

GIGDC2021 요약기획서

참가신청서(기획부문) 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

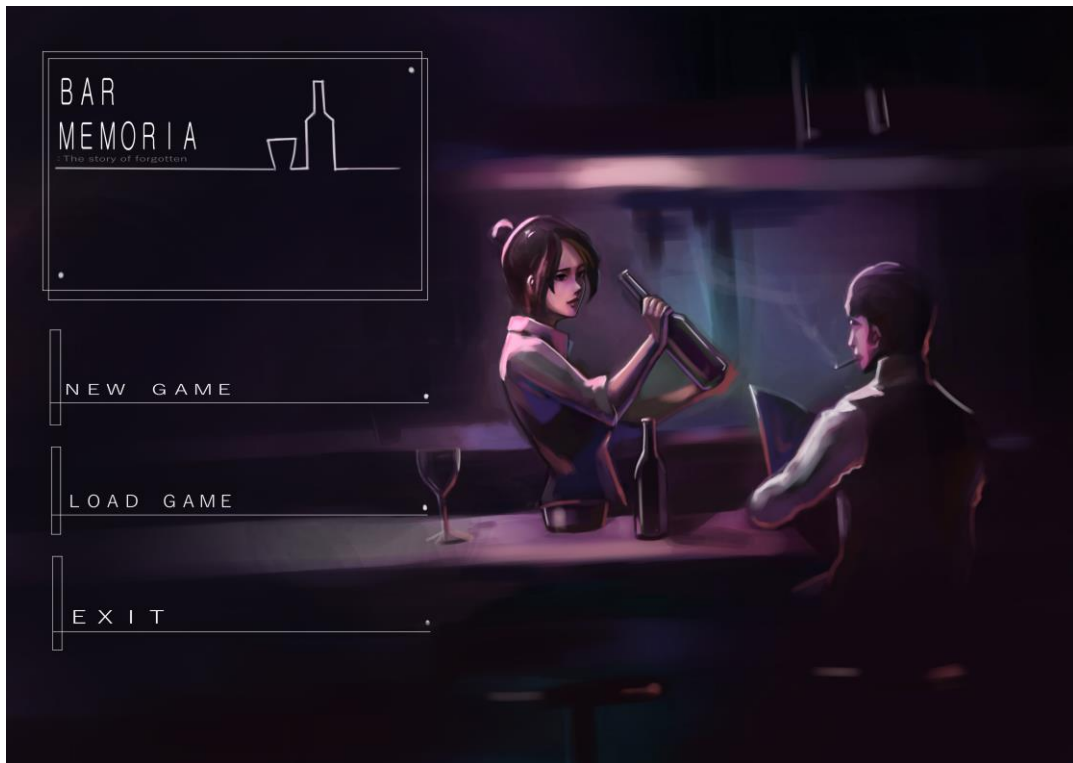
- (양식2) 상세기획서 작성분량 : 20장 이내

각 항목에 따라서 5장 이내로 작성하여 주시기 바랍니다.

1. 게임 간단 소개

01. 게임 개요

“죽음의 끝에서 기억을 잃은 이들을 위한 저승사자들의 기억 찾기 프로젝트”

