

GIGDC2020 참가신청서 (제작부문)

※ 해당란에 ☒ 표시

경쟁부문	<input type="checkbox"/> 중고등부		<input checked="" type="checkbox"/> 대학부		<input type="checkbox"/> 일반부	
참가자	이성윤		참가구분	<input checked="" type="checkbox"/> 개인	<input type="checkbox"/> 팀(총명)	
작품명	Kkaebin In The Ball					
플랫폼	<input checked="" type="checkbox"/> PC		<input type="checkbox"/> 모바일		기타	
작품장르	3D 플랫폼머,점핑 액션,어드벤처					

기획서 작성 유의사항

1. 제출물의 모든 내용은 허위 사실이 없으며, 차후 출품작과 관련된 문제가 발생할 경우 관련된 일체의 법적, 도의적 책임은 참가자 본인에게 귀착됩니다.
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 제3자 개인정보 제공 동의서

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

개인정보 수집 및 이용 동의서	<p>☛ 개인정보 수집항목 : 성명, 소속(회사 및 학교), 학과(부서), 학년(직위), 본인 서명</p> <p>☛ 개인정보 수집목적 : 공모전 접수 / 심사 / 선정 / 수상 운영지원 등</p> <p>☛ 개인정보 보유 및 이용 기간</p> <p>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.</p>
제3자 개인정보 제공 동의서	<p>☛ 개인정보 제공받는 자 : 공모전 후원 / 주최 / 주관기관 및 홍보 등을 위한 언론사 등</p> <p>☛ 개인정보 이용 목적 : 공모전 접수 / 심사 / 선정 / 수상 운영지원 등</p> <p>☛ 제공하는 개인정보 항목 : 성명, 소속(회사 및 학교), 학과(부서), 학년(직위), 본인 서명</p> <p>☛ 개인정보 보유 및 이용 기간</p> <p>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.</p>
동의거부안내	<p>응시자는 본 안내에 따른 개인정보 수집·이용에 동의를 거부할 권리가 있습니다.</p> <p>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	이성윤	서울직업전문학교	게임기획프로그래밍	2학년	<input checked="" type="checkbox"/> 동의	<input type="checkbox"/> 거부	이성윤
팀원1							
팀원2							
팀원3							
팀원4							
팀원5							
팀원6							
팀원7							
팀원8							
팀원9							

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

GIGDC2020 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

- 1.자신의 영혼을 잃어버려 형체를 유지하지 못하는 주인공 깨빈이를 위해 밤낮과 우주를 넘나들며 영혼을 모아주는 **3D 플랫폼머 장르의 게임**입니다.
- 2.인디 게임을 해보지 않은 사람들도 손 쉽게 할 수 있는 초반 스테이지부터 점진적으로 난이도를 올려 난이도를 조절한 Getting Over It 과도 비슷한 플레이어에게 **고통과 성취감**을 쥐어주는 게임입니다.
볼게임과 플랫폼머 장르의 게임 ex) 공 튀기기,슈퍼 마리오

2.게임 특징

- 1.이 게임과 다른 게임들과의 차이점과 특징은 손쉽지 않은 조작감입니다. 어려운 조작감 덕분에 첫인상이 좋지 않을 수 있지만 그러한 문제점을 적응하며 스테이지에 도전을하고, 그에 합당한 성취감을 얻으며 플레이 할 수 있는 게임입니다.
- 2.손쉽지 않은 조작감으로 플레이어에게 고통을 주는 특징은 다른 게임(Getting Over It,Stilt Fella)에서 가져왔습니다.이 특징으로 하여금 플레이어는 두 가지 선택지에 놓이게 됩니다.
-1-.쉽지 않은 조작감과 쉽지 않은 스테이지의 난이도에 못이겨 게임 종료후 환불
-2-.쉽지 않은 스테이지의 난이도지만 꺾 것만 같은 희망에 승부욕이 불타올라 깨고싶은 욕구로 변환
이 두가지 선택지 사이에서 줄타기를 하면서 2번째 선택지에 대한 생각이 강하게 들도록 만들었습니다.

