

GIGDC2022 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

TimeLine은 게임 전체를 녹화한 후, 편집기를 활용해, 게임의 세부적 흐름을 편집하여 클리어해나가는 퍼즐게임입니다.



게임 시작 시, 오브젝트들은 일정한 규칙을 가지고 움직이며, 그 움직임들은 '타임라인'에 모두 저장됩니다. 다른 게임들과는 다르게, 게임을 한 번에 클리어한다는 개념이 아닌 게임을 매 스테이지마다 처음부터 실패하게 설정되어 있습니다. 이후 실패한 원인을 찾아 플레이어는 게임을 다시 편집해 게임을 성공으로 유도해 나가는 방식의 게임입니다.

게임에는 초록색 발판이라는 명확한 목표가 존재하며, 발판에 도달하면 게임이 클리어됩니다.

2. 게임 특징

1. 일반적인 게임의 흐름에서 벗어난 '편집'이라는 개념

게임을 플레이할 때, 플레이어가 있고, 주변에 장애물이 있으며, 플레이어를 조종해 스테이지를 클리어하는 방식이 아닌, 클리어가 불가능한 게임을 흐름을 전체 녹화 후, 마치 e스포츠의 리플레이 기능처럼 이전 게임을 리플레이 해볼 수 있으며, 더 나아가, 녹화된 게임 속 오브젝트들의 타임라인을 조정하여, 흐름을 바꾸어, 클리어가 가능한 게임의 흐름으로 만들어 나가는 새로운 개념의 게임입니다.

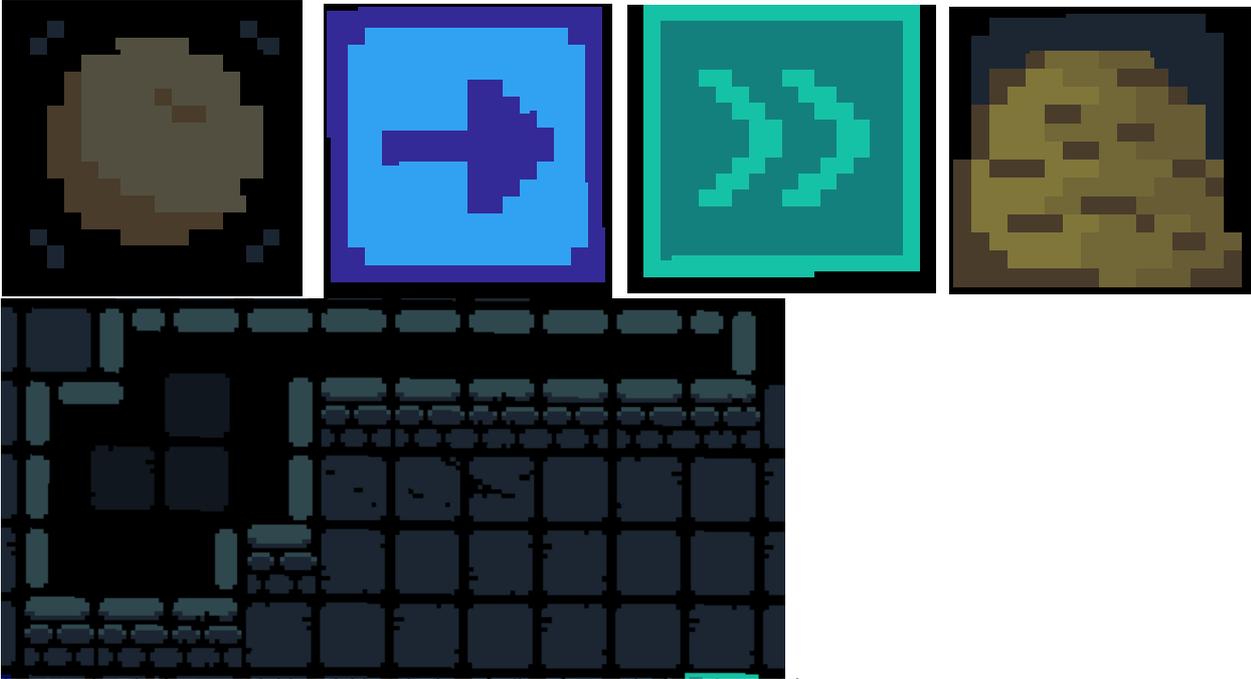


원래대로라면 돌이 굴러와 플레이어가 죽는 운명을



'돌' 타임라인을 살짝 밀어, 돌이 굴러오는 타이밍을 늦춰 바꿔낸다.

