홍보 영상을 제작할 예정이다. 학술정보관 이용자들에게 동적이고 재미있는 게임의 이미지를 정적이고 무거운 학술정보관의 이미지에 덮어씌워 학술정보관을 이용하는 사람들에게 새로운 패러다임을 제시할 것이다.</p>
목적	<p>본 프로젝트의 목적은 학술정보관을 이용하고 싶은 예비 이용자들에게 사서가 수행하는 다양한 역할과 학술정보관 고유의 기능을 쉽게 이해할 수 있게 하여 학술정보관, 더 나아가 도서관 전체의 이미지를 즐거운 곳, 동적인 곳으로 확장시키는 것을 목적으로 한다.</p> <p>이미 제작되어 있는 한성 북니버스를 적절히 이용해 한성 북니버스를 알고 있거나 이미 이용하고 있는 이용자들에게 더욱 높은 홍보효과를 기대할 수 있으며, 북니버스를 모르는 이용자들에게도 홍보 영상 내의 북니버스와 게임을 같이 접하게 됨으로써 학술정보관이 이미 제공하고 있었던 북니버스라는 서비스의 홍보와 본 프로젝트가 지향하는 이미지 덧씌우기 목적이 시너지 효과를 일으킬 것으로 기대한다.</p> <p>위 목적을 달성하기 위해서 달성해야 할 과제가 있다. 첫 번째는 학술정보관 예비 이용자와 현 이용자들에게 친숙한 여러 게임요소를 이용해 사서의 역할, 학술정보관이 제공하는 여러 서비스들을 최대한 단순화하여 그들이 최대한 쉽게 이해할 수 있도록 한다. 두 번째는 단순화 과정에서 잘못 전달될 수 있는 서비스의 목적, 사서의 역할 등을 정확하게 전달할 수 있도록 한다.</p>

## ○ 게임 특징 (이대영)

### ○ 게임 장르

아케이드 미니게임

### ○ 목표 타겟층

한성대학교 학술정보관 잠재적 이용자 및 이용자(학부생 및 교직원)

### ○ 특징

본 프로젝트에서 제작되는 게임은 메인 캐릭터를 한성대학교의 마스코트로 하여 게임 플레이를 시청하는 시청자들에게 친근감을 줄 수 있다. 게임은 단순화한 미니게임을 제공하여 교육적인 의도를 숨기고 흥미를 높이는 것을 기대한다.

## 4. 게임 스토리 시나리오 및 미니게임 구성 (전서영)

### ○ 프롤로그 스토리

#### #1

특이사항은 한성대학교 화석, 싫어하는 건 도서관.

그런 나에게 학술정보관은 지난 4년 간, 힐끗 쳐다보기만 했지 제대로 이용해본적이 없는- '몰랐고 모르겠고 앞으로도 모를' 곳이었다. 그러다 한 번 긴 꿈을 꿔다.

“분명히 네가 좋아할 곳이야!”

한성대학교의 마스코트, 상상부기가 자신의 이끌린 손을 건네는 장면으로 시작된 꿈이었다. 부기의 뒤를 따라가니 구불구불한 알 수 없는 미로 입구에 도착했다.

“어디를 가는데 이렇게 길이 복잡해?”

부기는 별 대답없이 나를 이끌었다. 그런데 드문드문 익숙한 건물이 보인다.

‘저기는... 우촌관... 여기는 상상관... 제일 가까이는 미래관 ... 어 이 길은 설마?’

부기의 손에 이끌려 미로를 돌고 돌다 도착한 곳은 학술정보관. 뭐야, 여길 내가 왜 좋아해?

나는 부기의 반짝이는 눈과 완전히 대비되는, 죽은 눈을 뜨고서 비수를 꽂았다.

“도서관을 즐겁게 가는 사람이 어딴어? ... 그래, 아무래도 넌 모르겠지. 넌 거북이니까!!!”

그 후 매몰차게 뒤돌아 걸으니 갑자기 흑 꺼지는 땅. 꿈은 꿈답게 개연성이라고는 하나도 없구나- 싶었을 찰나! 내 시야에 들어온 것은 어딘지 비릿한 미소를 짓는 상상부기였다...

#### #2

화들짝 놀라 잠에서 깬 나. 방금 그 표정은 뭐였지? 아니 그보다 이 곳은 어디... 학술정보관 6층? 그런데 뭔가 기묘하다. 그때 나는 직감했다. 가만히 있다가는 이 꿈에서 영영 깨어나지 못할 거라는...

