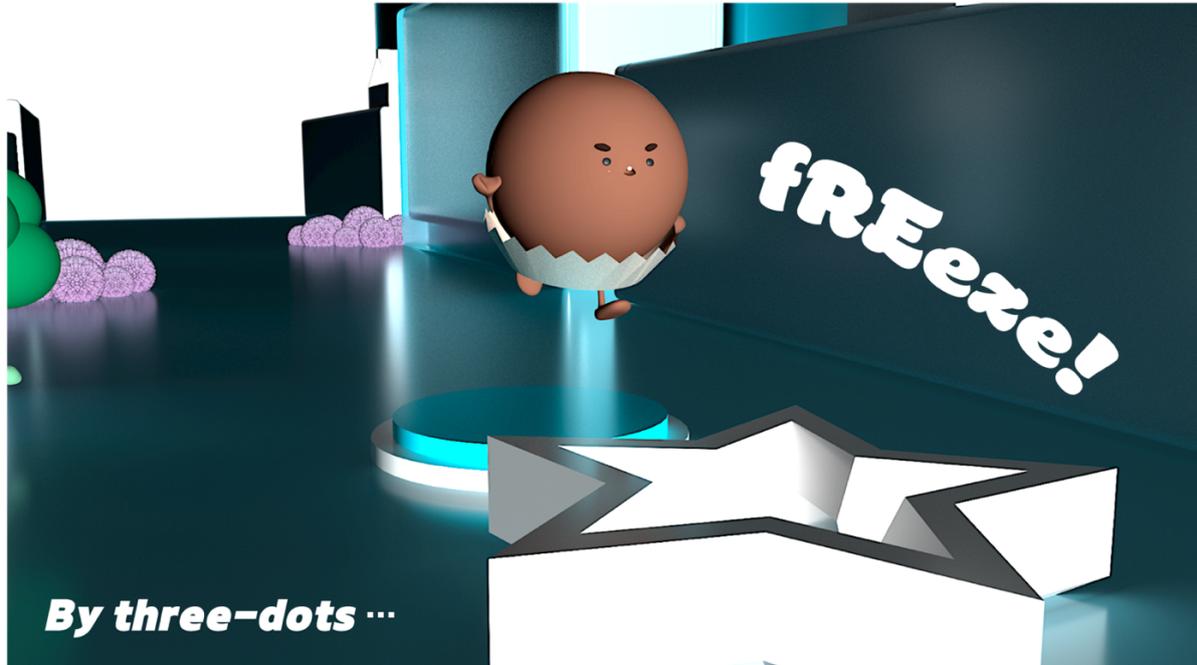


1. 게임 간단 소개

다시; 얼다 Re + Freeze = 'fREeze'



게임 타이틀	fREeze
플랫폼	모바일 – Android, IOS
장르	러닝 액션 게임
타겟	짧은 플레이 타임과 귀여운 캐릭터를 선호하는 10 대~30 대 여성 모바일 게이머
수익화	인앱 재화 결제, 상품 간접광고, 시즌 이벤트 및 기업과의 콜라보
배경	고장난 냉장고 내부

2. 게임 특징

● 기획 의도

1. 간단한 조작 방식과 직관적인 인터페이스에 걸맞는 아기자기하고 단순한 그래픽 → 진입장벽과 실행 부담감 down
2. 귀엽고 친근한 음식 모티브의 캐릭터 → 캐릭터에 대한 유대와 애착 형성
3. 냉장고에서 탈출하고 싶다는 목표를 이루려는 엉뚱한 음식 캐릭터들의 이야기 → 유저에게 전해지는 꿈과 희망
4. 음식물로 과포화된 냉장고 배경 → 환경 오염에 대한 경각심 유발

- 기존 게임과의 차별화

'fREeze'는 유저가 게임 도중 매커니즘 변화에 직접 참여 가능 (그 과정에서 'fREeze'의 배경인 '냉장고'의 특성을 이용) 주인공 초콜릿이 자신의 몸이 녹는 상황을 역으로 이용하는 '모양틀', 즉 몰드를 맵의 특정 구간에 배치 -> 기본적인 달리기로만 이루어졌던 플레이에 차별화 요소 추가 초콜릿뿐만 아니라 다양한 녹을 수 있는 특성을 가진 캐릭터들을 더 설정 -> 물성의 차이를 이용해 플레이 방식 또한 변화를 줌. 플레이어블 캐릭터는 온도에 따라 형태가 변하는 특징을 가지고 있는 반면, 적으로 출현하는 캐릭터들은 형태가 고정되어 있는 채소들로 설정함으로써 등장 캐릭터들을 구별 지음.

