

## 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



#### [게임 기본 사항]

게임명	별의 도서관
장르	시뮬레이션 어드벤처
플랫폼	PC, 콘솔
그래픽	2D 탑다운Top-down
개발 엔진	Unity

#### [게임 설명]

판타지 세계를 돌아다니며 책을 수집하고 폐관된 도서관을 운영하는 시뮬레이션 어드벤처 게임으로 아기자기한 그래픽과 캐릭터들, 흥미진진한 이야기와 모험들이 가득한, 누구나 즐길 수 있는 게임입니다.

#### [스토리]

전지전능한 진리인 별은 지식의 창고인 도서관을 중심으로 왕국을 발전시켜나갑니다. 그런데 어떠한 사건으로 별이 사라지고 왕국은 폐허가 됩니다. 주인공은 별의 도서관에 근무했던 전직 사서로 폐허가 된 왕국의 폐관된 도서관을 다시 운영하게 됩니다. 주인공은 소실된 책들을 찾아 복원하고 마을의 문제들을 책의 정보들로 해결해 나가며 도서관과 왕국은 점차 활기를 되찾아 갑니다. 하지만 마을을 폐허로 만든 적들은 금서를 이용하여 주인공을 방해합니다. 주인공은 도서관의 별의 힘을 되찾아 그들을 없애고 왕국을 적들로부터 지켜내야 합니다.

### 2. 게임 특징

#### 1. 아트스타일

손 그림 느낌의 아트스타일로 동화 풍의 아기자기하고도 신비로운 분위기의 판타지 세계를 보여줍니다.

#### 2. 성장

플레이어가 책을 모으고 문제를 해결하며 도서관이 발전하고 마을이 다시 활기를 되찾아 가는 과정을 경험할 수 있습니다.

#### 3. 상호작용

다양한 오브젝트와 상호작용을 통해 숨겨진 정보와 재료들을 얻을 수 있습니다. 또한 NPC와의 교류를 통해 친밀도를 높이고 친밀도가 높아질수록 더 많은 정보와 이벤트를 획득하게 됩니다.

책을 활용한 상호작용은 이 게임의 특별한 요소입니다. 어떠한 책을 추천하고 사용하는지에 따라 진행이 달라지기도 합니다. 또한 판타지 세계관에 맞추어 토대, 정신, 수련, 연결, 공상, 법칙, 역사의 도서 분류체계를 만들었고, 특수한 책은 각각의 분류의 특성을 담은 능력을 가지고 있습니다. 특수한 책의 내용을 수집하고 해석하면 능력이 강화됩니다. 플레이어는 다양한 책의 능력을 활용한 전투, 채집, 낚시 등 다양한 상호작용이 가능합니다.

#### 4. 다양한 즐길 거리

중심요소 이외에도 오랫동안 게임을 즐길 수 있습니다.

낚시와 같은 미니게임, 마을의 축제 이벤트, 수집품 모으기 등 다양한 즐길 거리가 있습니다.

#### 5. 플레이어만의 게임 플레이

플레이어 각자의 스타일대로 도서관과 캐릭터를 꾸미고 성장시켜나갈 수 있습니다.

또한 게임을 진행하는 방식에서도 문제를 해결하기 위해 적들과 직접 전투하여 클리어할 수 있고 정보를 수집하고 활용하여 전투 없이 간단하게 클리어도 가능합니다.

### 3. 게임 플레이 방식

#### [게임 조작 방법]

이동	방향키
대쉬	쉬프트
조사, 확인	스페이스바
책 사용	Z
취소	X 또는 esc
Tab	미니맵 크게 보기

#### [게임 진행 방식]

책을 수집하여 고민이 있는 npc에게 도서관에서 적절한 책을 추천해줍니다. 알맞은 책을 추천할 경우, 보상과 함께 별이 복원되고 도서관이 확장됩니다. 이때 추천한 책의 종류와 내용에 따라 이벤트 스토리와 보상이 달라지기도 합니다.

도서관이 확장되고 마을의 문제가 해결되며 마을엔 더 많은 방문객과 마을 시설이 생겨나고 즐길 거리와 구할 수 있는 책의 종류가 늘어납니다.

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

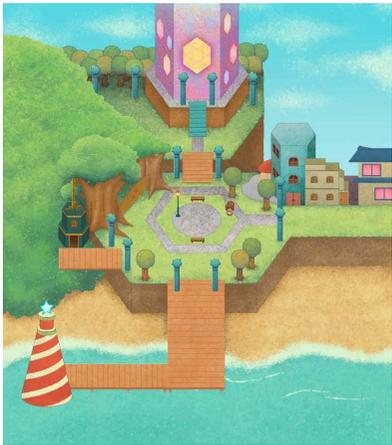
[컨셉아트]



[캐릭터]



[배경]



[게임 플레이]





## 5. 기타 추가 사항

### [제작 분량]

공모전 제출 파일은 프로토타입 버전으로 책을 수집하고 도서관을 운영하는 시스템을 단순화하여 구현하였고 게임의 분위기와 아트스타일을 중점적으로 제작하였습니다. 기획서에 적은 전투, 꾸미기, 친밀도 등의 시스템은 올해 12월까지 구현하는 것을 목표로 하고 있습니다.

### [배경음악]

공모전 제출 파일에 사용된 음악은 이후 자체 작곡 음원으로 교체할 계획입니다.

공모전에 사용된 음원은 저작자가 허락한 범위 내에서 게임과 어울리는 음원을 선택하여 사용하였습니다.

사용 음원 저작권은 작품 내 크레딧과 참가신청 특이사항에 기재하였습니다.

