

GIGDC2020 참가신청서(제작부문)

※ 해당란에 ☒ 표시

경쟁부문	<input type="checkbox"/> 중고등부	<input checked="" type="checkbox"/> 대학부	<input type="checkbox"/> 일반부
참가자	BLENDING	참가구분	<input type="checkbox"/> 개인 <input checked="" type="checkbox"/> 팀 (총 6명)
작품명	키워주세요		
플랫폼	<input checked="" type="checkbox"/> PC	<input type="checkbox"/> 모바일	<input type="checkbox"/> 기타
작품장르	육성, 미스터리		

기획서 작성 유의사항

1. 제출물의 모든 내용은 허위 사실이 없으며, 차후 출판작과 관련된 문제가 발생할 경우 관련된 일체의 법적, 도의적 책임은 참가자 본인에게 귀속됩니다.
2. 본 제출물이 반환되지 않아도 이의를 제기하지 않을 것입니다.
3. 본 제출물 중 **요약기획서**는 공개 심사용 자료로 GIGDC 공식 홈페이지에 노출되며, **상세기획서**는 비공개 심사용으로 GIGDC 공식 홈페이지에 비노출되며 심사위원에게만 제공됩니다.
4. 본인은 **"개인정보 수집 및 제 3자 개인정보 제공 동의서"** 내용을 읽고 명확히 이해하였으며 이에 동의합니다.

개인정보 수집 및 제 3자 개인정보 제공 동의서

※ 응시자가 제공한 모든 정보는 다음의 목적을 위해 활용되며, 하기 목적 이외의 용도로는 사용되지 않음을 알려드립니다. ※

개인정보 수집 및 이용 동의서	<ul style="list-style-type: none"> ○ 개인정보 수집항목 : 성명, 소속(회사 및 학교), 학과(부서), 학년(직위), 본인 서명 ○ 개인정보 수집목적 : 공모전 접수 / 심사 / 선정 / 수상 운영지원 등 ○ 개인정보 보유 및 이용 기간 개인정보는 위 이용 목적을 위해 제공된 날로부터 철회 시 (최대 5년)까지 보유되며 제공된 개인정보 이용을 거부하고자 할 경우 공모전 주관기관 (사)한국게임개발자협회를 통해 열람, 정정, 삭제를 요구할 수 있습니다.
제 3자 개인정보 제공 동의서	<ul style="list-style-type: none"> ○ 개인정보 제공받는 자 : 공모전 후원 / 주최 / 주관기관 및 홍보 등을 위한 언론사 등 ○ 개인정보 이용 목적 : 공모전 접수 / 심사 / 선정 / 수상 운영지원 등 ○ 제공하는 개인정보 항목 : 성명, 소속(회사 및 학교), 학과(부서), 학년(직위), 본인 서명 ○ 개인정보 보유 및 이용 기간 개인정보는 위 이용 목적을 위해 제공된 날로부터 철회 시 (최대 5년)까지 보유되며 제공된 개인정보 이용을 거부하고자 할 경우 공모전 주관기관 (사)한국게임개발자협회를 통해 열람, 정정, 삭제를 요구할 수 있습니다.
동의거부안내	<p>응시자는 본 안내에 따른 개인정보 수집·이용에 동의를 거부할 권리가 있습니다. 다만, 응시자가 개인정보의 수집·이용 동의를 거부할 경우 원활한 공모전 운영을 할 수 없어 공모전 참가신청이 제한될 수 있습니다.</p>

본인은 위의 동의서 내용을 충분히 숙지하였으며, 개인정보 수집·이용·제공하는 것에 동의합니다.

구분	성명	소속 (회사 및 학교)	학과 (부서)	학년 (직위)	동의여부	서명
팀장	오가을	강원대학교	컴퓨터공학과	2학년	<input checked="" type="checkbox"/> 동의 <input type="checkbox"/> 거부	오가을
팀원1	이윤우	강원대학교	컴퓨터공학과	3학년	<input checked="" type="checkbox"/>	이윤우
팀원2	황지우	강원대학교	컴퓨터공학과	3학년	<input checked="" type="checkbox"/>	황지우
팀원3	방은영	강원대학교	컴퓨터공학과	2학년	<input checked="" type="checkbox"/>	방은영
팀원4	이민경	강원대학교	컴퓨터공학과	2학년	<input checked="" type="checkbox"/>	이민경
팀원5	임영서	강원대학교	컴퓨터공학과	2학년	<input checked="" type="checkbox"/>	임영서