스테이지를 클리어할 때마다 공개되는 스토리 영상과 비하인드 애니메이션을 통해 한 번 유입된 유저들이 게임에 지속적인 관심을 가지도록 유도할 예정.

3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

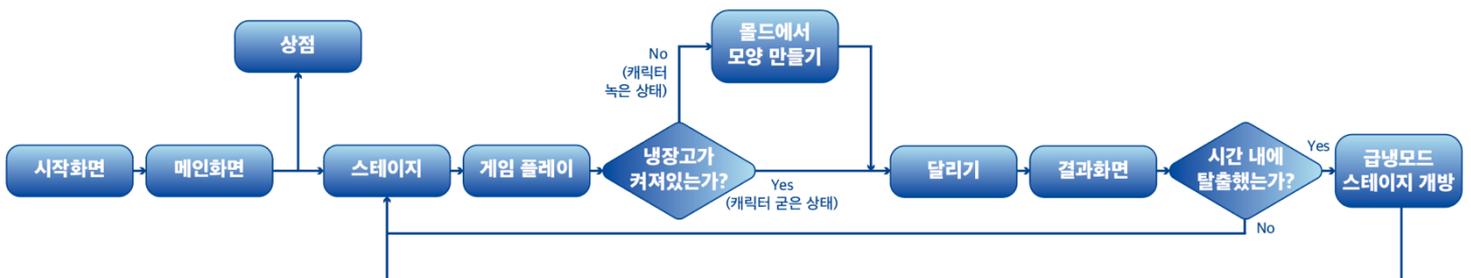
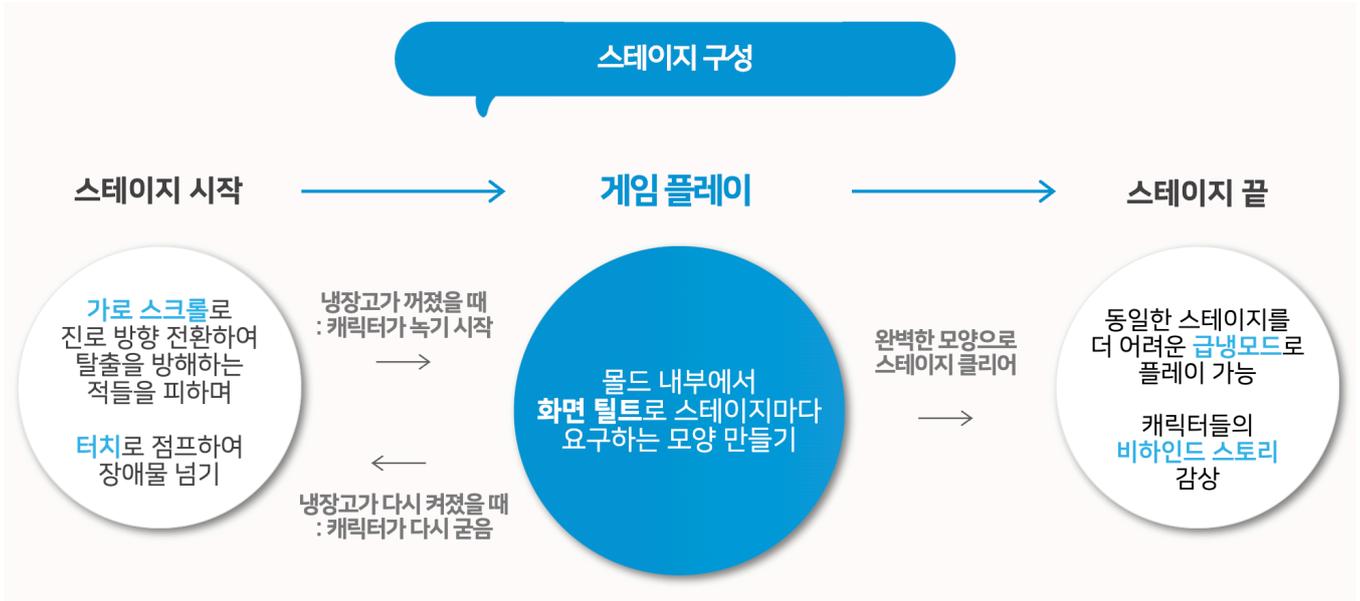
- 조작법 및 플로우 차트

