

홍길동의 후예

90412803 정정일

★ 제작

• TEAM

증부대학교 게임동아리 ICBM

- 기획 최영하
- 프로그래밍 곽희종
- 그래픽 정정일

★ 목차

- 기획 의도
- 게임 장르 및 특징
- 타겟 유저 및 흥미 요소
- 플랫폼
- 게임 설명

★ 기획 의도

- 교육용 게임은 아직 국내 및 해외에서도 많이 발전을 하지 않았고 흥행하지 못하였다. 그로 인하여 교육용 게임은 비 발전 구역 같았기에 만들어 보고 싶었다 이 게임은 국사교육을 목적으로 두고 있다.
- 교과 과정에서 국사 선택과목으로 변경
- 일본의 독도 영토 분쟁
- 국외로 나간 유물들
- 실존인물이자 우리나라 영웅 홍길동

★ 게임장르

- **장르** - 캐주얼 교육용 어드벤처 게임
- **목적** - 기본 어드벤처 스타일로 진행되는 형태. 주로 주어진 문제는 시대적인 배경을 조선시대 기준으로 정하여 문제를 풀어나가며 유저들이 역사적인 배경과 역사를 알아가는 것에 중점을 두었다.
- **목표** - 성안에 잠입한 시점부터 진행이 되며 적군을 피하거나 혹은 싸우며 진행 일정 건물 안에 숨겨진 오브젝트들을 문제 및 퍼즐을 풀어가며 습득하고 돌아오는 게 이 게임의 목표이다.

★ 게임장르

• 특징

-교육목적의 가장 큰 단점은 흥미 유발이다.

특히 유아 들이 주로 하는 게임이기 때문에 난이도 있는 폭력성과 문제의 난이도 및 흥미를 공감하기에는 쉽지 않다. 이 문제를 해결하기 위해 기존의 어드벤처 게임의 형식의 문제를 풀며 스테이지를 진행하는 형식으로 목표에 도달하는 몰입도에 잠입액션 특유의 긴장감 형성 및 한국 동화에 나오는 주인공을 캐릭터화 하여 친숙함을 주었다.

★ 타깃 유저

- 타깃유저

- 6~12세

- 흥미요소

- 귀여운 느낌을 주기 위해 3등신 캐릭터설정

- 난이도를 쉽게 잡아 초반 흥미요소 유발

- 영웅 흥길동을 토대로 관심 유도

- 잔인성을 배제

- 어드벤처장르를 이용 중독성을 줄임

★ 플랫폼

- Pc 기반 패키지

구분	권장사양
운영체제	윈도우xp 이상
Cpu	펜티엄4 2.8 이상 /AMD 애슬론 바톤 2500+ 이상
Ram	1GB이상
Vga	지포스 6600GT / Radeon X1600
Hdd	500MB이상 여유공간
DirextX	9.0c 이상

★ 플랫폼

- 개발 환경

구분	
프로그램	VS.net2005 , 3D max2009, CS3
제작기반	C++ Direct X
해상도	1024*768
Color	24bit
프레임	30~40프레임
조작	마우스 및, 키보드

★ 게임 설명

- 공간적 배경
 - 주로 일본 성을 배경으로 스테이지를 진행
- 시간적 배경
 - 조선시대 일제 침략 후
 - 구름 낀 어두운 저녁
- 문화적 배경
 - 조선시대 일본문화 (사무라이)

★ 게임 설명

• 배경 스토리

- 현존하는 역사적인 배경을 사용 하였다 배경은 조선 시대로써 일본은 1592년 조선을 침략하기 시작한다. 이 전쟁 당시 일본의 침략 목적은 대륙침략 및 기술 수집이 우선 이었는데 그로 인하여 수많은 국보급 유물들을 약탈 하였다 그리고 일본으로 돌아가 유물들을 일본의 각 성들 안쪽 깊숙한 곳에 각각 숨겨두었다 1598년 일본의 패전으로 퇴각 그 후 수십 년 동안 조선의 유물들을 반환 하라는 권고에도 불구하고 하고 일본인들은 침묵으로 일관하게 되는데 이를 참지 못한 영조임금은 1772년 잠행어사를 창설 5년간의 훈련을 받은 이들은 드디어 왜구로부터 유적을 되찾아 오라는 명을 받게 되고 어사들은 목표가 되는 성들로 같은 시각에 각각의 성으로 향하게 된다.

★ 게임 설명

- 게임 스토리

- 할아버지에게 어렸을 때부터 일본의 만행을 듣고 자란 홍길동은 비밀리에 성 안 쪽으로 들어가는데 성공 하지만.. 주인 공을 맞아주고 있는 것은 일본 무장 군인들과 조선에서 잘 볼 수 없던 낯선 풍경의 건물들 그리고 희미한 조명들 뿐이 없다. 삼엄한 감시의 보초병들의 눈과 귀를 피해 우리들의 역사적인 유물들을 되찾아 와야 하는 험난한 여정을 시작해야 하는데...

