



I

인디게임 출시·개발지원 부문 신청서


붙임1. 참가 신청서									
과제번호	공란	사업명	2018 성남 인디게임&게이미피케이션 공모전				담당부서	콘텐츠산업부	


「2018 성남 인디게임&게이미피케이션 공모전」 참가 신청서							
공모분야		<input type="checkbox"/> 인디게임 출시지원 부문			<input checked="" type="checkbox"/> 인디게임 개발지원 부문		
게 임 명		Turtle Bomb					
참가구분		<input type="checkbox"/> 개인					
		<input type="checkbox"/> 기업 (기업명 :)					
		<input checked="" type="checkbox"/> 팀 (팀 명 : 뜨거운 거북이)					
신 청 자	대표 신청자	성 명	송형중		소 속	한국산업기술대학교	
		생년월일	1991.04.19		연 락 처	010-2989-4670	
		이 메 일	hand1991@hanmail.net		거 주 지 (소 재 지)	고양시	
	공동 신청자	성 명	소 속	생년월일	연 락 처	이 메 일	거주지 (소재지)
		김성일	한국산업기술대학교	1992.10.12	010-7150-5706	kick1012@naver.com	성남시
		장동필	한국산업기술대학교	1994.05.24	010-8205-6767	op524@naver.com	안산시
	<p>「2018 성남 인디게임&게이미피케이션 공모전」 공고문의 유의사항에 대해 숙지 및 동의하며, 위와 같이 공모전 참가 신청서를 제출합니다.</p> <p style="text-align: right;">2018년 7월 11일</p> <p style="text-align: right;">대표신청자 : 송형중 (인)</p> <p style="text-align: right;">공동신청자 : 김성일 (인)</p> <p style="text-align: right;">장동필 (인)</p> <p style="text-align: right;">  성남산업진흥재단 대표이사 귀하 </p>						

「2018 성남 인디게임&게이미피케이션 공모전」 게임기술서

구 분		세 부 내 용
개요	게 임 명	Turtle Bomb
	개발엔진	Unity
	플 랫 폼	<input type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> Mobile <input type="checkbox"/> Console <input type="checkbox"/> VR <input type="checkbox"/> AR <input type="checkbox"/> Etc ()
	장 르	<input type="checkbox"/> RPG <input type="checkbox"/> MMORPG <input type="checkbox"/> FPS <input type="checkbox"/> Action <input type="checkbox"/> Adventure <input type="checkbox"/> Casual <input type="checkbox"/> Sports <input checked="" type="checkbox"/> Etc (Arcade)
	게임시점	<input type="checkbox"/> 1인칭 시점 <input checked="" type="checkbox"/> 3인칭 시점 <input checked="" type="checkbox"/> Top View <input type="checkbox"/> Quarter View <input type="checkbox"/> Side View
	게임등급	<input checked="" type="checkbox"/> 전체이용가 <input type="checkbox"/> 12세이용가 <input type="checkbox"/> 15세이용가 <input type="checkbox"/> 청소년이용불가 <input type="checkbox"/> 시형용 <input type="checkbox"/> 공익목적
	과금모델	<input checked="" type="checkbox"/> 무료 게임 <input type="checkbox"/> 유료 게임 [<input type="checkbox"/> 유료 다운로드 <input type="checkbox"/> 부분 유료화]
	제품 현재상태	<input type="checkbox"/> 기획 <input checked="" type="checkbox"/> 알파테스트 <input type="checkbox"/> 베타테스트 <input type="checkbox"/> 개발완료
	출시일정	<input type="checkbox"/> 출시완료 <input checked="" type="checkbox"/> 출시예정 2018년 11월 출시 예정
기획의도		<ul style="list-style-type: none"> · 단순한 조작 방법과 짧은 전투 시간으로 전 연령층이 가깝게 즐길 수 있는 캐주얼 아케이드 게임 개발 · 다양한 콘텐츠를 단순한 게임 룰로 즐길 수 있는 게임 · 이미 다른 플랫폼에서 검증된 인기 장르를 모바일에 적합한 방식으로 재해석
게임 컨셉	플레이 컨셉	<ul style="list-style-type: none"> · 폭탄 터트리기  <ul style="list-style-type: none"> → 폭탄의 화력을 통하여 타 플레이어 혹은 몬스터를 처치 · 빠른 성장  <ul style="list-style-type: none"> → 맵 내의 오브젝트를 파괴하여 스폰 된 아이템을 획득하여 성장