각 스테이지 세트 당 10 개의 스테이지 (냉동버전 스테이지 5 개 + 급냉버전 스테이지 5 개)와 1 개의 비하인드 스토리 영상으로 구성.

캐릭터의 달리기 속도 고정

->냉장고가 꺼졌을 때: 녹아 내리기 전에 몰드에 도착하여 모양을 만들어야 함.

->냉장고가 다시 켜졌을 때: 재빨리 몰드에서 나와 스테이지를 클리어해야 함.



- 장애물

고드름 : 천장에서 떨어지는 장애물, 흔들거리는 움직임을 보고 피하기 가능. 떨어지는 고드름에 맞는다면

즉시 게임 오버.

빅브로와 채소들 : 길 양옆에서 등장하는 장애물, 방향 전환으로 피하기 가능. 불량배인 그들을 피하지 못한다면 시비가 걸려 잠깐 달리기를 멈출 수 밖에 없음.

곰팡이 : 바닥 여기저기에 깔려 있는 장애물, 점프나 방향 전환으로 피할 수 있음. 곰팡이를 밟는다면 화면에 곰팡이 포자가 튀어 잠시 시야가 가려짐.

- 추가 캐릭터 별 확장되는 조작법과 진행 방식

프로스티 (얼음) :

[냉장고 켜져있을 때] = 냉장고 내부 온도 낮을 때

-> 얼음 상태로 달리며 + 얼음에 특성에 맞게 미끄러지면서 약간 밀리는 현상 | 방향 전환 등의 순간적인 선택을 더욱 빨리 해야 성공적으로 탈출 가능.

[냉장고 꺼졌을 때] = 냉장고 내부 온도 높아질 때

-> 기본 초코볼 캐릭터와 똑같이 녹으며 물 상태가 되고, 몰드에 들어가서 기기를 기울이며 모양 만들기.

[온도에 상관 없이 재화 획득 콤보가 쌓이면]

-> 기체가 되어 수증기 상태로 일정 시간 동안 스팀 부스터 시작. 스팀 부스터 시간 동안은 모든 장애물 무시하고 빠른 속도로 날아가기 가능. 이때는 재화 획득을 위한 방향 전환만이 요구됨.

제리 (치즈) :

[냉장고 켜져있을 때] = 냉장고 내부 온도 낮을 때

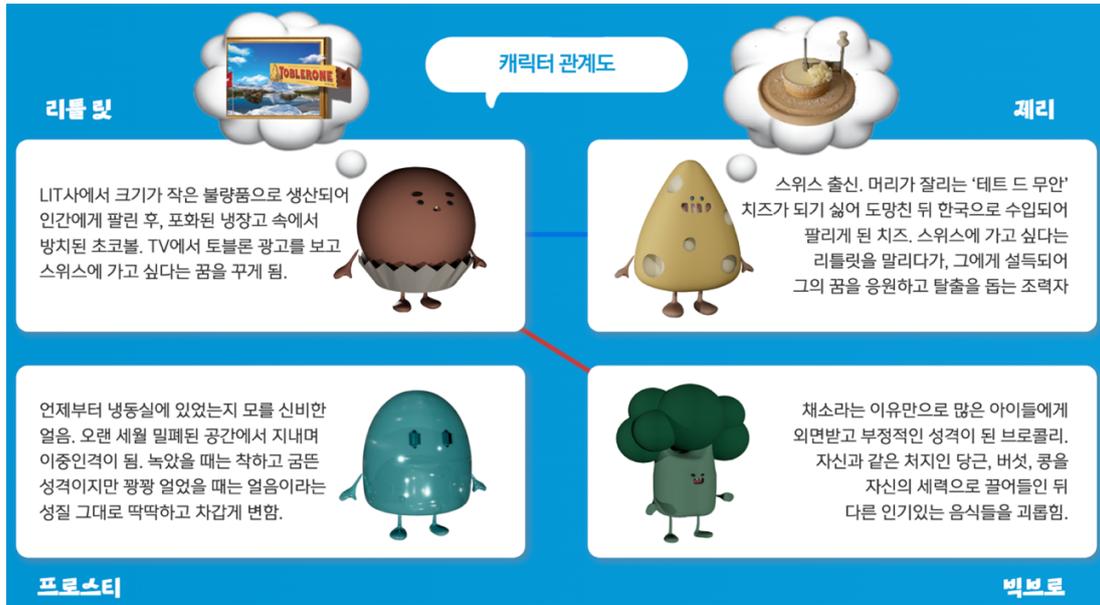
-> 단단한 치즈 상태로 달리며 냄새가 심하다는 치즈의 특성에 맞게 움직임에 따라 냄새가 퍼진다는 설정. | 방향 전환이나 점프 등의 움직임이 많아질수록 냄새가 퍼져서 불량배인 빅브로와 채소들의 접근 감소. 그러나 약간은 진득하다는 치즈의 특성으로 바닥에 발이 달라붙어 잘 떨어지지 않기 때문에, 방향 전환과 점프 시에 스크롤과 터치가 두번씩 요구됨.

