

GIGDC2020 요약기획서

참가신청서(기획부문) 및 기획서 작성 방법

- 작성 후, 최종 파일은 PDF 형태로 저장하여 제출해주시기 바랍니다.
- 작성 시, 폰트(맑은고딕)와 폰트크기(11pt) 등 서식 준수하여 주시기 바랍니다.
- 항목별로 글자 수와 페이지 수 제한은 없으나 양식별 작성분량을 준수하여 주시기 바랍니다.
 - (양식1) 요약기획서 작성분량 : 5장 이내
 - (양식2) 상세기획서 작성분량 : 20장 이내

각 항목에 따라서 5장 이내로 작성하여 주시기 바랍니다.

1. 게임 간단 소개

게임명

<한글색> 다양한 한글과 색을 조합하여 자음 모음을 맞히는 모바일 힐링 퍼즐 게임



게임 소개

한글색(게임)은 다양한 색이 조합된 한글 자음 모음이 겹쳐지고, 겹친 부분에 혼합된 색이 나타나는 모양과 색조합표를 비교하여 해당 자음 모음이 무엇인지 맞추는 퍼즐 퀴즈 게임이다. 다양한 색상들을 논리적으로 구별함으로써 색 공감 능력과 기억 능력을 키울 수 있다.

스토리 요약

빈 물뿌리개를 들고 다니는 나그네 '기억'은 색이 없어진 어느 한 마을에 도착하게 된다. 기억은 생명이 존재하지 않는 잿빛의 마을을 돌아다니며 문제들을 풀어 '활력의 정수'인 물방울을 얻게 된다. 물뿌리개에 물방울들을 모아 마을에 모든 존재의 색 (생명력)을 되찾게 해준다. 마을을 돌아다니면서 마을이 변해 버렸던 이유를 찾게 되고 나그네로서의 자신의 존재도 되새겨보게 된다.

플랫폼

모바일 게임 (Android / iOS)

타겟층

감성 퍼즐 게임을 즐겨하는 10 ~ 20대 여성

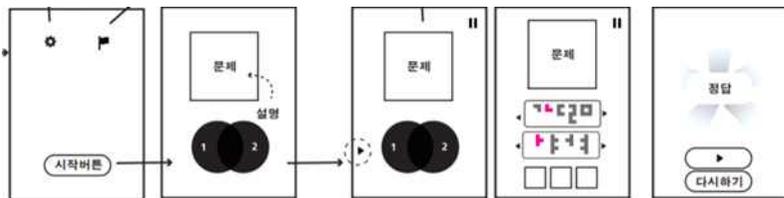
2. 게임 특징

장르	퍼즐 / 퀴즈
게임 원리	서로 다른 색의 한글 자 모음이 일정 부분 겹쳐져 있는 모양의 퍼즐이 문제로 주어지고 플레이어는 해당 문제를 보고 색 조합표 힌트를 참고하여 어떤 한글 자모음으로 이루어져있는지 맞춘다.
다양한 난이도의 색상들을 통한 색 기억능력 향상	색상 2개 : 총 3개의 색 비교 색상 3개 : 총 7개의 색 비교 색상 4개 : 총 13개의 색 비교
한글 연상 기법을 통한 기억 및 상상력 발달	한글 자모음을 사용함으로써 의식하지 않고 있던 한글의 모양을 두뇌에서 유추하는 과정을 거친다.
좌뇌와 우뇌를 동시에 사용하는 감성 자극 게임	언어와 논리적인 능력을 담당하는 좌뇌와 시각적이고 직관적인 능력을 담당하는 우뇌를 한글과 색을 통해 동시에 사용함으로써 두뇌 자극을 시킬 수 있다.

3. 게임 플레이 방식

게임 설명

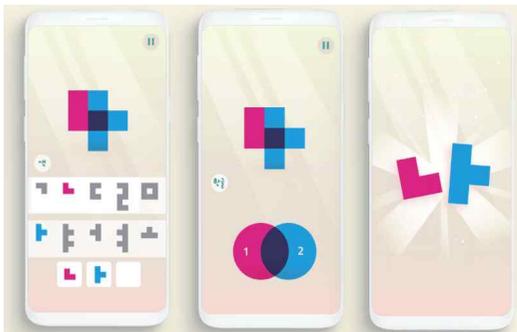
(1) UI 흐름도



[시작화면] - [힌트화면] - [힌트화면] - [문제화면] - [정답화면]

주어진 문제를 보고 힌트 색조합표와 비교하여 답이라고 생각한 자음 모음을 순서대로 클릭한다. 정답을 맞추면 다음 문제로 넘어간다. 일정 횟수 이상 틀릴 경우, 재도전 할 수 있다.

(2) UI 예시



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



하트 숫자	문제를 맞힐 수 있는 기회의 횟수이다. 틀린 자음 모음을 입력했을 경우 숫자가 1씩 줄어든다. 숫자가 0이 되면 게임 오버이다.
단계	치유해야하는 존재의 순서이다.
물방울	현재 순서의 세부 단계 문제이다.
별점	문제에서 한 번에 답을 맞추수록 높은 별점을 얻는다. 처음 문제를 풀 때에만 별점이 매겨지며 그 이후에 다시 문제를 풀 경우 별점은 바뀌지 않는다. 게임 오버 시 별점은 1점으로 매겨진다.

세계관

색을 잃게 된 마을을 돌아다니며 물뿌리개를 이용해 물(색 혹은 생명력)을 되찾게 해주는 떠돌이 기억의 이야기

게임 전개 방식

문제를 풀 때마다 물방울을 모으게 되고 이 물방울을 특정 개수로 모으면 마을의 존재들에게 생명력을 줄 수 있다.

마을 컨셉

물이 없어져버린 네 가지의 계절이 있는 마을

가을	땅이 굳은 마을
겨울	물이 녹지 않는 마을
봄	먼지로 가득 찬 마을
여름	비가 오지 않는 여름

플레이어는 각 계절의 마을을 문제를 풀면서 얻은 물방울들로 치유해야 한다.

추가기능

(1) 플레이어의 색 구별 능력 수준에 맞는 문제를 자동으로 제공

플레이어의 별점 습득 패턴을 파악 -> 어려운 문제 제공



문제들을 생성 시 각각의 난이도를 매기고 이를 데이터화하여 데이터베이스에 저장하고 플레이어의 별점 습득 패턴을 파악하여 다양한 난이도의 문제들 중 플레이어의 색 구별 능력 수준에 맞는 문제를 제공한다.

(2) 마을 밖의 누군가에게 기능



사용자들이 직접 문제를 만들어보고 이를 유리병에 담아 강물로 흘려보낼 수 있다. 이를 통해 사용자들이 만든 문제들은 게임 서버에 올라가고 다른 플레이어가 랜덤으로 강물을 통해 이 문제들을 받아 풀어볼 수 있다. 해당 문제들은 사용자가 직접 난이도를 매긴다.

5 기타 추가 사항

2019. 03. 1차 팀 결성

2019. 04. 초기 기획 완료

2019. 11. 프로토타입 개발 완료 (Android Studio 이용)

2020. 03. 2차 팀 결성 및 문제 생성

2020. 06. 스토리 기획 완료

2020. 06 ~ 개발 중

2020년까지 개발 완료 및 출시까지 할 예정입니다! 다들 많은 관심 부탁드립니다!