○ 엔딩 스토리

## Happy Ending

나는 상상부기의 마음을 뒤늦게 헤아리고 말았다. 그리고 학술정보관, 더 나아가 도서관에 대한 나의 잘못된 생각을 바꿀 수 있었다. 비록 꿈 속의 도서관일지언정, 이곳에서 느낀 긍정적인 감정은 현실에서도 같을 것이 분명했기 때문이다. 나 때문에 상처 받아 었나간 상상부기에게 내 손을 내밀었다. 그리고 사과했다... 그러자 상상부기는 미끌거리는 손을 내밀어 화답해줬다.

“드디어 내 마음을 알아줬구나! 앞으로 ... 학술정보관 많이 사랑해줘-  
... 다른 도서관도 마찬가지로야!”

상상부기와 화해한 나는 현실로 돌아왔다. 대면수업하러 등교해야한다. 아 ... 도서관 가고 싶다.

## Bad Ending

광광광 -!

“거기 누구 없어요?”

“날 찾아?”

... 난 영원히 이 꿈 속에 갇히고 말았다.

○ 미니게임 목록

- ① 도서관 관장님을 피해 책을 획득하기
- ② 학생의 얼굴과 학생증을 대조하여 대출해주기
- ③ 책 순서 기억하기
- ④ CD를 완성시키는 퍼즐 게임
- ⑤ 영상편집 과정을 시각화한 리듬 게임
- ⑥ 영상시청 과정을 시각화한 실루엣 맞추기

## 5. 등장 캐릭터 설정(변지현)

○ 메인캐릭터: 플레이어





(참고그림으로 게임에 맞게 수정될 수 있음)

- 스토리를 진행하는 메인 캐릭터로 플레이어가 게임을 진행할 때 사용한다.
- 한성대학교 고학번(화석)학생이다. 도서관에 대한 편견으로 도서관에 가본 적이 없다.
- 플레이가 진행되며 도서관에 대한 편견이 사라지고 친숙함과 흥미를 가지게 됨.

## 6. 메인 화면 구성 및 인터페이스(이대영)

### 1. 아케이드 게임형식

- 캐릭터는 어디로든 움직일 수 있다.
- 캐릭터는 점프를 통해 상단 지형으로 올라갈 수 있다.

### 2. 게임 배경

- 도서관을 배경으로 한다.
- 도서관에 나오는 요소들을 이용해 게임을 진행한다.

## 7. 게임 시스템 설정(이대영)

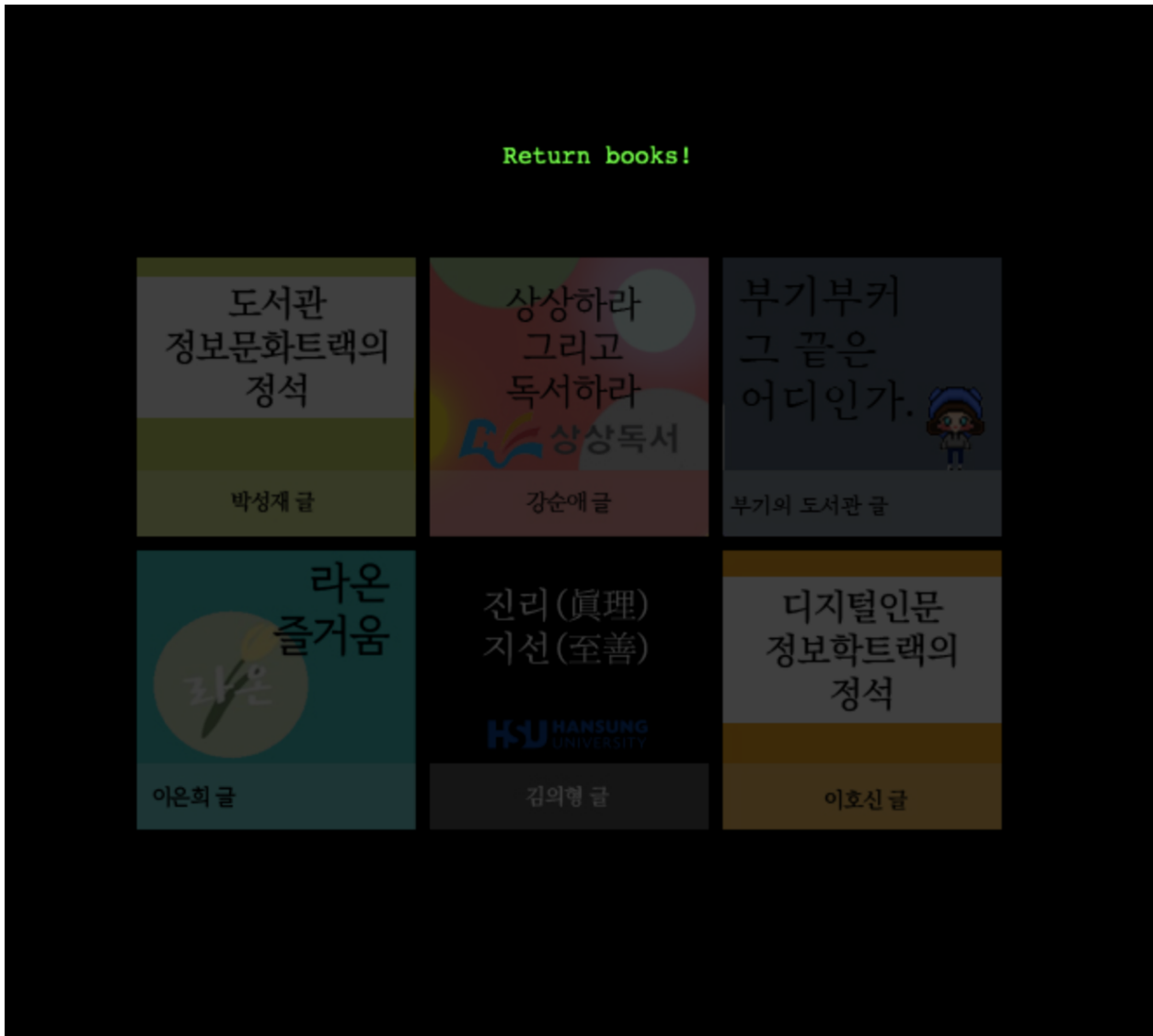
※ 게임에 사용되는 맵, 아이템 목록, 스테이지별 진행방식, 게임 내 사용하는 규칙 등을 설명



