

GIGDC2021 요약기획서

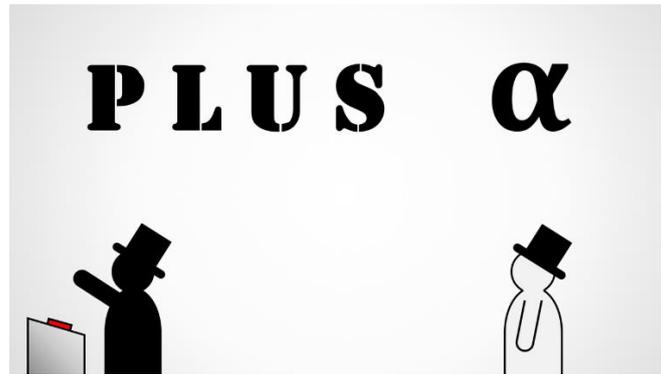
참가신청서(기획부문) 및 기획서 작성방법

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
 - (양식2) 상세기획서 작성분량 : 20장 이내

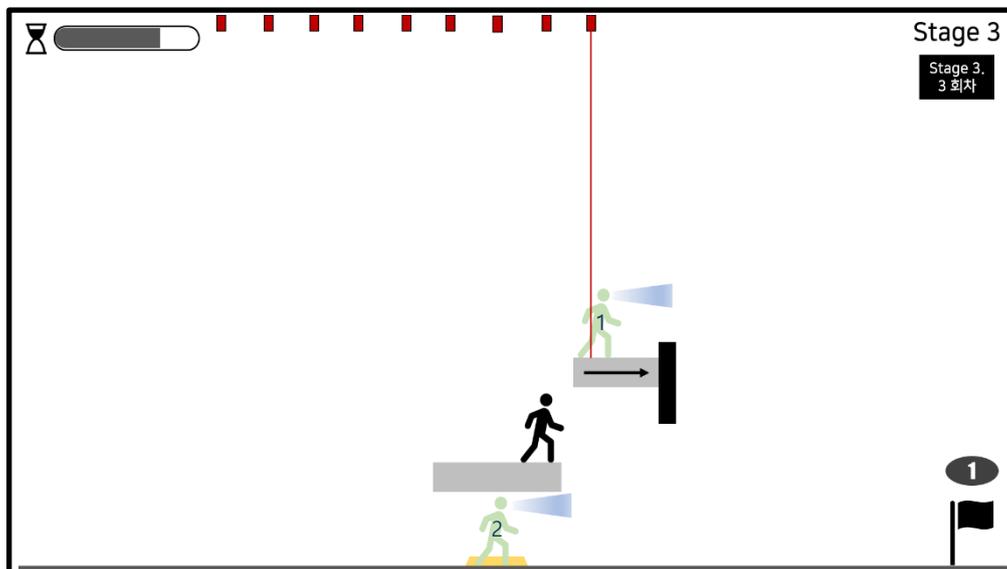
각 항목에 따라서 5장 이내로 작성하여 주시기 바랍니다.

1. 게임 간단 소개

**“타임머신을 멈춰야만 하는 남자, 알파.
적은 다른 누구도 아닌 과거의 자기 자신이다.”**



제목	Plus α
플랫폼	PC, Mobile
장르	퍼즐, 어드벤처, 플랫폼머
타겟	컨트론티 자신이 있고 퍼즐을 좋아하는 사람들 / 10-30대
시점	2D, 사이드 뷰
시간적 배경	2083년 비밀리에 타임머신이 개발된 도시 “세미트”
공간적 배경	아무도 없는 세미트의 비밀 연구소



과거의 자신(복제본)에게 들키지 않게 이동 중.

