

GIGDC2022 요약기획서

참가신청서(기획부문) 및 기획서 작성방법

- 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

1-1.게임 메인 테마

“평균 배달 인구가 급격히 증가하였고 대 배달 시대가 열리게 되었다!
배달 음식을 만들고 팔아서 배달왕, 판매왕이 되어보자.”

1-2.게임 개요

게임 타이틀	FOODelivery파라라! 전문 배달 음식점
게임 장르	협동/ 시뮬레이션
게임 시점	탑뷰/ 백뷰
플랫폼	PC
그래픽 방식	2D 캐주얼 그래픽
플레이 인원	2인 게임
플레이 목적	플레이어가 협동하여 배달 음식이라는 매체를 통해 재화를 획득하고 재화를 소비해 콘텐츠를 확장 시켜 나가는 것을 목적으로 함

1-3.게임 세계관

1-3-1.배경 스토리

20XX년 코롱롱 바이러스라는 강력한 바이러스가 등장하고

국가에서는 국민 보호 차원에서 자택에서 머물게 하였다.

그 여파로 모든 가게에 파리만 날리게 되고 자영업자는 울며 겨자 먹기로 문을 닫게 된다.

주인공은 대출을 받아 오픈한 가게를 한달 만에 문을 닫게 되고 한순간에 빚쟁이로 전락 하였다.

주인공은 결국 빚을 갚아야한다는 스트레스로 극단적인 선택을 하려는 순간

주인공 앞에 장사의 신이 나타나고 당신을 가난에서 구해주겠다고 하며 주인공에게 5평 남짓한 공간에 음식점을 차려주고 이곳에서 “배달 전문 음식점”을 차리라고 한다.

신은 빚을 청산하게 해주는 대신 조건을 말하였다.

1. 신이 고른 상대와 동업을 해야할 것
2. 신은 빚을 직접적으로 갚아 주진 않는다는 것을 명심한다.
3. 어떠한 일이 있어도 서로 협력할 것

더 이상 물러날 곳이 없던 주인공은 신의 말의 믿고 음식점을 오픈하게 되는데...

2. 게임 특징

3-1. 게임 특징

1. 하나의 게임에서 2가지 장르(타이쿤, 런닝 액션)의 게임의 재미를 느낄 수 있게 한다.
2. 조리사와 배달원이 협동해야만 돈을 벌 수 있고 스테이지를 깰 수 있게 한다.
3. 달력 컨셉으로 스테이지를 구성하고 한 챕터를 완료 하면 새로운 가게를 오픈 할 수 있게 한다.
4. 캐주얼 장르로서 단순한 구조와 어렵지 않은 난이도로 많은 유저 유입이 되도록 한다.
5. 협동을 통해 재화를 자연스럽게 얻을 수 있는 구조로 설정한다



3-1-1. 두 유저의 각자에 역할에 따른 협동 플레이



- 1) 요리사가 만든 음식을 배달원이 받아서 주문된 곳에 배달하면 음식값과 배달비를 받을 수 있다.
- 2) 2명이 각자 맡은 일을 하지만 돈을 벌려면 함께 협동해야한다.
- 3) 스테이지를 클리어하면 서로에게 각각 같은 돈이 지급된다.
- 4) 플레이어 매칭은 자신과 비슷한 레벨의 플레이어와 매칭된다.

3-1-2. 재화 소비를 통한 다양한 콘텐츠의 확장

- 1) 게임 내에 재화는 '돈' 하나로 통일 되어 있으며 처음엔 마이너스부터 시작한다.
- 2) 재화를 획득하면 상점에서 더 좋은 장비나 캐릭터 외모를 꾸밀 수 있다.
(장비, 오토바이, 조리기구 /외형 업그레이드)
- 3) 빚을 다 탕감하고부터 상점을 이용할 수 있다.

