

直指

[illegible]

宣統七年丁巳七月日 清州張外典題

[illegible]

* 차 례 *

◆ 게임 소개	1
◆ 캐릭터	11
◆ 아이템 및 레벨	15
◆ 오브젝트	21
◆ 게임 화면 및 인터페이스	22

◆ 게임 소개

(직지 타이쿤)-“직지를 찾아서”-직지를 소재로 한 모바일 게임

현재에서 과거로 돌아간 주인공 마루한. 자신의 살던 시대로 되돌아 오기 위해선 직지가 필요하다. 하지만 직지 下 권은 빼앗긴 상태. 직지를 되찾기 위해선 명성 포인트가 필요하다. 명성 포인트를 쌓기 위해서는 자신의 몸속에 숨겨져 있던 직지 上 권의 내용을 바탕으로 인쇄소를 운영하여 명성 포인트를 얻어야 한다. 명성 포인트는 직지를 금속활자로 인쇄해서 사람들에게 나누어 주면 얻을 수 있다. 직지가 우리나라 것이라는 것을 사람들에게 알리면서 명성을 쌓아 명성치(명성 포인트)를 올리고 그 포인트에 대응하는 아이템을 이용하여 적들의 공격으로부터 인쇄소를 보호하고 운영해 나가야 한다. 국가와 세계로부터 문화보조기금을 받고, 각종 장비와 재료를 구입하고 레벨을 높여 더 크고 좋은 인쇄소와 금속활자를 만들어서, 직지 下 권을 가진 프랑스인들의 테러와 공격을 방어하여 직지 下 권을 찾아 돌아오는 과정을 다룬 게임이다.

1) 게임의 개발 목적

직지는 청주 천년의 역사 속에서 가장 자랑스러운 것 이라고 해도 과언이 아니다. 직지는 1377년 청주 흥덕사에서 간행한 현존하는 세계 최고의 금속활자본인 直指心體要節(직지심체요절) 이다. 이는 청주시민 모두가 커다란 자부심을 가질만한 것인 동시에 청주가 매우 귀중한 문화유산을 가진 선택받은 도시임을 말해주는 것이다. 인류 문명의 발전은 언어와 글자의 발전과 함께 진행되어 왔다. 특히 글자의 발명은 의사전달과 교육에 있어서 순산성을 지니는 언어의 제한성을 극복하는데 혁명을 일으킨 방법이 되었다. 인쇄술이 발명된 후 인류문명이 확산되고 급속히 발전하게 되었으며 현재까지도 그 자취가 보존되고 있다. 인쇄술이 발명되고 발전되는 과정에서 인쇄술의 혁명적 변화를 일으킨 것은 바로 금속활자의 발명이다. 금속활자로 다종의 인쇄물을 만들어



낼 수 있었으며 다량의 인쇄가 가능하게 되었다. 금속활자의 발명이야말로 근대사회의 열쇠가 되는 것이다.

세계사적으로 의의가 큰 금속활자를 최초로 발명한 민족이 우리 민족이라는 것은 더 없는 자랑이요 긍지라 할 수 있다. 그리고 현존하는 세계에서 가장 오래된 금속활자본인 直指心體要節(직지심체요절)을 발간한 곳이 바로 청주 흥덕사지이다. 그러기에 청주 흥덕사지는 인류 인쇄문화의 최고의 명승지라 말할 수 있는 것이다. 그러나 현존하는 세계 최고의 금속활자본인 직지는 현재 프랑스 파리 국립도서관에 보관되어 있다. 현존 세계 최고의 금속활자로 책을 찍어낸 곳은 청주 흥덕사인데도 그 책은 본래의 자리에 없고 남의 나라 도서관 깊숙이 보관되어 있는 것이 현실이다.

지난날 일시적으로 「직지」 반환운동이 벌어졌다. 그러나 광범위하고 지속적인 운동으로 발전하지 못하고, 또한 프랑스 당국의 강력한 반대로 중도에 그만두게 되었다. 그러나 「직지」를 찾아올 가능성이 희박하다고 해서 언제까지나 청주에 「직지」의 원본이 없는 채로 세계 인쇄문화의 메카라고 부를 것인가.

다행히도 요즘 「직지 上」권이 국내 어딘가에 있을 것이라는 학계의 주장이 우리에게 희망을 주고 있다. 또한 「직지」의 본 고장인 청주시에서 '청주 고인쇄박물관'을 증축하겠다는 계획을 추진하고 있어 청주가 진정한 인쇄문화의 메카로 우뚝 설 수 있는 희망을 보여주고 있다.