3.게임 플레이 방식

조작 방법

1.전진



2.후진



3.왼쪽



4.오른쪽

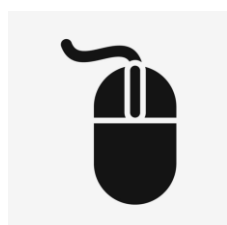


5.점프

스페이스바

6.시점 변환

마우스 이동



7.게임 세이프 및 나가기

ESC



www.kakaogames.com 8300000

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

주인공 캐릭터의 컨셉아트

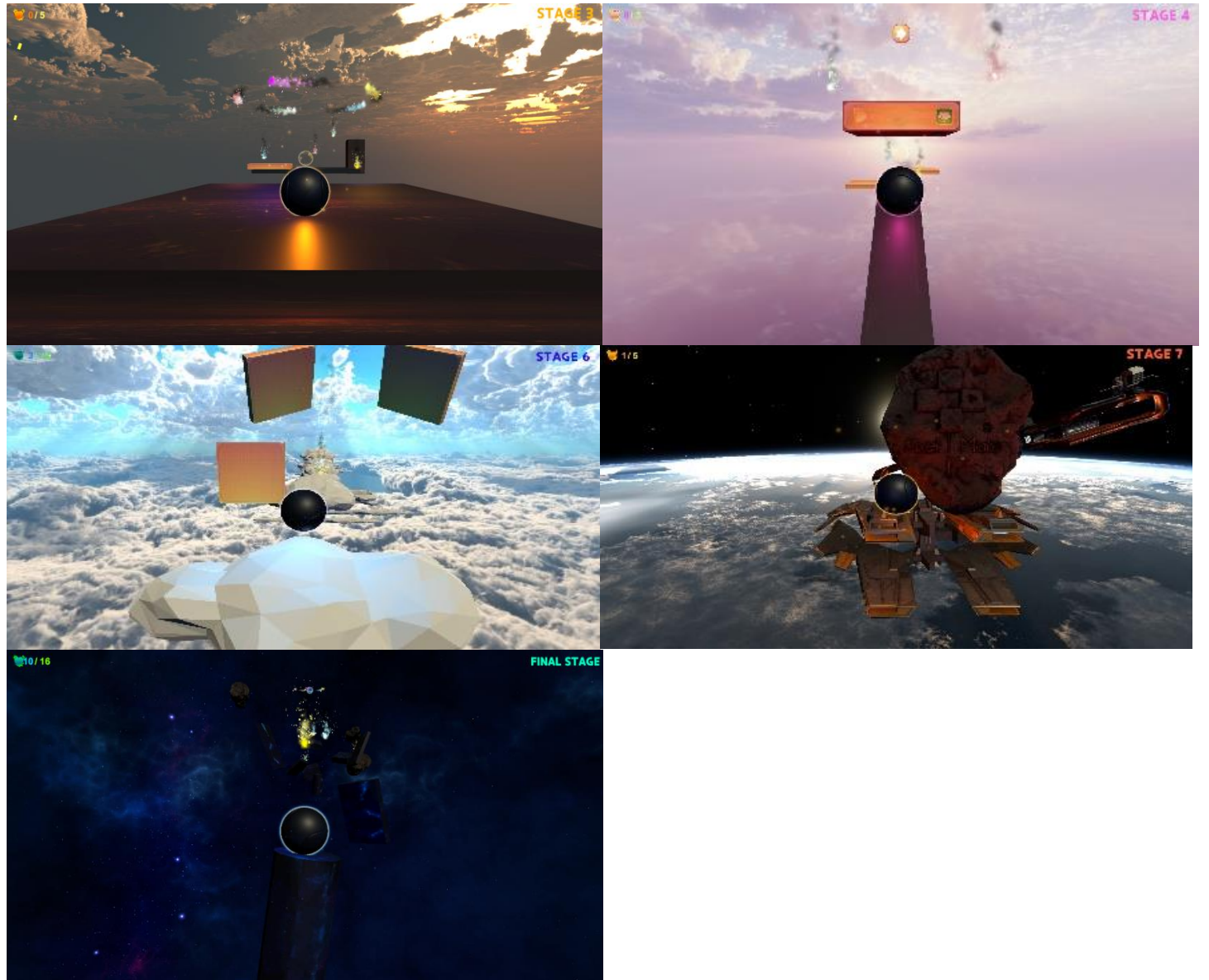


-주인공 깨빈의 모습과 스토리는 동물의 숲의 깨빈에게서 따왔습니다.

타이틀 화면-퀘스트 화면-엔딩 화면



스테이지 화면



가운데 공이 형태를 잃어 구체로 형태를 유지하고 있는 깨빈입니다.

5. 기타 추가 사항

1)기획의도

처음으로 만드는 게임이기 때문에 간단하면서도 재미를 얻을 수 있는 게임을 만들고 싶었습니다.

2)스테이지 배경의 개연성

Kkaebin In The Ball 의 스테이지 배경에는 개연성이 있습니다.

노을-밤-낮-하늘-구름-우주-미지의 세계

이런 식으로 게임의 배경이 바뀔때 따라 납득이 갈만한 개연성을 추가 하였습니다.

Ex)밤낮에서 갑자기 우주로 간다면 어색하겠지만 매끄러운 전개로 구름에서 높이 점프 후 우주로 감

3)게임의 조작감

깨빈이의 움직임은 Addforce 를 이용하였기 때문에 매우 미끄러우며 관성과 물리법칙에 영향을 많이 받습니다.이러한 움직임은 플레이어가 원하는 조작감이 아니기에 게임의 난이도가 올라갑니다.

