

제주밀감 의식의 흐름

Doju

2016-01-16

제주밀감



- UPnL 게임잼 출품작
 - <http://upnl.org/739>
 - <http://xdoju.upnl.org/kirby/>
- 커비가 제주밀감이 되는 게임
- 실력이 부족한 게임

기획의 시작

- 예상외로 다들 열심히 게임을 만들고 있었음
- 아 게임 만들고 싶다
- 목표
 - 주제에 충실한 게임
 - 커비
 - 선택봇
 - 늦게 도착했으니 빨리 만들 수 있는 게임

커비



- 둥글둥글 말랑말랑 귀여움
- 둥둥 떠다님
- 적을 먹으면 속성이 붙음
- ~~사다리를 타면 게임이 끝남~~
- <https://www.youtube.com/watch?v=cfcLyggUmys>

선택봇

선택봇

@_SelectBot

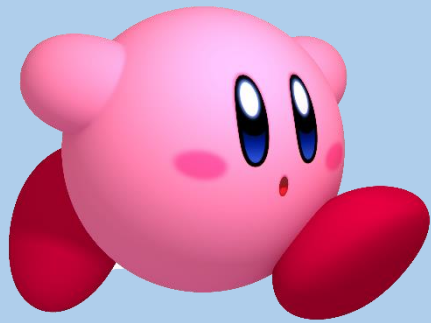
당신의 선택을 도와주는 자동봇입니다 /
선택지를 공백으로!!! 구분하여 멘션을 보
내주시면 그 중 하나를 골라드립니다 / 불
안정할 수 있습니다 / 특정시간에 몰리면
답이 느려질 수 있습니다 / 인장 by

[@_adorable_you](#)

📍 made by [@Backspe](#)

- !선택
- 이건 무조건 고자되기
- 일본을 공격한다
- 배제

초기 기획



선택 1



선택 2

뭐 하는 게임이지

- 질풍노도의 커비
 - 커서 무엇이 되려고
 - 결말이 없음
 - 선택의 의미가 없음
 - 선택지로 넣을 것도 생각이 안 남
 - 개노잼
- 그래서 안 만들고 있었음

저, 밀감이 될래요



- 마로가 가져온 제주밀감 박스
- 닦았다
- 제주밀감이 되자

목적 : 제주밀감이 되자

목적 2 : 씨 없는 제주밀감이 되자

다시 기획

- 커비가 제주밀감을 열심히 먹고 제주밀감이 되는 게임
 - 어떻게 먹지?
 - 그냥 막 날아와서 부딪히면 먹는 거로 하자
- 어차피 날아오는 거 이것저것 많이 날아와야 재밌지
 - 고자도 넣고
 - 난이도 조절과 주제 의식과 진엔딩을 모두 잡음
 - 요시도 넣고

구성 요소 및 엔딩 설정

고자 : 시가 이루어짐.
일감 : 일감이 됨.
일분 : 강제 인정.
모시 : 모시가 됨.

모시.
강분. 씨앗은 강분.
일분 공경.
~~왜 능숙이~~
고자.
~~치교대~~
한도 되돌리기? ✓
구멍크

구체적인 시스템 설계

- 고자 드라이븐 기획

- 선택 요소에 고자되기가 있으면 고자가 됨

- 최근에 먹은 몇 개를 선택지로 쌓기

- 고자는 방해일 수도 있지만 득일 수도 있음

- 근데 고자 한 번 먹었다고 그대로 고자가 되면 슬프잖아?