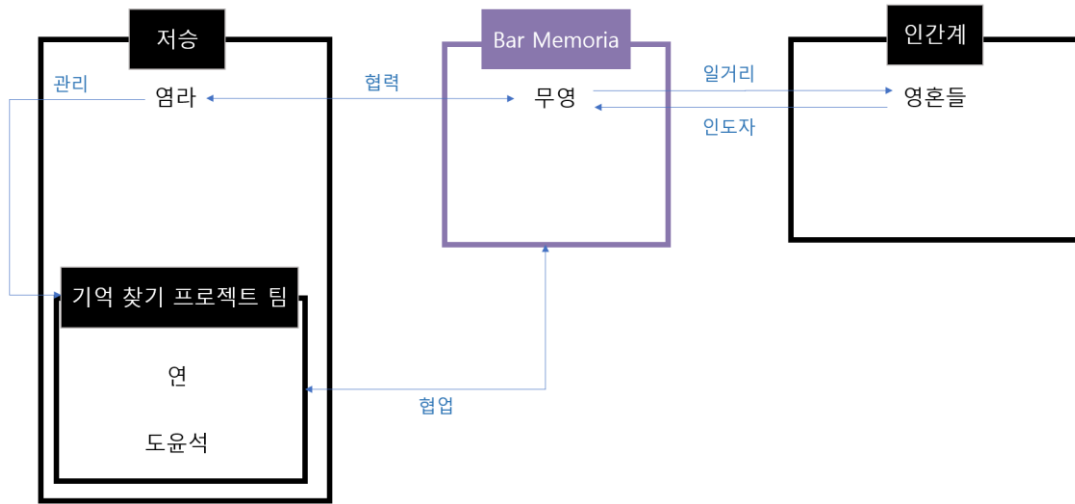


게임 제목	Bar Memoria	장르	바 경영 시뮬레이션 / 노벨
시점	3인칭 / 쿼터뷰	플랫폼	PC (STEAM)
목표	저승의 기억의 술집 Bar Memoria를 경영하며, 기억을 잃은 손님들의 기억을 찾아주자		
주제	죽음을 슬퍼하는 이들과 죽을 수 없는 이들, 그리고 죽음을 잊은 사람들의 이야기		

02. 게임 컨셉

저승의 기억의 술집 Bar Memoria를 경영하며, 기억을 잃은 손님들의 기억을 찾아주자.

03. 세계관



03. 시놉시스 / 시나리오

시놉시스	시나리오
<p>염라가 저승에 막 도착하고 질서를 정립할 때 저승에 도달한 이가 있었다.</p> <p>염라가 이름을 물으니 그는 이름을 입에 올리기 꺼려했고 염라가 환생을 제안할 때에도 그는 한사코 거부할 뿐이었다.</p> <p>수많은 시간동안 저승의 존재 여부도 모르는 영혼들이 저승에 도달하지 못해 영겁의 세월에 무가 되어 사라져갔고,</p> <p>안식과 환생을 관장하는 저승의 역할이 제대로 쓰이지 못함에 염라는 이를 안타깝게 여겨 영혼들을 저승으로 인도하는 차사직을 만들 때에 이름 없던 그에게 무영(無影)이라는 이름을 하사하며 최초의 저승사자를 맡긴다.</p>	<p>염라의 명령으로 저승사자들의 총괄을 맡으며 영혼들을 인도하고 있던 무영,</p> <p>어느 날 염라의 부름에 무영은 염라의 앞으로 간다.</p> <p>“망각의 샘물을 개편하기로 했다.” “?”</p> <p>“너무 구식이야. 요새 바텐더 좋지 않냐. 바 어때냐.” “굳이 잘 돌아가는 샘물을 바꾸라고요? 안해요. 안해.” “그러지 말고. 기억팀에도 도움이 될거다.”</p> <p>별 말갈지도 않은 말. 또 이승의 문화에 빠진 염라의 헛소리라 여기고 떠나려던 찰나였다.</p> <p>“네가 저승사자가 되기로 했던 조건, 이루어 줄 수 있을거다.” “...진짜입니까?” “직감” “에라이”</p> <p>곧 죽어도 신은 신일 것이다. 직감 또한 무시하지 못 할 것. 그 생각에 무영은 투덜거리면서도 염라의 제안을 수락한다.</p> <p>그렇게 영혼의 기억을 지우는 Bar Memoria의 개입을 하게 된다.</p>

