

## GIGDC2021 상세기획서

### 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

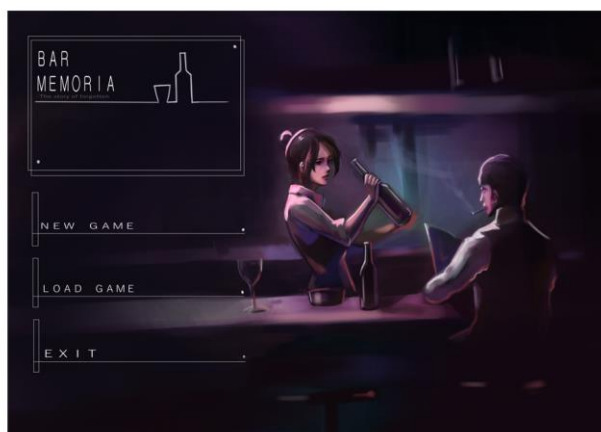
각 항목에 따라서 5장 이내로 작성하여 주시기 바랍니다.

### 1.게임 상세 소개

Bar Memoria

#### 1. 게임 개요

‘죽음을 슬퍼하는 이들, 죽을 수 없는 이들 그리고 죽음을 잊은 사람들의 이야기’



게임 제목 Bar Memoria

시점 3인칭 / 쿼터뷰

플랫폼 PC / Steam

장르 바 경영 시뮬레이션 / 노벨

## 1. 게임 개요 - 목표

게임의 메인 목표 - Bar Memoria 경영

게임의 목표

- 손님들이 원하는 술을 **대접**하자
- **기억을 잃은 영혼**들의 **기억**을 찾아주자.

## 1. 게임 개요 - 그래픽

그래픽 컨셉

- 저승이라는 세계관과 저승사자인 컨셉에 맞게 흑백의 대비색을 이용하여 어두운 분위기의 UI를 제작한다.
- 서양의 문화인 Bar와 동양의 전설인 저승사자의 컨셉을 게임의 **맵**과 **캐릭터**를 통해서 연출하도록 한다.
- 로스트의 경우, 인물의 하얀 실루엣으로 표현함으로써 영혼의 현재 상황을 간접적으로 유저에게 전달 시키고 유저의 행동을 이끌어내도록 한다.
- 메뉴 UI의 경우, 보고서의 느낌을 주도록 제작하여 게임의 세계관 및 시나리오를 유저에게 간접적으로 전달한다.



