

## GIGDC2023 요약기획서 (제작부문)

### 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

### 1. 게임 간단 소개

#### REWIND

“역행하는 시간속에서 퍼즐을 풀며 균열을 단자”

“REWIND”는 제한시간 동안 진행되는 시간의 순행과 역행을 활용해 목적지까지 도달하는 퍼즐 플랫폼 게임으로 순행자는 퍼즐을 풀고, 역행자는 순행자가 푼 퍼즐을 활용해 목적지까지 도달해야 하는 게임입니다.

장르	퍼즐, 플랫폼, 시간역행
하드웨어 플랫폼	PC, 모바일(미정)
서비스 플랫폼	스토브, 스팀(미정), 구글 플레이 스토어(미정)
타겟 층	조금 복잡한 퍼즐 게임과 플랫폼 게임을 즐기는 10~20대 유저
그래픽 방식	3D, Low Poly
게임 목표	시간의 순행과 역행을 활용해 퍼즐을 풀고, 목적지에 도착해 스테이지를 클리어
시점	사이드 뷰
진행 방식	챕터 해금을 위해 모든 스테이지 클리어
조작 방식	키보드를 이용한 이동과 마우스를 이용한 공격

### 2. 게임 특징

#### 1. 시간의 순행과 역행

##### 1.1 순행

스테이지 및 구역 진입 시 제한 시간동안 게임이 진행이 되며 제한시간이 지나갈 동안은 순행이 진행 된다.

순행 시간에는 "역행"시간에 목적지에 도달할 수 있도록 퍼즐을 푼다.

- 1) 스테이지 진입 시 순행 시작
- 2) 순행 시간에는 퍼즐 풀

## 1.2 역행

제한 시간이 지나 순행이 종료되면 플레이어는 정해진 장소에서 다시 스폰되며 역행이 시작된다. 역행이 시작되면 시간이 되돌아가며 움직였던 오브젝트가 제자리로 돌아가는 등의 일들이 일어난다. 역행자는 이런 되돌아가는 오브젝트들을 활용해 목적지까지 도달해야 한다.

- 1) 순행 종료시 역행 시작
- 2) 역행 시 플레이어는 새로운 장소에서 스폰
- 3) 시간이 거꾸로 되돌아가며 플레이어를 제외한 모든 것이 시간이 되감긴다.
- 4) 역행하는 오브젝트들을 활용해 목적지까지 도달

## 1.3 순행자 역행자

스테이지 진입 시 순행자는 정해진 스폰 지점에서 스폰되며 역행자 또한 정해진 위치에서 스폰된다. 구역을 넘어가면 순행자와 역행자의 스폰지점이 해당 구역의 스폰 지점으로 자동 변경된다.

- 1) 역행 시작 시 플레이어는 새로운 장소에서 스폰
- 2) 구역마다 역행자와 순행자 스폰 지점이 지정되어 있다

## 2. 스테이지

### 2.1 구역

한 스테이지는 여러 개의 구역으로 구성되어 있으며 구역은 결계로 구분 되어있다. 결계를 지나 다음 구역으로 진입하면 역행이 종료되며 순행과 역행이 다시 진행된다.

- 1) 한 스테이지는 여러개의 구역으로 구성되어 있다
- 2) 구역은 결계로 구분되며 결계를 넘어가면 다음 구역으로 넘어간다
- 3) 구역을 넘어가면 순행과 역행이 다시 진행

## 2.2 챕터

한 챕터는 여러 개의 스테이지로 구성되어 있으며 각 챕터는 특징적인 기믹과 맵 컨셉을 가진다.

- 1) 챕터는 여러개의 스테이지로 이루어진다
- 2) 챕터마다 특징적인 기믹이 존재한다

## 3. 기믹

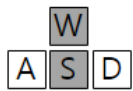
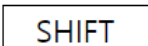
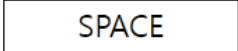

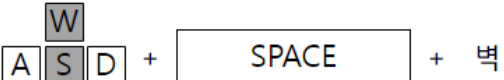
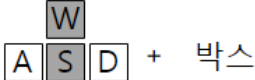
### 3.1 상호작용

기믹은 버튼, 저울 등 여러가지 종류가 존재하며 역행자는 이런 기믹과 상호작용이 불가능 하다.