그래픽 컨셉	<ul style="list-style-type: none"> · 캐릭터 컨셉  <ul style="list-style-type: none"> → 거북이 캐릭터: 빨강/파랑/노랑/초록 색상의 거북이 4인방 까불까불한 애니메이션으로 동작하는 SD형태의 캐릭터 · 배경(맵) 테마 컨셉  <ul style="list-style-type: none"> → 스테이지 내부: 15 X 15 체스판 형태의 스테이지로 동산 컨셉에 어울리는 오브젝트 구성 → 스테이지 외부: 동산 형태의 테레인으로 이루어져 있으며 동산 테마의 느낌을 살릴 수 있는 나무, 바위 등을 배치
	<ul style="list-style-type: none"> · BGM <ul style="list-style-type: none"> → 게임 스타트 씬 BGM: 결의에 찬 느낌의 웅장한 배경음 (30초 루프 재생) → 게임 로비화면 BGM: 고요한 시골 마을 분위기의 잔잔한 배경음 (30초 루프 재생) → 인게임 BGM: 경쾌하고 빠른 템포의 배경음 (1분 루프 재생) · 상황별 다양한 효과음 <ul style="list-style-type: none"> → 게임 스타트 씬: 게임 Start 버튼 클릭 시 폭발음 → 인게임: 아이템 획득 시 획득음/서든데스 or 보스 전 진입 시, 경고음 <p>* 현재 게임 버전에 적용된 사운드는 임시 적용 사운드입니다. 출시 이전에 음원을 위 컨셉에 맞게 자체 제작 예정입니다.</p>
UI/UX 컨셉	<ul style="list-style-type: none"> · 아웃 게임 UI/UX 컨셉  <ul style="list-style-type: none"> → [모험 모드] 모바일 게임 유저들에게 익숙한 3별 획득 Stage 방식 → [대전/협동 모드] 하단 부분에 맵 선택, 팀 선택, 준비/시작 버튼을 배치하여 손쉽게 조작 상단 부분에 현재 대기 유저들의 상황과 팀을 확인할 수 있도록 한다.

		<p>· 인 게임 UI/UX 컨셉</p>  <p>→ [게임 정보 노출의 영역] 게임 플레이에 상대적으로 영향을 덜 받는 상단에 [미션, 남은 시간, 획득한 아이템] 정보를 노출한다.</p> <p>→ [게임 조작의 영역] 게임 플레이 조작이 간편하도록 좌/우 하단에 조작 버튼을 위치시키고 시선이동은 버튼 영역을 제외한 모든 영역에서 스와이프로 조작할 수 있게 한다.</p>
게임특징		<p>· 4가지 조작이 이 게임의 전부!</p> <p>→ 가상 패드를 이용한 이동</p> <p>→ 폭탄 버튼을 통한 폭탄 설치</p> <p>→ 상자가 앞에 있을 경우 밀기 버튼을 이용한 박스 옮기기</p> <p>→ 버튼 외 부분 스와이프를 통한 시선이동</p> <p>· 짧은 전투 시간으로 긴장감 극대화!</p> <p>→ 평균 1판 플레이타임 2분</p> <p>→ 파괴할 오브젝트가 없어 아이템을 획득 못한 경우 “에어 드랍 아이템”으로 구원</p> <p>→ 잔여 시간이 몇 초 안남은 경우 “서든 데스”로 공중에서 폭탄 투하</p> <p>· 혼자 싸우거나! 서로 싸우거나! 같이 싸우거나!</p> <p>→ 3가지 컨셉의 게임 콘텐츠:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 혼자서 주어진 미션을 클리어하는 스테이지 모험 모드 2) 친구들과 실력을 겨루는 경쟁 모드 3) 친구들과 함께 거대 몬스터를 쓰러뜨리는 협동 모드 <p>· 어릴 적 추억의 그 게임... 모바일로 웃을 갈아입고 재탄생!</p> <p>→ 유사 게임 - 크레이지 아케이드, 붐버맨</p> <p>→ 유사 게임과의 차이점</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3인칭 시점의 카메라 View - 모바일 플랫폼만의 인터페이스 활용
시나리오		<p>< 터틀 4총사의 좌충우돌 폭탄 어드벤처 ></p> <p>불의를 보면 참지 못하는 터틀 4총사는 폭탄 설치 전문 특수 요원들이다. 이들은 위험에 처한 마을의 의뢰를 받고 능숙하게 폭탄을 사용해 문제를 해결한다. 어느 날 평화로웠던 옛 동네 터틀 동산에 흉흉한 기운과 함께 거대 오크와 고블린들이 습격했다는 의뢰가 왔다. 이들을 무찌르고 위험에 빠진 마을 주민들을 구출하자!</p>

