

## 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

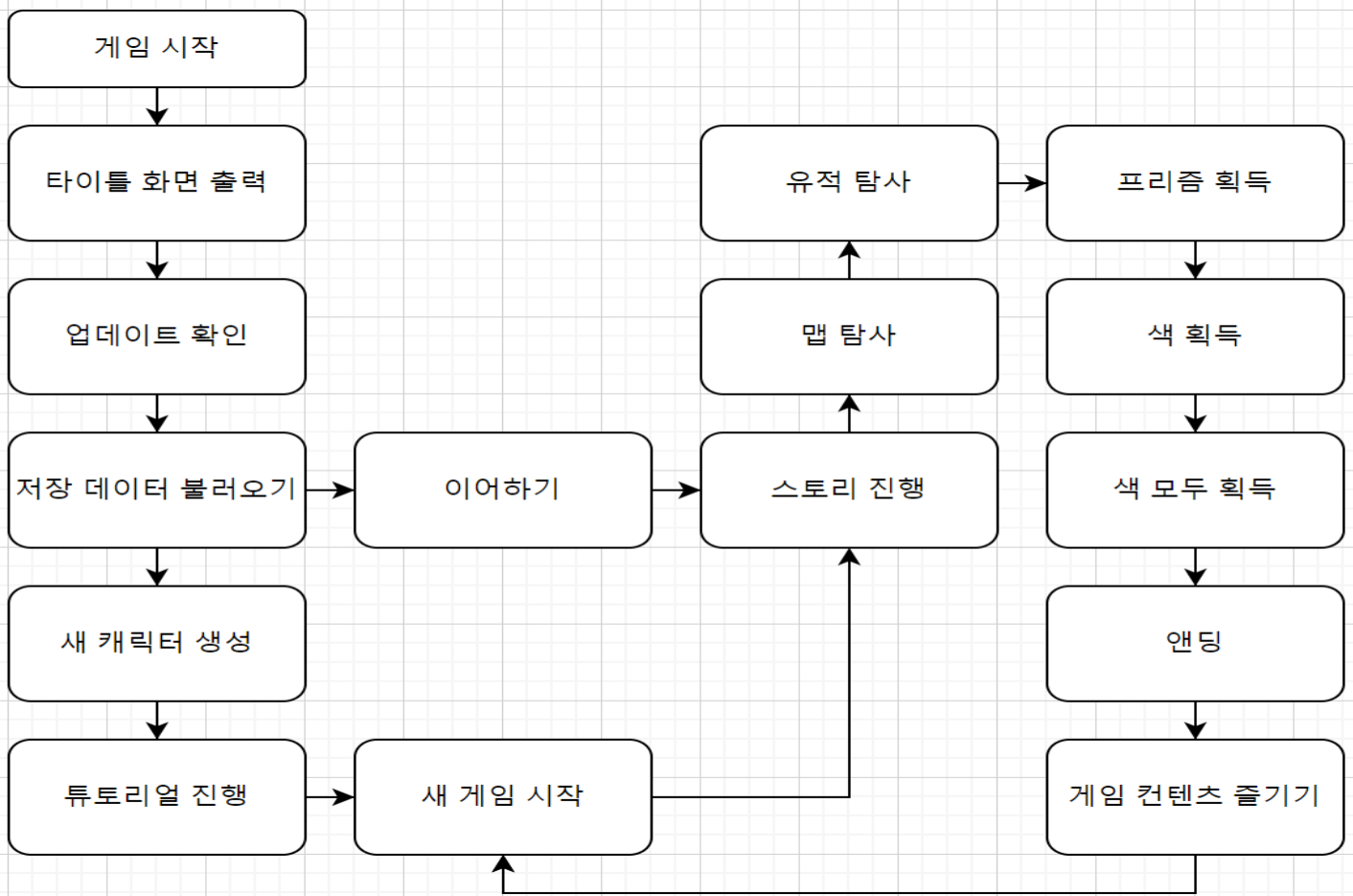
제목	흑백 세상 ~ 색을 찾다 ~
제목의 의미	1) 흑백 세상에서 색을 찾아가는 희망적인 이야기 2) 흑백으로만 이루어진 세상
게임 장르	퍼즐 수집 시뮬레이션
게임 플랫폼	PC, steam
대상 연령층	12세 이상 이용

