

# 표지

## 1950년 6.25전쟁속의 선택 - 서로 돕는 용기

박지후

선택 주제

역사적 사실

# 기획 의도

## 주제 선택 이유

이 작품은 1950년 6.25 전쟁 당시의 긴박한 상황 속에서도 서로를 돕기 위해 노력했던 사람들의 모습을 체험형 콘텐츠로 표현하기 위해 기획되었습니다. 전쟁을 단순히 전투 중심의 이야기로 보여주는 것이 아니라, 위기 상황 속에서도 서로를 돕고 협력했던 인간적인 모습에 주목하고 싶었습니다.

플레이어는 게임 속에서 물을 병원으로 전달하거나 부상당한 군인에게 붕대를 가져다주는 등의 미션을 수행하면서, 전쟁 상황 속에서 다른 사람을 돕는 행동을 직접 경험하게 됩니다. 이를 통해 단순한 게임 플레이를 넘어 위기 상황에서 서로 협력하고 도움을 주는 행동의 의미를 느낄 수 있도록 하는 것을 목표로 하였습니다.

또한 보이지 않는 위험 구역과 체력 감소 시스템을 통해 전쟁 당시의 긴박하고 위험한 환경을 간접적으로 표현하였으며, 플레이어가 미션을 수행하면서 자연스럽게 스토리를 따라가도록 구성하였습니다. 이러한 체험형 구조를 통해 역사적 상황을 단순히 보는 것이 아니라 직접 경험하며 이해할 수 있도록 하는 것이 이 작품의 핵심 기획 의도입니다.

전쟁이 일어난 도시에서는 곳곳에서 무장자의 소음이 일어난 사람들이 일어난다.  
플레이어는 이 도시 속에서 시민과 군인을 돕기 위해 이동하며 다양한 임무를  
수행해야 합니다.

하지만 전쟁 상황에서는 안전하게 이동하는 것이 쉽지 않습니다.  
도시 곳곳에는 보이지 않는 위험 구역이 존재하며, 필요한 임무를 수행하지 않고  
이동하려고 하면 체력이 감소하게 됩니다.

플레이어는 주변 환경을 살피고 미션을 하나씩 해결하면서 부상자를 돕고,  
마지막에는 안전 구역으로 대피해야 합니다.

이 과정에서 플레이어는 전쟁 상황 속 긴장감과 동시에 다른 사람을 돕는 행동의  
의미를 체험하게 됩니다.



수상사건 발생은 승선 시, 선내에서, 선외에서, 선내에서, 선외에서, 선내에서, 선외에서 등으로 구성되어 있습니다. 맵 전체는 전쟁 상황의 긴장감을 느낄 수 있도록 연출되었으며, 플레이어가 실제 전쟁 상황 속에 들어온 것처럼 체험할 수 있도록 설계되었습니다.

플레이어는 이 환경 속에서 물 양동이를 병원으로 가져가거나, 붕대를 군인에게 전달하고, 마지막에는 안전 구역으로 대피하는 미션을 수행하게 됩니다. 또한 맵에는 보이지 않는 위험 구역 시스템이 적용되어 있어 미션을 수행하지 않고 이동하려고 하면 체력이 감소하도록 설계되었습니다. 이를 통해 전쟁 당시의 위험하고 긴박한 상황을 간접적으로 표현하였습니다.

이러한 3D 환경 구성은 단순한 배경이 아니라 플레이어가 미션을 수행하면서 자연스럽게 스토리를 따라가도록 돕는 역할을 하며, 전쟁 속에서도 서로를 돕는 행동의 중요성을 체험할 수 있도록 만들어진 체험형 공간입니다.



이 위험 구역 시스템이 적용되어 있습니다.

플레이어가 특정 구역에 설치된 보이지 않는 벽에 충돌하면 시스템이 먼저 플레이어의 캐릭터를 인식하고, 해당 플레이어가 현재 미션에 필요한 아이템을 가지고 있는지 확인합니다. 만약 플레이어가 필요한 도구(예: 물이 담긴 양동이, 붓대 등)를 가지고 있다면 정상적으로 구역을 통과할 수 있도록 설정되어 있습니다.

반대로 플레이어가 필요한 도구를 가지고 있지 않은 상태에서 해당 구역을 통과하려고 하면 캐릭터의 체력이 감소하도록 설계되어 있습니다. 이를 통해 플레이어는 단순히 맵을 이동하는 것이 아니라 반드시 미션을 수행하면서 게임을 진행해야 합니다.



# 나의 메시지

## 맺음말

이 작품을 통해 플레이어들이 전쟁의 아픔을 조금이나마 이해하고, 어려운 상황 속에서도 서로를 돕는 용기와 협력의 의미를 느낄 수 있었으면 좋겠습니다.