-플러스 알파 컨셉-

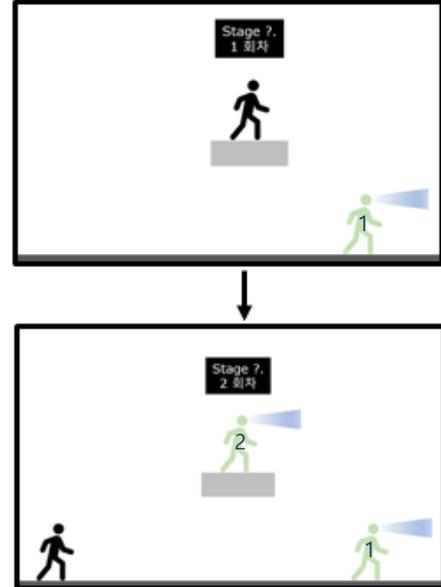
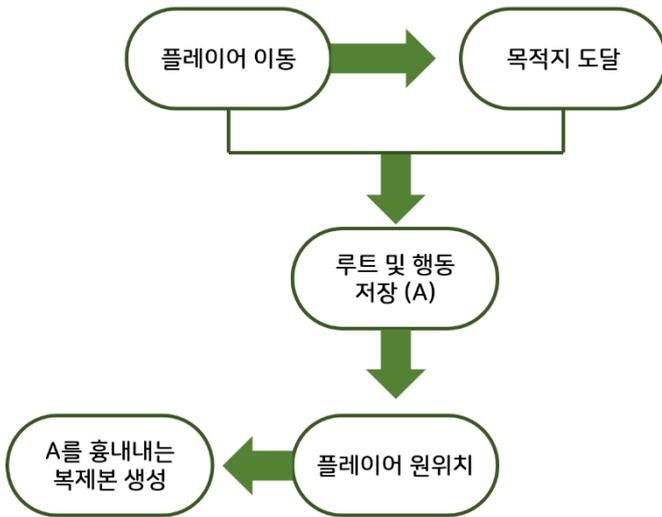
01. 거듭되는 회차

플레이어는 **0회차부터** 시작하여 목적지에 도달할 때마다 입구로 돌아가고

자신의 복제본을 생성하며 회차의 수가 하나씩 증가합니다.

자신의 복제본이 일정 수에 도달한 후 목적지에 도달해야 다음 스테이지로 넘어갈 수 있습니다.

02. 복제되는 자신



03. 회차에 따라 빠르게 높아지는 난이도

0회차 때의 플레이어는 아주 적은 양의 장애물을 피해 쉽게 목적지에 도달할 수 있습니다.

하지만 목적지에 도달함과 동시에 플레이어는 **입구로 돌아가고** 회차에 따라 많아진 장애물, 즉, **복제된 자신**을 피해가야 합니다.

04. 가장 조심해야 할 적은 자신이다!

플레이어는 저장된 행동을 하는 복제된 자신에게 **발각되거나 닿으면** 안 됩니다.

다음 스테이지로 넘어갈 때마다 복제된 자신들의 **속도가 빨라지므로** 더더욱 주의해야 합니다.

05. 자신을 이용하라!

플레이어는 압력 스위치를 통해 스테이지의 구조물을 제어할 수 있습니다.

복제된 자신들도 압력 스위치에 영향을 줄 수 있으므로 이들을 이용해 더 빠르게 목적지에 도달하세요!

06. 막히면 부딪혀라!

플레이어가 복제본에게 발각당하여 사망하면 다음 회차에는 그 복제본이 사라집니다.

복제본이 하나 사라졌으므로 목적지 위의 목표 숫자가 1 늘어납니다.

만약 3번 복제본이 사라지고 다음 회차에 목적지에 도달했다면 그 루트는 3번 복제본이 다시 생겨 루트가 반복됩니다.

01. 조작 방식

PC



Esc : 일시정지 A,S : 좌우이동 W, Space : 점프 S+Space : 하단 점프

모바일



02. n회차 때의 플레이

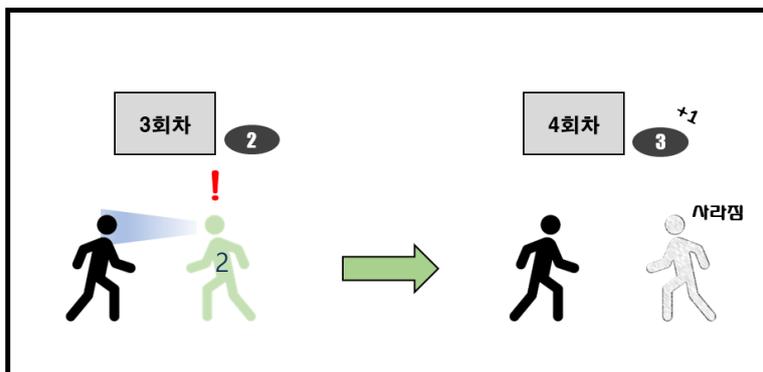
1. 입구 앞에서 시작
2. n번째 자신이 생성되어 행동
3. 복제된 자신들을 피해가며 목적지까지 이동
4. 입구 앞으로 돌아가고 n+1 번째 복제본 생성
5. 복제된 자신의 수가 일정 수에 다다를 때까지 1번부터 반복