## 1. 학생의 얼굴과 학생증을 대조하여 대출해주기

- 서있는 학생이 컴퓨터 속 인명사항과 같다면 '체크' 버튼을 누르고 다르다면 'X'를 누르는 게임입니다.

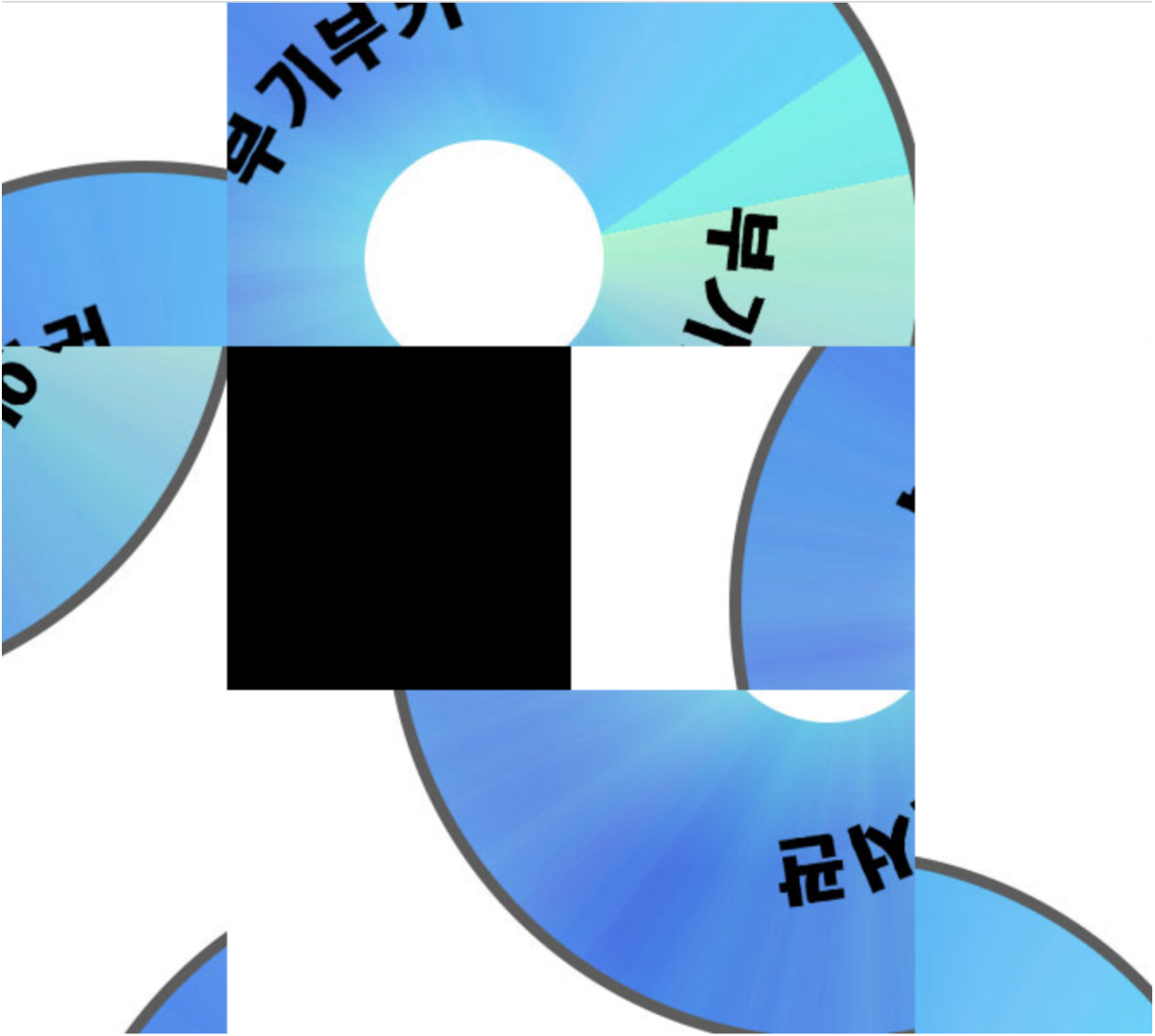
- 알맞게 버튼을 누를 경우 점수를 획득
- 알맞지 않은 버튼을 누를 경우 카운트, 카운트 횟수가 3회 누적시 bad ending



