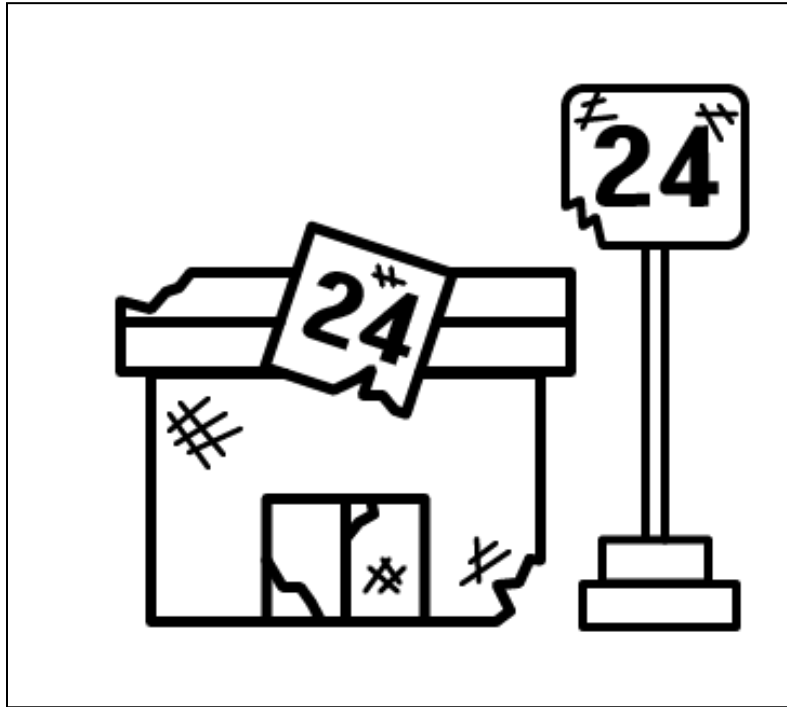


GIGDC2023 요약기획서 (기획부문)

1. 게임 간단 소개



<아이콘>

아이콘 의미 설명

편의점 장사를 하는 게임이니 편의점을 아이콘으로 사용하였다 또한 좀비 아포칼립스라는 상황을 보여주기 위해 편의점이 부서진 모습으로 아이콘을 제작하였다

게임 이름	사랑합니다. 고객님의
게임 장르	경영시뮬레이션, 액션
플랫폼	PC
간단 시나리오	<p>좀비들이 창궐한 세상. 믿었던 사람에게 배신당하고 여러 강도 집단이 사회를 혼란 스럽게 만든 지금. 나는 오늘도 편의점 문을 연다..</p> <p>좀비 아포칼립스 사태 전 편의점을 운영하던 김영진은 좀비 아포칼립스가 일어나자 천제 과학자와 함께 편의점을 운영한다</p>