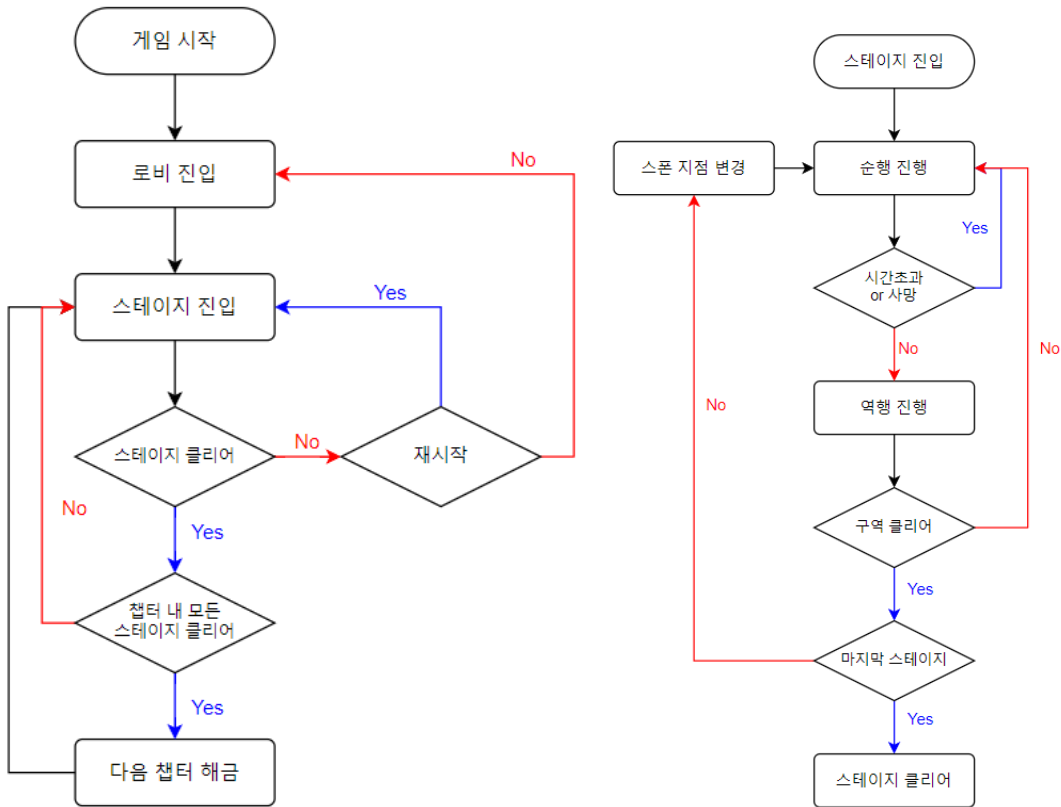
- 1) 역행자는 버튼, 저울, 상자 밀기 등의 기믹과 상호작용이 불가능
- 2) 벽타기, 슬로우 등 역행자가 상호작용 되는 기믹도 소수 존재한다

