

GIGDC2020 요약기획서

참가신청서(기획부문) 및 기획서 작성 방법

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
 - (양식2) 상세기획서 작성분량 : 20장 이내

각 항목에 따라서 5장 이내로 작성하여 주시기 바랍니다.

1. 게임 간단 소개

장르 : 로그라이트, 어드벤처

플랫폼 : 모바일(안드로이드)

플레이타임 : 판당 15분

게임 배경 : 학교생활

- 주인공은 새 고등학교에 전학 간 학생이다
- 주인공의 목표는 중간고사를 잘 치르는 것이다.
- 주인공은 학교에서와 방과 후에 공부, 대인관계 유지, 진로 탐색에 대한 활동을 한다.
- 학생들은 적대적이며 진로에 대한 고민이 있는 이런 절망적인 상황에서 주인공은 공부를 한다.

게임 컨셉 1 : 스트레스와 꿈

- 모든 활동과 이벤트들엔 스트레스가 뒤따른다.
- 친구 간 친밀도를 올리고 진로에 대한 탐색을 지속하는 것은 스트레스를 주지만, 많이 올리면 누적된 스트레스를 해소하거나 일시적으로 스트레스를 덜 받게 해주는 등 후반에 큰 도움이 된다.
- 그날 누적된 스트레스는 꿈에 하수로 나온다.
- 꿈에서 플레이어는 하수를 처리하는 장치들을 가동시키고 관리하여 하수를 효과적으로 배출해야한다.
- 하수들을 그날 처리하지 못하면 영구 스트레스가 되어 학교생활을 더욱 힘들게 한다.
- 학교생활을 잘 조정하고 이벤트에 잘 대처하면서 영구 스트레스를 적당한 수치로 유지해야 한다.

게임 컨셉 2 : 랜덤 이벤트와 수행

- 게임의 진행은 랜덤으로 발동되는 '이벤트들'과 선택할 수 있는 '활동'으로 이루어진다.
- '이벤트'를 통해 학교생활을 하고 스트레스도 받고 다른 이벤트가 생겨나기도 한다.
- '활동'을 통하여 공부, 대인관계, 진로에 대한 열정 중 하나를 선택하여 그것을 향상시킬 수 있다.
- '활동'을 하는 시간과 잠을 자는 시간을 잘 조정해야한다

게임 컨셉 3: 두 가지의 게임 모드

- 학생은 평범한 고등학교 또는 명문 사립 고등학교로 갈지 선택하여 쉬운 모드와 어려운 모드를 선택한다.
- 명문 사립 고등학교로 가면 난이도가 높아지고 무조건 엔딩이 나온다.
- 평범한 고등학교로 가면 난이도가 낮아지고 무한히 플레이 할 수 있다.

주요 재미 요소 : 멀티 엔딩

- 엔딩마다 게임 플레이에서 부족했던 점을 보여줌으로서 여운을 남겨 다른 엔딩을 보도록 유도한다.
- 쉬운 모드에서 다양한 이벤트와 엔딩을 체험 해볼 수 있다.

2. 게임 특징

직접적으로 느끼는 스트레스

- 플레이어가 주인공의 꿈을 통해 스트레스를 직접적으로 느낄 수 있다.
- 플레이어의 게임 숙련도에 따라 허용 가능한 스트레스의 양이 커진다 - 초반에 비해 후반에 더 공격적이게 게임을 진행할 수 있다.

어려운 난이도

- 하지만 스트레스가 게임에 주는 영향이 크고 공부, 친구, 진로 중 한 가지만 소홀히 해도 엔딩을 보는 것이 어렵다
- 로그라이트의 특징인 운운 많이 탄다는 점 때문에 게임의 난이도가 높다.
- 공부만이 아닌 대인관계를 유지와, 진로 탐색을 모두 이루어내는 것이 게임의 핵심 요소이다.

교육정책 비판, 올바른 제시

- 어려운 모드에서 올라간 친밀도와 진로에 대한 열정은 2~3일만 지속되고 다시 원 상태로 돌아옴 - 대인관계 향상과 진로 탐색이 제대로 이뤄지지 않고 있음을 암시한다.
- 대인관계 유지와 진로를 탐색하며 공부를 하는데 많은 스트레스와 시간이 쓰임 - 플레이어의 하수를 처리하는 실력이 높아야 한다.
- 로그라이트 장르 특성상 운에 따라 게임의 상황이 크게 바뀌기 때문에 비합리함을 느낀다.
- 어려운 모드를 통해 학문 교육에만 집중하여 제대로 된 사회성 향상과 진로 탐색이 이뤄지지 않고, 학생들에게 큰 스트레스를 주고 비합리적인 한국의 교육정책을 비판한다.
- 쉬운 모드에서는 시간이 무한함 - 난이도가 쉬움 - 친밀도와 열정을 항상 높게 유지 가능 - 학교생활을 충분히 즐길 수 있다.
- 쉬운 모드를 통해 올바른 학교를 제시한다.