이런 의도는 **Getting over it(항아리 게임)**의 손 쉽지 않은 조작감과 어려운 난이도를 따라갑니다.

항아리 게임보다 편하지만 근본인 조작감만 따옴으로써 도전에 따른 합당한 성취감에 중점을 두었습니다.

4)게임의 기능

이 게임에는 배경에 대한 개연성에 덧붙여서 배경에 따른 기능이 존재합니다.

1.구름 맵에서는 플레이어 방향으로 바람이 불니다.

2.우주 맵에서는 플레이어의 행동에 중력이 실제 우주만큼 부여됩니다.

3.미지의 맵에서는 중력이 잠깐동안 영향을 미칩니다.

5)게임의 감성

이 게임은 항아리 게임에서의 재미를 목적으로 만들었습니다.

항아리 게임의 특징은 플레이어가 고통받고 짜증나는 상황속에서 아무 일도 없다는 듯한 평화로운 브금과 대사들로 인해 더욱 플레이어를 화나게 만드는데요,Kkaebin In The Ball 은 몽환적인 감성인 브금을 게임의 난이도와 조화롭게 만들었습니다. 난이도가 어렵지 않게 느껴지는 사람들에게겐 몽환적인 게임이 될 수 있습니다.

6)게임의 진행 방식

1.게임의 진행 방식은 깨빈이의 퀘스트를 통해서 시작합니다.

2.깨빈이와의 대화에서 깨빈이는 조작 방법,퀘스트 내용 등 게임 진행에 도움이 되는 말과 스토리를 전합니다.

3.스테이지마다 왼쪽 상단에 먹어야하는 영혼의 목표 개수와 자신이 지금까지 먹은 개수가 있습니다.

4.파이널 스테이지까지 마무리를 하면 깨빈이는 구체의 모습이 아닌 자기 본연의 모습으로 나타나 귀신의 형태로 감사 인사와 함께 게임은 종료됩니다.