04. 차별화 요소

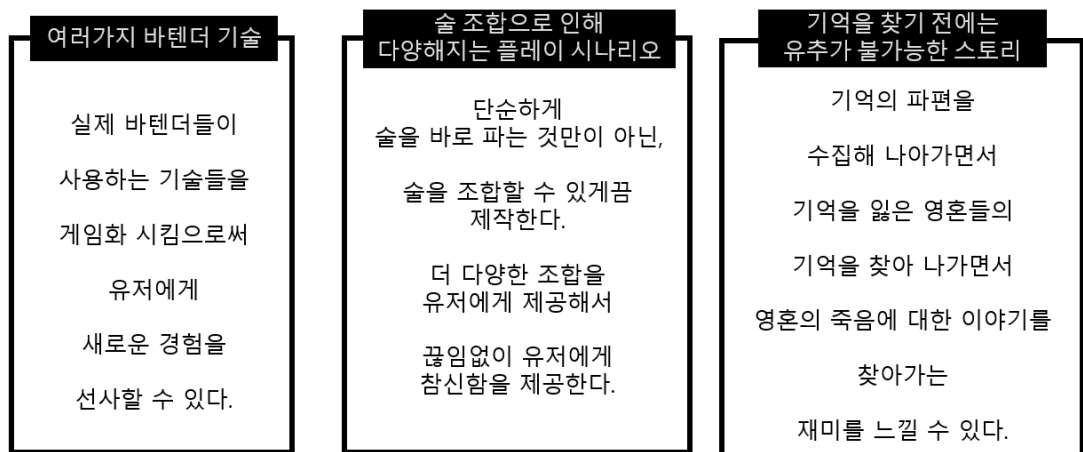
영혼 파일	도전과제로 풀어내는 스토리텔링	죽음에 대한 이야기
<p>로스트들의 정보가 들어있는 파일 본 파일을 통해 로스트들의 기억을 추적할 수 있다.</p>	<p>영혼의 스토리를 바로 알려 주는 것이 아닌 일정한 조건을 충족해야만 열람할 수 있는 도전과제로 제공함으로써</p> <p>유저에게 다음 스토리에 대한 호기심과 도전심으로 매력을 느끼게 할 수 있다.</p>	<p>죽음을 슬퍼하는 이들 죽을 수 없는 이들 그리고 죽음을 잊은 영혼들 그들이 풀어내는 죽음에 대한 이야기</p>

2.게임 특징

01. 게임의 핵심 요소



02. 재미 요소



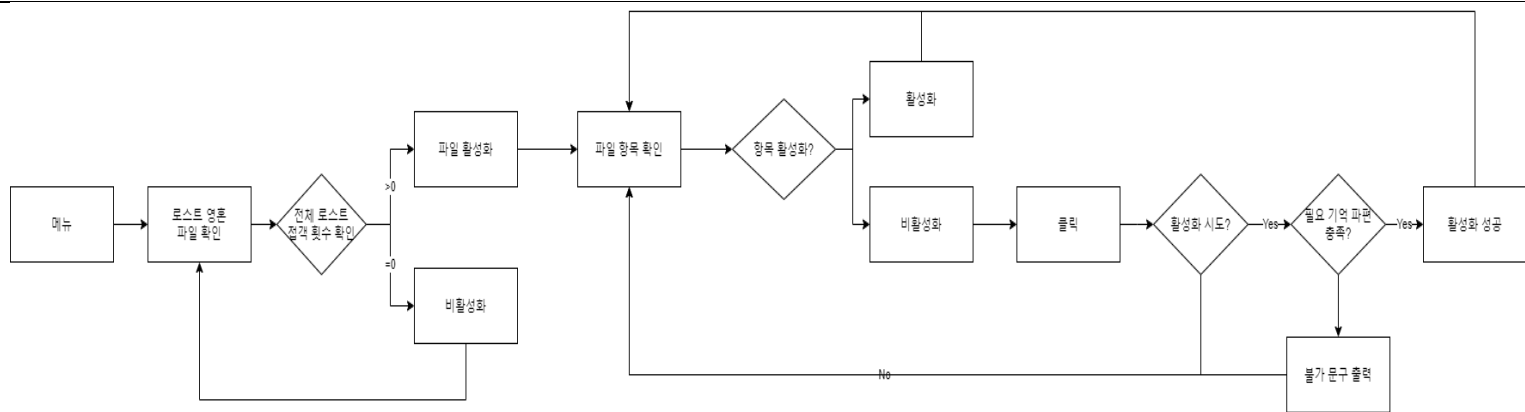
3.게임 플레이 방식

01. 단축키



마우스 왼쪽 버튼	상호작용키	마우스 휠	확대 및 축소
스페이스바	대화문 진행	Q	가게 정보
W	가게 확장	E	술 종류
A	영혼 관리	S	직원 관리
D	직원 고용	Esc	설정