## 1. 게임 개요 - 시점

쿼터뷰 시점 선정 이유

- 유저의 선택에 따른 결과를 한 눈에 파악 할 수 있는 시점

### 1. 진입장벽 완화

- 유저가 플레이하는데 있어서 무엇을 해야 하는지 파악하기가 편리

### 2. 동기부여의 목적

- 커스터마이징의 요소가 있는 만큼 유저의 노력이 시각적으로 나타나기 때문에 유저 스스로 게임을 플레이할 수 있도록 유도

### 3. 개발에서의 편리

- 추후 프로토타입 제작에 있어서 타 시점에 비해서 개발의 편리



## 1. 게임 개요- 타겟층

### Who?

10대 ~ 20대 중반

### Why?

게임을 주로 즐기는 유저 층이며 더 나아가 게임의 홍보에도 유리하다

### How?

10대~ 20대는 유튜브나 인터넷 방송을 통해서 게임을 접할 수 있는 기회가 많다

= 2019년 기준 트위치 사용자 평균 연령 25세

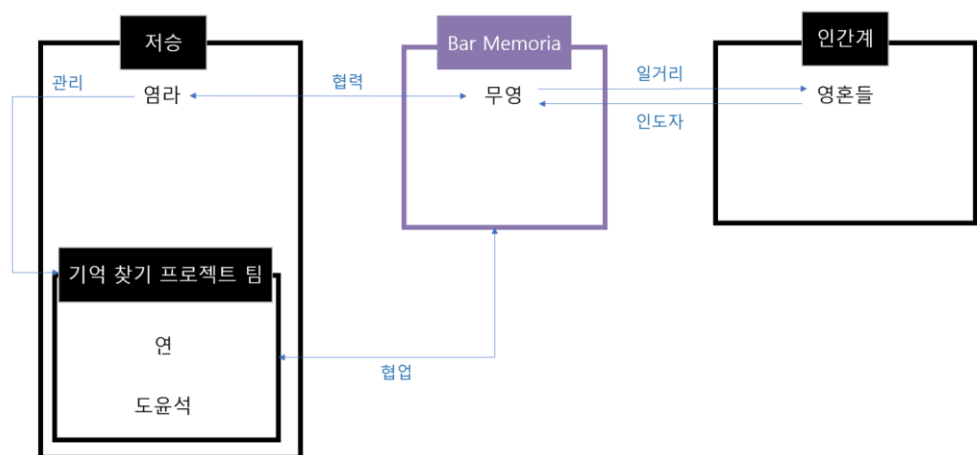
= 2020년 기준 트위치 한국 Z세대가 선호하는 앱 분야별 1위 달성

또한 SNS의 사용량은 매우 크기 때문에 이를 통한 2차 창작 및 공유의 가능성

= 2020년 기준 한국 SNS 사용률 세계 3위

= 월 평균 이용시간 트위터(594분), 페이스북(567분), 인스타그램(441분)

## 1. 게임 개요 - 세계관



## 1. 게임 개요 - 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 <b>무영(無影)</b>이라는 이름을 하사하며 최초의 <b>저승사자</b>를 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 어떠냐.” “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 개업을 하게 된다.</p>

## 2.게임 기획 의도

2. 게임 기획 의도 - 게임의 컨셉

### 저승사자

환생을 포기한 이들,  
안식을 거절한 이들

이들 만이  
**저승사자**가 될 수 있다.

각자마다 사정이 있다고 하지만  
저승사자들 사이에서는  
말하지 않는 것이  
**암묵적인 룰**이다

### 메모리얼 프로젝트

**염라의 계획**

**로스트**의 무분별한 환생을  
막기 위해  
계획된 프로젝트

로스트를 발견할 때마다  
**기억의 파편**을 모아서  
기억을 되찾게 하는 프로젝트

최고 담당자는 **무영**이며,  
휘하의 저승사자들로  
프로젝트를 진행 중

## Bar Memoria

이승의 기억을 지우던  
**망각의 강**을 개편한 술집.  
영혼들이 죽으면 필수적으로  
거쳐가는 장소이며  
가장 오래된 저승사자가  
운영한다 알려져 있다.

## 영혼

사람은 누구나 죽으면 **저승**에 간다.  
저승에 간 후  
**환생**을 위한 준비를 한다.  
이승의 기억을 갖고 환생할 수 없기에  
Bar Memoria에서 기억을 지우지만  
죽을 때 큰 충격을 받고 죽으면  
**기억의 파편**을 잃어버려  
온전히 지울 수 없게 된다.

Bar Memoria

## 2. 게임 기획 의도 - 영혼

### 디폴트 (일반 영혼)

죽은 사람들의 **영혼**  
저승사자의 인도에 따라  
기억을 지우기 위해  
**Bar Memoria**로 오는 손님이다.

### 로스트 (특수 영혼)

죽을 때 큰 충격을 받고,  
**기억의 파편**이 흩어진 영혼  
기억이 온전치 못하면  
환생 후  
기억의 공백이 일어나  
영혼이 붕괴되기 때문에  
**환생**을 금지시킨다.  
저승사자의 인도에 따라  
기억을 되찾기 위해  
**Bar Memoria**로 오는 손님이다.

Bar Memoria

## 2. 게임 기획 의도 - 핵심 시스템

### Bar 경영

Bar Memoria의 **직원**들은  
저승사자로 이루어져 있다.  
일정 화폐를 지불해서  
새 저승사자를 **파견** 받을 수 있다.  
저승사자들은 능력이 각자 다르며  
이 능력 또한  
화폐를 지불해서 **성장** 시킬 수 있다.

### 영혼接客

Bar Memoria에 오는  
영혼들은 모두 **손님**이다.  
이 손님들은 생전의 기억을 토대로  
본인의 **취향에 맞는 술**을 원할 것이다.  
취향에 맞는 술을 마실 경우  
더 많은 기억을 수거할 수 있을 것이다.  
허나 취향에 맞지 않을 경우  
거부 반응을 일으켜  
보다 적은 기억이 수거될 것이다

## 3. 타 게임과의 차별화 및 방향

3. 타 게임과의 차별화 및 방향 - 차별화 요소

기억을 잃은 영혼

기억을 잃은 영혼 '로스트'를 설정으로 넣고,  
이 로스트들의 기억을 찾아주는 것이 **메인 플레이 요소**가 될 것이다.

도전과제로 풀어내는 스토리텔링

저승사자들의 이야기를 풀어가는 **메인 스토리**와 사람들의 이야기를 풀어가는 **서브스토리**를 나누고  
서브스토리를 필수요소가 아닌 **도전 과제**로 만듦으로써 **유저의 호기심**을 자극한다.