## 2.게임 특징

- 1) 프리즘이라는 과학적 물질을 바탕으로 어렵게 느껴질 수 있는 사실들을 흔히 접할 수 있는 '색'이라는 개념에 접목시켜 어렵지 않고 친근하게 게임을 진행할 수 있도록 하는 동시에 더 심화된 내용을 이해하고 생각해볼 수 있도록 고안
- 2) 프리즘을 제작하는 것을 큐브로 하여 색을 수집하는 것에 재미를 부여하였고, 프리즘을 얻는 상황에서도 퍼즐 요소를 넣어 단순한 게임이 아니라 생각을 하면서 게임을 플레이 할 수 있도록 고안
- 3) 퍼즐을 클리어하기만 하는 단순하고 흔한 게임이 아닌 오픈월드에서 진행되는 자유도 있는 플레이 속 목적성을 가지고 퍼즐을 클리어하는 자유로운 힐링 게임으로 고안

## 3.게임 플레이 방식

- 1) 게임 흐름도



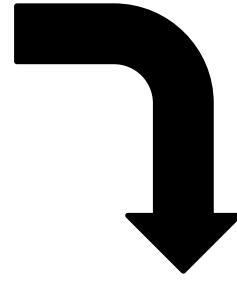
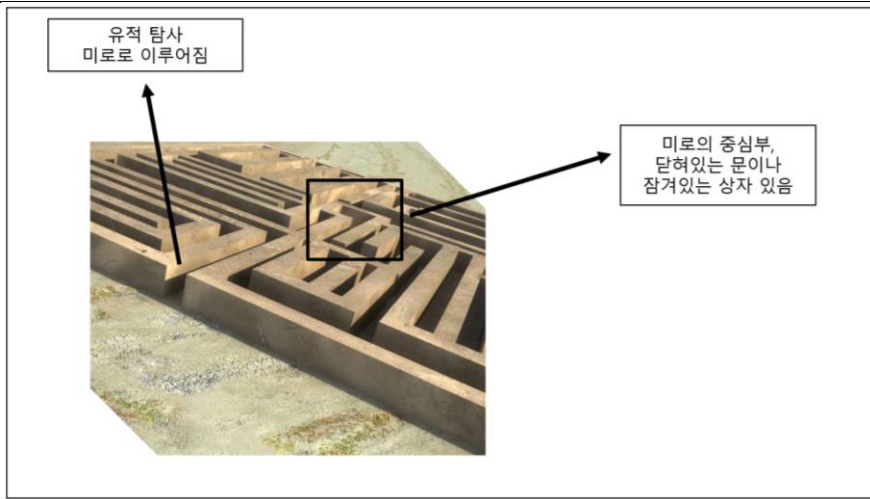
## 2) 프리즘 시스템