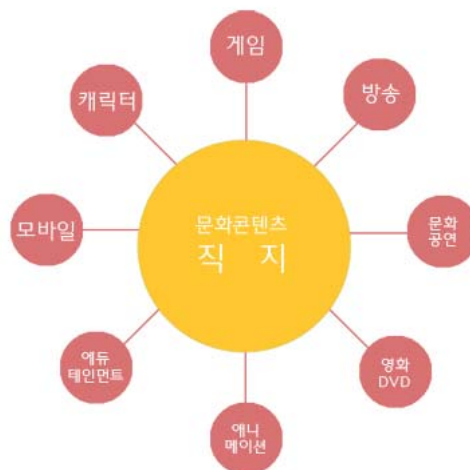
우리 민족 인쇄술의 우수성과 과학의 우수성을 증명하는 문화유산 「직지」를 게임의 소재로 하고, 직지 찾기를 주제로 함으로써, 직지가 우리 것이고 무엇인지 알리면서 찾아야 한다는 것과 우리의 문화를 지키고 소중히 여겨야 하는 것을 가장 다가가기 쉬운 모바일 게임을 통해 알리고자 한다.

또한 모바일 게임 시장의 확대가 되는 시점에서 청주시와 각 통신사와의 계약을 통하여 게임을 배포한다면, 청주와 직지를 알리는데 큰 효과가 있을 것으로 예상된다. 또한 핸드폰 사용 연령이 점차 어린 연령으로 확대되고 있는 시점이므로 게임을 통해 우리나라 문화유산에 대한 지식과 소중함 그리고 가치를 자연스럽게 터득할 수 있을 것이다.

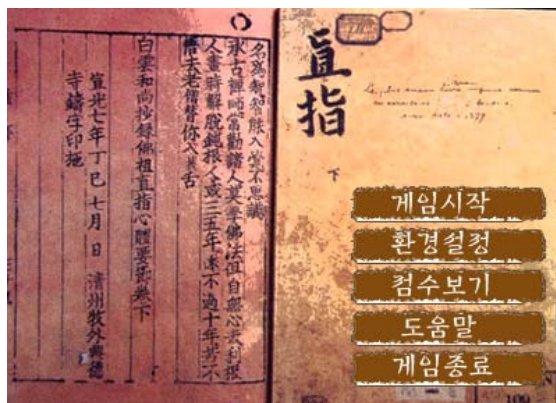
- ▲. 인쇄소 운영이라는 타이쿤 게임의 새로운 소재.
- ▲. 직지를 주제로 한 게임이므로 직지-청주의 관계를 알려 지역사회에 자긍심을 줄 수 있다.
- ▲. “직지 찾기 운동”에 큰 도움을 준다.
- ▲. “직지 찾기”라는 주제를 통해 - 조상들의 슬기로움과 문화의 소중함을 깨닫는 교육적 효과.
- ▲. 자기의 목적 달성을 위해 폭력이나 무력이 아닌 명성 포인트를 비교해서 정당한 것을 되찾아 오는 형식으로 청소년 정서 함양에 도움이 된다.
- ▲. 문화콘텐츠산업의 원 소스 멀티유즈(One-Source Multi-Use)성격
“직지”라는 콘텐츠에 다양한 매체와 접목시켜 다양한 문화상품을 만들 수 있다.

★.원소스멀티유즈(One-Source Multi-Use)

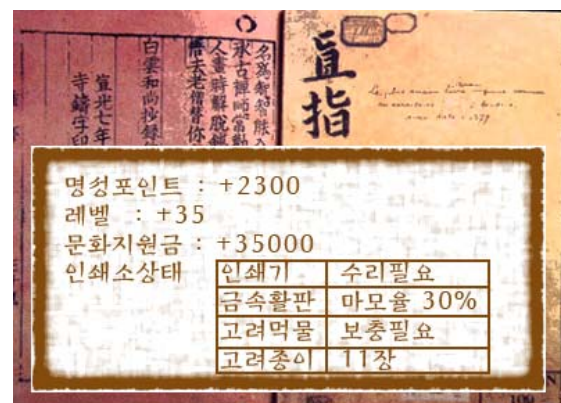
하나의 콘텐츠를 다양한 매체를 통해 활용할 수 있는 문화콘텐츠 산업만의 특징을 말하는 개념이다. 이처럼 하나의 콘텐츠가 몇 배의 부가가치를 창출하는 문화콘텐츠산업의 특징이다.



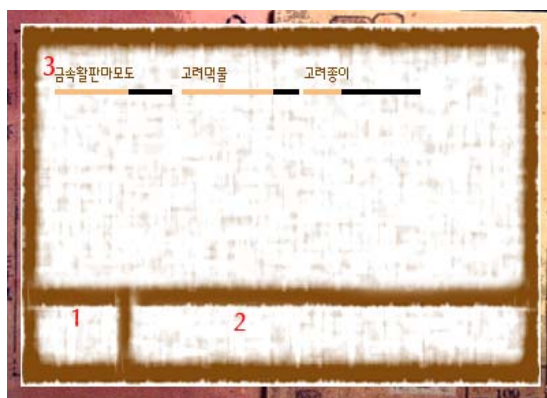
◆ 게임 화면 및 인터페이스



<게임시작화면>



<자기정보화면>



1. 인쇄소가 운영되는 지역 표시
2. 소유한 아이템 표시
3. 인쇄소 상태 표시

<게임화면>



<슈팅게임화면>

무역 시에는 이러한 슈팅게임이 시작된다. 빨랑시의 전투기와 전함을 피해 목적지에 도착하면 무역이 성사되는 것이다.(도전 기회는 3번)