

GIGDC2020 요약기획서

참가신청서(제작부문) 및 기획서 작성방법

1. 작성 후, 최종 파일은 PDF 형태로 저장하여 제출해주시기 바랍니다.
 2. 작성 시, 폰트(맑은고딕)와 폰트크기(11pt) 등 서식 준수하여 주시기 바랍니다.
 3. 항목별로 글자 수와 페이지 수 제한은 없으나 양식별 작성분량을 준수하여 주시기 바랍니다.
- (양식1) 요약기획서 작성분량 : 5장 이내

각 항목에 따라서 5장 이내로 작성하여 주시기 바랍니다.

1.게임 간단 소개

'에버슬래시'는 플랫폼어 액션 어드벤처 게임으로, 청소년 기자 주인공 윤마리와 그의 연구원 언니 윤세원이 휘말린 일련의 사건을 다루는 게임입니다.

주인공은 게임의 배경인 연구소에 나타난 괴물들을 처치하고 자신의 언니가 휘말린 사건을 풀어 나가기를 요구받습니다. 쉽게 이해할 수 없는 사정을 가진 언니와 그를 인정하지 않는 다른 연구원들 사이에서 주인공은 서서히 자신이 해야 할 일을 깨닫게 됩니다.

'에버슬래시'는 특정 방향으로 빠르게 이동하며 동시에 경로에 있는 적들을 공격하는 '슬래시 공격'을 기반으로 한 게임으로, 게임 내내 이 슬래시 공격 하나만을 여러 가지 방법으로 응용해 가며 레벨을 진행하게 됩니다.

2.게임 특징

액션 측면에서 에버슬래시는 여러 가지 종류의 조작을 적용하지 않는 대신 슬래시 공격이라는 조작 하나만으로 응용되는 여러 가지 플레이들을 레벨 디자인으로 녹여내기 위해 노력했습니다.

단순히 적들을 공격하는 레벨에서 시작해 뻑뻑한 레이저들을 슬래시 공격의 속도로 통과하는 레벨, 바닥 전체에 가시가 나 있어 슬래시 공격으로 공중을 체공하며 진행해야 하는 레벨, 슬래시 공격의 스테미너를 아슬아슬하게 조절하며 상대해야 하는 여러가지 보스들 등 에버슬래시는 슬래시 조작의 특성을 백분 활용한 레벨 디자인을 보여주기 위해 많은 노력을 들였습니다.

서사적 측면에서 에버슬래시는 소수자 서사를 나타내기 위한 노력이 많이 들어갔습니다. 주인공인 마리는 세원이 처해 있는 남들에게 쉽게 이해받지 못하는 사정을 텔레파시와 환각의 형식으로 알게 됩니다. 그 과정에서 상대방을 이해하려 하지도 않고 무작정 개인에게서 원인을 찾는 '강소진'을 필두로 한 연구원들을 만나며 마리가 상대방의 상황적 특수성을 이해하고 받아들이는 자세의 중요성을 알게 되는 과정을 그려내려고 노력했습니다.

3.게임 플레이 방식

이동, 점프, 슬래시 공격 등의 조작으로 (거의 일직선의) 스테이지를 진행해 나갑니다. 대부분의 경우 스테이지 내의 적들을 처리하면 길을 막는 방화벽이 사라지며 다음 스테이지로 진행할 수 있습니다.

강화나 새로운 기술 등을 제공하는 아이템은 등장하지 않습니다. 상술했듯 슬래시 공격이라는 하나의 기술을 여러 가지 방식으로 응용해 사용할 수 있는 플레이를 구현하고 있기 때문에, 주인공은 아무런 변화를 갖지 않는 대신 레벨 디자인이 점점 어려워집니다.

4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)



5. 기타 추가 사항

프로젝트에 포함된 외주 리소스와 외주 인원을 밝힙니다.

음악(엔딩 제외 전곡) – HyuN (트위터 @hyunesis)

음악(엔딩) – Hassium (트위터 @gray07039)

타이틀 일러스트 – 아크네르 (트위터 @riel_9999)