



게임 엔딩 스토리 보드 작성



학번 : 20192860

이름 : 박혜진

Introduction

- 게임 '초스' 스토리 보드
 - 게임의 스토리 제작
 - 스토리 보드 제작
 - Unity를 이용하여 스토리를 시각화 하여 연출



기생충 스토리보드

Difference between Original and Final

- 개선사항 (또는 수정사항)
 - 사용 후 핵연료 영구 처분 시설을 배경으로 하는 스토리
 - 자신의 행동으로 인한 엔딩 변화
 - 스토리 보드를 활용하여 스토리 내용을 시각화



문을 열자 밖에서 환한 빛이 들어옴.



병원에서 눈을 뜬. 뉴스 소리가 들림(핵연료 연구 처분 시설이 발견되어 논란이 되고 있습니다. 이는 약 2만년 전.... 우려와 함께...)

How to and Will do

- 수정 보완 방법

- 사용 후 핵연료 영구 처분 시설 자료조사

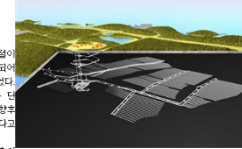
온칼로 Onkalo (핀란드어)
 위치: 핀란드 에우라요키시 올립푸오섬

세계 최초 사용후핵연료 영구 처분 시설이다. 2004년 온칼로 부지 공사가 시작되어 2016년부터 처분 시설 건설이 시작되었다. 부지는 경사진 지 18억 년으로 추정되는 단단한 화강암 지층으로 핀란드 정부는 향후 10만년을 버틸 수 있을 것으로 분석했다고 한다.

온칼로는 2029년에 중반까지 지하 400층의 처분시설을 건설한 뒤 이후 100년간 900톤¹ 가량의 고준위폐기물을 저장하고, 용량이 가득 차면 콘크리트 등으로 완전히 폐를 뒤 폐식될 예정이다.

구조
 화강암을 지하 427m 깊이까지 5km 길이의 터널로 파내려간 뒤, 그곳에 폐기장을 건설해 폐연료봉을 담은 구리 밀봉용기를 묻도록 설계했다. 폐기장은 200개의 터널로 총 터널 길이가 70km에 달하며, 이곳에 폐연료봉이 담긴 구리 밀봉용기 캐니스터가 3250개 저장된다. 캐니스터의 내장재는 압력을 견딜 수 있도록 주철로 되어 있으며, 외부는 부식을 막기 위해 두께 5cm의 구리로 싸여 있다. 이들 연료의 밀봉인 맨트나이트로 감싸 놓고, 이후 지하수 침투를 막기 위해 구멍이와 터널을 진공으로 채우고 입구를 콘크리트로 밀봉한 뒤 폐쇄하게 된다.

바커 시스템
 현재로서 가장 가능성이 높은 바커 시스템 4단계의 메시지
 1단계: UN의 공용어들과 상형문자로 온칼로의 경보를 적어 경고로 한다.
 2,3단계: 거대한 화강암 벽으로 온칼로의 입구를 막은 뒤, 그 다음 콘크리트 벽에 UN 공용어를 포함하여 인류의 모든 언어로 경고의 메시지를 적어준다.
 4단계: 전체 달력을 이용하여 이 곳을 통과하지 말라는 경고의 메시지를 적어준다.
 또한 사이렌과 비디오키가 상정될 것이다.



- 사용 후 핵연료 연구 처분 시설 기반 스토리 제작

- 엔딩과 엔딩 조건 설정

- Unity를 이용하여 스토리 보드 제작

말론
 : 이곳에 대한 정보를 얻은 뒤, 문을 열 것인지 결정할 것인가를 고민한다.
 말론 1, 이미 10만년이 지나있었다.
 조건
 -> 문열 연다 선택
 -> 구조 신호 지 10년이 지났다는 이야기를 들을 수 있는 선택지를 선택한다. 혹은 다른 어떠한 조에서 10만년이 지났다는 이야기를 듣는다.

말론 2, 문 뒤가 막혀있다.
 조건
 -> 문을 연다 선택.
 -> 구조 신호 지 사용후핵연료 영구 처분 시설에 있다는 것을 밝히는 선택지를 누른다.
 -> 10만년이 지났다는 힌트를 찾지 못한다.

말론 3, 방방
 조건
 -> 문을 연다 선택
 -> 구조 신호 지 사용후핵연료 영구 처분 시설이라 밝히는 선택지를 선택하지 않는다.
 -> 10만년이 지났다는 힌트를 찾지 못한다.

말론 4, 풀이다
 조건
 -> 이르다는 선택지를 고르지 않는다.
 -> 텅실방이 없다는 선택지를 고른다.

말론 5, 그.곳에서 계속 있는다.
 조건
 -> 나가지 않는다 선택지
 -> 풀 연둑의 위둔 연둑을 충족하지 못할 시

말론 위둔, 나와 같은 시발물이 있다.
 -> 무언가에 어떤 스토리까지도 들어간 적이 있거나, 사람이 왔다 혹은 인기가치가 느껴진다 선택지



방에서 눈을 뜬.

- **Future works**

- 더 자세한 디자인과 구조 추가
- 시작과 엔딩에서 더 나아가 모든 스토리 제작
- 더 세세한 스토리와 추리 요소 등을 제작
- 이를 Unity를 활용해 스토리 보드로 제작
- 이를 기반으로 하는 게임 제작

References

- **참고문헌(또는 사이트)를 기술**

-Hong, Suyeon, et al. "핀란드의 사용후핵연료 지층처분 현황 및 암반공학 관련 연구소개." 터널과지하공간, vol. 29, no. 4, 한국암반공학회, Aug. 2019, pp. 215-229

-황용수, and 강철형. "핀란드 - 원자력산업 및 방사성 폐기물 관리 현황." 원자력산업 vol. 23, no.1, 한국원자력산업회의, 2003, pp. 64-78.

-

-나무위키, 온칼로, 2020.10.20.,

<https://namu.wiki/w/%EC%98%A8%EC%B9%BC%EB%A1%9C#rfn-11>

-지식백과, 온칼로, 2020.10.20.,

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=5957087&cid=43667&categoryId=43667>

- 다큐멘터리 영원한 봉인(Into Eternity) (2010)

- 웹게임 burnt matches

- 마인크래프트 스토리 탈출맵 던전의 봉인