3-1-3. 지루할 틈이 없는 색다른 이벤트 상황들

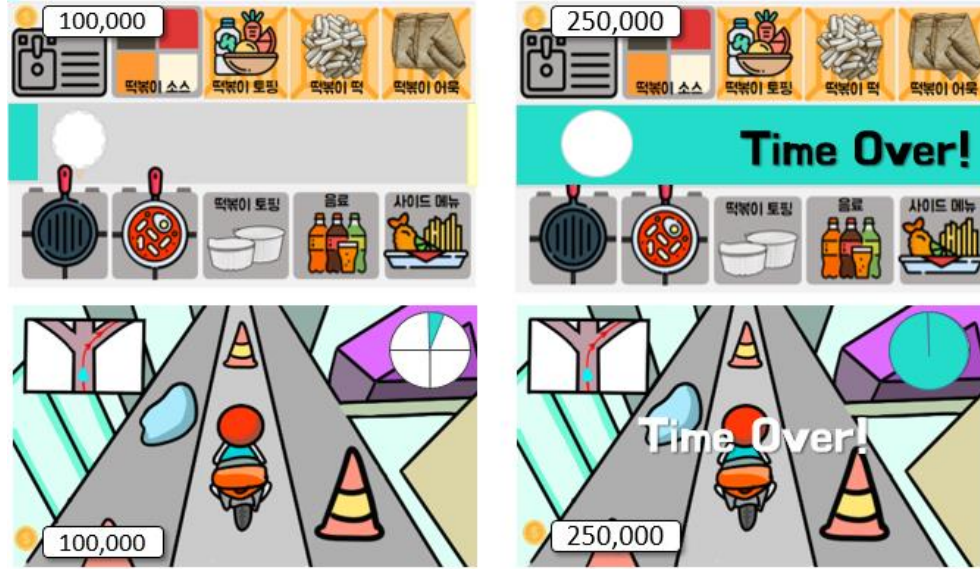
- 1) 메인 화면 창에서 아이콘이 랜덤으로 등장하고 해당 가게에서 플레이 하였을 때 특정 이벤트가 있다.
- 2) 5개의 이벤트 중 랜덤으로 발생하며 스테이지 정보 창에서 확인 할 수 있다.
- 3) 이벤트 스테이지는 일반 스테이지보다 난이도가 높으며 이벤트 스테이지로 따로 구분된다.
- 4) 이벤트는 요리사와 배달원 모두에게 적용된다.
- 5) 보상은 일반 스테이지보다 2배를 지급하며, 특별 보상으로 칭호(확률 보상)를 획득할 수 있다.

3-1-4. 다양한 테마

- 1) 스테이지별로 테마가 있으며, 1스테이지는 파라라!떡볶이라는 테마이다.(본 기획서에서는
- 2) 떡볶이 테마를 메인 테마로 작성, 추후 테마 별 플레이방식을 기획)
- 3) 총 12개의 테마로 12개의 음식점을 오픈하면 엔딩을 확인 할 수 있다.
- 4) 다음 테마로 넘어가기 위해선 조건이 충족 해야한다.
- 5) 테마 별로 새로운 스토리를 확인 할 수 있다.
- 6) 가게를 오픈하는 형식이며, "돈을 벌어서 사업을 확장 한다"라는 컨셉을 잡고 테마를 구성하였다