2. 다양한 기믹과 다양한 활용 가능성

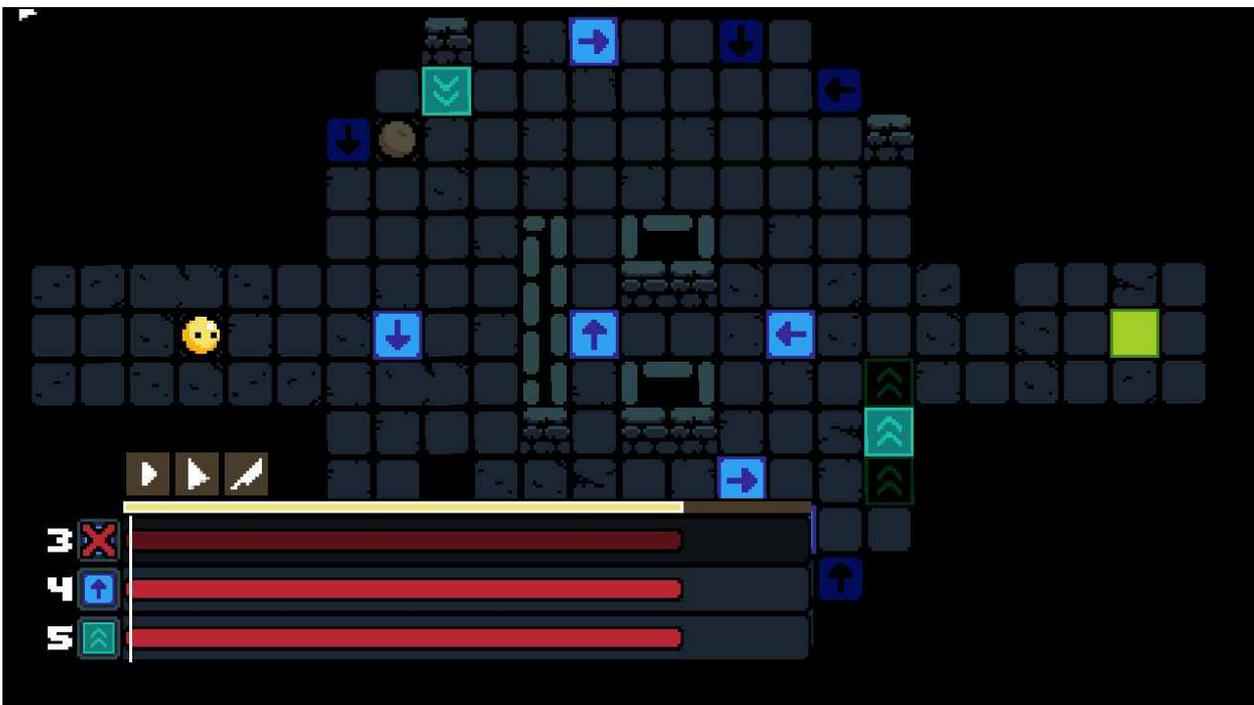


(왼쪽부터 각각 돌, 방향 전환 발판, 강제 이동 발판, 건초, 벽)

편집을 통한 활용 방법에 따라 게임을 방해할 수도, 혹은 도울 수도 있는 다양한 기믹들이 존재합니다. 예를 들어, 플레이어의 방향에 상관없이 위치를 강제로 움직이는 강제 이동 발판은, 게임의 진행을 방해하는 발판일 수 있지만, 이 발판이 작동하는 순간의 타임라인을 잘라내어 플레이어를 죽일 수 있는 돌을 밀어 스테이지를 클리어 할 수 있는 등 플레이어의 역량에 따라 기믹의 활용 범위가 무궁무진하며, 클리어 방식또한 유저에 따라 달라질 수 있습니다.

