

GIGDC2021 요약기획서

참가신청서(제작부문) 및 기획서 작성 방법

- 작성 후, 최종 파일은 PDF 형태로 저장하여 제출해주시기 바랍니다.
- 작성 시, 폰트(맑은고딕)와 폰트크기(11pt) 등 서식 준수하여 주시기 바랍니다.
- 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

“배티플”은 모바일 플랫폼에 게임입니다. 수려한 그래픽이 강점중에 하나이며, 쉬워 보이지만 생각보다 어려운 레벨디자인 때문에 유저들의 도전심을 불태우게 하는것도 강점중에 하나입니다. “배티플”은 맵 곳곳에 플레이어의 능력을 사용하게 해주는 아이템이 있습니다. 더블 점프 아이템과 대쉬 아이템 또 추후 공개될 “채공”아이템 등이 있습니다.

2. 게임 특징

“배티플”은 맵 곳곳에 플레이어의 능력을 사용하게 해주는 아이템이 있습니다. 더블 점프 아이템과 대쉬 아이템 또 추후 공개될 “채공”아이템 등이 있습니다.

“배티플”의 길은 하나가 아닙니다. 길이 여러갈래로 나뉘며 어디로 갈지는 유저들의 선택사항입니다. 어느길은 어려울 수 있고 어느길은 쉬울 수 있으며, 이미 플레이 했던 맵을 다른 길을 탐험하기 위해 다시 플레이 할 이유가 있습니다.“배티플”의 가장 큰 특징 중 하나는 “스핀” 이라는 기능입니다. 스핀을 통해서 플레이어 가 공중에서 잠깐 중력의 영향을 덜 받고 플랫폼을 이동시키거나 플랫폼을 떨어뜨릴 수 있고 추후 공개될 유리병 안에 있는 아이템을 스핀으로 부시거나 하는 등의 게임 내에 오브젝트들과 상호작용 할 수 있습니다.

또한 앞으로의 개발 계획에는 모든 오브젝트들이 서로와 상호작용 하는 것입니다. 옮긴 플랫폼이 점프대에서 튕길 수 있다거나 대포 몬스터가 대포알 대신 아이템을 발사할 수 있도록 만드는 기믹 등 입니다.

3. 게임 플레이 방식

모바일 버튼 컨트롤러로 캐릭터를 조종할 수 있습니다. 왼쪽 좌우 화살표는 좌측과 우측으로 이동할 수 있게 만들어주며 대쉬 아이템을 먹었을 때 빠르게 더블 탭 하면 해당 방향으로 대쉬를 사용할 수 있습니다.오른쪽 위 화살표는 점프버튼 이며 더블점프 아이템을 먹었을 때 공중에서 점프를 하면 더블점프를 사용할 수 있습니다. 그 옆은 스핀버튼이며 공중에서 사용 시 잠깐 중력의 영향을 적게 받고 다른 오브젝트들과 상호작용 할 수 있게 만들어 주는 역할입니다.

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



5. 기타 추가 사항

사운드 이펙트 : <https://www.zapsplat.com/> 에서 얻은 음향 효과