

## GIGDC2021 요약기획서

### 참가신청서(제작부문) 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

각 항목에 따라서 5장 이내로 작성하여 주시기 바랍니다.

### 1. 게임 간단 소개



“뉴스를 찍어내서 지옥을 키우는 것이 신문의 의무다.  
(It is a newspaper's duty to print the news and raise hell.)”  
- 월버 스토레이 시카고 타임즈

마법사들과 비(非)마법사들의 대립이 점점 심해지고 있는 파테라(patera:라틴어로 '그릇') 공화국. 현재의 정부는 마법사들의 마법을 제한, 억제하고 있는 가운데 시민들 사이에서는 마법사들이 자유롭게 마법을 쓸 권리를 요구하는 시위가 점점 확산 중입니다. 시위대는 일주일 뒤에 전국에서 대규모 시위를 펼칠 거라고 합니다.

당신은 이 나라의 사실상 유일한 언론기관인 '이쿠스(equus:라틴어로 '말') 저널'의 편집장이 되어, 신문에 기사로 나갈 사건을 확대보도할지 축소보도할지를 결정해야 합니다. 당신이 신문에 어떤 기사를 크게 싣느냐 작게 싣느냐에 따라, 세상은 달라질 겁니다.

### 2. 게임 특징

'RAISE HELL'은 PC 플랫폼의 시뮬레이션 어드벤처 장르 게임입니다.

'언론기관의 확대, 축소 보도'가 주제인 만큼, 플레이어는 언론기관의 편집장이 돼서 기사를 입맛에 맞게 확대, 축소 보도 하여야 합니다. 선택에 따라 시민들의 반응이 달라지고, 정부 만족도 및 사회 혼란도 등이 변화합니다.

변화하는 수치는 다음과 같습니다.

- '정부 만족도' : 높을수록 정부가 만족하고 있으며, 낮을수록 정부가 불쾌해하고 있습니다.
- '시민 만족도' : 시민들이 언론기관에 갖는 불만의 지표입니다. 높을수록 불만이 없다는 소리입니다.
- '사회 혼란도' : 현재 사회가 얼마나 혼란스러운지를 표시합니다. 사회가 혼란스러울수록 증가합니다.
- '마법사 분노율' : 마법사들이 언론기관에 갖는 분노입니다. 높을수록 언론에 불만이 높다는 소리입니다.

이 변화한 수치에 따라 게임의 내용이 달라지며, 최종적으로 플레이어가 어떤 기사를 확대/축소 보도 하느냐에 따라 사회가 다른 결말을 맞이하게 됩니다.

총 11개의 루트가 준비되어 있습니다.

### 3. 게임 플레이 방식

- ① 타이틀 화면으로 시작, 마우스로 시작 버튼을 누르면 게임이 시작된다.  
· 타이틀 화면에는 BGM이 흐르고 있고, 시작 버튼을 누르면 효과가 재생된다.
- ② 배경과 상황을 설명하는 컷씬들이 등장하고, 1일차가 시작된다.  
· 컷씬은 다음 버튼으로 넘어가는 일러스트 화면이다.