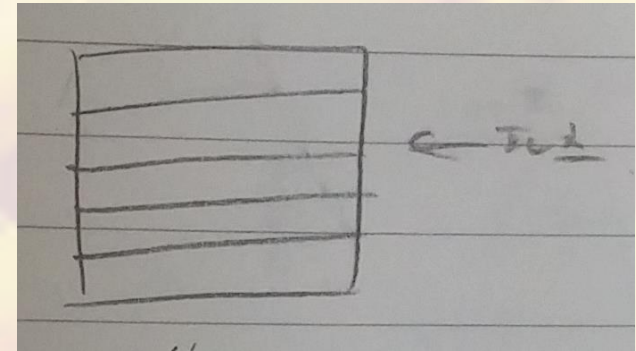
- 라이프를 몇 개 주고 다 쓰면 고자 엔딩

- 이거로 씨 없는 제주밀감을 만들자

구체적인 시스템 설계

- 파츠 시스템

- 똑같은 걸 많이 먹으면 그 엔딩이 되게
- 근데 그걸 어떻게 보여주지
- 키메라 커비를 만들자

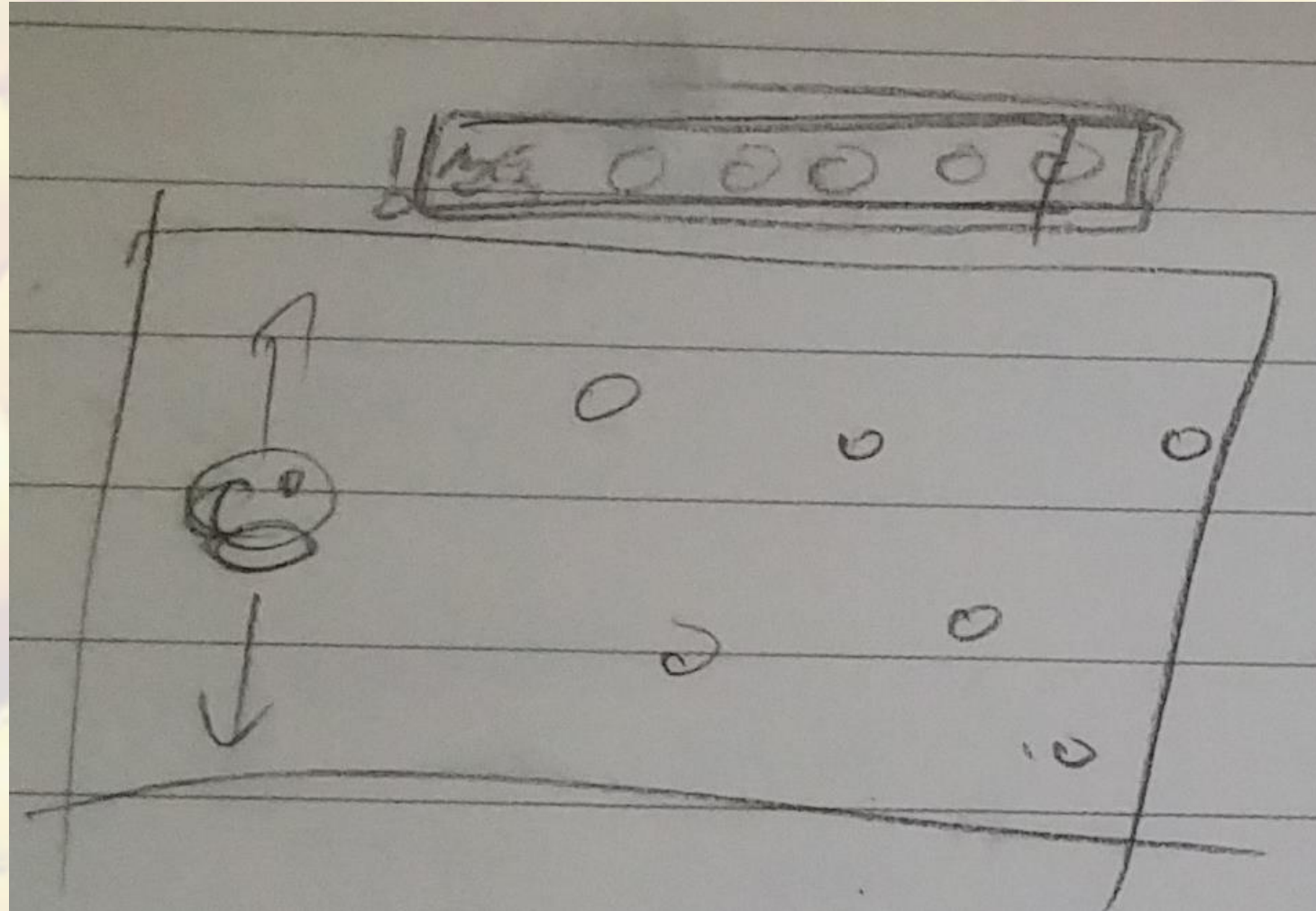


한 파츠가 3개 이상 2 엔딩
키메라 엔딩 ← ~~X~~
→ 고사 엔딩
→ 이보 엔딩
모디 ← ~~X~~ ✓
강조 ← ~~X~~ ✓
~~시행~~ 키메라 엔딩
시행은 강조 ← ~~X~~ ✓