3.게임 플레이 방식

4-1. 메인 콘텐츠 협동 영업 시스템 개요

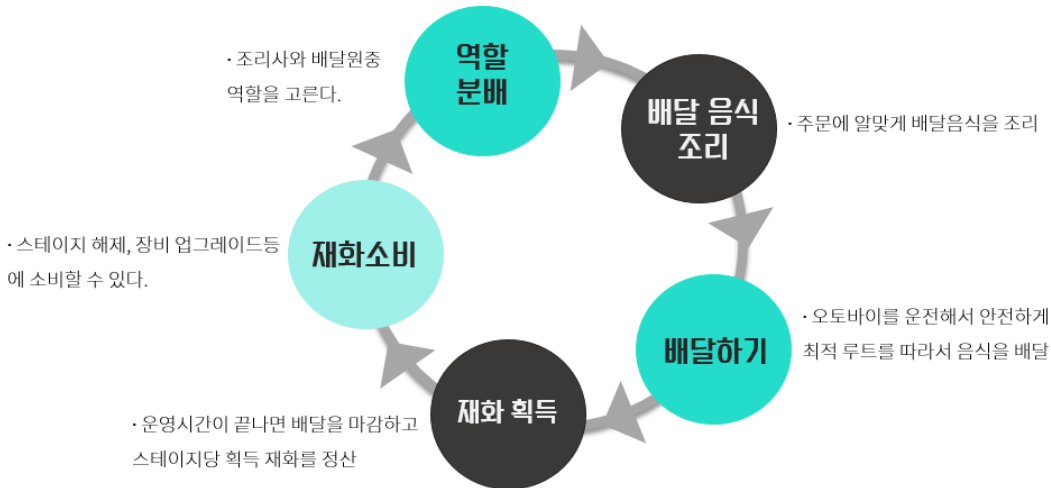


- 1) 조리사 제한시간은아래 바닥에 시간이 나타나며 왼쪽에서 시작해서 오른쪽 끝에 닿으면 하루 영업 시간이 끝난다.
- 2)배달원은 왼쪽 상단에 시계로 영업시간을 확인 할 수 있다.
- 3)기본 영업시간은 8시간이다. (플레이 타임은 한 스테이지에 3분)
- 4)시간 안에 하루목표매출에 달성 하면 게임 클리어 , 달성하지 못하면 실패이다.

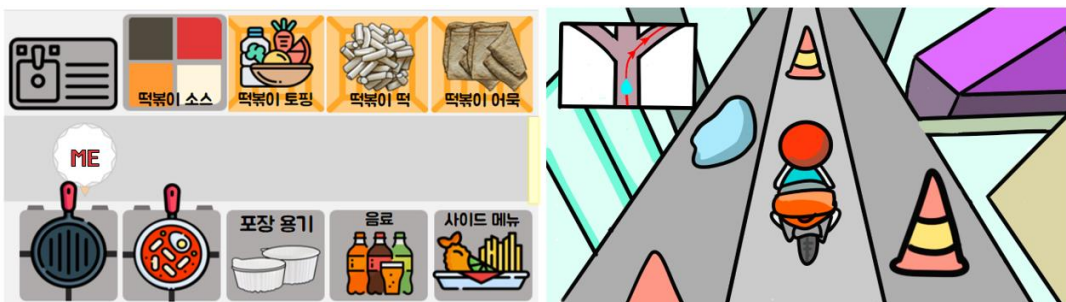
4-2. 협동 영업 전체 플레이 구조

배달음식을 만들고 팔아서 재화를 획득한다.

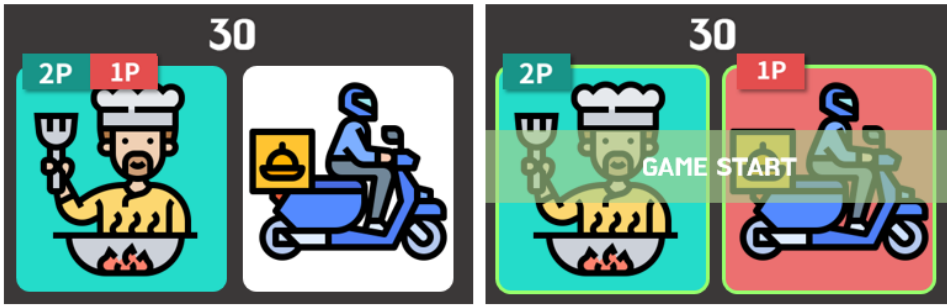
게임의 전체적인 플레이 구조



- 1) 벌여 들인 재화로 가게 테마를 해제 할 수 있으며, 총 8개의 테마가 존재한다.
- 2) 테마를 모두 해제하면 스토리의 엔딩을 확인 할 수 있다.
- 3) 이 외에도 재화를 사용해서 캐릭터, 오토바이 성능 등 업그레이드할 수 있게 한다.



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



5. 기타 추가 사항

이미지 출처

게임 마당, 미리 캔버스

아이콘 사이트

<https://www.flaticon.com/kr/>

게임 폰트

배달의 민족 한나체 Pro

추후 추가할 내용

캐릭터 외형 추가

유저들이 모일 수 있는 길드(모임) 시스템 추가

떡볶이 테마를 제외한 다른 테마의 기믹 구상

탈주 제재 시스템

구분	설명
협동 영업	▶ 협동 영업에서 게임 도중 나갈 시에 재화 10만원을 삭감한다.