게임 구성	전체게임 진행방식	<p>< Turtle Bomb 전체 게임 진행 플로우 ></p>   <p>· 모험 모드 (1인 플레이)</p> <p>→ 모험 모드 입장</p> <p>→ 스테이지 선택</p> <p>√ 스테이지 클리어 여부 확인 후, 입장 가능한 스테이지 선택</p> <p>→ 게임 입장</p> <p>√ 입장한 스테이지의 맵(오브젝트 배치) 출력</p> <p>√ 입장한 스테이지의 미션, 제한 시간 출력</p> <p>→ 제한 시간 임박 시 “서든 데스” 이벤트</p> <p>√ 글라이더를 탑승한 고블린이 공중에서 폭탄 투하</p> <p>→ 제한 시간 임박 시 “에어 드랍” 이벤트</p> <p>√ 오브젝트 파괴 없이 공중에서 특수 아이템 투하</p> <p>→ 미션 성공</p> <p>√ 미션의 성공 여부는 최종 목표지 도달 및 보스 몬스터 처치 여부로 확인</p> <p>√ 미션의 성공 개수에 따라 1~3별 획득</p> <p>√ 다음 스테이지 입장 가능</p> <p>→ 미션 실패</p> <p>√ 다음 스테이지 입장 불가</p> <p>√ 스테이지 선택 창으로 이동</p>
-------	-----------	--



· 대전 모드 (2~4인 플레이)

- 대전 모드 입장
- 방 만들기/대기방 입장
 - √ 방장: 테마 선택, 맵 선택, 플레이어 인원 제한 권한, 팀 선택, 게임 시작
 - √ 나머지 구성원: 팀 선택, 게임 준비
- 게임 입장
 - √ 선택한 스테이지의 맵(오브젝트 배치) 출력
 - √ 제한 시간 출력
- 제한 시간 임박 시 “서든 데스” 이벤트
 - √ 글라이더를 탑승한 고블린이 공중에서 폭탄 투하
- 제한 시간 임박 시 “에어 드랍” 이벤트
 - √ 오브젝트 파괴 없이 공중에서 특수 아이템 투하
- 승리
 - √ 본인 혹은 팀원이 마지막까지 생존
- 패배
 - √ 상대방 혹은 상대 팀원이 마지막까지 생존
- 무승부
 - √ 본인 혹은 팀원과 상대방 혹은 상대팀이 생존