03. 스테이지 이동

1. 복제된 자신의 수가 일정 수에 도달
2. 목적지에 도달 시 복제된 자신이 모두 삭제되고 다음 스테이지로 이동
3. 1스테이지 이후에는 복제된 자신의 행동이 2배로 빨라짐

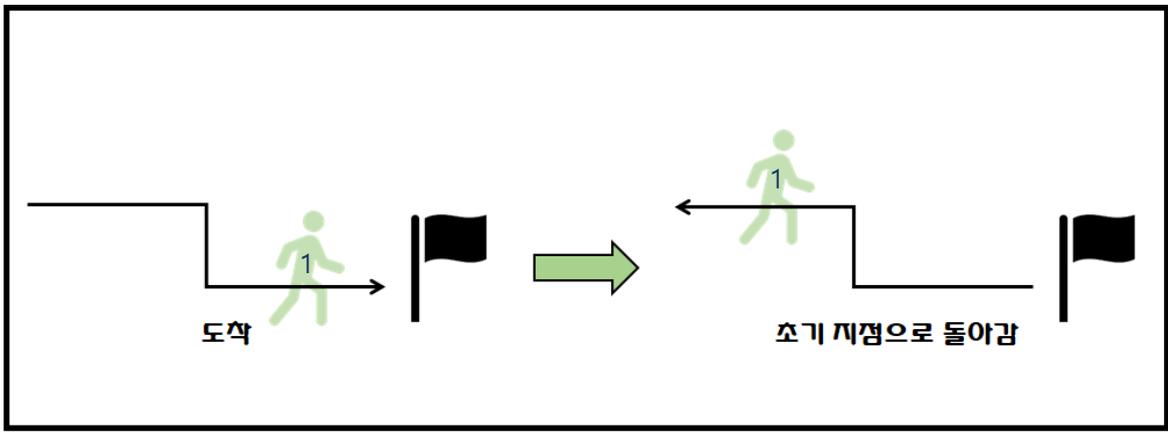
04. 플레이어 사망 시

1. n번째 자신에게 발각되어 사망하면 n번째 자신이 소멸하고 플레이어는 원위치로 이동
2. 첫 스테이지 이후부터 사망 시 복제된 자신의 행동이 0.1 배수씩 내려감 (최솟값은 1.2배)



05. 복제본의 행동

복제본은 기본적으로 저장된 행동을 하지만 복제본이 목적지에 도착했을 때는 그 복제본만 시간이 역행하며 **반대로 행동**합니다. 다시 초기 위치에 도착하면 저장된 행동을 합니다.



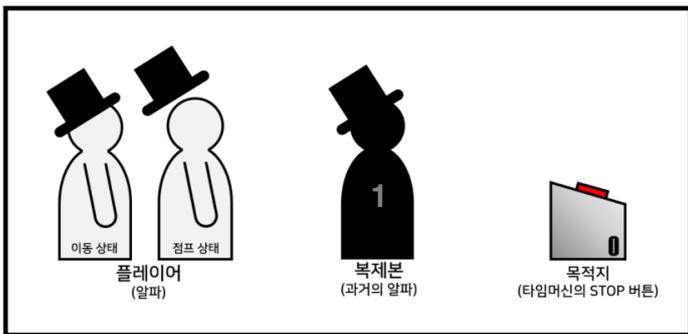
06. 스토리 진행

일정 스테이지 도달 또는 일정 조건 만족 시 스토리가 컷씬이나 인게임에서 보여집니다.



