

GIGDC2020 요약기획서

참가신청서(제작부문) 및 기획서 작성 방법

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

Concerning all of us

상처를 가진 네 명의 캐릭터를 통해 치유받는 게임

자신이 가진 마음의 상처에 관해 실제 인물들을 인터뷰하여

그 내용을 토대로 캐릭터의 맵을 제작하고 게임을 구상

2020년 말 두 명의 플레이어가 추가로 등장할 예정

중심 키워드 : 치유, 관조, 광범위



2. 게임 특징

스토리



플레이어1 (A)

A는 할머니의 손에서 길러져 자랐습니다. 바쁜신 부모님은 일하는 동안 A를 돌봐줄 수 없었고 할머니에게 양육을 맡길 수밖에 없었습니다. 어느덧 성장한 A는 할머니를 떠나 부모님과 살게 되었고, 고등학교가 됐을 때 할머니가 갑작스럽게 돌아가십니다. A는 할머니가 돌아가시기 전에 자주 찾아뵙지 못했던 게 여전히 마음의 짐으로 남아 있으며 할머니를 다시 보고 싶다고 말합니다.



플레이어2 (B)

B는 중학교 시절 왕따를 겪었습니다. 어느 순간 단짝 친구들이 이유도 모른 채 B를 멀리했습니다. B는 반이 바뀌기 전 몇 개월 동안이나 심적 고통을 겪게 됩니다. B는 쉬는 시간이 오면 항상 옆드려서 자는 척하거나 공부하는 척을 합니다. 특히 단체 활동을 해야 하는 체육 시간이 무척 싫었다고 합니다. 그 이후로 B는 인간관계에 대해 고민을 많이 하게 되었고 아직도 상처가 남아있습니다.

3. 게임 플레이 방식

조작법



플레이어1

플레이어1은 화면의 양쪽 사이드를 터치해서 움직일 수 있고, 물체에 가까이 다가가서 상호작용을 할 수 있습니다. 할머니와 관련된 추억의 물건 4개를 모으는 게 목표입니다.



플레이어2

플레이어2는 가까운 곳을 터치하면 느리게, 먼 곳을 터치하면 빠르게 날아갑니다. 맵의 맨 오른쪽 끝까지 날아가는 게 목표입니다.

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

스크린샷



스크린샷



컨셉아트



5. 기타 추가 사항

총 두 개의 언어를 지원합니다.
(한국어, 영어)

현재 구글플레이스토어에 출시된 상태입니다. (무료게임)

음악을 제외한 모든 요소는 직접 다 제작합니다.
(프로그래밍, 그림, 아트디렉팅, 시나리오 구성 등)

음악은 해외 유튜브에서 상업적 사용을 허락받아 사용에 문제 없습니다.

사용된 프로그램 : 유니티, 비주얼 스튜디오