3. 독특한 기믹을 통해서만 나올 수 있는 독특한 퍼즐 디자인

다른 게임들에서는 볼 수 없는 독특한 기믹들이 있기 때문에 이 게임에서만 볼 수 있는 특별한 퍼즐 디자인들이 있습니다.



(타임라인 기믹을 통한 다른 게임에서는 볼 수 없는 독특한 퍼즐 디자인과 플레이 방식)

3. 게임 플레이 방식

1. 게임의 흐름

- 잘못된 게임 실행 및 녹화
- 저장된 게임 오브젝트 편집
- 편집된 게임 재실행
- 클리어 혹은 실패 (실패의 경우에는 편집부터 다시)

2. 게임 조작방식

{커서 메뉴 (선택: 타임라인을 선택후, 움직일 수 있습니다.), (나이프: 타임라인을 자를 수 있습니다.)}
타임라인 락 : 실제 편집 프로그램처럼 타임라인에는 락이 걸려있으며, 게임의 퍼즐을 위해, 풀 수 있는 락의 수는 한정적입니다.

space : 편집된 게임을 리플레이 합니다.

w, s : 타임라인 바위를 위 아래로 움직일 수 있습니다.

a, d : 프레임 단위로 게임을 볼 수 있습니다.

ctrl : 타임라인 바위를 내려, UI 가 가리던 화면을 볼 수 있습니다.

마우스 클릭 :

왼쪽: 타임라인UI를 조종할 수 있습니다.

오른쪽: 편집 화면에서 현재 보여주는 게임의 시간을 조종할 수 있는 마커를 움직일 수 있습니다.

3. 게임속 오브젝트들



돌 : 일정한 방향으로 직진합니다. 벽을 제외한 오브젝트들을 부숴버릴 수 있습니다.
(돌끼리 만나면 돌 다 부숴집니다.)



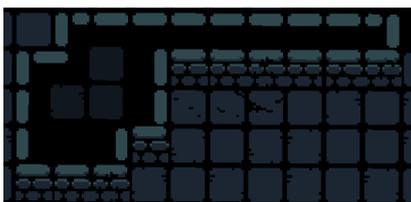
방향 전환 발판: 매 프레임 마다 on/off 가 전환됩니다. on인 상태에서 오브젝트가 밟으면, 발판 고유의 방향과 같은 방향으로 바뀝니다.



강제 이동 발판: 매 프레임 마다 on/off 가 전환됩니다. on인 상태에서 오브젝트가 밟으면, 오브젝트의 방향과 상관 없이 발판 고유의 방향과 같은 방향으로 강제로 이동시켜버립니다.



건초: 플레이어 또는 돌과 충돌 시에 파괴된다

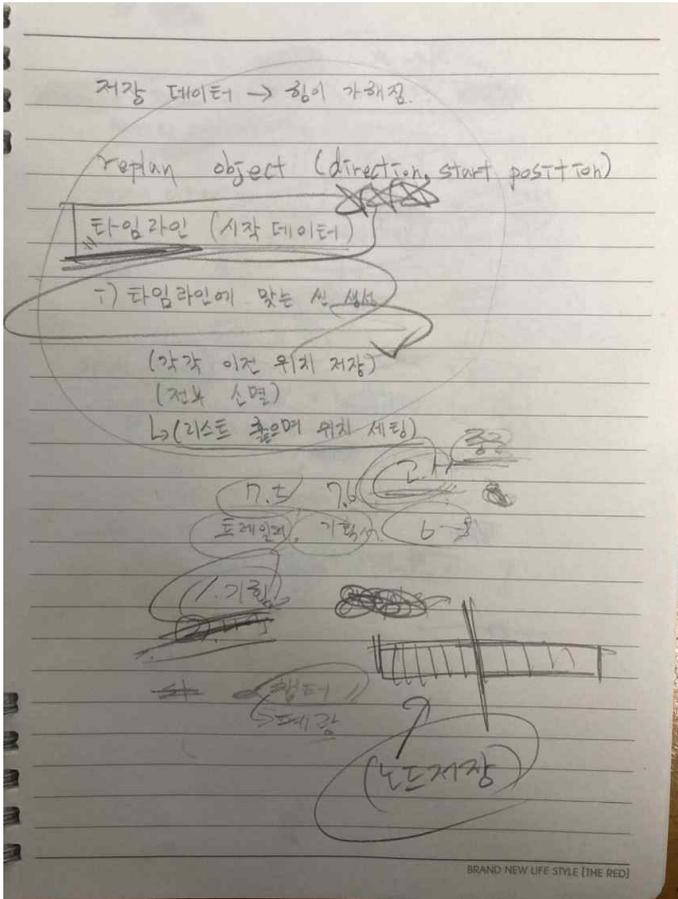


벽 : 고정되어있으며, 편집이 불가능합니다. 오브젝트가 충돌하면 오브젝트는 부숴집니다.