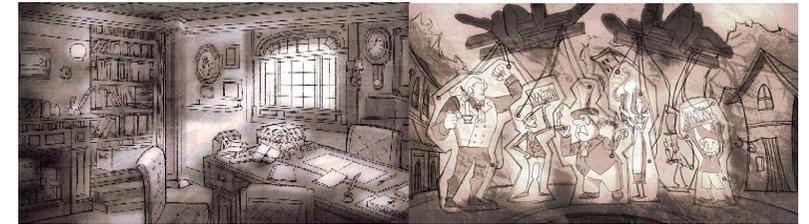
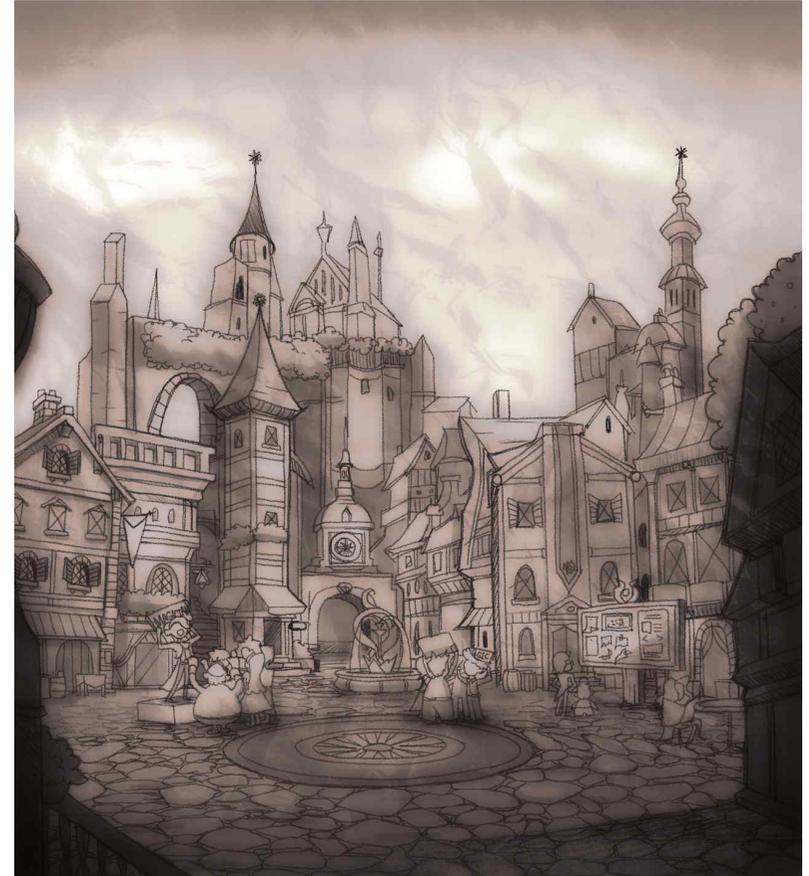


- ③ 일차별로 보도해야 할 기사가 전달되고, 플레이어는 기사를 좌측/우측으로 이동시켜 확대보도를 할지 축소보도를 할지 결정한다.  
· 우측으로 이동시키면 기사가 확대보도되고, 좌측으로 이동시키면 기사가 축소보도된다.  
· 확대/축소보도하는 것에 따라서 화면 하단의 원이 확대/축소되는 애니메이션이 재생된다.  
· 일차별로 기사는 5개씩 존재하며, 데이터상 총 16개가 존재한다.
- ④ 일차가 끝나면 결과 화면이 뜬다.  
· 결과 화면에는 그 날 플레이어의 선택에 따라 신문이 어떤 반응을 불러왔는지 표시된다.  
· 좌측에는 시민 만족도, 정부 만족도, 사회 혼란도, 마법사 분노율 피라미더가 표시된다.
- ⑤ 위의 과정을 엔딩 일차까지 반복한다.  
· 이전 일차의 행동에 따라 등장하는 기사와 컷씬이 달라진다.  
· 만약 시민 혼란도가 100%를 넘거나, 정부 만족도가 0%가 되거나, 마법사 분노율이 100%를 넘거나, 시민 만족도가 0%가 되면 게임이 오버된다.

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



'RAISE HELL' 의 그래픽이 갖는 주 테마는 '고풍스러움' 입니다.  
신문 기사를 다루는 게임 답게 신문에 그려진 삽화 느낌이 나도록 의도했으며, 일러스트들은 각 캐릭터의 성격을 나타낼 수 있도록 고유의 신체비율을 갖도록 과장했습니다.





▲ 세피아 톤의 선화로 이루어진 삽화 일러스트 그래픽 배경들.



▲ 캐릭터들의 스탠딩 cg 일러스트 그래픽들.

산업혁명 시대, 신문기사를 다루는 게임인 만큼 전체적으로 '신문지에 그려진 종이삽화' 느낌이 나도록 삽화와 일러스트들의 느낌을 조정했습니다. 캐릭터들의 비율 역시 실제와 다르게 각 캐릭터의 성격적 특성을 나타낼 수 있도록 고유의 신체비율을 갖게 과장시켰습니다.

## 5. 기타 추가 사항

사운드를 제외한 모든 리소스는 팀에서 자체적으로 제작했으며, 사운드 출처는 아래와 같습니다.

BGM 목록 :

タロットカード (written by Phalene)  
 Database search (written by shimtone)  
 迷宮 (written by Megumi)

사운드 출처 : DOVA (<https://dova-s.jp/>) \*프리 라이센스 제공 사이트