## 3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

### 1. 게임의 기본적인 조작

 A D : 좌우 이동	 SHIFT : 대시
 SPACE : 점프	 좌클릭 : 공격
 벽 매달리기	 박스 밀기

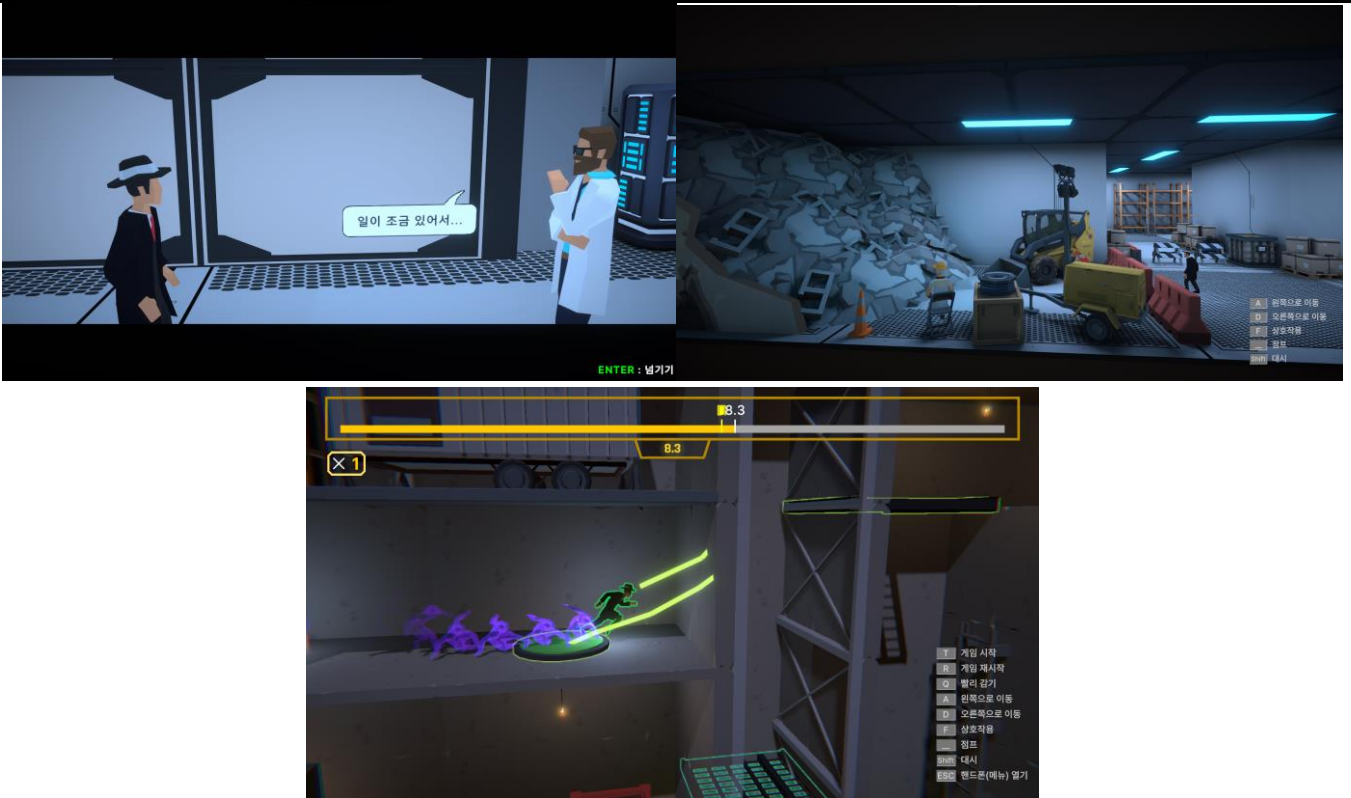
## 2. 플로우 차트



▷ 게임 플로우 차트

▷ 스테이지 플로우 차트

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



## 5. 팀원 역할 기술

**이태영(팀장) : 개발**

메인 시스템을 제외한 여러 시스템 및 툴, 라이트 등 개발

**유진우 : 개발**

메인 시스템 및 연출, 시각효과 등 개발

**이재엽 : 개발**

플레이어 및 UI, UI와 연동되는 시스템 등 개발

**한민영 : 개발**

UI 및 JSON 연동, 기믹 등 개발

**이승현 : 기획**

게임의 기획 전반

**6. 기타 추가 사항**

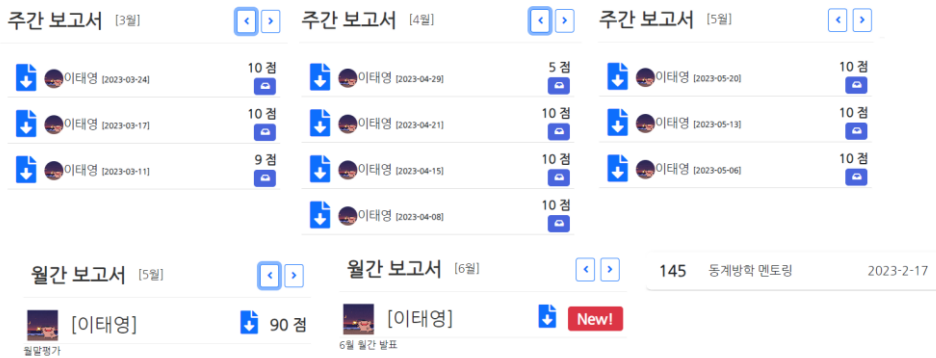
2023.05.11~15: 플레이 엑스포 전시

2023.10: 스토브 인디 출시 예정

**7. 게임 개발 과정 중 에피소드**



개발 과정에서 나는 대화 채팅 약 **25000 +  $\alpha$**  건이며 현재도 개발을 활발히 진행하여 매일 100건에서 500건에 달하는 대화를 나누며 개발을 진행하고 있습니다.



1월부터 개발을 시작해 멘토링을 진행하고, 3월부터 6월까지의 개발 과정에서의 **매주 멘토링**을 진행하였습니다. 월 말에는 진행과정을 보고하는 **월말 평가**도 진행하며 오랜 기간 멘토링을 통한 피드백을 받고, 피드백을 수용하며 게임의 퀄리티를 높여갔습니다.