2. 게임 특징

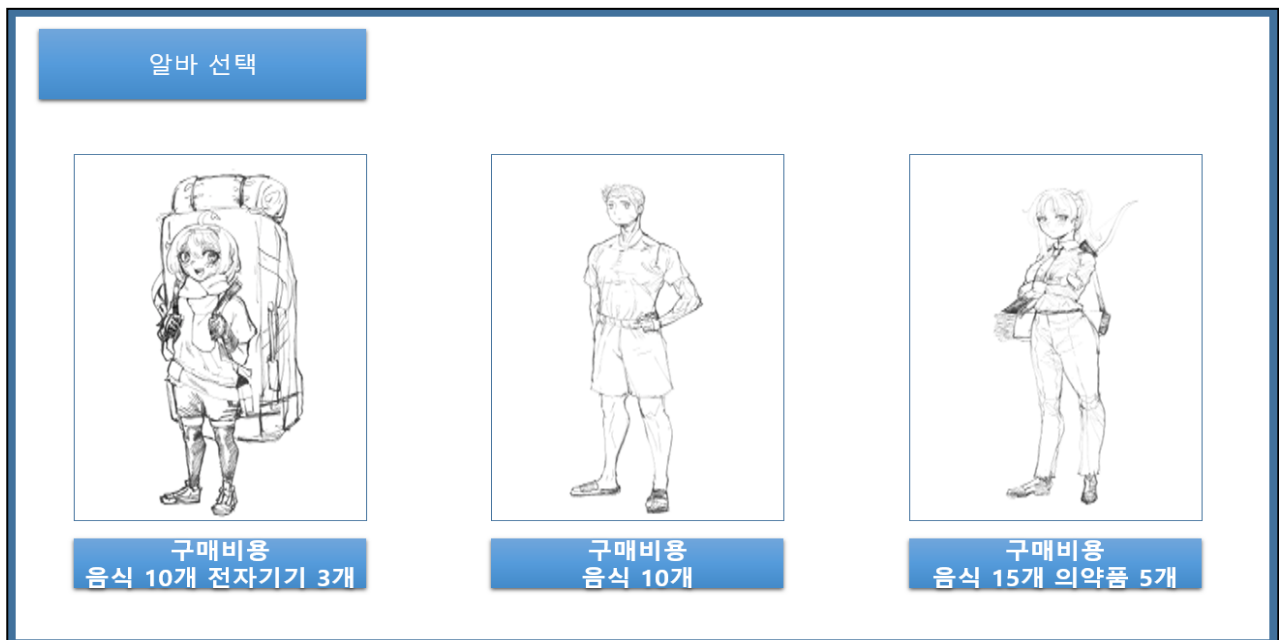
좀비세상에서 편의점을 하기 위해서는 물자 조달이 필수이다. 때문에 우리의 주인공은 아침에는 물자조달에 힘을 쏟는다. 그리고 좀비의 활동이 뜸해지는 밤을 통해, 손님과의 거래를 통해 얻는 재료들을 과학자를 통해 물품을 제작, 판매. 좀비 세상에서 벌어지는 아슬 아슬 편의점 경영 시뮬레이션!