· 협동 모드 (2~4인 플레이) *구현 예정*

- 협동 모드 입장
- 방 만들기/대기방 입장
 - √ 방장: 보스 선택, 난이도 선택, 게임 시작
 - √ 나머지 구성원: 게임 준비
- 게임 입장
 - √ 선택한 스테이지의 맵(오브젝트 배치)과 거대 보스 출력
 - √ 제한 시간 출력
- 제한 시간 임박 시 “서든 데스” 이벤트
 - √ 글라이더를 탑승한 고블린이 공중에서 폭탄 투하
- 제한 시간 임박 시 “에어 드랍” 이벤트
 - √ 오브젝트 파괴 없이 공중에서 특수 아이템 투하
- 승리
 - √ 보스 처치
 - √ 보스 피격 기여도에 따라 팀원 별로 순위 창 출력
- 패배
 - √ 팀원 전멸

미션유형

- 모험 모드 스테이지 미션
 - 일반 스테이지: 스테이지 당 3가지 미션
 1. 잔여 시간
 2. 몬스터 처치 수
 3. 최종 목표 지점으로 이동
 - 보스 스테이지: 보스 처치가 최종적인 목표이기 때문에 일반과 다르게 구성
 1. 잔여 시간
 2. 몬스터 처치 수
 3. 보스 몬스터 처치
- 각각 스테이지의 미션 컨셉은 동일하지만 다음 스테이지를 진행할수록 잔여 시간을 많이 남겨야 하고 몬스터를 더 많이 처치해야 클리어 할 수 있도록 미션 레벨 디자인

· 인게임 기본 아이템

아이템 명	아이템 속성	아이템 효과
폭탄 증가	· 최대 8단계 누적	· 설치 가능한 폭탄 수 증가
스피드 증가	· 최대 8단계 누적	· 캐릭터 움직임 속도 증가
화력 증가	· 최대 8단계 누적	· 설치된 폭탄 화력 증가
던지기	· 1회 획득 시 패시브 효과	· 설치된 폭탄 발차기 가능
발차기	· 1회 획득 시 패시브 효과	· 설치된 폭탄 던지기 가능

· 인게임 특수 아이템

아이템 명	아이템 속성	아이템 효과
글라이더	· 대전 모드에서만 아이템 획득 가능 · 1회 획득 시 패시브 효과 발동. · 폭탄에 피격 시, 획득 이전 상태 복귀	· 이동 자유 (오브젝트에 제약 받지 않음) · 아이템 획득 가능 · 이동 속도 스피드 능력 4단계로 고정
에어 드랍 아이템	· 에어 드랍 상태에서만 아이템 획득 가능	· 폭탄/스피드/화력 수치 랜덤하게 대폭 증가
폭탄 파워 업	· 협동 모드에서만 아이템 획득 가능 · 최대 5단계 누적	· 보스 피격 시, 데미지 증가
AED	· 협동 모드에서만 아이템 획득 가능 · 1회 사용 후 효과 소멸 (재획득 가능)	· 기절한 동료 소생 가능 · 소생 시간 2초



추진일정

기타사항

플레이 동영상 및 Apk 게임 실행 파일 메일 첨부

「2018 성남 인디게임&게임피케이션 공모전」 응모를 위한 개인정보 수집·이용 동의서

「2018 성남 인디게임&게임피케이션 공모전」 응모를 위하여 아래의 개인정보 수집·이용에 대한 내용을 자세히 읽어 보신 후 동의여부를 결정하여 주시기 바랍니다.

□ 개인정보 수집·이용 내역

수집·이용 항목	수집·이용 목적	보유기간
성명, 소속, 생년월일, 연락처, 이메일, 주소	공모전 응모 및 심사, 운영, 사후 관리 등 공모전 관련 업무	3년

※ 위와 같이 개인정보를 수집·이용하는데 동의를 거부할 권리가 있습니다.

그러나 동의를 거부할 경우 공모전 응모 및 심사가 제한되거나 불이익을 받으실 수 있습니다.

☞ 위와 같이 개인정보를 수집·이용하는데 동의하십니까?

☒ 동의함 ☐ 동의안함

2018년 7월 11일

대표신청자 : 송형종 (인)

공동신청자 : 김성일 (인)

장동필 (인)



성남산업진흥재단 대표이사 귀하