02. 영혼 접객 플로우 차트

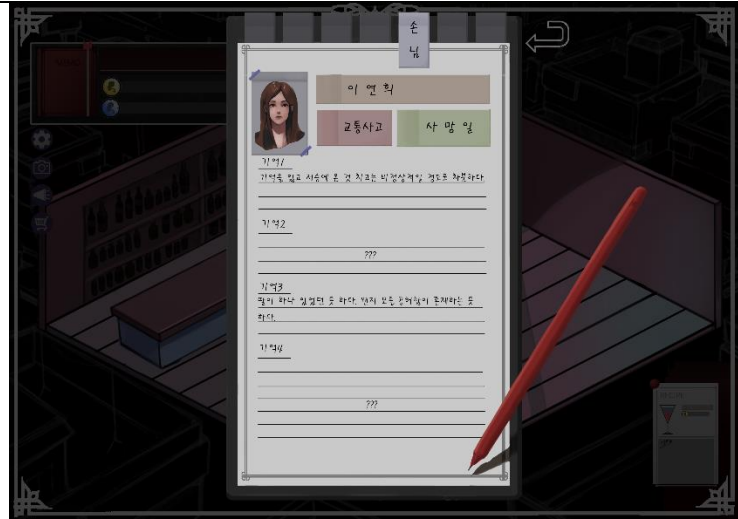
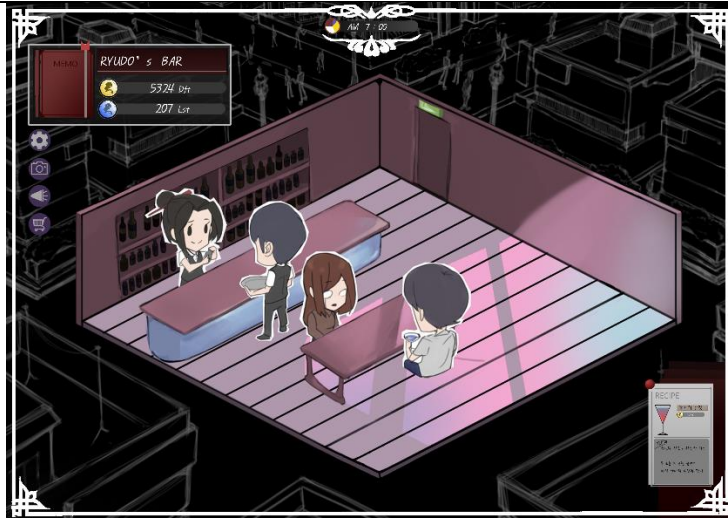


〈무영〉

< 연 >

〈염라〉

〈도운석〉



5. 기타 추가 사항

업데이트 추가 사항

1. 상점 구현

바의 분위기를 담당하는 타일이나 가구의 수 추가

목적 : 재화의 회수, 자유로운 커스터마이징을 통한 유저의 만족도

2. 로스트, 디폴트 영혼의 종류 추가

서브 스토리의 추가

목적 : 콘텐츠 추가, 지속적으로 유저의 목표 설정 유도

이미지 출처

Lenovo 전문가용 무선 콤보 키보드 및 마우스(영어 자판)

<https://www.lenovo.com/kr/ko/accessories-and-monitors/keyboards-and-mice/keyboard-and-mouse-combos/KB-MICE-BO-Mouse-and-KBD-Combo-USE/p/4X30H56796>