

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



- <스카이보스>는 3D 그래픽을 지녔으나 2D 공간에서 진행되는 단순하고 쉬운 조작, 게임 방식을 지닌 모바일 비행 슈팅 게임임
- <스카이보스>는 조작방식을 쉽게 하면서도, 비행기 선회, 가속에 물리요소를 가미하여 '비행기 조종'의 감성을 살리는 것이 목표
- <스카이보스>에서 플레이어는 거대한 보스에 맞서 싸우는 에픽한 경험을 즐기게 됨.
- <스카이보스>는 비행기, 무기 커스터마이징과 육성 등 <나만의 비행기>를 완성시킬 수 있음
- <스카이보스>는 독자적인 세계관과 스토리를 지닌 스테이지 형식의 게임임

2. 게임 특징

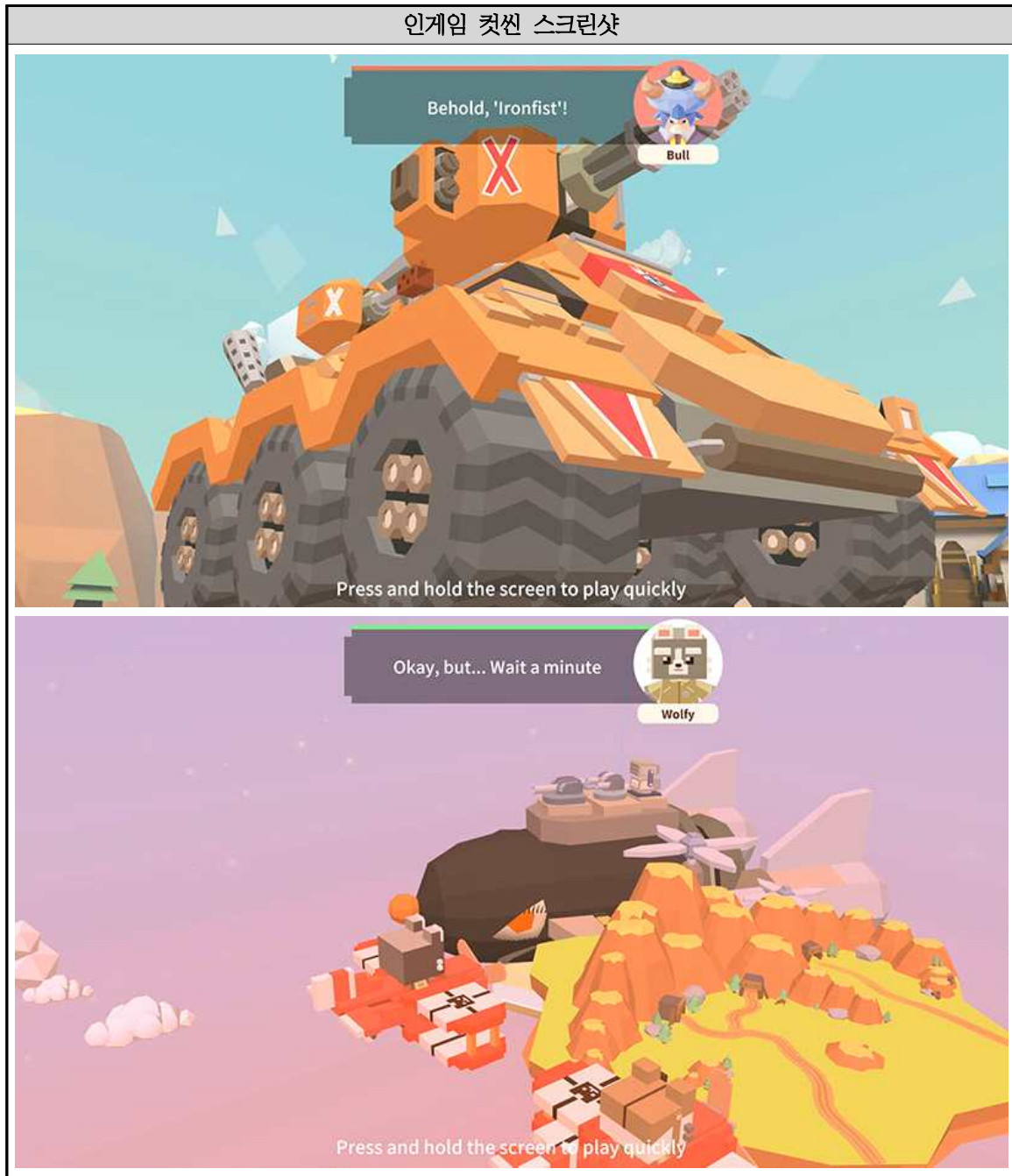
○ 캐주얼한 게임방식과 조작방식



- <스카이보스>는 물리적인 비행기 움직임을 기반으로 한 3D 게임이지만 일반 유저들이 쉽게 진입할 수 있도록 2D 형태의 진행방식과 조작방식을 지님
- 이를 통해 유저가 접근하기 쉬운 게임방식과 캐주얼한 조작방식을 확립.