낮과 밤 그리고 공방

게임의 흐름은 낮시간 - 과학자 공방 - 밤시간으로 이루어집니다

낮시간

알바와 장소를 선택 해 재료를 파밍하고 좀비를 암살한다 좀비를 암살하면 고가의 물품을 제작 할 수 있는 재료를 얻을 수 있습니다



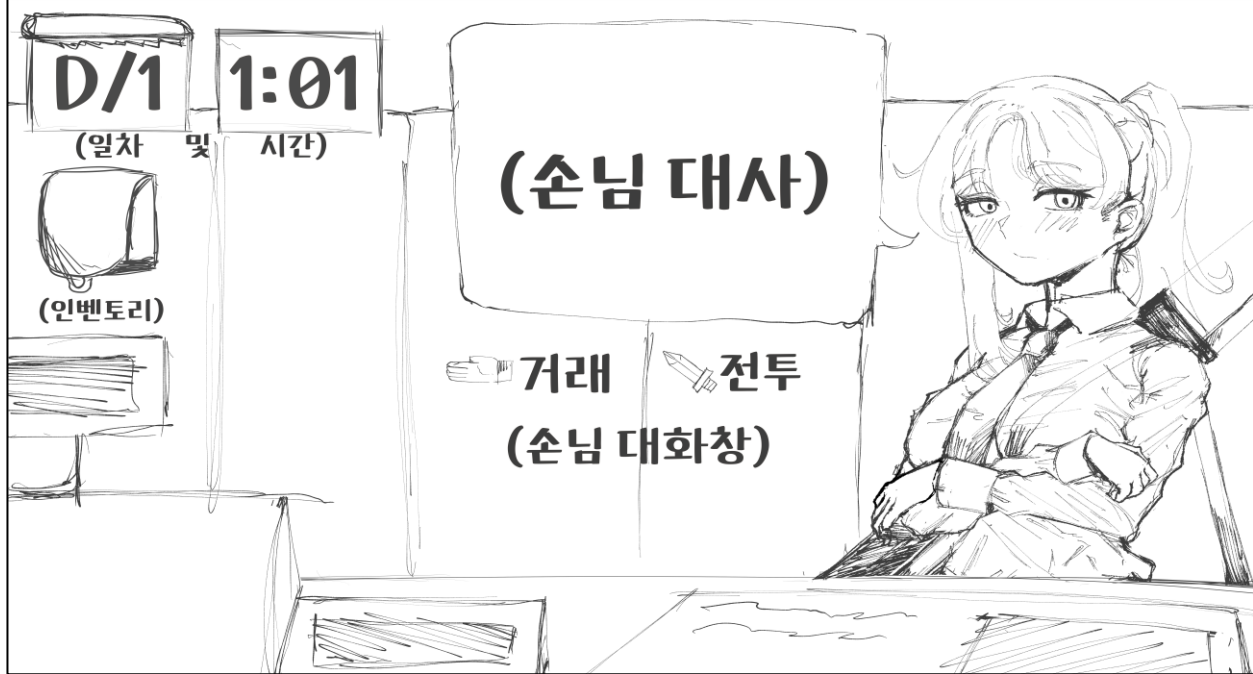
<알바 선택 화면>

과학자 공방

과학자의 공방에서 얻은 재료들을 통해 물품을 제작할 수 있습니다

밤시간

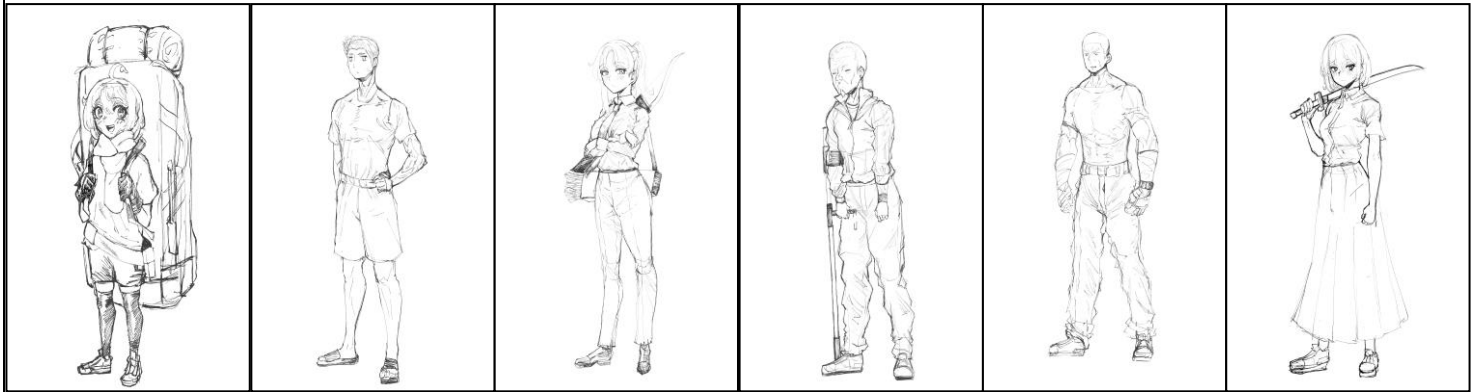
편의점 장사를 통해 생존에 필요한 물품을 얻는다 손님과 물물교환을하고 강도를 색출해 내어야 합니다



