양식1

GIGDC2020 요약기획서

참가신청서(제작부문) 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

각 항목에 따라서 5장 이내로 작성하여 주시기 바랍니다.

1.게임 간단 소개

게임 "카운팃"은 카운팃이라는 무기를 이용하여 각각 고유의 숫자를 지니고 해당 숫자들을 더하는 숫자몬스터들을 각각 적절한 상황에 맞는 공격방법으로 처리하는 게임입니다.

카운팃과 숫자몬스터들에게는 고유의 숫자를 지니고 있고 카운팃이 지니고 있는 숫자가 숫자몬스터들이 지니고 있는 숫자보다 클 때, 작을 때, 같을 때와 같은 3가지 상황에 맞춰 그에 맞는 공격을 하여 숫자몬스터들을 처리해야합니다.

숫자 몬스터들을 5번 처치하면 카운팃 고유의 숫자가 1 증가합니다. 상황에 적절하지 않는 공격을 하면 숫자 몬스터들이 처리되지 않고 빠르게 처리하지 못한다면 숫자 몬스터에게 공격당해 4개의 라이프 중 하나가 깎입니다.

숫자 몬스터를 3번 처치하면 라이프가 1 회복됩니다.

라이프를 모두 소진하면 게임종료됩니다.

2.게임 특징

카운팃의 인게임 맵에는 3x3의 네모 칸들이 있고 위에서 아래로 각각 한 열 씩 따로 구분합니다. 총3개의 열을 각각 a열, b열, c열이라고 하면 한 열 안에 3칸중에서 최대 1 ~ 3까지의 숫자 몬스터들이 생성됩니다.

카운팃은 자신만의 숫자를 가지고 있고 카운팃의 숫자는 5부터 시작합니다. 생성되는 숫자 몬스터들이

가지고 있는 숫자는 전부 0에서 카운팃이 지닌 숫자의 -1까지 랜덤으로 지니고 있습니다. Ex) 카운팃의 숫자가 8이라면 나오는 숫자 몬스터들이 지니고 있는 수는 0 ~ 7까지

왼쪽 오른쪽 이동 버튼을 이용하여 a, b, c열을 이동하며 각각의 열에서 나오는 숫자 몬스터들을 처리합니다 (a, b, c열에서 동시에 숫자 몬스터들이 나올 수 없습니다. Ex) a열에서 숫자 몬스터 등장 후 3초 후에 a, b, c중 하나의 열에서 숫자 몬스터가 다시 나오기를 반복하는 두더지게임과 같은 방식)

가끔 숫자 몬스터들 과 함께 폭탄이 등장하는데 그럴 경우 어떠한 방법으로도 공격하지 않으면 몬스터들이 폭탄에 공격당해 사라진다. 만약 폭탄을 공격하면 폭발에 휘말려 라이프를 하나 잃게 된다.

한 열 안에 있는 3개의 칸 이 있지만 나오는 숫자 몬스터들은 1 ~3 개로 랜덤입니다. 한 열 안에서 나온1 ~ 3개의 숫자 몬스터들이 지닌 숫자들의 합을 계산하여 해당 값을 카운팃의 숫자와 비교하여 공격해야 합니다.

숫자 몬스터들의 숫자의 합이 더 큰 경우 = 파란색 공격버튼

숫자 몬스터들의 숫자의 합이 더 작은 경우 = 노란색 공격버튼

숫자 몬스터들의 숫자의 합이 같은 경우 = 빨간색 공격버튼

숫자 몬스터를 5번(열) 처리하면 카운팃의 숫자가 1 증가합니다. 숫자가 증가할수록 나오는 숫자들의 범위가 커지고 숫자 몬스터들의 덧셈의 난이도가 올라갑니다.

라이프는 총 4개가 주어지며 3초 이내에 숫자 몬스터를 처리하지 못할 시에 라이프 1개 감소합니다.

라이프는 숫자 몬스터를 3번 처리하면 1회복됩니다.