※ 팀으로 참가하는 경우 팀원은 팀장을 포함하여 최대 10인 이하로 구성되어야 함. 개인의 경우, '팀장'란만 기재할 것

2020년 7월 8일

GIGDC2020 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

플레이어는 식물을 키워주는 원예가로 고객들의 사연과 함께 식물을 받아 대신 키워준다. 플레이어는 고객들의 소중한 사연과 식물을 키워주는 과정에서 성취감을 얻는다. 또 게임 내부에 이미지와 음향으로 시각적, 청각적으로 안정되는 효과를 누릴 수 있다.

2. 게임 특징

게임의 엔딩까지 도달하는 플레이 시간이 짧다.

고객에게 사연과 함께 식물을 받고 고객이 원하는 요구(꽃 피우기가 기본)를 충족시켜주고 식물을 전달해주는 것이 게임의 목표이다.

식물을 키우는 동안 지속적으로 고객의 사연이 담긴 편지를 받을 수 있다.

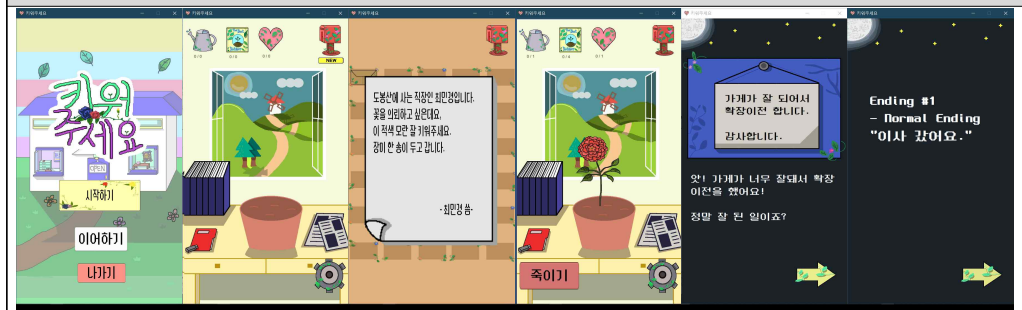
편지에 담긴 사연을 읽고 식물을 키우는 게임이다. 선택에 따라 평범한 힐링 게임이 될 수도 있고 힐링게임이 아니게 될 수도 있다. 게임 속 숨은 스토리를 찾는 것이 중요하다.

1920x1080해상도를 권장한다. 그 외의 해상도는 화면이 제대로 출력되지 않을 수도 있다.

3. 게임 플레이 방식

1. 사연과 함께 식물을 받는다.
2. 식물이 자라는데 필요한 수분, 영양, 사랑을 주면서 식물을 키운다.
3. 식물이 꽃을 피워냈을 시 식물을 고객에게 돌려보낸다.