죽음에 관한 이야기

저승사자들의 입장에서 말하는 죽음과, **사람의 입장에서** 말하는  
죽음을 **다르게 표현함**으로써 유저에게 참신함을 준다.

3. 타 게임과의 차별화 및 방향 - 차별화 요소 적용 방법

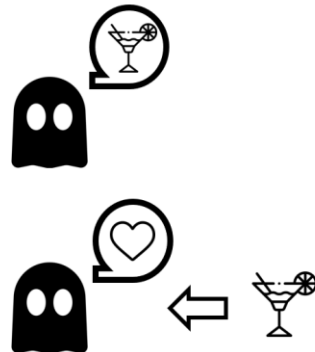
기억을 잃은 영혼	스토리텔링 방식	죽음에 관한 이야기
로스트 영혼이 들어올 경우 '?' <b>말풍선</b> 이 영혼의 위에 있다.  말풍선을 클릭할 경우 해당 <b>로스트의 파일이 생성</b> 되며  기억 수거단계에서 희귀하게 습득할 수 있는 ' <b>기억 파편</b> '으로 영혼의 기억을 살릴 수 있다.	플레이하면서 자연스레 볼 수 있는 <b>메인 스토리</b> 만이 아니라  기억 파편을 소모해서 열람할 수 있는 <b>서브 스토리</b> 를 나누어서  <b>유저의 선택</b> 에 따라 많은 스토리를 볼 수 있다.	스토리 내에 <b>인간</b> 이 바라본 죽음에 대한 이야기와  죽을 수 없는 <b>저승사자들</b> 의 이야기를 풀어나감으로써  새로운 이야기를 써낼 수 있을 것

4. 게임 플레이 방식

## 4. 게임 플레이 방식 - 핵심 플레이 요소

### 영혼 접객

- 메인 플레이 시스템
- 영혼들이 원하는 술을 제공하여 화폐를 수거하는 시스템
- 디폴트 영혼들은 각각 현재 연구된 술 중에서 랜덤으로 원하는 술이 결정된다.
- 이 때 올바른 술을 줄 경우에는 정해진 비율의 100퍼센트의 화폐를 수거하고, 올바르지 않을 경우엔 적은 비율의 화폐를 수거한다.
- 로스트의 경우, 원하는 술이 정해져 있다.
- 이때 술의 종류는 연구되지 않은 것 또한 나올 수 있다.



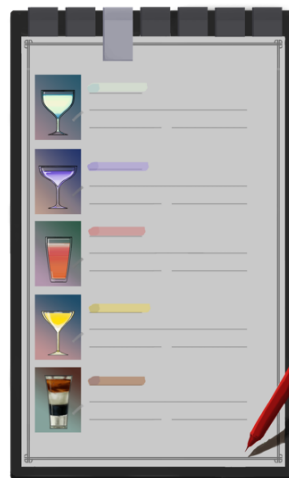
### 영혼 파일

- 로스트의 정보가 담겨 있는 파일
- 잃어버린 기억들에 대한 정보가 담겨 있음
- 정보는 항목 단위로 나뉘며, 각각 이름, 사망일자, 사인, 기억으로 나뉜다.
- 각각의 항목은 초기에는 비활성화 되어있으며, 물음표 표시로 가려져 있다.
- 비활성화 된 항목을 클릭하면 기억 파편을 이용하여 활성화 할 수 있다.
- 활성화를 할 때에 각각의 기억에 담긴 대화 장면이 출력된다.



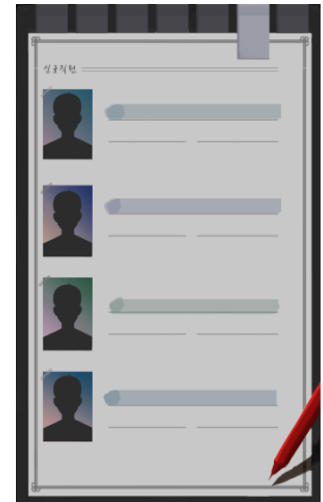
### 술 제작 및 조합

- 판매 상품
- 새로운 술은 연구를 하거나, 존재하는 술을 조합하여 만들 수 있다.
- 연구는 연구 리스트 내에서 화폐를 소모하여 새로운 술을 연구할 수 있다.
- 조건에 맞는 술과 직원의 스킬이 활성화 되어 있으면 술 조합이 가능하다.
- 상기한 조건이 만족할 경우 조합 리스트에서 화폐를 소모하여 조합할 수 있다.