[냉장고 꺼졌을 때] = 냉장고 내부 온도 높아질 때

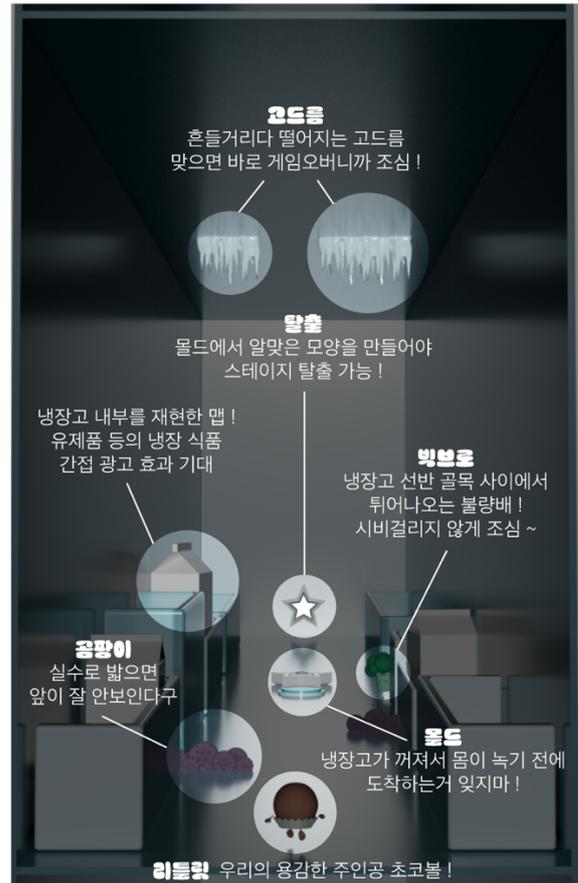
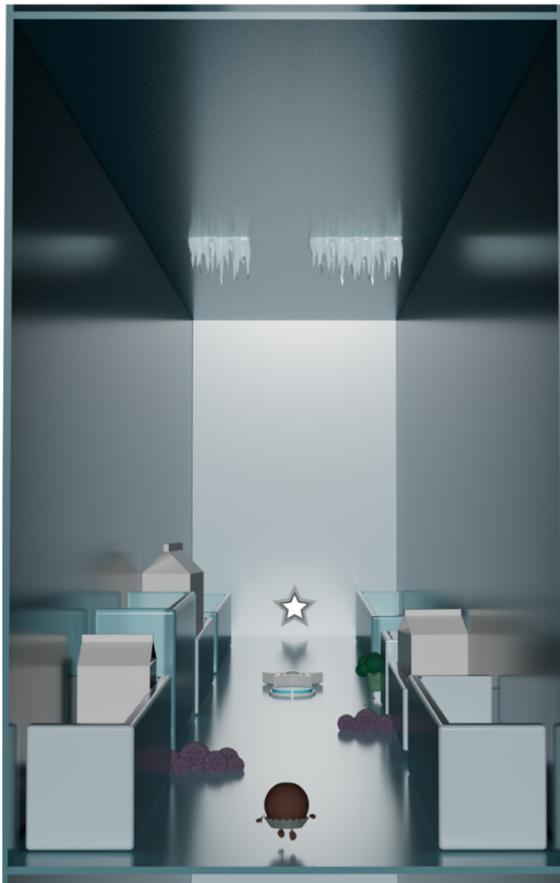
-> 녹은 상태로 몰드에 들어가서 기기를 기울이며 모양 만들기를 진행하게 되는데, 늘어나는 치즈의 특성에 따라 몰드에 들어가기 직전에 있었던 주변 재화를 모두 끌어당겨서 획득 가능.

