

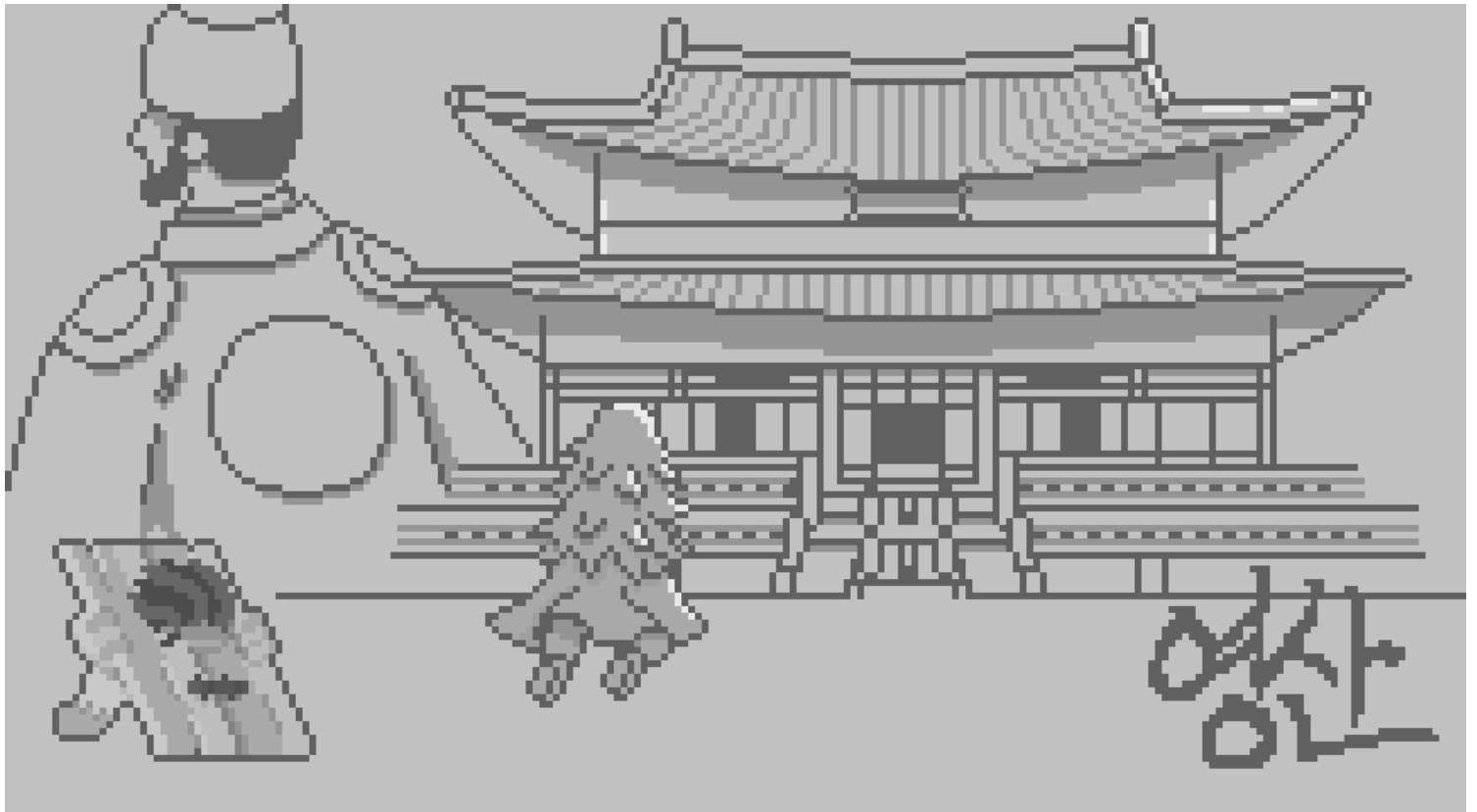
## GIGDC2021 요약기획서

## 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

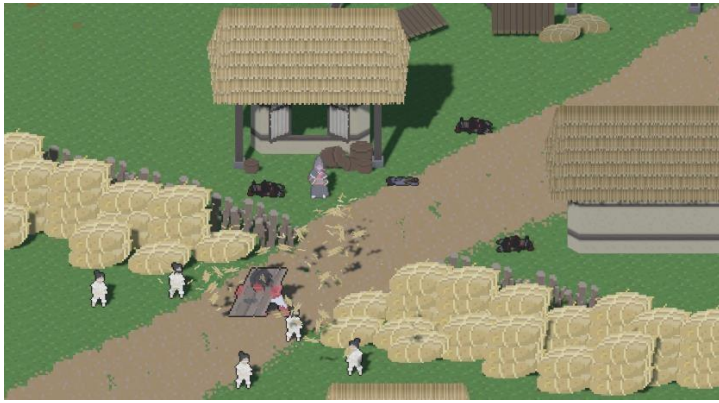


영산(YoungSan)은 왕에게 배신을 당해 죽임당한 무당이 복수하겠다는 사념들이 모여 부활한 후 빙의 능력을 가지게 되며 왕에게 복수하러 떠나는 이야기를 담은 PC 플랫폼 기반의 2D 액션 RPG 게임입니다. 스토리를 진행하면서 각각의 특색이 있는 적들과 전투하며 그들의 몸에 빙의하고 그에 맞는 다양한 공격을 사용하여 자신의 플레이 스타일에 맞는 방식을 선택하여 진행해 나가는 게임입니다.

## 2.게임 특징

### 컷신 시스템

플레이어가 스토리를 쉽고 재미있게 이해하기 위해 짧은 영화 같은 컷신들을 제작하여 게임에 더욱 몰입할 수 있도록 구성하였습니다.