★ 3D 그래픽을 기반으로 한 2D 형태의 진행방식으로 접근하기 쉬운 게임방식과 캐주얼한 조작방식을 지님.

○ 영화적인 연출의 컷씬과 스토리텔링

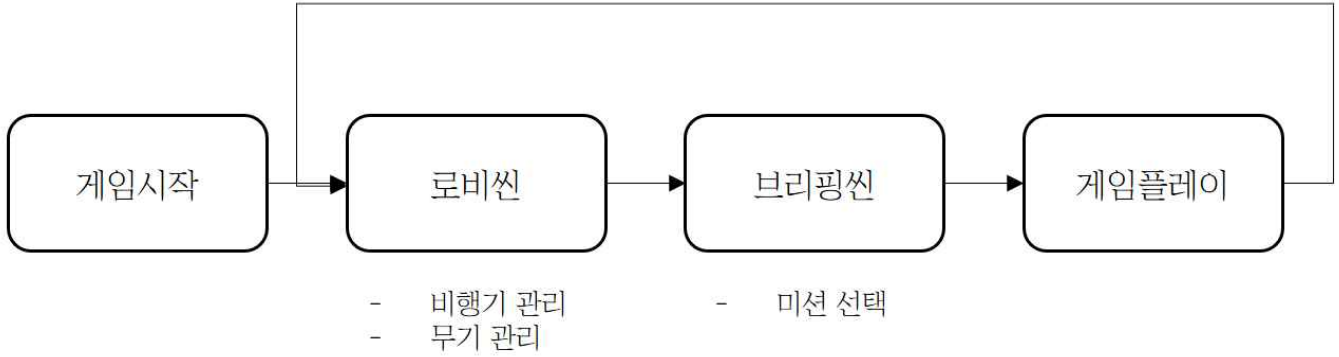


- <스카이보스>는 3D 그래픽을 기반으로 한 **영화적 연출의 컷씬**으로 스토리텔링함.
- 3D 그래픽을 활용한 카메라워크와 연출로 사용자에게 대한 **스토리 전달력 및 몰입도 대폭 향상**

★ '컷씬' 시스템으로 기존 모바일 비행 슈팅에 없었던 **영화적 연출과 몰입도 높은 스토리텔링 방식**을 선보임

3. 게임 플레이 방식

○ 전체게임 진행방식



1. 플레이어는 로비씬에서 비행기 교체, 무기 교체 등 관리 및 성장요소를 플레이하게 됨.
2. 관리가 끝나면, 플레이어는 브리핑씬에서 자신이 이번에 플레이할 미션을 선택함.
3. 게임을 플레이하고, 보상을 얻은 플레이어는 로비씬으로 되돌아옴.

○ 미션유형

- <스카이보스>의 미션은 '스토리 미션' 중심임.
- 플레이어는 메인 스토리라인을 따라 미션을 하나씩 완수하고, 이에따라 추가 미션이 잠금 해제 되는 형식.

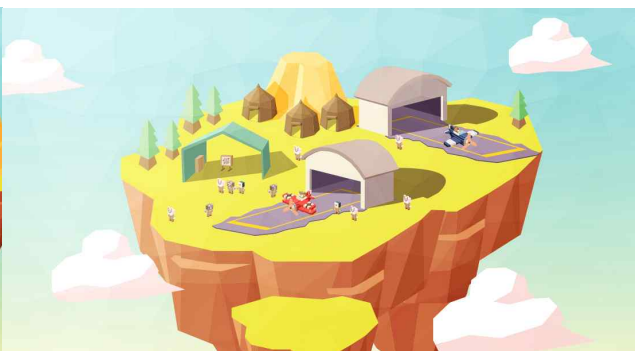
○ 아이템



게임 내 이용 가능한 비행기와 무기 아이템

- <스카이보스>에는 플레이어가 교체할 수 있는 아이템으로 “비행기”와 “무기”가 존재함.
- 플레이어는 “비행기”와 “무기”를 교체하여 “탱커형” 혹은 “딜러형” 등 자신이 원하는 스타일로 게임을 플레이할 수 있음.

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



5. 기타 추가 사항

없음