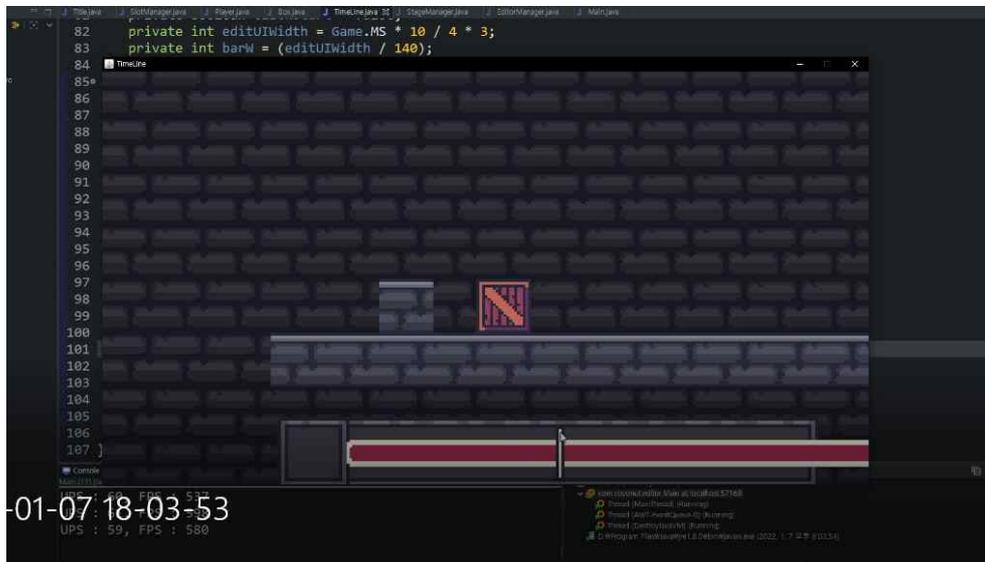
4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)



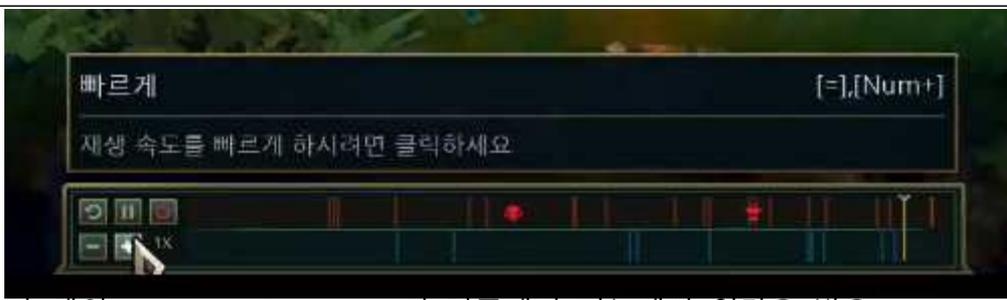
타이틀 화면



작성한 알고리즘 및 기획안



이전 버전의 컨셉아트



타 게임 'League of Legends'의 리플레이 기능에서 영감을 받음

5. 기타 추가 사항

게임은 현재 챕터1 (5스테이지) 까지만 개발된 얼리엑세스 버전입니다.
추가 챕터는 차후 추가될 예정입니다.

현재 <https://suback-wm.itch.io/timeline-demo> 사이트에 게임이 등록되어 있습니다.

트레일러영상에 사용된 음악은 RUSH E입니다.

개발 게임 엔진: marshmallow (자바 기반 자체제작 엔진)
그림 및 사운드 리소스 모두 직접 만들었습니다.