

GIGDC2021 요약기획서

참가신청서(제작부문) 및 기획서 작성 방법

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

1. 게임 개요



- 제목 : Color Lim
- 장르 : 플랫폼머 어드벤처 게임
- 형식 : 2D 횡스크롤
- 그래픽 : 도트
- 목표시장 : 스팀(Steam)

2. 기획 의도

- 색과 색의 혼합을 사용하여 게임을 진행하는 이전에 없던 신선한 경험을 주는 게임을 만들자
- 단순히 처치해야 하는 적 or 피해야 하는 함정이 아닌 플레이어와 상호작용을 통해 진행하게 하자
- 순간의 선택이 중요하고 스피디한 게임을 만들어 플레이어에게 몰입감을 주자

3. 게임의 목표

색이 힘이며 곧 생명력인 세상 라크엘은 검은색으로 잠식되고 있었다. 이러한 세상에서 유일하게 색을 가지고 태어나지 않은 고마 슬라임 Lim은 자신의 체질이 싫어 이를 해결하기 위해 모험을 떠나며, 오염된 6색의 정령들을 정화하며 이 세계와 자신의 체질에 대한 비밀을 풀어나간다.

[시나리오상 목표]

잠식된 수정 탑은 지속해서 지역을 피폐하게 만들며 적들을 소환시킨다. 색이 없는 Lim은 잠식된 수정 탑으로부터 비교적 덜 영향을 받으며 이를 막기 위해 잠식된 수정 탑을 정화하러 간다.

[게임 플레이 목표]

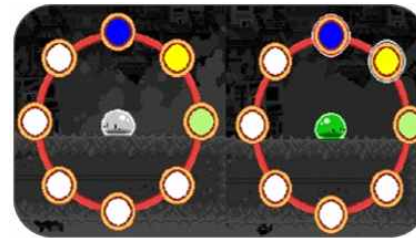
플레이어는 제한된 자원(색 마나)으로 정해진 구역까지 색의 혼합, 지형지물의 이동 그리고 의태를 이용해 적 or 방해물을 잘 간파해 무사히 도달하여 잠식된 수정 탑을 정화하면 된다.



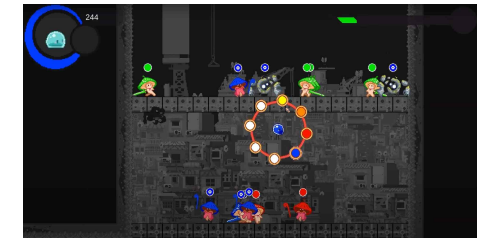
- 이동**
 - W,A,S,D - 이동
 - Space - 점프
 - 우 클릭 - 대쉬
- 공격**
 - 왼 클릭 - 공격
- 팔렛**
 - Shift - 팔렛트 열기
 - 스크롤 - 팔렛트 색 다음으로
 - 스크롤 클릭 - 팔렛트 위치 확장
 - Shift + dnmfllr
- 의태 해제**

2. 게임 특징

1. 색상 혼합 시스템



[색상 혼합 UI - 팔레트 창]



[Shift 누를 시 화면]

- Shift 키를 누를 시 팔레트 UI가 열리며 회색화면에서 색과 관련된 것들을 부각하며 보여줍니다.
- 혼합하고 싶은 색들을 누르면 가운데 캐릭터를 통해 혼합되어 나올 색을 미리 볼 수 있습니다.
- 캐릭터 클릭 시 색의 혼합이 확정되어 색이 저장됩니다.
- 적과의 전투상황에서 색상을 변경할 시간을

2. 색을 이용한 공격 및 게임 메카닉



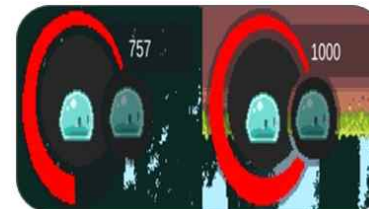
[다른 색상으로 적 공격]



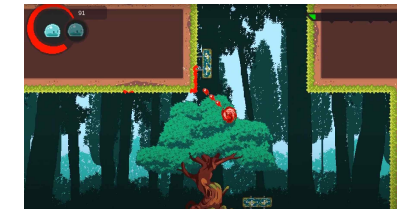
[같은 색상으로 레이저 데미지 무시]

- 플레이어와 적, 장애물의 공격 이벤트에는 '동일한 색에는 피해 보지 않는다'라는 규칙이 존재

3. 색(=HP)을 사용해 게임진행



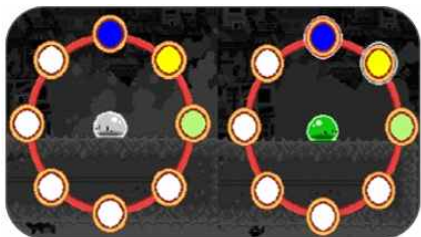
[체력과 현재 색상을 알려주는 플레이어 상태 창] [색(=HP)을 소모하여 이동구역 제작]



