

GIGDC2022 요약기획서

참가신청서(기획부문) 및 기획서 작성방법

1. 작성 후, 최종 파일은 PDF 형태로 저장하여 제출해주시기 바랍니다.
 2. 작성 시, 폰트(맑은고딕)와 폰트크기(11pt) 등 서식 준수하여 주시기 바랍니다.
 3. 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

ROCAT

게임 이름	ROCAT (로켓)
게임 장르	3D / 퍼즐 / 플랫폼머 / 스토리
게임 플랫폼	PC
타겟 연령층	고양이를 좋아하는 전 연령대의 사람들
예상 플레이타임	약 60분 (예상)
게임 기획의도	단순히 동물의 털 색이 검다는 이유로 입양률이 낮거나 입양 이후 파양을 당하는 블랙 캣(블랙 독) 증후군이 있는데, 검은 동물들에 대한 긍정적인 인식과 더불어 유기동물 입양에 대한 인식에도 변화를 주고자 이러한 게임을 기획하게 되었다.
게임 스토리 요약	고양이는 9번의 삶을 살아갈 수 있다. 주인공 '별이'는 6번째 삶에서 유기묘였던 자신을 진심으로 사랑해준 집사를 다시 만나기 위해 고양이별에서 부품을 모아, 로켓을 조립하여 지구로 돌아가 집사를 다시 만나게 된다.

2.게임 특징

[1. 독특한 소재]

우리나라에서 고양이가 죽었을 때 쓰는 표현 중 고양이 별로 모험을 떠났다, 혹은 여행을 떠났다 라는 표현을 사용하곤 한다. 이러한 표현과 고양이는 목숨이 9개라는 속담에서 착안해 고양이가 죽으면 고양이 별로 떠나게 되고, 고양이는 별에서 그 생애 살았던 기억으로 만들어진 기억 세계를 돌아다니며 부품을 모아 로켓을 만들면 지구로 돌아갈 수 있다는 설정을 가지고 있다.

[2. 난이도가 높지 않고, 자극적이지 않은 게임]

타겟 연령층이 '고양이를 좋아하는 모든 연령대의 사람들'이니 만큼 어린 아이들 또한 부담 없이 플레이 할 수 있도록 퍼즐이 단순하고 활성화와 비활성화에 대한 시각적/청각적 확인이 쉽게 이루어지도록 설계했다. 조작 또한 고난이도의 게임들처럼 어려운 조작을 요구하지 않고, 죽음이라는 소재를 사용하지만 공포스럽거나 잔인한 연출 없이 평화롭고 잔잔한 분위기를 유지하도록 구상했다.

[3. 언어의 중요도가 낮은 게임]

메인 화면과 설정을 제외하고서 언어가 사용되는 부분이 극히 드물다. 게임 내에서 중요한 역할을 하는 영사기 필름은 언어가 아닌 효과음과 소리, 영상을 통해 과거의 기억과 로켓 부품을 획득할 수 있는 위치를 보여주며, 연출로 등장하는 컷 신 또한 별다른 언어가 사용되지 않는다. 주인공 '별이'의 모션과 효과음, 행동을 통해 모든 컷 신이 표현되며, 언어의 비중이 낮은 만큼 사운드가 연출의 큰 비중을 차지한다.

[4. 다회차 플레이를 통한 히든 엔딩과 변화]

1회차의 7번째 삶에서는 집사(주인)가 늙지 않아 젊은 상태지만, 3회차에서는 시간이 상당히 흐른 상태에서 9번째로 집사를 찾아가기 때문에 메인 화면의 변화와 함께 1, 2회차와는 다른 엔딩을 보여준다. (히든 엔딩 클리어 이후, 새로운 게임을 시작하면 기존 메인 화면과 같이 색감이 다시 바뀐다.)

회차	엔딩 스토리	메인 화면의 변화 (컨셉아트)
1, 2회차	로켓을 완성한 별이는 로켓을 타고 다시금 지구로 향한다. 집사는 집 앞에 다시 나타난 별이를 집으로 데려오고, 다시 한번 행복한 묘생을 살아간다.	
3회차	별이는 로켓을 완성해 다시 지구로 돌아오게 된다. 나이가 들어 노쇠한 집사와 병원에서 지내며, 집사와 함께 9번째 묘생을 마감한다.	