- User는 직접 홍길동의 후예가 되어 유물을 되찾아 오자.

- 자료

- <http://www.burimhong.pe.kr/news02/013%20hong%20gil%20dong1.htm>

★ 게임 설명

• 등장 캐릭터 소개 (주인공)

- 머리에는 홍길동의 트레이드마크인 초립을 착용
복장은 전통한복에 자객 느낌을 살리기 위하여 허리, 다리주변을 붕대로 감아 한복의 펄럭임을 자제 시켰다.



★ 게임 설명

- 등장 캐릭터 소개
(주인공)



3dsMax 2009
Cs 3
polys

★ 게임 설명



행동 모션	방향
앞으로	앞으로 이동한다
뒤로	뒤로 이동한다
왼쪽으로	왼쪽으로 이동한다
오른쪽으로	오른쪽으로 이동한다
오브젝트 선택 및, 습득시	습득 애니메이션을 한다
액션	공격 애니메이션을 한다

★ 게임 설명

- 등장 캐릭터 소개 (적캐릭터)



검병(미 구현)



창병(미 구현)

★ 게임 설명

• 등장 캐릭터 소개 (적 캐릭터)

검 병사 : 옛 일본병사 이미지로 검은색 투구를 쓰고 검은 색 갑옷을 두른 병사로 최대한 동일 시대 이미지로 사용 일정 일정 구역을 순찰하며 돌게 되고 순찰하는 도중 플레이어 발견 시 공격하게 된다.

창 병사 : 옛 일본병사 이미지로 검은색 삿갓을 쓰고 검은 색 갑옷을 두른 병사로 최대한 동일 시대 이미지로 사용 일정 일정 구역을 순찰하며 돌게 되고 순찰하는 도중 플레이어 발견 시 공격하게 된다.

★ 게임 설명

- Map 소개

3ds max 2009
Cs 3
Polys 126,409



★ 게임 설명

- 인터페이스

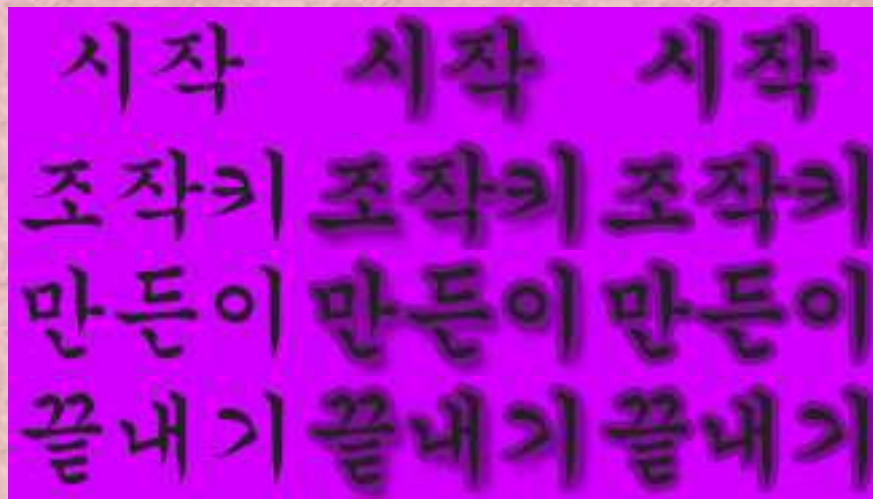
- 주로 목재와 한지 재질을 사용 보다 한국적인 느낌과 옛 고전 느낌이 들게 함.

★ 게임 설명 (First Page)



★ 게임 설명 (First Page)

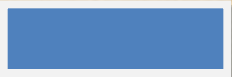
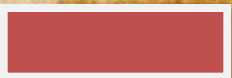





- 메인 화면
- 메인 화면 버튼



클릭전- 클릭대기 - 클릭

★ 게임 설명 (First Page)

홍길동의 후예

이미지	명칭	역할
	시작	게임 스테이지 진행
	설명	게임에 필요한 간단한 키 설명
	역사 설명	임진왜란 발생에 대한 설명
	사운드	각 사운드 조절
	만든이	제작자들
	종료	게임을 끝낸다
	커서	각 부위 이동 위치 확인

★ 게임 설명 (First Page)



★ 게임 설명 (First Page)



조작키 설명

 **w,s,a,d = (상, 하, 좌, 우)**

 **mouse 회전 = 화면 회전**

 **mouse heel up,down = 화면 확대, 축소**

 **space bar = 액션**

 **ESC = 게임종료**

★ 게임 설명 (First Page)



★ 게임 설명 (First Page)



★ 게임 설명 (UI 및 Play 화면)