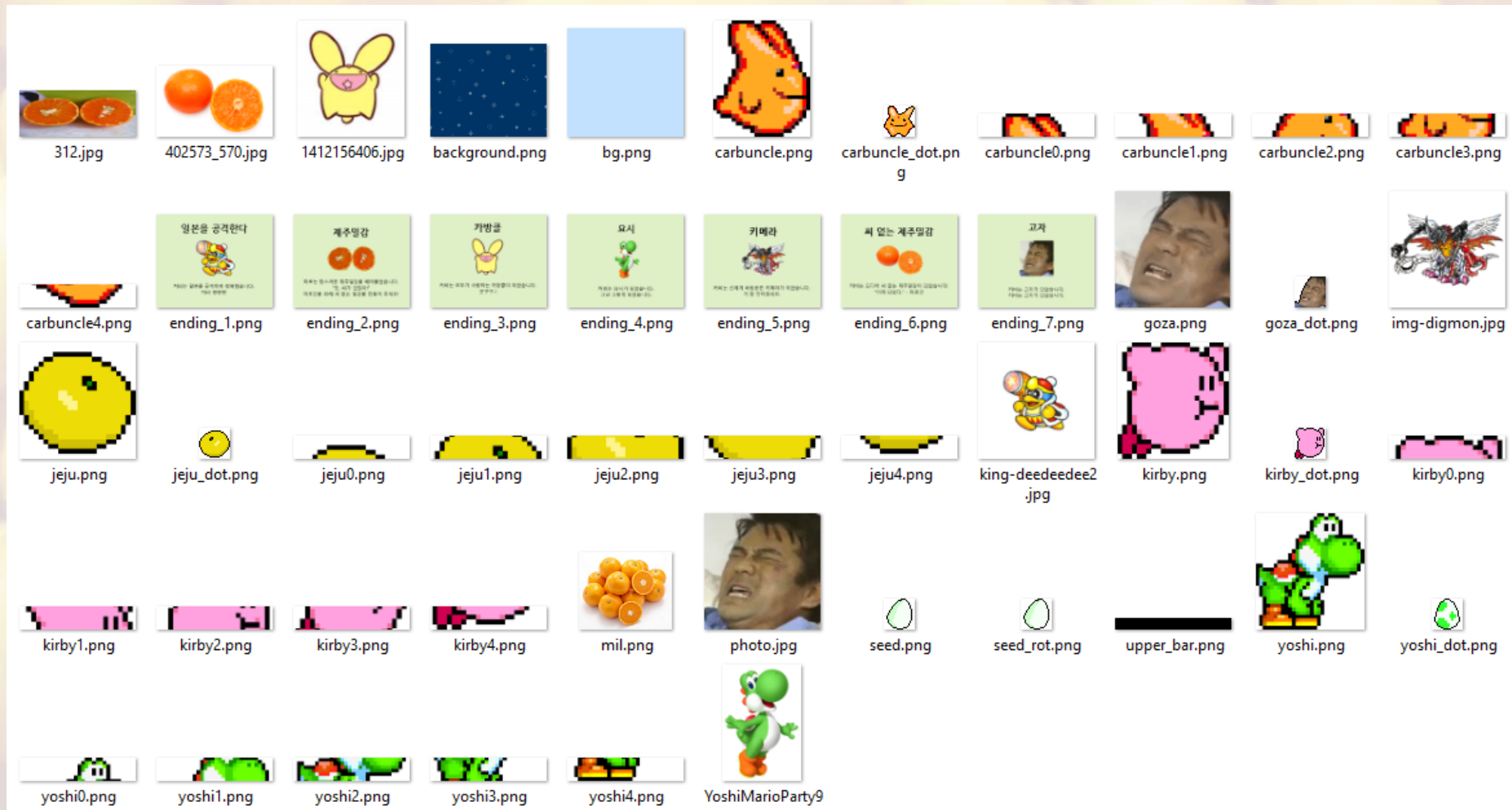
기획 끝

- 아 만들기 귀찮다
- 근데 뭐로 만들지
- 시한부 컴퓨터라 유니티도 vs도 없어
- 이렇게 된 이상 웹으로 간다
 - HTML5 + canvas

