

## GIGDC2022 요약기획서

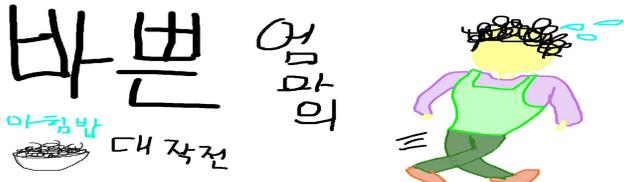
## 참가신청서(기획부문) 및 기획서 작성 방법

- 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
  - (양식2) 상세기획서 작성분량 : 20장 이내

각 항목에 따라서 5장 이내로 작성하여 주시기 바랍니다.

## 1. 게임 간단 소개

1. 게임 작품명: 바쁜 엄마의 아침밥 대작전



2. 게임 소재

- 바쁜 엄마.

3. 기획 장르

- 요리 횡스크롤 로그라이크 육성 시뮬레이션

4. 플랫폼

- PC

5. 유저 타겟층

- 20대 남자 코어 게이머.

6. 인원

- 1인

7. 게임 간단 소개

- '엄마의 아침밥 대작전'은 자식을 대학에 보내기 위해 고군분투하는 엄마가 되어 자식을 좋은 성적과 함께 대학에 보내는 게임이다.

8. 기획 아이디어 배경

게임 아이디어들은 대부분 현실에서 내가 보는 것들에서 따온 것들이다.

그 대표적인 예시로 아침밥을 먹는다면 수능 성적이 오른다는 뉴스는 음식 내의 영양소 섭취에 따라 성적이 오르는 시스템으로 이어졌다.

또 매일 바쁘게 움직이는 엄마를 보고 시간 내에 일을 끝내고 움직여야 하는 타임어택 시스템으로 이어졌다.

코로나와 이상할 정도로 더운 날씨는 재난 시스템을 만들게 이끌었다.

학교 가정시간에 배운 식단에 고려할 요소 또한 게임의 요리시스템으로 이어졌다.



돈, 시간, 맛, 영양 등 요리 과정 중에서 관리해야 하는 요소

(수업시간에 나온 내용이 너무 게임같다는 생각이 들어 소재로 사용하게 되었다.)

9. 시나리오

어느 한 도시에 엄마와 아들 둘이서 살았습니다. 아들은 이번년에 수능을 치는 고3입니다.

하지만 아들이 대학에 가길 바라는 엄마의 마음과는 다르게, 아들은 2학년때 공부에 손을 놓았습니다.

수능으로부터 32일 남은 시점, 아들의 엄마는 한 뉴스를 보게 되었습니다.

'충분한 영양소가 있는 아침을 먹여 자식을 한국대에 보내.'

'이번년도 최우수 논문으로 신뢰성이...'

뉴스를 본 엄마는 고졸인 자신과는 달리 아들만큼은 대학을 보내야겠다는 생각으로 매일 아들에게 아침을 해주기로 마음먹습니다.

하지만 동시에 걱정도 있습니다. 매일 출근하여 일도 해야하고, 자신 또한 공부를 하는 마당에 아들 밥을 챙겨줄 시간이 남을까요? 그래도 엄마는 도전해보기로 합니다.

간단하게 엄마의 하루를 설명하자면 엄마는 아침에 일어나 자식에게 아침밥을 해주고 출근한 다음 집에 돌아와 자신만의 시간을 가진 다음 자게 됩니다.

## 2. 게임 특징

0. 게임 주요 특징

-시간  
하루하루마다 사용할 수 있는 시간은 정해져 있습니다.  
단순히 서있는 것 만으로도 시간은 계속 흘러갑니다. 그렇기 때문에 계속해서 움직이고 행동해야 합니다.  
아침밥을 해주는 시간이 늦으면 자식은 밥을 못먹고 가고, 늦게 자면 그만큼 패널티를 받는 등 시간안에 빨리 움직여야 합니다.

-성장  
어머니는 매일매일 성장하여 어제보다 좀 더 강해집니다. 힘, 손놀림, 지식 이 3가지 스탯을 올릴 수 있습니다. 또 스탯을 일정 수준 이상 증가시키면 스킬을 얻어 더 좋은 효과를 얻을 수 있습니다.