해당 게임은 끝까지 살아남는 무한모드로 만들었으며 카운팃의 숫자가 30, 60 이 될 때마다 숫자 몬스터들의 디자인이 바뀝니다. (60 이후부터는 변화 없음)

카운팃은 유저의 빠른 암산능력과 판단속도가 필요한 게임으로 순간에 3개의 열중 랜덤으로 나타나는 숫자폭탄들을 빠르게 반응하고 암산하여 공격을 할 수 있어야합니다.

3.게임 플레이 방식

1. 3x3으로 나뉘어져 있는 칸 각각의 1 열 당 최대 3개의 랜덤한 숫자를 지닌 숫자 몬스터들이 생성됩니다.

2. 숫자 몬스터들을 처리하는 "카운팃"은 고유의 숫자를 지니고 있는데 숫자 몬스터들의 숫자는 0 부터 카운팃이 지닌 수의 -1까지 중 랜덤 한 숫자를 지닙니다.

3. 숫자 몬스터들은 각각 1 열 씩 따로따로 나타납니다. 숫자 몬스터가 나타난 후 공격하는 제한시간은 3초로 각각 3초를 간격으로 새로운 숫자 몬스터들이 생성됩니다.

4. 숫자 몬스터들은 자신이 있는 열 안에 모든 숫자 몬스터들의 수를 덧셈하는데 해당 덧셈의 결과값을 카운팃의 숫자와 비교해 카운팃의 숫자가 클 때, 작을 때, 같을 때의 경우에 따라 파란색, 노란색, 빨간색 버튼으로 공격합니다.

5 해당 열에 폭탄이 있을 경우 폭탄은 공격하지 않고 무시해야 합니다.

6. 왼쪽 오른쪽 이동버튼으로 이동하며 숫자 몬스터가 생성된 열에 정확히 이동해서 공격해야 합니다.

7. 숫자 몬스터들을 5번(열)을 처치하면 카운팃의 숫자가 1 오릅니다. 카운팃의 숫자가 계속해서 증가할 때 30, 60에 도달할 때 마다 숫자 몬스터들의 디자인이 바뀝니다. (60에 도달하면 해당 디자인과 배경으로 고정)

8. 라이프는 총 4개 있고 숫자 몬스터를 빠르게 처치하지 못하였을 때, 폭탄을 공격했을 때 라이프가 1씩 깎입니다.

라이프는 숫자 몬스터를 3번 처치하면 1 회복됩니다.

4개의 라이프가 전부 소진되면 게임이 종료됩니다.

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

인게임 화면:

1. 카운팅

카운팅은 숫자의 대소관계가 더 작을 때, 같을 때, 클 때 와 같은 각각의 상황에 맞는 공격을 할 수 있도록 레이자가 나가는 총구가 3개로 나뉘어져 있습니다.

카운팅은 대포형태의 디자인으로 가운데이는 카운팅이 지닌 숫자가 들어갑니다.

2. 숫자 몬스터

숫자 몬스터들은 30, 60,라운드를 기준으로 모습이 바뀝니다.

모든 숫자 몬스터들은 가운데에 지니고 있는 숫자의 모습이 나타납니다.

3. 인게임 화면

1) 배경

어두운 도시를 배경으로 하였습니다. 공중에 적들을 처치하기 때문에 밤에 보이는 빌딩 느낌을 살렸습니다.

2) 레이저 각각 공격마다 레이저의 이펙트다 전부 다릅니다.

3)컨트롤

조종키는 오락 게임의 컨트롤 느낌으로 디자인하였고 체력을 나타내는 체력 게이지와 왼쪽 오른쪽으로 이동하는 이동키 작거나 크거나 같은 상황을 - + = 기호로 나타내는 공격 버튼이 있습니다.

5. 기타 추가 사항

1. 레이저는 각각 공격마다 나가는 모습들이 다릅니다.
2. 게임의 전반적인 그래픽은 전부 도트를 이용하여 디자인 하였습니다.