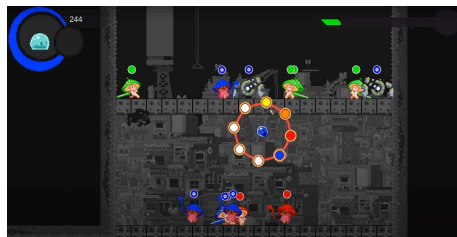
- 설정에서 말했듯이 색은 곧 힘이며 생명력 플레이어가 색을 뱉거나 다른 행동을 할 때 HP 소모
- 피해를 보면 HP 즉 색이 깎인다.
- 적들을 공격하거나 처치하면 물감(HP)을 드롭한다.
- 적절한 타이밍에 적들을 처치하여 물감을 충전, 재정비 후 다시 이동 및 전투를 할 수 있다.

3. 게임 플레이 방식

1. 색상 혼합 및 색 변경



[색상 혼합 UI - 팔레트 창]



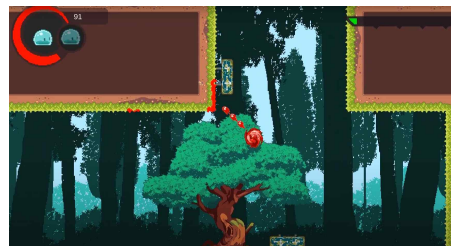
[Shift 누를 시 화면]

- 상황에 알맞게 플레이어는 색상을 혼합하거나 색상을 변경하여 플레이를 진행합니다.

2. 벽에 잠수하여(=붙어) 이동



[색상 혼합 UI - 팔레트 창]



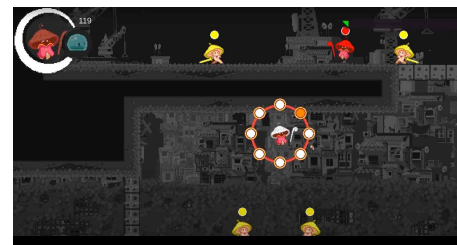
[잠수를 위한 구역 생성]

- 슬라이드 상태에서 벽(=타일)에 묻어있는 물감 색상이 동일하다면 대쉬하여 들어갈 수 있다.
- 벽에 묻어있는 물감을 타고 이동할 수 있다.
- 벽 혹은 천장을 타고 이동도 가능하며 기본 이동속도보다 속도가 빠르다.
- 잠수 상태에는 상어 지느러미로 표시됩니다.

3. 적 의태



[Shift 누른 채 적을 클릭]

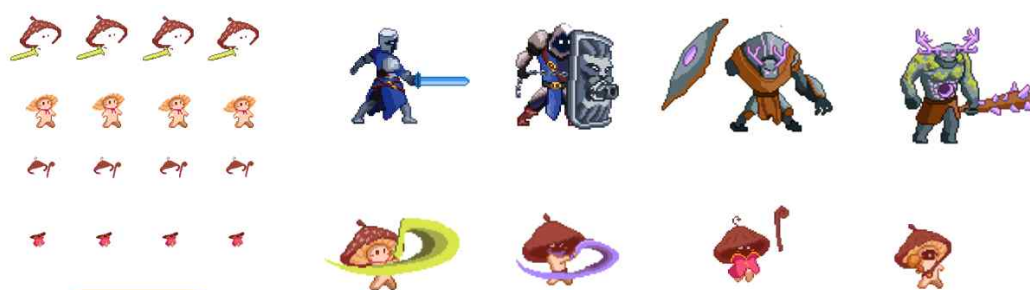


[적으로 의태하여 공격 가능]

- Shift 키를 누르고 변하고 싶은 적을 클릭하면 해당 적의 모습으로 변할 수 있다
- 의태한 적의 공격과 스킬을 사용 가능하다.

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

1. 캐릭터 컨셉



Sprite 레이어 분리

색이 변하는 부분만 따로 나누어
유니티 Shader를 통해
색을 자유롭게 변경할 수 있게 합니다



2. 배경 컨셉



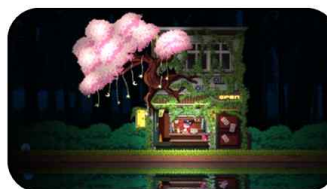
보라색 안개 도입



물결 정광 숲



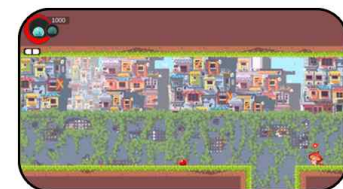
물 속 스테이지



수많은 가래



술 속 기차역



도시 외곽 스테이지

5. 기타 추가 사항

* 플레이가 어려우신 분들은 현재 L키를 누르시면 해당 스테이지의 끝으로 가실 수 있습니다.