3.게임 플레이 방식

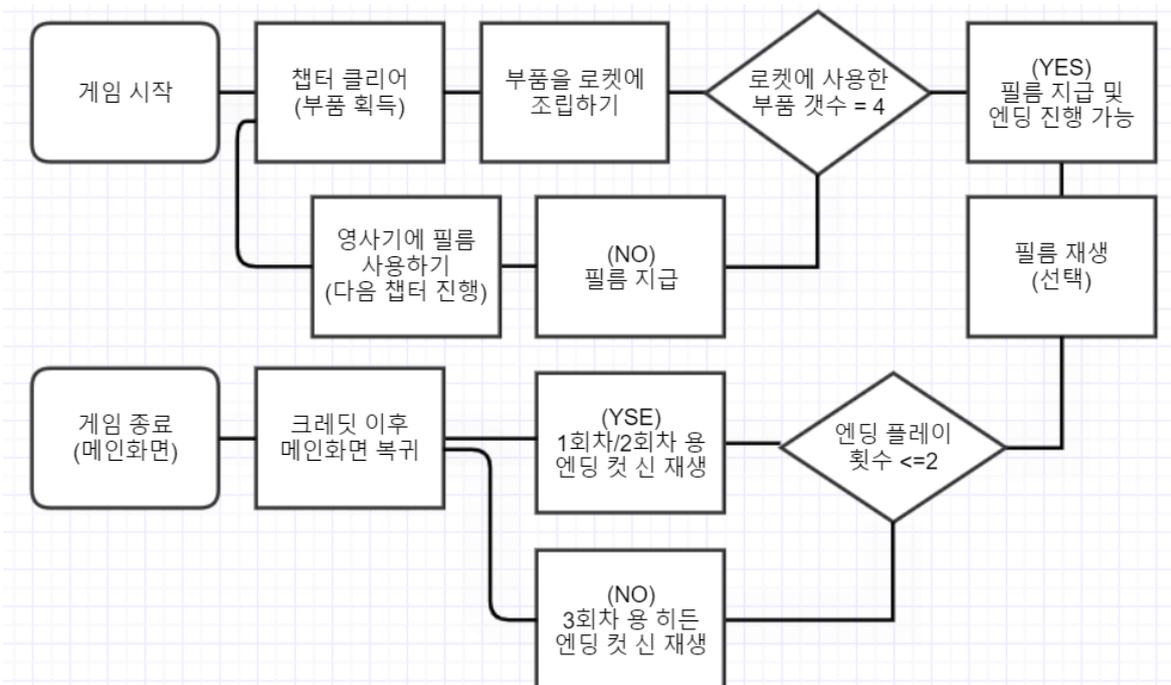
[조작법]

키 / 입력	행동
키보드 W / A / S / D	앞 / 왼쪽 / 뒤 / 오른쪽 이동
키보드 SPACE	뛰기 (점프하기)
키보드 SHIFT	달리기
키보드 CTRL	앉기 (앉은 상태에서 이동 가능)
키보드 E	오브젝트와 상호작용 (물건 들기, 레버 당기기 등등)
키보드 ESC	설정 및 게임 일시정지, 뒤로 가기, (2회차 이후부터) 컷 신 스킵
마우스 좌/우 이동	카메라 위치 회전
마우스 휠 클릭	카메라 위치 초기화 (기본적인 백 뷰로 복귀)

[게임 룰]

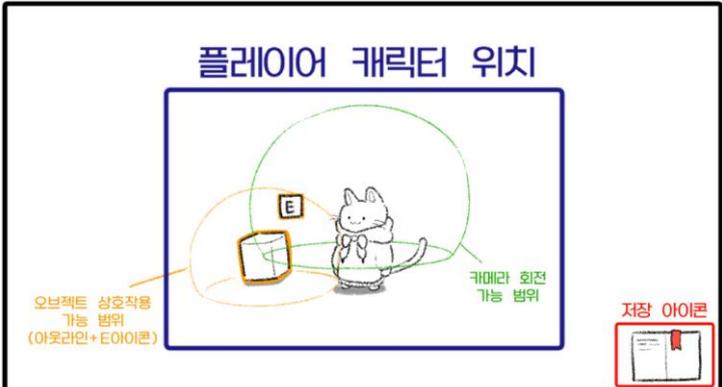
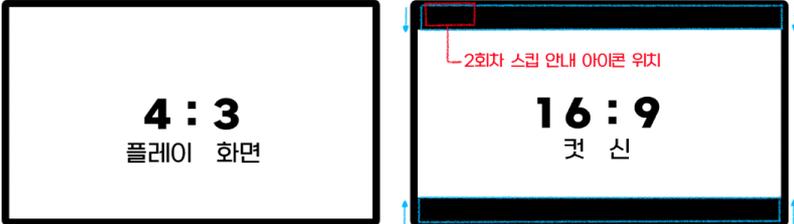
- 캐릭터는(주인공은) 피해를 입거나, 사망하지 않는다.
- 숲(덤불/나무)는 투명벽의 역할을 하며, 플레이어는 숲 너머로 넘어갈 수 없다.
- 필름은 로켓에 부품을 조립할 때 마다 지급된다.
- 영사기에 필름을 꽂고 재생을 해야만 기억 세계(다음 챕터)로 이동이 가능하다.
- 필름 재생에는 횟수 제한이 없다. (힌트가 기억나지 않으면 다시 보기 가능함)
- 저장은 챕터 이동/부품 획득/로켓 조립/영사기 재생/엔딩 때 자동적으로 세이브가 된다.