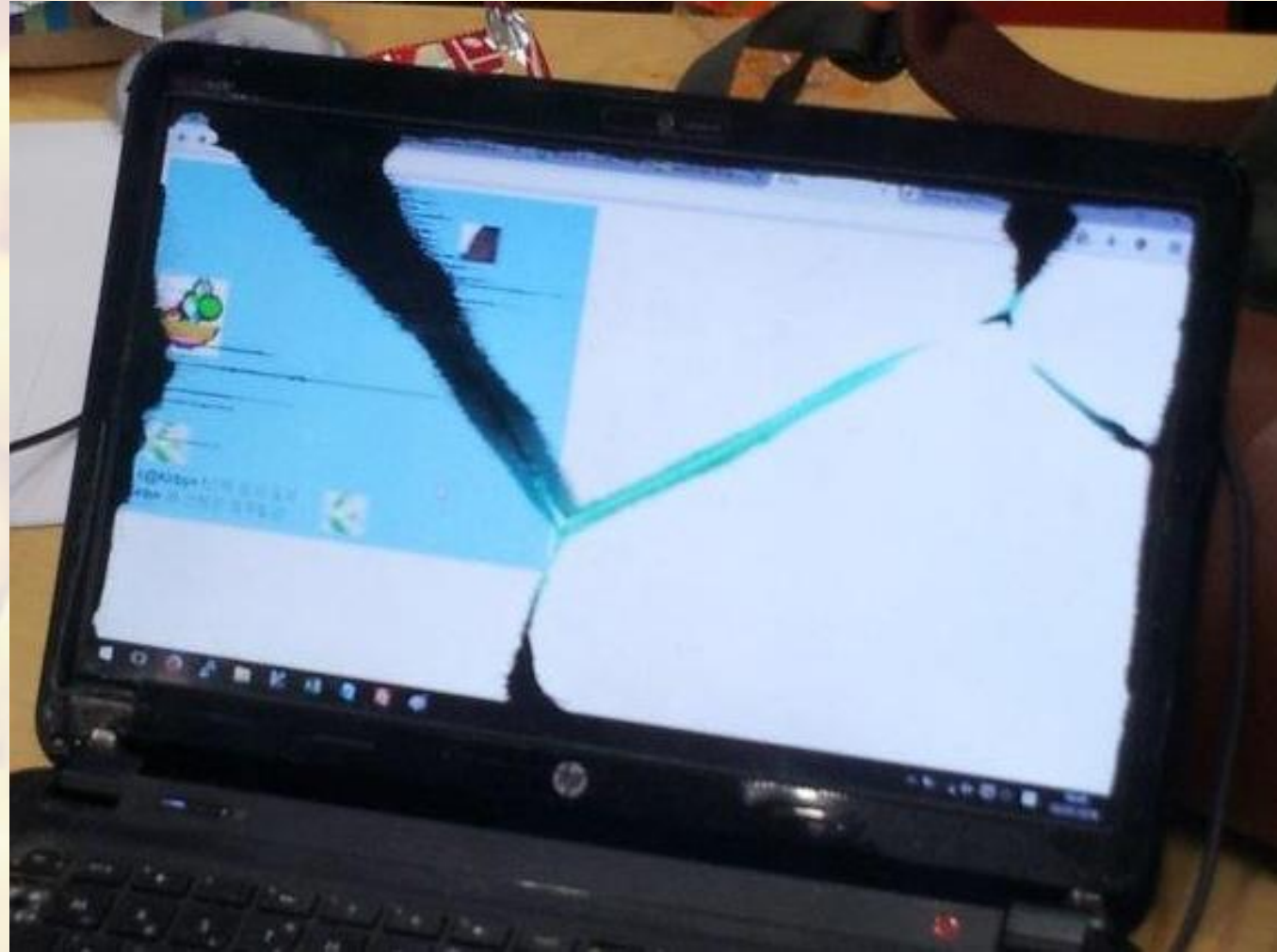
뚝뚝뚝뚝



뚝뚝뚝뚝



뚝딱뚝딱



완성



후기

- 잘 한 점

- 주제에 대한 분석
- 명확한 목표 설정
- 빠른 완성

- 못한 점

- 실력의 부족