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



5. 기타 추가 사항
게임 속 숨은 요소를 파악하여 전체 스토리를 파악하는 것이 중요하기 때문에 게임 스토리와 게임 속 중요한 요소들을 정리했다.
1. 챗터 1의 편지 내용
1-1. 편지에서 언급되는 ‘가을’이라는 인물
- 챗터 1의 편지를 보낸 사람은 ‘최 민경’이고 이 사람은 편지를 통해 “가을씨는 ...”이라며 질문을 던지기도 한다. 따라서 “가을”이라는 인물은 식물을 키우고 있는 플레이어임을 알 수 있다.
1-2. 챗터 1의 첫 번째 ~ 다섯 번째 편지의 내용
- 편지 내용을 읽어보면 크게 이상해 보이는 내용이 없으나 각 편지의 앞 글자를 따면 ‘도망쳐빨리’가 나옴을 알 수 있다.
1-3. 챗터 1의 식물을 죽였을 시 편지의 내용
- 편지 내용을 읽어보면 크게 이상해 보이는 내용이 없으나 각 문장의 앞 글자를 따면 ‘위험해’가 나옴을 알 수 있다.
1-4. 챗터 1의 식물의 꽃말
- 챗터 1의 편지를 통하여 해당 식물이 ‘적색 모란’임을 알 수 있는데 이 꽃의 꽃말이 ‘감시’이다.
2. 챗터 2의 편지 내용
2-1. 챗터 2에서 알 수 있는 사실
- 챗터 2의 편지들을 통해 편지를 보낸 사람은 ‘김 성원’이고 이 사람은 플레이어 캐릭터와 과거 회사 동료였다는 사실, 플레이어 캐릭터가 그 회사에서 퇴직했다는 사실, 과거 플레이어 캐릭터와 같은 프로젝트를 하였다는 사실 그리고 과거 직장의 그 당시 부장이었던 사람에게 플레이어 캐릭터의 행방을 묻는 내용의 연락이 온다는 사실이다.
3. 챗터 3의 편지 내용
3-1. 챗터 3의 첫 번째 편지에서 언급되는 내용
- 챗터 3의 첫 번째 편지를 읽으면 “빨간색 모란이 죽었더라고요..”라는 내용의 편지가 나오는데 챗터 1에서 의뢰받은 식물이 ‘적색 모란’이었다.
3-2. 챗터 3의 마지막 편지의 주소
- 챗터 3의 마지막 편지의 주소를 보면 ‘20-2-11-6’이라는 숫자가 나옴을 알 수 있는데 챗터 3의 첫 번째 편지의 20번째 글자, 두 번째 편지의 2번째 글자, 세 번째 편지의 11번째 글자, 네 번째 편지의 6번째 글자를 합치면 ‘신분발각’이 나옴을 알 수 있다.
3-3. 챗터 3의 식물을 죽였을 시 편지 내용
- 챗터 3의 식물을 죽였을 시 편지 내용을 보면 무언가를 폐기하라는 내용이 있음을 알 수 있다.
3-4. 챗터 3의 식물의 꽃말
- 챗터 3의 편지를 통하여 해당 식물이 ‘철쭉’임을 알 수 있는데 이 꽃의 꽃말이 ‘위험’이다.
4. 챗터 4의 편지 내용
4-1. 챗터 4의 편지에서 주목할 점
- 챗터 4에서 편지를 보낸 사람인 ‘부장’은 플레이어 캐릭터에게 무언가 계속 보내라고 말하고 있는 점 그리고 짐을 싸고 있느냐 혹은 도망치는 것이 좋을 거라며 겁을 주고 있다는 점이다.
4-2. 챗터 2의 편지에서 언급된 ‘부장’과 연관점
- 챗터 2에서 언급되는 부장의 특징을 보면 플레이어 캐릭터의 행방을 묻고 있다는 점과 플레이어 캐릭터를 알고 있다는 점을 통해 챗터 4의 편지를 보내는 인물과 동일하다고 볼 수 있다.

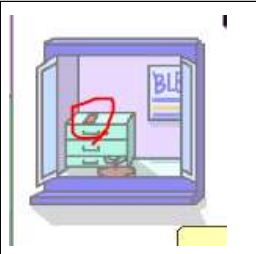
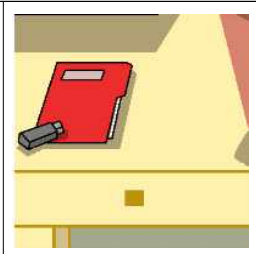
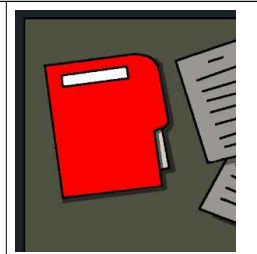

