

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

라스트 라이트는 PC플랫폼 기반의 생존 미스터리 게임입니다.

3인칭 쿼터뷰로 진행되는 미스터리&생존게임입니다.

악령을 피해 학생증을 획득하여 스토리를 진행하여 폐 병원에서 탈출하는 것이 목표인 게임입니다.

2.게임 특징

저희 게임의 특징으로는 3인칭 시야와 안보이는 몬스터 입니다.

첫째 특징은 게임의 시점이 3인칭 쿼터뷰로 진행됩니다.

보통의 공포 게임의 시점은 탐부 혹은 1인칭 시점으로 진행됩니다. 하지만 저희 게임의 경우 쿼터뷰의 장점을 살려 새로운 표현 방식을 보여주고 싶습니다.

두번째 특징은 안보이는 몬스터 입니다.

저희 게임의 등장하는 악령 몬스터는 일반적으로 확인할 수 없습니다. 악령은 빛으로 비춰야 볼 수 있습니다.

플레이어가 악령을 확인할 수 있는 방법은 플레이어의 손전등과 양초 밖에 없습니다. 플레이어에게 좁은 시야와 안 보이는 곳에서 갑작스럽게 나타나는 악령으로 공포감을 주고 싶었습니다.

3.게임 플레이 방식

게임의 조작 방식 [W], [A], [S], [D] 와 마우스로 캐릭터를 조작합니다.

일부 상호작용 가능한 오브젝트 앞에서 [E] 를 누르면 해당 오브젝트와 상호작용을 합니다.

건물 더미나 캐비닛을 상호작용하면은 일정 확률로 아이템 양초와 소금이 나옵니다.

양초로는 설치 위치에 악령이 지나가면 악령의 모습을 확인할 수 있고, 소금은 설치 위치에 있는 악령의 이동 속도를 크게 낮추는 역할을 합니다.

플레이어는 병원을 탐색하면서 Key 아이템인 학생증을 찾아 스토리를 진행하게 됩니다. 병원을 탐색 도중 악령을 만나면 악령을 회피해야 합니다. 악령을 회피하는 방법으로는 악령의 시야에서 벗어나거나 캐비닛 안으로 들어가는 방법이 있습니다. 플레이어는 Key 아이템인 학생증을 다 모아 스토리를 진행하며 병원에서 탈출해야됩니다.

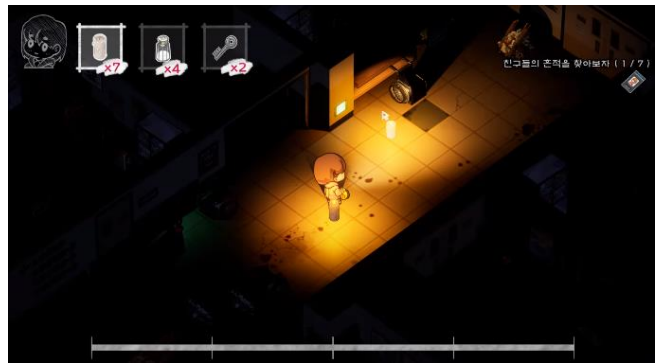
4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)



캐릭터 컨셉 아트입니다. (좌측 이미지는 메인 캐릭터인 설화, 우측 이미지는 악역 캐릭터인 일진들)
캐주얼한 SD 캐릭터와 게임의 전체적인 분위기와 대조 되는 귀여운 캐릭터로 디자인 하였습니다.



폐 정신 병원에 등장하는 악령들의 컨셉 아트입니다.
(좌측은 어린 아이 악령, 우측은 그림자 악령)
괴기한 모습을 하고 플레이어를 쫓아오는 악령입니다
폐 정신 병원에서 죽은 환자들의 모습을 하였습니다.



게임의 플레이 화면입니다. 플레이어는 폐 정신 병원을 탐색하면서 게임을 진행합니다.
게임을 진행하다 보면 대화 창이 나오며 스토리가 진행됩니다.
플레이어는 아이템들을 활용하면서 악령을 피해 병원을 탐색하게 됩니다.



게임의 Key 아이템인 학생증을 획득하면 나오는 컷 신입니다.
컷 신을 통해 주인공인 설화의 과거를 알 수 있습니다.

5. 기타 추가 사항