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

01. 캐릭터 및 플레이 컨셉



제한시간 : 20초
(복제본의 수에 비례)

0 회차

클리어하기 위해
필요한 복제본의 수

② 목적지에 도달하면
루트 및 행동이 저장.
플레이어는 초기 위치

5

① 플레이어
이동

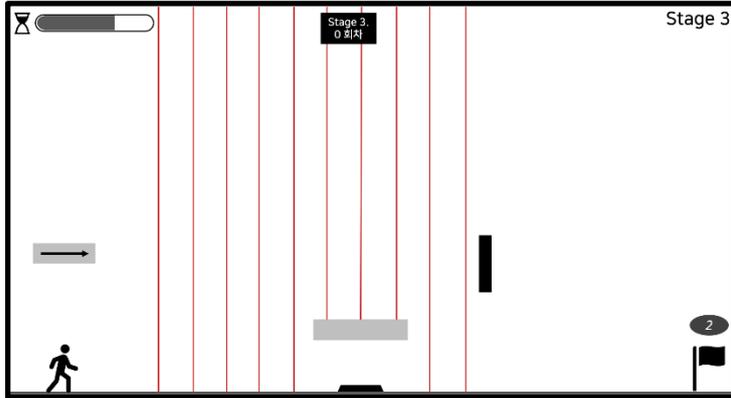
③ 루트 및 행동을 그대로
따라가는 복제본 생성



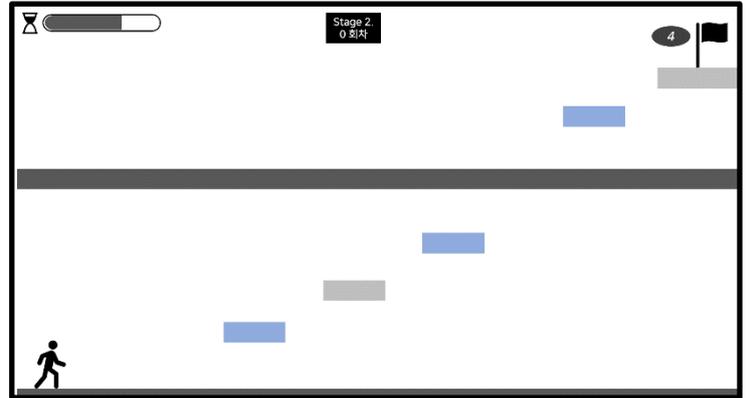
02. 게임 내 구조물

 <p>플레이어 캐릭터</p>	 <p>압력 스위치 (복제본이 밟고 있어도 작동함)</p>
 <p>캐릭터의 복제 (접촉 및 발각 주의)</p>	 <p>레이저 (플레이어에게 닿으면 즉사 복제본에는 영향 X) <small>스위치로 온/오프하는 레이저와 자동으로 온/오프하는 레이저가 있음.</small></p>
 <p>목적지 (타임머신)</p>	 <p>밟으면 2초 후 사라지는 발판 3초 후 재생 (사라질 때는 색이 진해짐) (복제본이 밟으면 사라지지 않음) 복제본이 점프한 곳에 발판이 없다면? 저장된 경로대로 공중에 아무것도 없다고 하더라도 허공을 밟고 점프해서 올라감.</p>
 <p>일반 발판 (하단 점프 가능)</p>	 <p>이동 발판 (해당 화살표 방향으로 천천히 이동 후 돌아오지 않음)</p>

03. 예상 스테이지



이동 발판과 압력 스위치를 이용한 진행



1층과 2층에서 타이밍에 맞게 점프 및 대기 이용

5. 기타 추가 사항

01. 향후 업데이트 방향성

A. 스테이지 및 배경 추가

- 플레이어들에게 더욱 긴장감을 유발하기 위해 **더 많은 스테이지**를 생각 중입니다.
그에 따른 **구조물**과 **배경**도 추가할 예정입니다.

B. 추가 스토리

- 분량상 다루지 못한 과거 또는 미래 스토리들을 **에필로그**나 **DLC** 또는 **차기작**에서 다룰 예정입니다.

C. 심플 작업

- 복제본이 많이 필요한 스테이지에서는 눈의 피로가 급증할 수 있으므로
최대한 게임성을 해치지 않으면서 캐릭터와 구조물 및 배경을 **단순하게 바꿀** 예정입니다.