

GIGDC2021 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

GENERATION은 마왕을 물리쳐야 하는 선택 받은 용사가 전장에 도착하자마자 즉사해 주변에 있던 선택 받지 않은 자들이 그의 전설의 검을 이어 마왕에게 도달해 물리치는 게임입니다.

각 캐릭터는 공격 방식과 기동성이 다르지만, 그에 따른 장단점들이 있습니다: 엘프는 공격 속도와 이동이 빠르지만 단거리 공격만이 가능하고, 마법사는 먼 거리까지 효과적으로 이동하거나, 검이 돌아오는 것을 늦춰 지속적으로 원거리 데미지를 줄 수 있으나 검이 없는 상태에서는 공격에 취약합니다. 플레이어는 자신의 캐릭터의 플레이 방식에 따라 길을 가로막는 적들을 저지하며 맵 끝에 위치한 마왕에게 도달하면 됩니다.

맵 끝에 도달한 플레이어는 이제껏 익숙해진 조작법을 기반으로 마왕과 싸워 이기면 비로소 게임이 끝납니다.

2. 게임 특징

여러가지 플레이 스타일

용사를 제외한 모든 캐릭터들은 단 세 방만 맞아도 사망합니다. 허나, 그들 각자의 공격 방식과 이동 방식을 이용해 그들만이 닿을 수 있는 길로 갈 수 있습니다. 예를 들어 엘프의 벽 타기는 무한히 올라갈 수 있지만 먼 거리를 도약하기에는 한계가 있지만, 마법사의 순간이동으로 그 길로 갈 수 있습니다; 그렇듯이 엘프도 유한한 순간 이동에 비해 더욱 높은 곳으로 쉽게 올라갈 수 있습니다. 이처럼 각 캐릭터의 개성을 이용해 여러가지 방식으로 새로운 경험을 할 수 있습니다.

3. 게임 플레이 방식

모든 캐릭터 공통 조작:

- WASD: 이동.
- 좌 클릭: 마우스 방향으로 기본 공격.
- 스페이스 바: dialog 진행시키기 혹은 건너뛰기.

엘프:

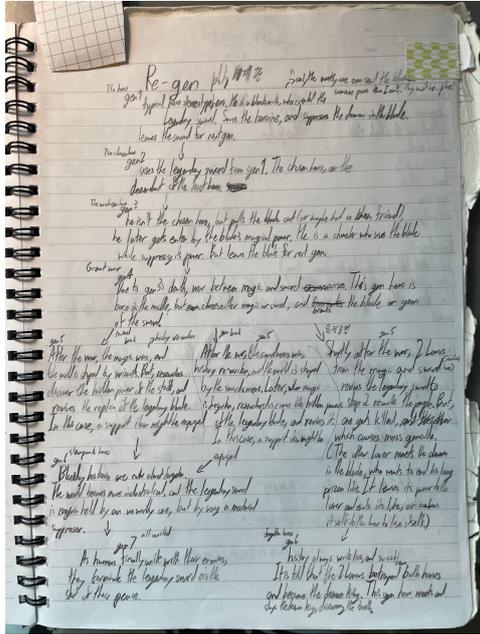
- 스페이스 바: 달리기, 사용시 체력이 소모됩니다. 체력은 달리지 않을 때 다시 충전됩니다.
- 공중에서 벽을 향해 A 혹은 D: 벽에 붙어 천천히 내려옵니다. 이때 W를 누르면 벽 점프를 합니다.

마법사

- 좌 클릭: 검을 마우스 방향으로 던집니다. 일정 시간이 지나면 검이 돌아옵니다.
- 우 클릭: 검을 던진 상태에서 누르면 곧바로 검이 되돌아 옵니다.
- 스페이스 바: 검을 던진 상태에서 누르면 검의 위치로 순간이동 합니다.

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

초반 구상 단계: 초반에는 검을 중심으로 일어나는 사건들을 각 세대 용사의 관점에서 보여주는 스토리 기반의 기획을 했지만, 개인 역량 부족으로 간단하게 변경



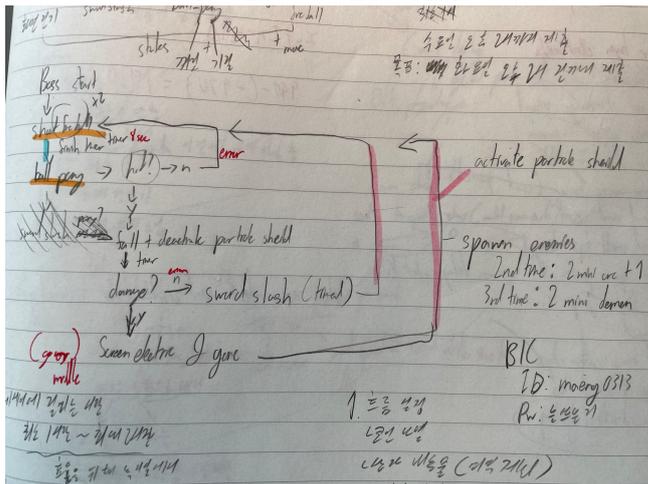
판타지 배경에 여러가지 캐릭터와 그에 따른 각기 다른 플레이 방식을 넣고 싶다 + 판타지하면 선택받은 용사다 → 용사를 죽이고 그 근처 사람들이 그의 의지를 계승하게 만들자



나의 히어로 아카데미아: 대대로 내려져오는 개성이라는 개념에서 계승이라는 아이디어를 얻음

캐릭터 컨셉: itch.io의 무료 에셋들을 베이스로 캐릭터의 메카닉 구상

보스 패턴 구상: 젤다의 전설 황혼의 공주 시리즈의 조스 젤다가논의 테니스 패턴을 참고



<https://www.youtube.com/watch?v=M2cNfbdQeic>

게임 플레이 영상

https://www.youtube.com/watch?v=9rsQq_2EBik



제승 시 캐릭터의 따른 대사



마왕과의 전투





5. 기타 추가 사항

추후 추가될 요소들:

- 캐릭터 (기사, 좀비, 등등) (좀비는 데모 빌드 클리어 이후로 시험 가능)
- 맵 메카닉 (함정 등등)