### i. 소개

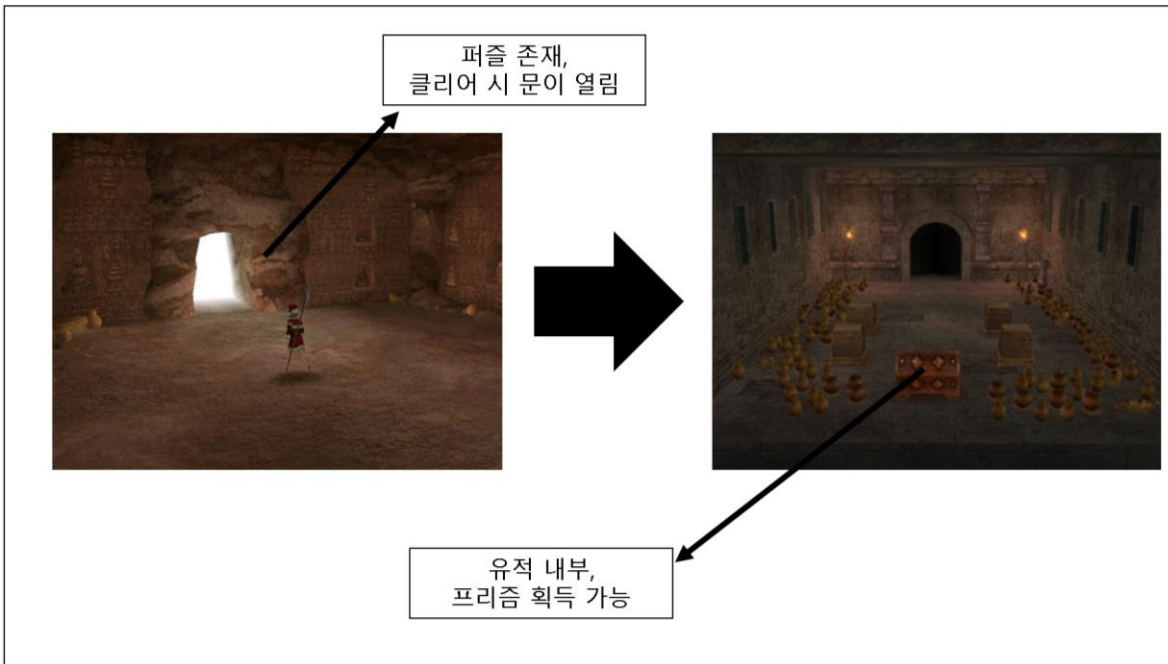
프리즘은 크게 5가지 단계로 분류되고, 단계에 따라 획득할 수 있는 '색'의 종류와 개수가 달라진다. 기본 프리즘은 유적을 클리어하고 조립을 하여 획득 가능하고, 더 높은 단계의 프리즘은 낮은 단계의 프리즘을 조합 및 조립하여 획득 가능하다.

오면체 프리즘	먼셀의 색상환 중 기본 색 20색 (1단계 색상)	유적에서 획득
육면체 프리즘	빨강에서 노랑까지 각기 2단계에서 5단계 색상 20색	비활성화 된 1단계 프리즘
칠면체 프리즘	노랑 연두에서 초록까지 각기 2단계에서 5단계 색상 20색	1단계 + 2단계 프리즘
팔면체 프리즘	청록에서 남색까지 각기 2단계에서 5단계 색상 20색	1 + 2 + 3단계 프리즘
구 프리즘	남보라에서 연지까지 각기 2단계에서 5단계 색상 20색	모든 프리즘 필요

### ii. 프리즘 획득



<Turbosquid>



<넷마블 게임 대항해 시대>

맵 을 돌아다니다 보면 유적을 발견할 수 있는데 유적의 내부를 돌아다니며 미로를 클리어 하다 보면 중심부에 문으로 막혀 있는 방이 하나 나오게 된다. 그 방의 문 옆에는 퀴즈가 존재하고 그 퀴즈를 풀게 되면 문이 열린다. 문이 열려 방 안으로 들어가면 상자 또는 단상이 존재하고 그 곳을 탐색하여 보면 프리즘을 획득할 수 있다.

3) 색 시스템

i. 색의 추가



프리즘 활성화 진행 후 빨간색 획득

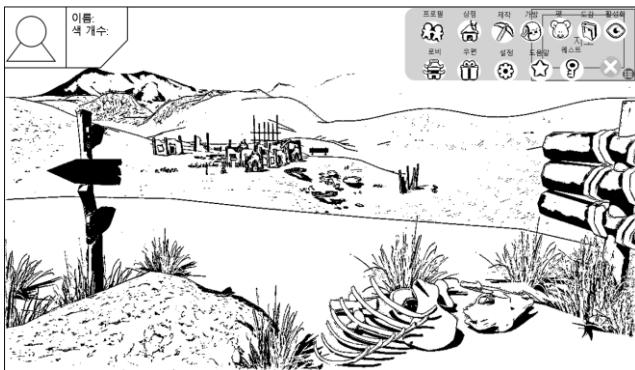


프리즘을 활성화하여 랜덤으로 한가지 색을 얻을 수 있고, 색을 얻을 때 마다 게임 세상을 구성하는 색의 종류가 늘어난다. 흑색과 백색 외에도 내가 얻은 색이 세상을 구성하게 되고 모든 색을 얻게 되면 게임의 엔딩을 볼 수 있다.