3. 게임 플레이 방식

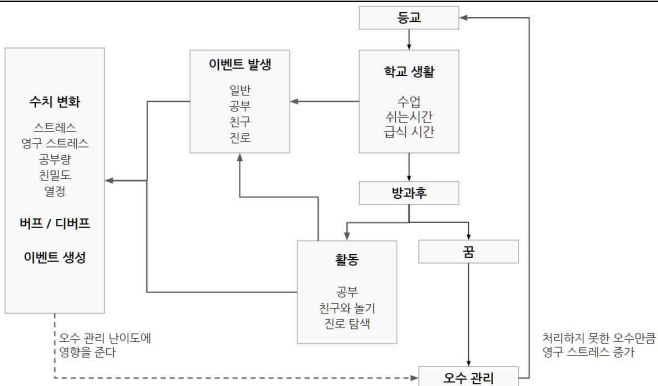
게임 개요

- 생활
 - 생활은 학교생활(수업 시간, 쉬는 시간, 급식 시간)과 방과 후로 이루어져 있다.
 - 학교 시간엔 스트레스, 공부량, 친밀도, 진로에 대한 열정(이하 열정)에 따라 이벤트가 발동된다.
 - 학교생활이 시작되기 전에 자신이 공부할 양을 정한다. 정한 만큼 수업시간에 공부량이 늘어난다.
 - 방과 후엔 ‘공부’, ‘친구와 놀기’, ‘진로 탐색’ 중 하나를 할 수 있다.
 - 방과 후에 선택한 활동과 그 시간에 따라 이벤트가 발생한다.
 - 이벤트의 선택에 따라 스트레스, 공부량, 친밀도, 열정이 변화하고 새로운 이벤트가 생성되기도 한다.
 - 하루마다 평균 40초의 시간이 소요된다.

- 꿈
 - 그날 받은 스트레스가 하수가 되어 꿈에 등장한다.
 - 플레이어는 하수처리 장치를 가동하고 정비하며 하수를 빠르게 처리해야한다.
 - 처리하지 못한 하수만큼 영구 스트레스가 누적된다.
 - 하루마다 평균 10초의 시간이 소요된다.

- 엔딩
 - 영구 스트레스가 넘치면 게임 오버이다.
 - 어려운 난이도에선 14일이 지나면 엔딩을 볼 수 있다.
 - 쉬운 난이도에선 플레이어가 원할 때 엔딩을 볼 수 있다.
 - 학습량, 친밀도, 열정, 영구 스트레스의 수치에 따라 엔딩이 나온다.

게임의 구조



○ 이벤트

- 이벤트는 ‘종류’, ‘생성 조건’, ‘발동 조건’, ‘지시문’, ‘선택지’, ‘효과’로 구성된다.
- 종류 : 일반, 학업, 친구, 진로 총 네 가지로 나뉜다.
- 생성 조건 : 대부분은 기존에 생성되어있고 특별한 이벤트는 다른 이벤트로부터 생성된다.
- 발동 조건 : 이벤트는 스트레스, 공부량, 공부 등급, 친밀도, 절친, 열정에 따라 발동한다.
- 선택지 : 두 개 이상의 선택지가 주어진다. 선택은 대부분 Give & Take 구조를 가진다.
- 효과 : 스트레스, 친밀도, 열정, 공부량의 변화와 버프 / 디버프의 발동으로 이루어져있다.
- 지시문, 선택지를 플레이어에게 제공한다.
- 영구 스트레스가 높으면 선택지가 제한된다.

○ 버프와 디버프

- 버프와 디버프는 효과와 지속시간을 포함한다
- 버프와 디버프는 이벤트와 영구 스트레스에 의해 생성된다.
- 디버프는 영구 스트레스에 따라 심화된다.
- 효과와 지속시간은 플레이어가 항상 확인할 수 있다.
- : 스트레스의 축적만으로 표현할 수 없는 정신적 상태를 표현한다.

○ 꿈

- 그날 받은 스트레스가 하수가 되어 꿈에 등장한다.
- 플레이어는 하수처리 장치를 가동하고 하수를 분류하며 하수를 빠르게 처리해야한다.
- 자는 시간만큼 하수를 처리할 시간이 증가한다.
- 하수를 끌어오고 하수들을 정해진 정화조에 분류하면 정화된다.
- 영구 스트레스가 많을수록 정화 작업은 어려워진다.
- 처리하지 못한 하수만큼 영구 스트레스가 누적된다.

○ 공부

- 학교생활, 방과 후, 이벤트를 통해 공부량을 획득한다.
- 공부를 하는 시간동안 스트레스가 쌓인다.
- 공부 중 나타나는 이벤트를 통해서 스트레스가 쌓인다.
- 영구 스트레스의 양이나 버프와 디버프에 따라 획득 공부량이 변동한다.

○ 친구

- 친구들과의 대화, 친구와 놀기, 이벤트를 통해 친밀도를 올릴 수 있다.
- 친밀도가 높을수록 이로운 이벤트가 발생하고 친밀도가 낮으면 해로운 이벤트가 발생한다.