5. 챗터 5의 편지 내용
5-1. 챗터 1과 챗터 5의 편지를 쓴 사람
- 챗터 1의 편지를 보낸 사람과 챗터 5의 편지를 보낸 사람의 이름은 모두 ‘최 민경’이라고 명시되어 있다. 그러나 챗터 5의 편지들을 보면 하단에 이름을 ‘채 민경’이라고 표기가 되어있기도 하며 ‘최...’라며 이름을 쓰다 만 경우도 있다. 챗터 1의 편지를 보낸 사람과 동일 인물인지 의심을 가져볼만 하다.
5-2. 챗터 1과 챗터 5의 편지 내용
- 편지 내용을 보면 같은 사람이 썼나 싶을 정도로 내용이 대조 된다. 이는 챗터 1의 내용을 작성한 사람과 같은 사람이 아닐 뿐만 아니라 일부로 편지의 내용을 대조되게 썼다고 생각해볼만 하다.
6. 첫 번째 엔딩 - ‘이사 갔어요.’
- 첫 번째 엔딩의 ‘이사 갔어요.’를 보면 플레이어 캐릭터가 식물을 키우던 장소를 떠났고 이미 떠난 그 장소에 누군가 찾아왔음을 알 수 있다.
7. 세 번째 엔딩 - ‘첫 만남’
- 세 번째 엔딩의 ‘첫 만남’을 보면 챗터 2의 편지를 보낸 사람인 ‘김 성원’이라는 인물과 플레이어 캐릭터와의 대화 내용이 있는 것을 알 수 있다. 대화 내용을 보면 두 사람은 어떤 회사의 공채 시험을 보러가는 길에 처음 만났음을 알 수 있다.
8. 네 번째 엔딩 - ‘위장취업’
- 네 번째 엔딩의 ‘위장취업’을 보면 챗터 3의 편지를 보낸 사람인 ‘강 지우’라는 인물과 플레이어 캐릭터와의 대화 내용이 있는 것을 알 수 있다. 대화 내용을 보면 두 사람은 편지 내용과는 다르게 이미 알고 있었던 사이였으며 같은 직장동료이었음을 알 수 있다. 또한 그림 속 명함에서 등장하는 로고와 세 번째 엔딩에 등장하는 그림 속 건물의 간판이 동일함을 보아 플레이어 캐릭터는 원래 다니던 직장에서 또 다른 회사로 위장취업을 하게 되었고 그 회사에서 ‘김 성원’이라는 인물을 만났음을 알 수 있다.
9. 다섯 번째 엔딩 - ‘술자리’
- 다섯 번째 엔딩의 ‘술자리’를 보면 챗터 1과 챗터 3의 편지를 보낸 사람인 ‘최 민경’과 ‘강 지우’라는 인물들과 플레이어 캐릭터와의 대화 내용이 있는 것을 알 수 있다. 세 사람의 대화 내용을 통해 플레이어 캐릭터가 다녔던 기존 직장은 국정원이었다는 것과 세 사람은 그 직장에서의 직장동료였다는 것이다. 즉 ‘강 지우’라는 인물과 같이 첫 번째 챗터에서 등장한 ‘최 민경’ 역시 편지 내용과는 다르게 플레이어 캐릭터와 이미 알고 있었던 사이였음을 알 수 있다.
10. 여섯 번째 엔딩 - ‘탈주’
- 여섯 번째 엔딩의 ‘탈주’를 보면 챗터 1과 챗터 3의 편지를 보낸 사람인 ‘최 민경’과 ‘강 지우’라는 인물들과 플레이어 캐릭터와의 대화 내용이 있는 것을 알 수 있다. 무엇인지 모르겠지만 플레이어 캐릭터는 붉은색 파일을 들고 도망치고 있음을 알 수 있다. 특히 이때 비가 오는 상황임을 알 수 있는데 챗터 5의 편지 중 “퇴사하는 그날도 비가 왔었는데...”라고 말하는 것으로 보아 그때의 상황과 엔딩 6의 상황이 일치함을 알 수 있다.

11. 각 엔딩의 엔딩 조건 정리

엔딩 번호	엔딩 제목	엔딩 조건
1	이사 갔어요	2~6 엔딩 조건 외 모든 경우
2	망했어요	모든 챕터의 식물을 죽였을 시
3	첫 만남	2챕터를 제외하고 모든 식물을 죽였을 시
4	위장취업	3챕터를 제외하고 모든 식물을 죽였을 시
5	술자리	1, 3챕터를 제외하고 모든 식물을 죽였을 시
6	탈주	4챕터를 제외하고 모든 식물을 살렸을 시

12. 붉은 파일

- 붉은 파일은 게임 속에서 4번 등장한다.

			
시작화면	챕터 1	엔딩 6	엔딩 6

저 붉은 파일이 무엇인지는 모르겠지만 저 파일은 플레이어 캐릭터가 몰래 가지고 나왔다는 사실(엔딩 6)을 통해 무언가 중요한 파일임을 알 수 있다.

13. 촛대



굉장히 이질적인 촛대가 챕터 3에서 등장한다. 이 촛대는 제사를 지낼 때 쓰는 촛대와 비슷하게 생겼고 정확히 누가 죽었는지 알 순 없지만 안 좋은 일이 생겼음을 의미한다.

14. 창밖의 자동차



식물을 키울 때의 창문을 보면 플레이어 캐릭터가 위치한 곳은 산 속임을 알 수 있는데 그곳에 자동차가 있는 것으로 보아 누군가 플레이어 캐릭터를 찾아왔거나 감시하고 있음을 알 수 있다.