<편의점 영업>

개성 넘치는 캐릭터

각각의 고유능력과 다양한 능력치를 지닌 개성 넘치는 캐릭터들이 있습니다



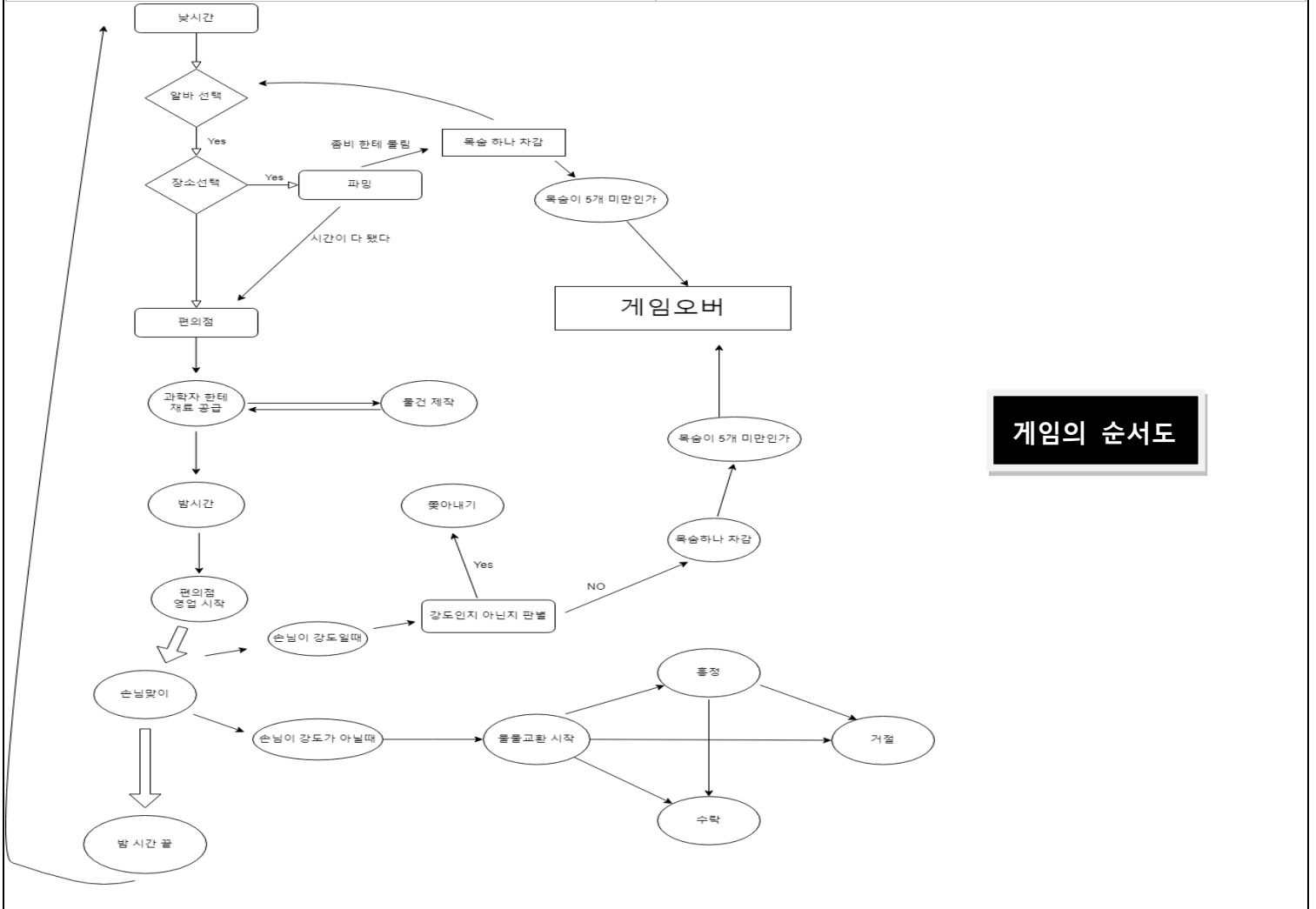
알바의 정보

이름	캐릭터 이름입니다
나이	캐릭터의 나이입니다
성별	캐릭터의 성별입니다
소지 가능량	전투에서 얻을 수 있는 재료의 최대치입니다
스테미나	달리기, 공격 등에 사용되는 에너지입니다
민첩	평균 적인 속도입니다 민첩이 높을수록 걷기, 달리기가 빠릅니다
고유 능력	각 캐릭터가 갖는 고유한 능력입니다