[게임의 흐름] (플로우 차트 프로그램 GILFFY 사용)

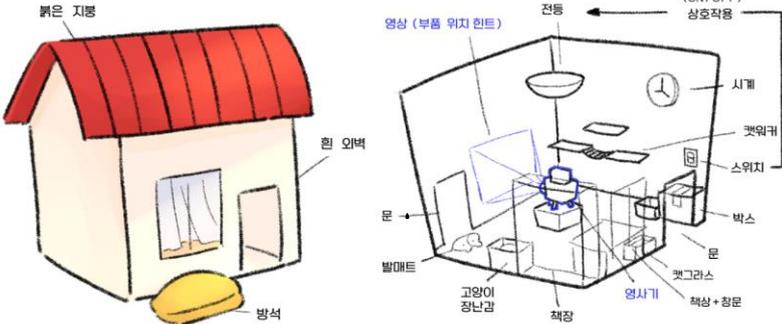
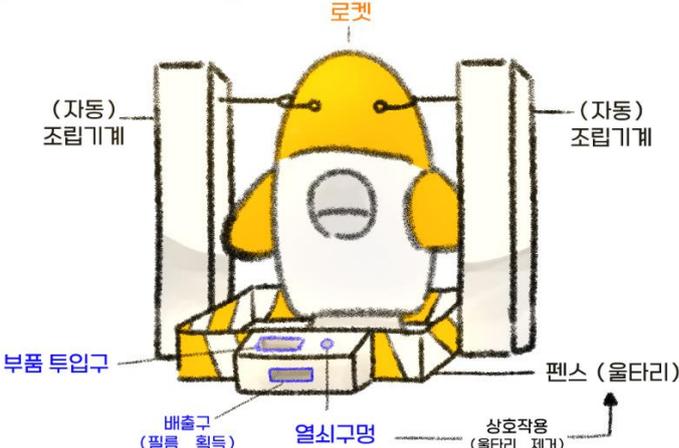


4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)

[UI 디자인]

<p>플레이 화면</p>	<p>상호작용이 가능한 오브젝트의 범위에 진입하면 E 아이콘과 아웃라인 표기를 통해 사용할 사물을 표시한다. (게임 내에서 상호작용 범위는 직접적으로 보이지 않는다.)</p>	
<p>컷 신</p>	<p>1회차 플레이 때는 스킵이 불가능하나, 2회차부터는 가능. 레터박스를 사용해 화면 비율에 따라 컷 신과 플레이 화면을 구분해준다.</p>	<p>1회차: 레터박스 2회차: 레터박스+아이콘</p> <p>레터박스는 천천히 이동해 등장하며, 컷신 종료 이후 천천히 화면 밖으로 이동하며 사라진다.</p> <p>[스킵 아이콘 형태] ESC ▶▶</p> 

[게임 월드]

월드 이름	월드 설정	주요 월드(*) 컨셉아트
<p>집 (영사실)*</p>	<p>로켓 발사대와 기억 세계를 잇는 일종의 포탈이다. 영사기에 필름을 재생하면 기억세계 맵 변환과 다음 챕터 진행이 가능해진다.</p>	<p>[집 (영사실) 컨셉아트]</p> 
<p>기억 세계*</p>	<p>4개의 챕터마다 맵이 변환되며 퍼즐을 풀어 로켓 부품을 획득할 수 있다. 주인공 '별이'와 집사의 기억으로 만들어진 세계이다.</p>	<p>[로켓 발사대]</p> 
<p>로켓 발사대*</p>	<p>기억세계에서 획득한 로켓 부품을 사용할 수 있다. 부품 조립 이후, 필름을 획득하면 집(영사실)에서 필름을 사용할 수 있다.</p>	
<p>공터</p>	<p>집과 발사대를 이어준다.</p>	
<p>숲</p>	<p>큰 덩불들과 나무를 뺏뺏하게 배치하여 투명벽의 역할을 한다.</p>	

[그래픽 스타일]

상호작용이 가능한 오브젝트 및 캐릭터	상호작용이 불가능한 오브젝트 및 배경
단순하고 귀여운 카툰 렌더링 스타일	전자보다 비교적 더 현실적이고 사실적인 느낌

- 그래픽 차이를 둬으로써 플레이어가 상호작용 여부를 구분할 수 있으며, 추가적으로 아웃라인과 E 아이콘을 표기함으로써 플레이를 조금 더 원활하게 만들어준다.

[캐릭터 디자인]



이름	별이
종족	고양이
메인 컬러	검은색 (진한 회색) / 노란색 (개나리 색)
옷	후드 끈을 리본으로 묶은 노란색 반팔 후드
소지품	가죽 끈을 가진 노란색 가방 (+ 츠르 (고양이 간식))

5. 기타 추가 사항

모든 일러스트 및 소스들은 본인이 작업했음을 밝힙니다.