

떡볶이는 먹고 싶지만

죽고 싶어

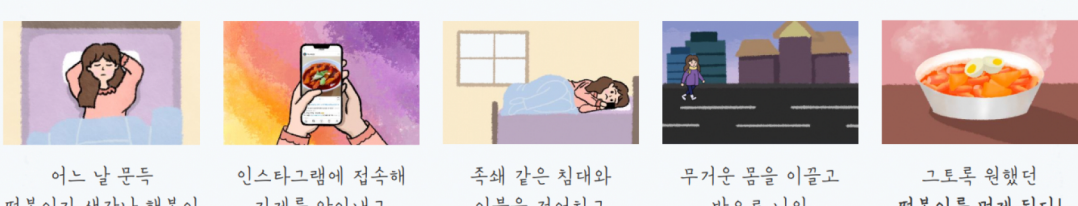


기획 의도

“우울증을 간접적으로 체험해 볼 수 있는”

<떡볶이는 먹고 싶지만 죽고 싶어>는 유명 저서 <죽고 싶지만 떡볶이는 먹고 싶어>의 주제 의식을 비틀어 고안해 낸 시리어스 게임입니다. 기존의 게임과는 달리 성패, 점수, 오락성이 전혀 중요하지 않은 **성취 지양적 게임**입니다.

게임은 우울한 주인공 '안행복'이 떡볶이를 먹으러 가는 여정을 3개의 스테이지로 구성하였습니다. 각각의 스테이지는 '자기파괴 - 무기력 - 극복'을 테마로 하며, 오프닝과 엔딩 화면의 모놀로그를 통해 스테이지별 상황 및 정서를 알려줍니다.



디자인 컨셉

Theme Color “포근한, 명도가 높은, 채도가 낮은”



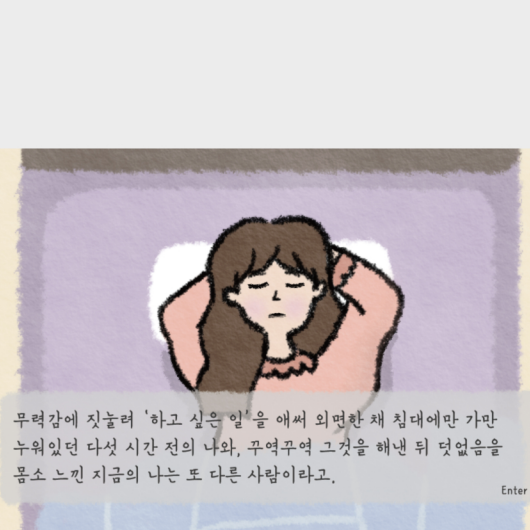
cf) Stage 3 Main Color “상대적으로 명도가 낮음, 채도가 높음”



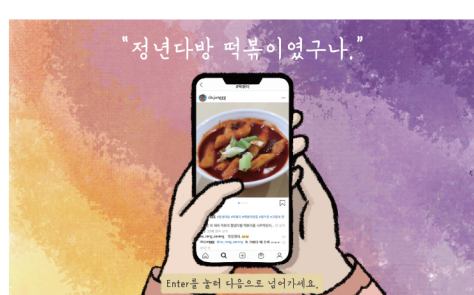
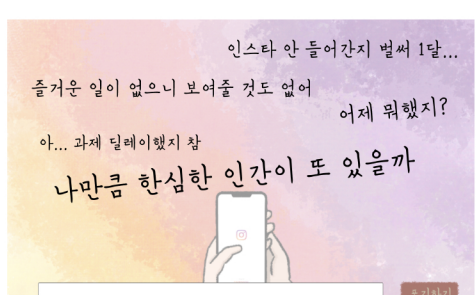
Fonts

a엄마의 편지 M
a엄마의 편지 L

Opening & Closing



Stage 1 “인스타그램에 접속한다는 것”



인스타그램에서 남들의 일상을 엿보는 안행복의 '자기파괴적 사고과정'을 타자 게임 형태로 구현한 스테이지입니다. 인스타그램 로고 그라데이션의 메인 컬러를 비슷하게 가져가되, 텍스트 및 핸드폰 화면이 잘 드러나도록 채도를 낮추었습니다.

Stage 2 “이불을 박차고 나와야 하는데”



떡볶이를 먹으러 가기로 결심했지만 여전히 '무기력'한 안행복의 모습을 나타낸 스테이지입니다. 공간이 '방' 안으로 동일하기에 오프닝 & 엔딩과 비슷한 계열의 색이 사용되었습니다.

Stage 3 “맘대로 되지 않는 몸을 이끌어”

안행복이 무기력을 '극복'하고 떡볶이를 먹으러 밖으로 나서는 스테이지입니다. 하루종일 고민하다 해가 다 질 때쯤이 되어야 나오는 시간적 배경을 나타내기 위해 앞선 스테이지보다 어두운 색상이 사용되었습니다.



Ending



게임은 '끝까지 플레이했을 때'와 '포기했을 때'의 두 가지 엔딩으로 나뉩니다. 개인이 지닌 우울의 무게는 결코 가볍지 않기에, 무조건적인 희망을 담기 보다는 보다 현실성 있는 멘토로 게임이 마무리됩니다.