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

##### 1) 게임 화면 컨셉

게임 초반



게임 중반



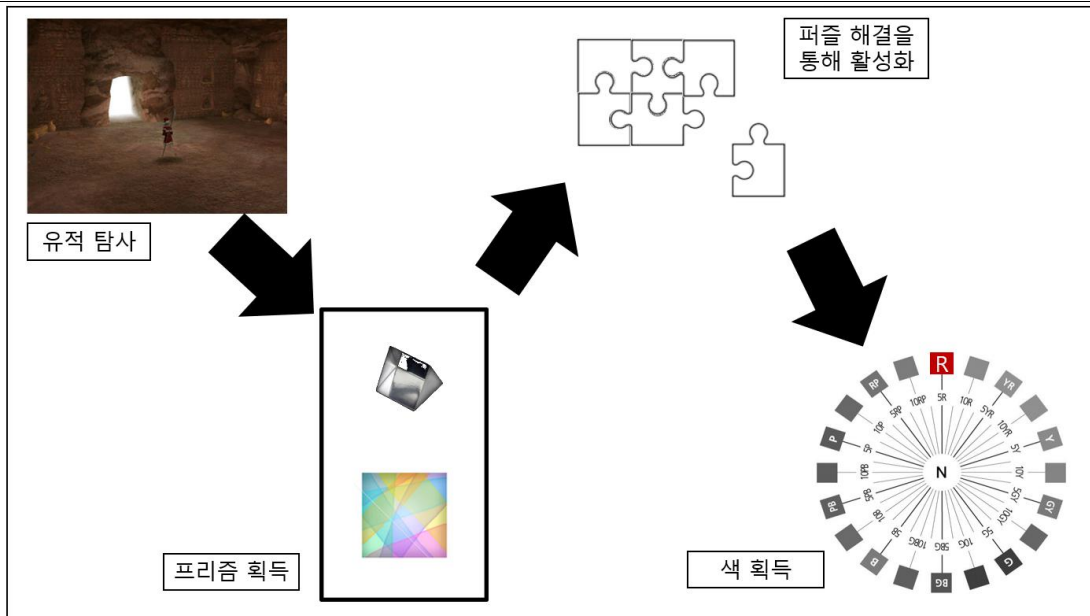
## 게임 후반



<acon3d 일러스트>

플레이는 1인칭으로 플레이한다. 게임 초기에는 흑백의 배경이 나타나고 게임을 진행 하면 할 수 록 색이 생겨나 우리가 보는 배경과 비슷한 시점으로 보이게 된다. 사물이나 캐릭터 묘사는 사실처럼 자세하게 묘사 되지 않고 큼직큼직하고 단색을 주로 사용한다. 게임 초반에는 흑백으로 보이던 배경이 게임 중반에 가서는 어느 정도의 색 구성으로 보이고 게임 후반으로 갈수록 색들이 채워지는 것을 느낄 수 있다.

## 2) 게임 플레이 컨셉



유적을 탐사하여 프리즘을 획득하고, 획득한 프리즘으로 퍼즐을 해결하여 활성화 하거나 업그레이드를 하여 더 높은 단계의 프리즘을 얻는 등의 행동을 통해 색을 획득하여 총 100가지 색을 모으는 수집형 퍼즐 게임이다.

## 5. 기타 추가 사항

게임 플레이 컨셉에 사용된 사진들은 구글에서 다운 받았고, 그 외 배경은 각 그림마다 출처를 적어 놓았다.