

표지

# 미션! 삼국통일

메리웬소유

선택 주제

역사적 사실

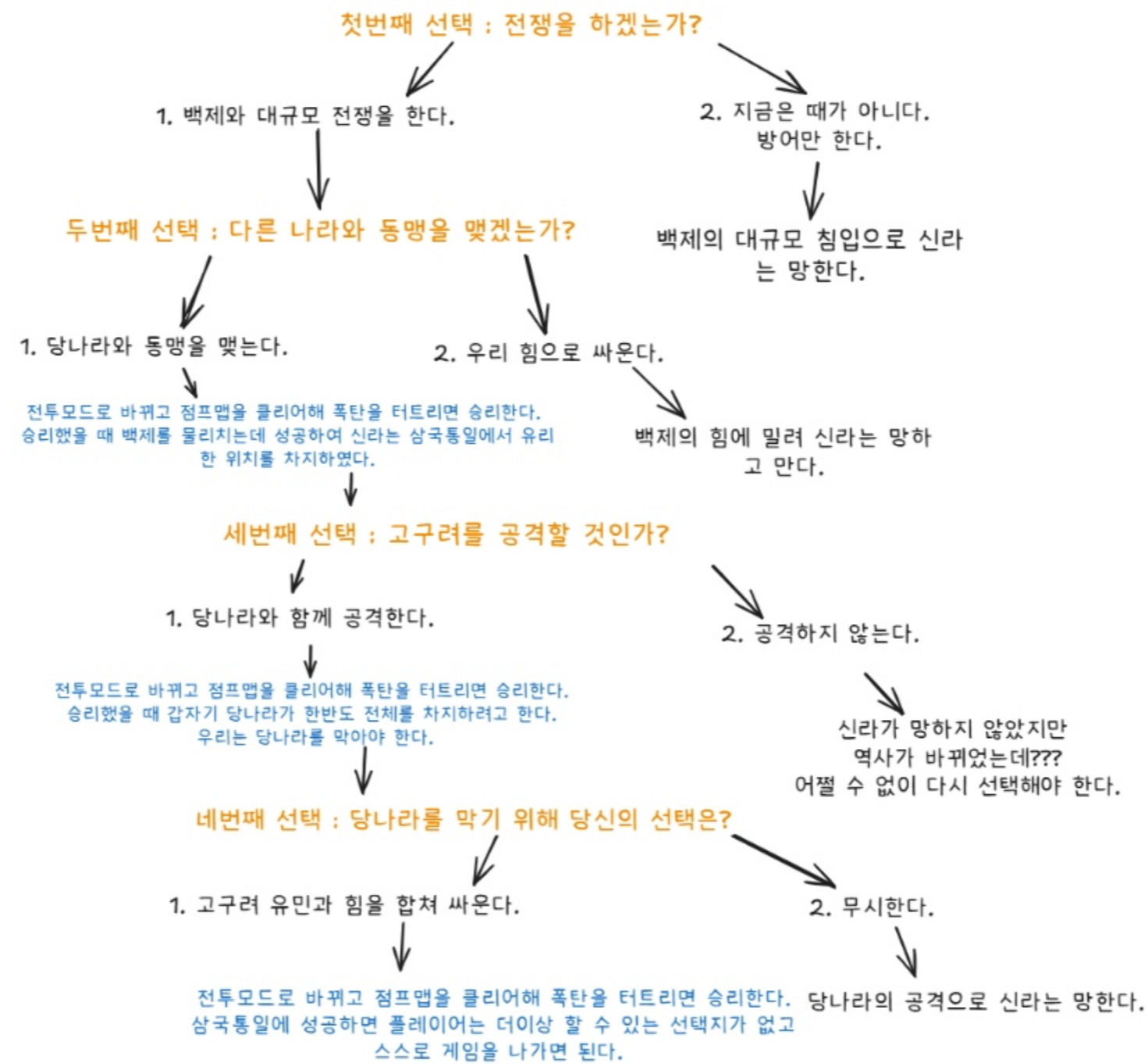
# 기획 의도

## 주제 선택 이유

5학년 사회시간에 삼국통일의 역사에 대해 배웠는데 그 역사가 재미있어서 이를 다른 친구들도 재미있게 배울 수 있도록 게임으로 만들어보고 싶었다. 내 선택에 따라 결과가 달라지지만 결국 원래의 역사가 어땠는지 친구들이 찾아갈 수 있고 그 과정이 재미있으면 좋겠다.

# 스토리 요약

어느날 장군이 문무왕에게 찾아온다. 이 당시 신라는 계속되는 백제의 공격에 어려움에 처해있었다. 오늘도 역시 장군이 찾아와서 백제가 또 공격해왔다고 알렸다. 당신이 문무왕이라면 어떤 선택을 하겠는가? 선택에 따라 역사는 달라진다.