- 친구들은 각자 공부, 대인관계, 진로에 대한 고민을 가지고 있다.
- 친구들의 고민을 통해 플레이어로는 표현 할 수 없는 더 복잡하고 현실적인 스트레스들을 제시한다.
- 친구의 고민이 지속 되면 해로운 이벤트가 발생하고 스트레스가 축적된다.
- 친구의 고민은 이벤트로 해결할 수 있다. 고민이 해결된 친구는 2턴 동안 절친이 된다.

- 진로
 - 주인공은 자신의 진로를 고수할지 아니면 남들을 따라갈지 갈등한다.
 - 이벤트와 꿈으로 진로에 대한 열정이 증가 혹은 감소한다(열정은 -50에서 50까지)
 - 진로 이벤트가 발생할 때마다 열정의 '절댓값'이 낮으면 스트레스가 증가하고 열정이 높으면 스트레스가 해소된다.
 - 열정 최고치를 찍으면 진로가 확고해지면서 3턴 동안 스트레스 증가량이 감소한다.
 - 열정은 매일 조금씩 감소한다.

- 친밀도와 열정 관리
 - 스트레스를 관리해야하기에 친밀도와 열정을 올리는 것이 필수적이다.
 - 단기간에 친밀도와 열정을 올리는 것이기 때문에 쉽게 감소한다.

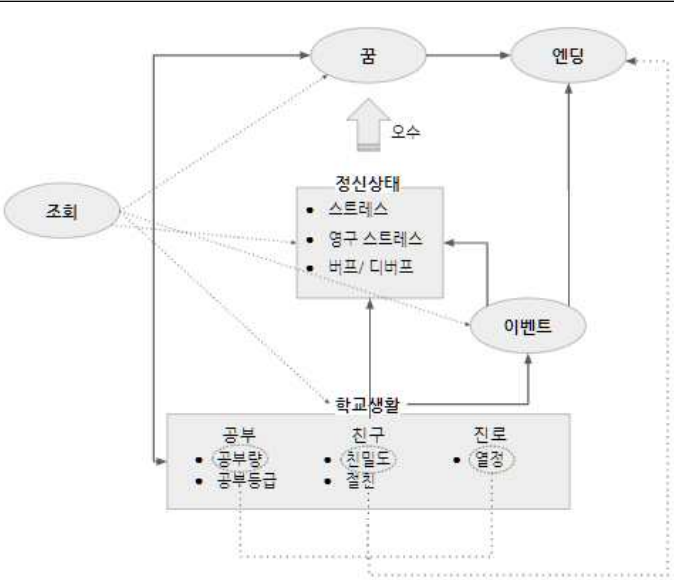
- 조회 시간
 - 학교생활이 시작되기 전, 게임을 공략하는데 도움이 되는 조언들을 준다.
 - 평범한 경우는 선생님의 훈화가 나온다.
 - 이벤트를 통해 책을 읽을 수 있는 기회가 주어진다.
 - 선생님의 훈화는 개괄적인 조언을, 책은 더 세부적인 조언을 담고 있다.

- 모드
 - 쉬운 모드와 어려운 모드의 차이점은 시간제한이다. 어려운 모드는 14일로 시간이 제한되어있지만 쉬운 모드는 무한으로 즐길 수 있다.
 - 쉬운 모드는 시간제한이 없어 스트레스 관리를 유동적이게 할 수 있다.
 - 어려운 모드는 도전하는 재미를 추구한다.
 - 쉬운 모드는 다양한 이벤트들을 체험하는 재미를 추구한다.

	쉬운 모드	어려운 모드
날짜 제한	없음	14일
친구	환대	적대심을 느낌
열정	감소 적음	감소 큼
스트레스 누적	덜 쌓임	잘 쌓임

<두 모드 사이의 차이>

- 엔딩
 - 주인공의 공부량, 총 친밀도, 절친 버프의 횟수, 열정과 최대 열정 여부를 말해준다.
 - 부족한 점이 있으면 그것을 알려준다.



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

모바일을 고려하여 이미지는 크고 직관적이다.

- 배경은 실루엣만 그린다.
- 이미지는 크고 간단하다.
- 하나의 화면엔 하나의 배경과 하나의 이미지만 나타난다.
- 인물 같은 경우는 변화를 제대로 보여주기 위해 머리부터 어깨까지만 그린다.

어두운 분위기

- 뭉뚱한 연필 스케치로 투박하게 그린다.
- 어두운 색 위주로 그린다.

ex) 다키스트 던전, This War of Mine



<연필 스케치 풍의 This War of Mine>

5. 기타 추가 사항

개발 방법 : 유니티 엔진을 사용하여 2D로 개발한다.

예상 개발 기간 : 18개월

유통 방법 : 구글 플레이스토어에 게임을 등록한다.

수익 모델 : 유료로 게임을 판다.

유사한 게임 : regions, replica, 60 Seconds!