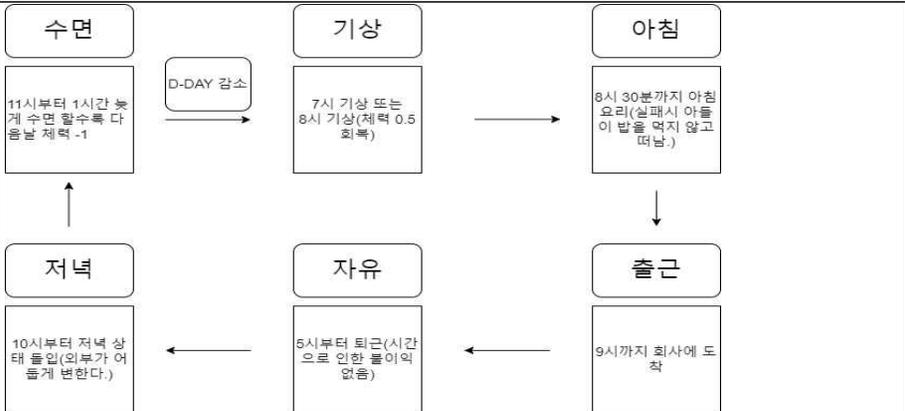
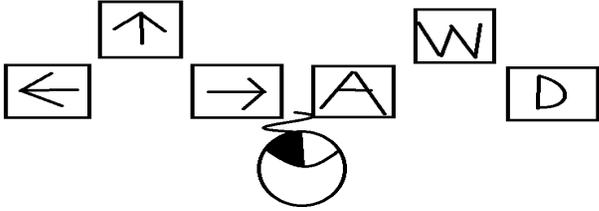
자신만의 우선순위를 정해 어떤 스탯을 먼저 올릴지 골라 자신만의 성장방식을 만들 수 있습니다.  
 성장한 만큼 자식에게 더 수월하고 더 좋은 요리를 할 수 있어, 최대한 많이 성장하려 노력해야 합니다.

-요리  
 요리의 영양소를 골고루 먹어야 건강해지는 것처럼 요리에 영양소에 따라 성적이 증가합니다.  
 요리는 재료 구매 - 조리 - 요리의 과정을 거쳐 요리로 완성됩니다.  
 요리 재료들은 조리 과정과 요리를 해야 요리가 되어 식탁에 올릴 수 있습니다.  
 요리에는 속성이 있어 영양소량, 맛, 다른 음식과의 조합등 여러 가지를 신경써서 만들어야 합니다.  
 현실의 요리랑 비슷하죠?

-자식  
 아들은 아무리 음식을 잘 만들어준다고 해도 좋아하는 음식이 아니면 더 맛있고, 천천히 먹게됩니다.  
 이를 파악해 아들이 좋아하는 음식을 줄 경우 아들은 음식을 더 맛있게 더 빨리 먹어 음식 먹일수 있는 양을 늘릴 수 있습니다. 물론 때로는 영양의 균형을 위해 싫어하는 음식을 먹여야 할 때도 있을 터이지만요.

-다회차성  
 요리와 재료들은 매 런(30일을 시작할때)마다 랜덤으로 초기화됩니다. 따라서 처음 했을 때 재료에 따른 영양소를 외워놓았다 해도 다음 런에는 다시 외워야 합니다. 또 주로 성장하고 싶은 스탯을 전과는 달리 선택하여 전의 런과 다른 느낌의 게임플레이를 느낄 수 있습니다.

**3. 게임 플레이 방식**



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



캐릭터:엄마

**5. 기타 추가 사항**

<http://hermes.douclass.com:8080/hermes/resource/store/e2/7a/177c5978c01fa5a951384626c7a542c59303/hvw.html> 61p 교과서 이미지 출처

부족한 다회차성을 보충하기 위해 후에 난이도 업데이트를 기획할 생각이다.  
 난이도는 노말, 하드, 위대한 엄마 난이도로 나뉜다.  
 노말:현재 그대로.  
 하드:매일 수면시 현재 체력이 1만큼 감소, 성장 경험치 요구량 1.5배 증가, 기본 이동속도 -1  
 위대한 엄마:스탯 포인트 10을 보유하고 시작, 시작 날짜 D-15