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

● 캐릭터 이미지와 소개



● 게임 플레이 화면



냉장고 탈출이라는 게임 세계관과 컨셉에 맞게 **냉장고** 형태의 메인 화면

냉동칸은 **상점**
냉장칸은 **플레이**
화면으로 연결

텍스트는 냉장고에 붙어있는 **알파벳 자석**으로 표현

게임 플레이 중 만나게 되는 냉장고 속 여러 캐릭터들을 **수집**하고 **스토리**를 감상할 수 있는 **라이브러리** 공간

메인화면에서 **오른쪽으로 스크롤**하면 냉장고가 돌아가면서 **냉장고의 옆면** 등장

냉장고에 붙어있는 **사진**으로 표현

타겟층을 겨냥한 전체적으로 **귀엽고 동글동글한** 느낌을 살린 디자인
냉장고 자석이나 사진 등의 배치를 원하는 대로 변경할 수 있는 **DIY 컨텐츠**

냉장고 탈출이라는 게임 세계관과 컨셉에 맞게 **냉장고** 형태의 스테이지 화면

각 칸마다
윗줄은 **냉동버전**
아랫줄은 **급냉버전**
스테이지로 구성

급냉버전 스테이지 버튼에는 얼음이 쌓인 듯한 효과를 주어 알아보기 쉽게 제작

냉장고 탈출이라는 게임 세계관과 컨셉에 맞게 **냉장고** 형태의 상점 화면

윗부분은 **게임 내 재화 보유 현황**을 볼 수 있는 창을 제작

아랫부분은 좌우로 스킨을 돌려보고 구매 확정할 수 있는 버튼 제작

리듬릿
풍성한 리본이 초코볼의 우아한 표면을 지켜준다.
(고드름 떨어질 확률 7% 감소)

리듬릿
음악에 심취한 나머지 불량배들의 시비조차 듣지 못한다.
(빅브로에게 방해 받을 확률 7% 감소)

5. 팀원 역할 간단 기술

- 고현아 (중앙대학교 예술공학과 20)

게임 기획 초기 아이디어 제공 / 시장 조사 및 타겟 설정 / 게임 캐릭터 초안 디자인 및 3D 모델링

- 김서연 (중앙대학교 사회학과 21)
게임 UI 디자인 / 게임 로고 디자인 / 시놉시스, 로그라인 작성 등 카피라이팅 / 발표 자료 제작
- 이지영 (중앙대학교 영어영문학과 20)
게임 초기 세계관 구축 / 게임 스토리 진행방향 설정 / 게임 캐릭터 성격 및 과거 배경 설정

6. 기타 추가 사항

[게임의 수익화 구조]

- 게임 내 유료 재화
인앱 결제를 통해 게임 내 재화를 획득 가능 / 유료 재화로 스탯 향상 스킨이나 특수 아이템 구매 가능
- 기업 PPL ⇒ 간접적 광고
기업의 ppl을 받아 실제 냉장 제품을 냉장고 맵에 등장 / 해당 브랜드 제품의 간접 광고 효과
- 시즌 별 이벤트 & 기업과의 콜라보
 - 시즌 이벤트 (일반)
시즌 이벤트에 어울리는 맵과 시즌 한정 룩을 제공 (Ex) 크리스마스 시즌 이벤트
 - 기업과 콜라보한 시즌 별 미니 게임 이벤트
기업의 신제품 또는 관련 상품을 캐릭터화 & 스토리와 미니게임 제공
미니 게임의 보상으로 시즌 이벤트 한정 스킨과 아이템 지급