### 퀘스트 시스템

스토리를 진행하면서 막히는 부분이나 진행이 어려운 부분을 최대한 줄이기 위하여 퀘스트를 제작하여 플레이어가 원하는 방향으로 스토리를 진행하고 진행 상황을 알 수 있도록 하여 동기부여가 되도록 하였습니다.



### 빙의 시스템

게임을 진행하면서 다양한 적들의 개성 있는 능력들을 사용하며 자신이 원하는 플레이를 할 수 있도록 유도하며 단조롭고 지루할 수 있는 게임에 특색을 살려줍니다.



### 3.게임 플레이 방식

#### 영산 플레이 방법

W A S D를 이용해 상하좌우로 이동할 수 있으며 마우스 좌클릭과 우클릭을 통해 공격과 대쉬를 할 수 있습니다. Q를 이용해 다른 몸으로 전환할 수 있으며 필요에 따라 E R F를 이용해 각각의 스킬들을 사용할 수 있습니다. 컷신 대화는 Space를 통해 넘길 수 있으며 꼭 누를 시 스킵이 가능합니다.

#### 목표를 향해 나아가는 스토리

게임을 진행하면서 퀘스트를 받고 클리어하는 과정을 통해 게임을 플레이하는 플레이어가 자연스럽게 스토리 라인을 따라 진행을 할 수 있도록 유도하여 스토리에 대한 몰입감과 이해도를 높일 수 있습니다.



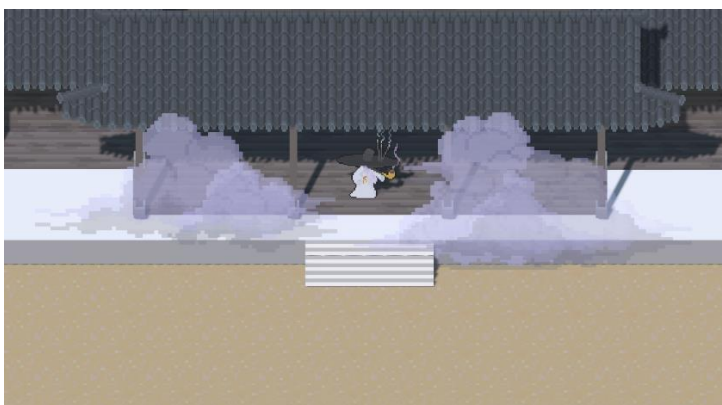
#### 진행 과정에서 다양한 적과의 인터랙션

스토리 진행 중 다양한 적들과 만나 전투하면서 그들의 고유한 능력들을 사용할 수 있습니다. 자신만의 플레이 스타일을 찾고 자신이 원하는 능력으로 게임을 플레이할 수 있는 자유도를 주려고 노력했습니다.



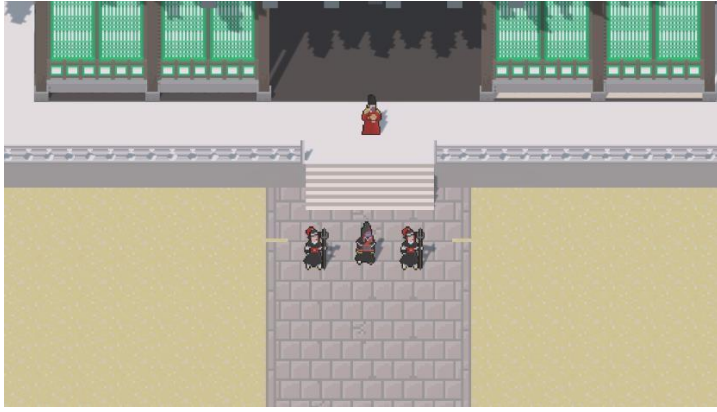
#### 챕터의 마무리 보스와의 전투

챕터의 스토리가 마무리될 때 보스와 전투하여 플레이어가 스토리의 진행과 마무리를 느낄 수 있도록 하였고 추가적인 내용들을 보여주어 목표를 향한 목적을 강화하였습니다.



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

프롤로그 왕궁



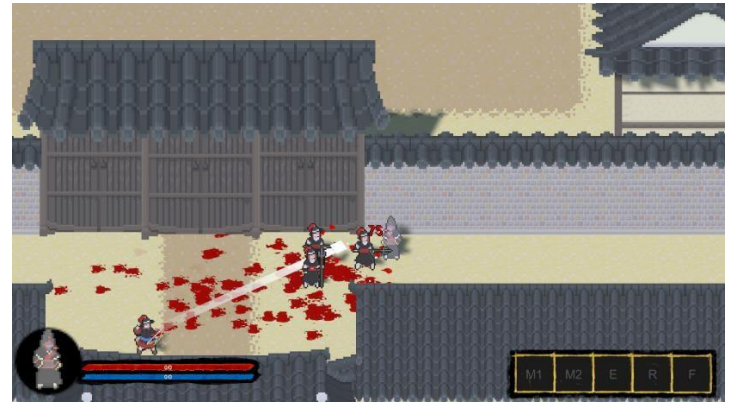
튜토리얼 숲



챕터 1 마을



챕터 1 관아



#### 5. 기타 추가 사항

##### 개발 현황

현재 게임은 프롤로그, 튜토리얼, 챕터 1 이 완성된 상태이고 추가로 게임의 세부 시스템 개발이 완료된 상태입니다.

##### 추후 개발 방향

챕터 2, 3, 4를 추가로 제작할 예정입니다. 각 각의 챕터 컨셉에 맞는 다양한 개성을 가진 캐릭터들과 스토리 라인을 구성할 예정입니다.

게임이 플레이어에게 전달하는 피드백을 개선할 예정이며, 전체 스토리 내용에 대한 개연성 부분을 수정할 예정입니다.