구매 비용	알바 선택 시 사용되는 재료와 물품입니다
퍼스널 컬러	각 알바의 전체적인 아우라를 보여주기 위해 정했습니다

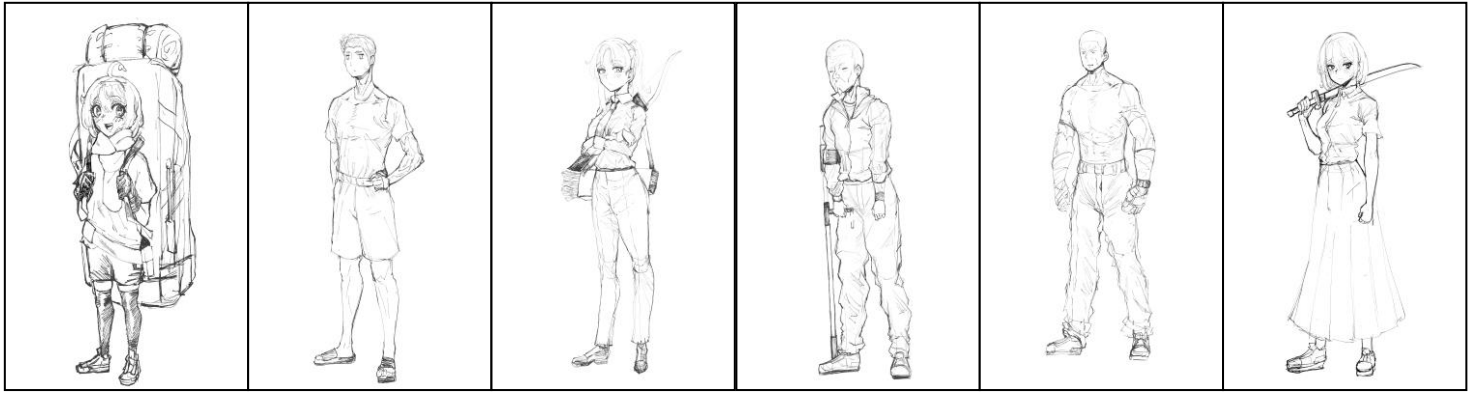
3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

조작키	
W/A/S/D	앞/왼쪽/뒤/오른쪽 이동
ESC	설정창
E	인벤토리
Q	고유 능력
F	아이템 획득
Shift	달리기
좌클릭	공격, 상호작용



게임의 순서도

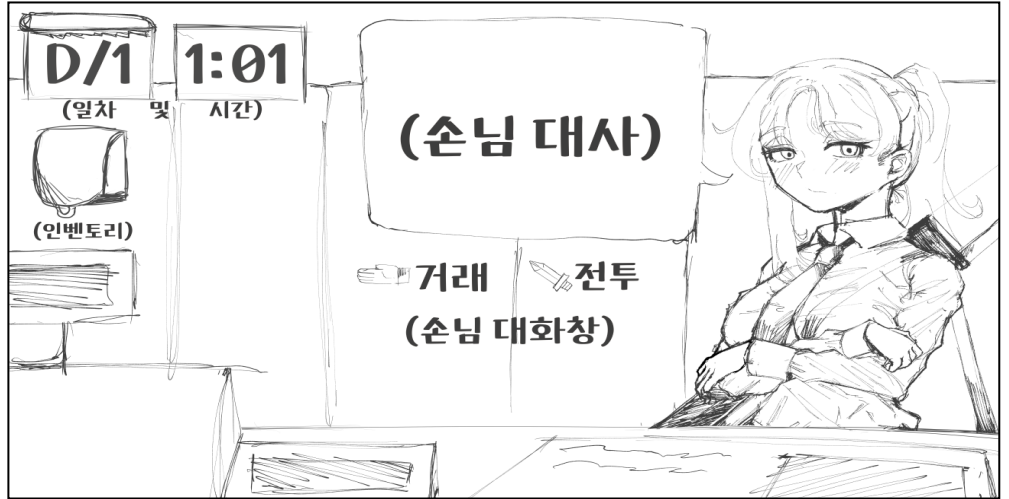
4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)



이세빈	김표준	진예은	배복춘	곽상철	최혜진
-----	-----	-----	-----	-----	-----



과학자



밤시간 편의점

5. 팀원 역할 간단 기술

김민재 - 게임의 기초적인 컨셉 기획 & 핵심 콘텐츠 기획.

정영도 - 게임의 세부사항 기획 & 메인 기획의 기획에 살 붙이기.

윤서진 - 모든 캐릭터의 컨셉 아트 & UI & 아이콘 제작.

6. 기타 추가 사항