# 3D 환경

## 로블록스 맵 설명

삼국 통일 과정을 설명한 이 맵에 구성 요소를 간단하게 말하자면 왕실(높은 기둥과 의자 등을 이용해서 표현), 백제, 고구려, 당나라와의 전쟁터를 표현하기 위해 다양한 NPC들과 자연요소(땅, 용암 등)를 활용함

어느날 장군이 문무왕에게 찾아온다. 이 당시 신라는 계속되는 백제의 공격에 어려움에 처해있었다. 오늘도 역시 장군이 찾아와서 백제가 또 공격해왔다고 알렸다. 문무왕은 공격을 멈추게 하는 방법이 없는지 질문하고 장군은 백제를 멸망 시키지 않는 이상 방법이 없다고 한다. 당신이 문무왕이라면 어떤 선택을 하겠는가?  
선택에 따라 역사는 달라진다.

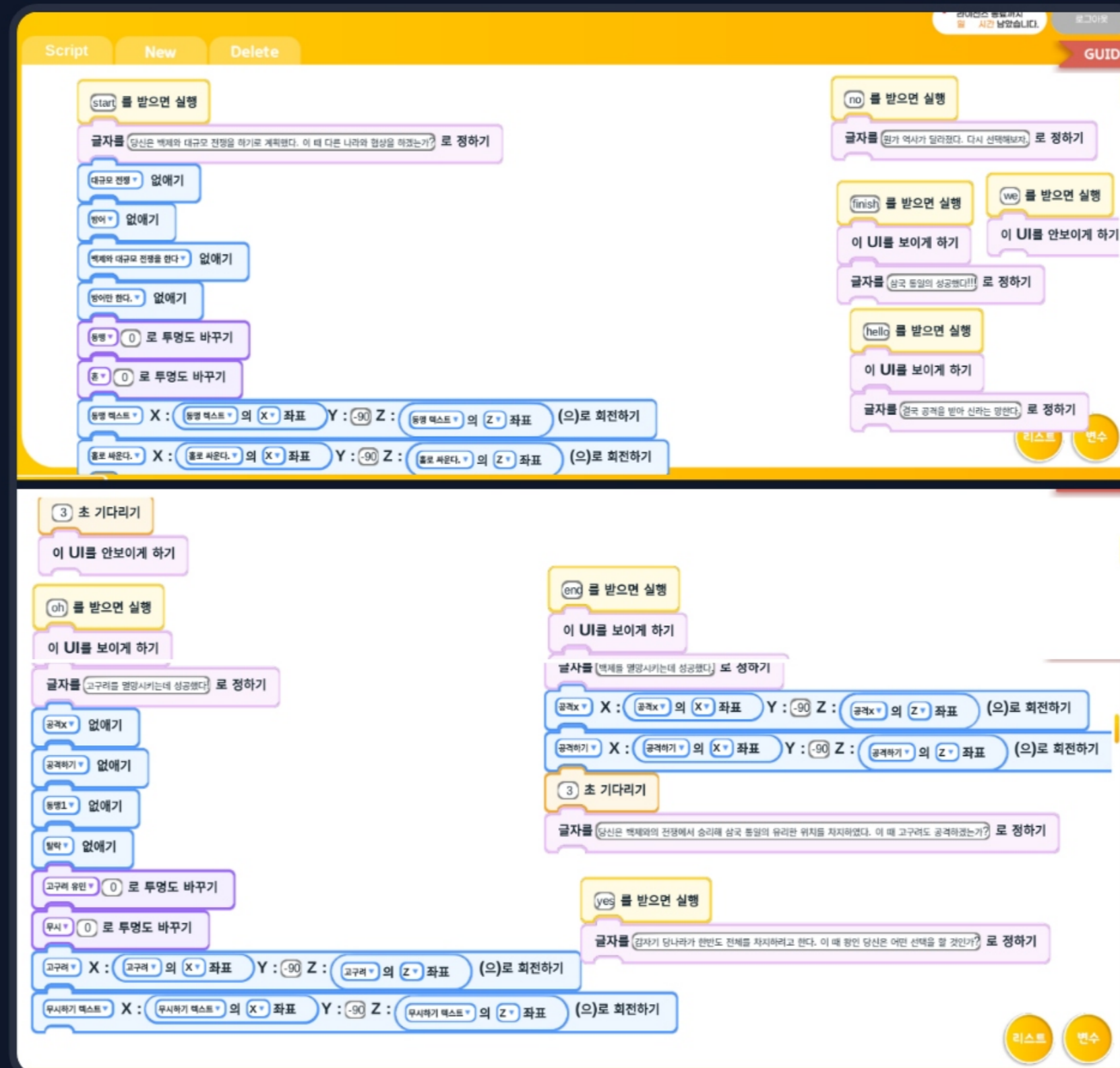
백제와 대규모  
전쟁을 한다.

방어만 한다.

# JemS 코딩

## 핵심 코드 설명

기본 로블록스 스튜디오로 만들기에는 귀찮은 기능인 "무언가에 충돌하면 시작", "특정 명령어 보내기" 같은 기능들이 JemS를 이용하여 편리하게 구현하였다.



# 나의 메시지

## 맺음말

잼S를 짧게 배운 것으로 로블록스 작품을 만드는 것이 쉽지는 않았습니다. 삼국통일의 사건을 선택형 스토리로 재밌게 표현해보려고 노력했는데 부족한 점도 많지만 결과가 나와 뿌듯했습니다. 잼S 사용 방법을 더 많이 알았으면 표현할 수 있는 것이 더 많았을 것이라는 아쉬움은 있었습니다.