## 1. 기억력 게임.

- 반납해야 하는 책을 기억해 올바른 순서대로 눌러야 하는 게임입니다.

- 반납해야 하는 책은 매 턴마다 1개씩 증가. 16턴 동안 알맞은 책을 고른다면 'Success!'가 출력되며 게임 끝
- 알맞지 않은 책을 누를 경우 'Fail!'이 출력되며 게임 끝



1. cd를 완성시키는 게임입니다.

- 슬라이딩 퍼즐 방식으로 cd모양을 맞추는 게임입니다.

- 퍼즐 완성시 점수를 획득
- 제한시간을 넣어 게임의 난이도를 올릴 수 있습니다.



1. 학생증이 내려오는 타이밍에 맞춰 버튼을 누르는 게임입니다.

- 학생증을 대고 학술정보관에 들어오는 장면을 게임화시켰습니다.

- 알맞은 순간에 누를 경우 점수를 획득
- 알맞지 않은 순간을 누를 경우 카운트, 카운트 횟수가 3회 누적시 bad ending

## 8. 영상 스토리보드 (최준희, 전서영)

#1 제안배경 - 딱딱한 도서관의 이미지가 낯은 사진 효과로 들어감 [ NS : 도서관의 따분한 이미지와 도서관에 대해서 부정적인 인식에 대한 나레이션 ]

#2 기획의도 - 위 부정적인 이미지 탈피 및 사서의 역할을 알려주기 위해서 게임이 제작 되었음을 시사 [ NS : 그래서 '게임 이름'이 등장했습니다 ]

#3 게임개요 - 게임의 장르, 플레이 방식, 특징에 대한 간략한 설명 [ NS : 장르와 플레이방식 특징에 대한 설명 ]

#4 프롤로그 - 일러스트를 활용한 게임의 전체적인 스토리 소개 [ NS : 스토리를 게임 캐릭터 1인칭 시점으로 진행되는 나레이션 ]

#5 게임 캐릭터 소개 - 등장 인물 소개 [ NS : 각 캐릭터의 소개 ]

#6 인터 페이스 소개 - 게임의 인터페이스, 각종 아이템, 이벤트에 관한 소개 [ NS : 게임의 인터페이스, 각종 아이템, 이벤트에 관한 소개 ]

#7 인 게임 장면 - 게임이 진행되는 모습 [ NS : ]

#8 마무리 - 게임이 진행되는 모습을 배속으로 여러 장면 및 트랜지션을 보여주면서 게임을 권유 [ NS : 지금 상상부기의 손을 잡고, 꿈 속의 한성대학교 도서관을 방문해보세요! ]

#9 “도서관을 즐겁게 가는 사람이 대체 어딴?” - 검은 화면에 흰 글씨 대사 독백

#10 상상부기의 손에 이끌려 학술정보관을 찾게 된 플레이어, 상상부기가 잔뜩 기대를 불어넣은 만큼 실망스러운 목적지다. - 일러스트1 2

#11 “그래. 아무래도 넌 모르겠지. 넌 거북이니까!!!” - 상상부기를 등지고 가버리는 플레이어 - 일러스트3

#12 의미심장한 표정을 짓는 상상부기 -글리치효과 일러스트4 5

#13 살며시 눈을 뜨는 플레이어 캐릭터, 일어나보니 학술정보관 내부 - 검은화면에서 눈이 떠지듯 화면이 밝아지면서 도서관 전경

#14 눈 앞에 펼쳐진 인게임 화면과 깜짝 놀란 얼굴의 플레이어 - 일러스트6

#15 게임타이틀

## 9. 인게임 튜토리얼 일러스트 (전서영)