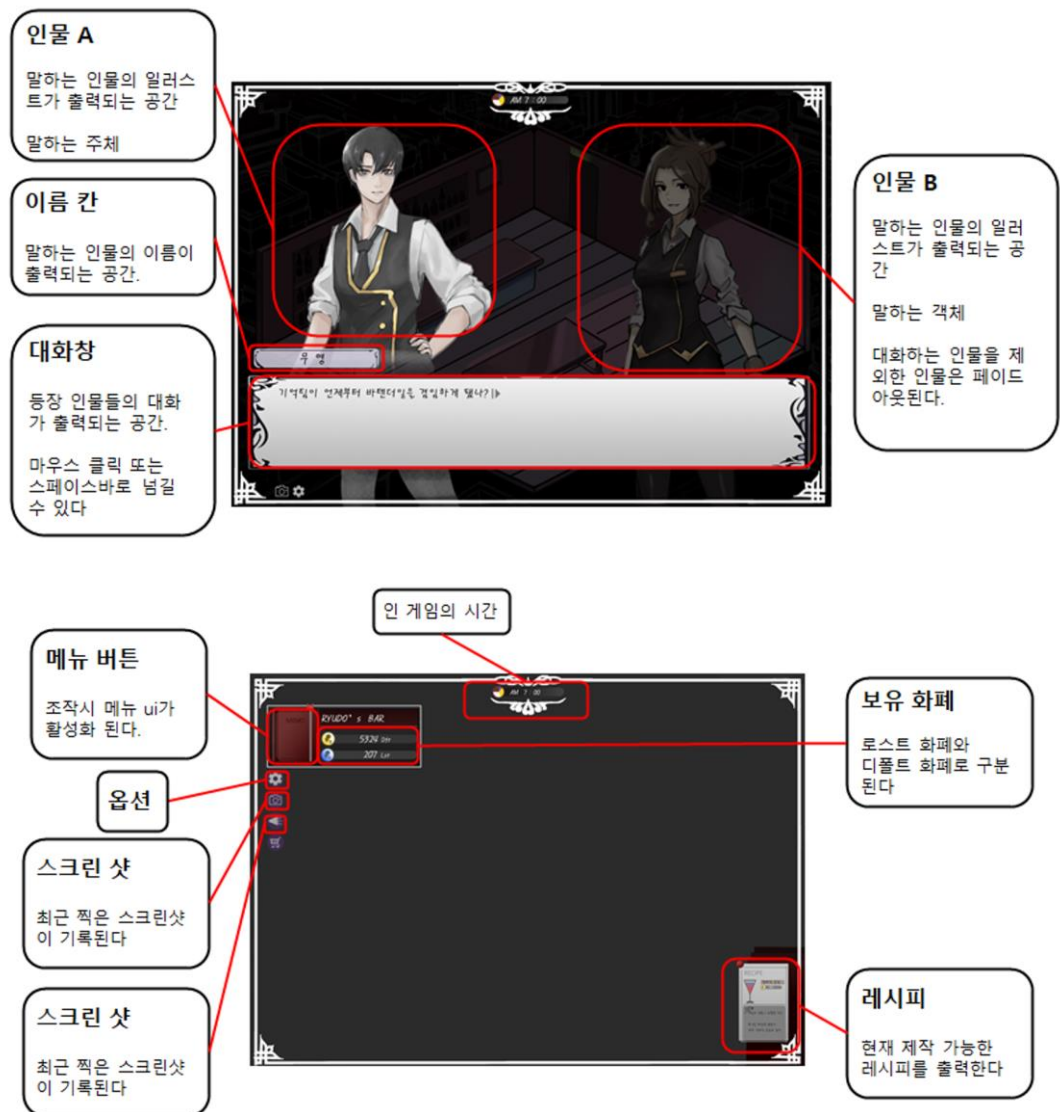
## 직원 관리

- 저승사자들이 파견 온다는 설정.
- 리스트를 플레이어에게 출력시키고, 일정 화폐를 소모해서 직원을 고용할 수 있다.
- 이 때 출력되는 리스트는 랜덤으로 출력되며, 재시도 버튼을 이용하여 초기화 시킬 수 있다.
- 고용된 직원은 일정 스킬을 지니며, 화폐를 소모해서 새로운 스킬을 배우거나, 강화 시킬 수 있다.
- 직원을 해고 할 때에는 화폐의 소모 없이 바로 해고할 수 있다.



Bar Memoria

## 4. 게임 플레이 방식 - UI 구조 및 설명





### 영업 일차

플레이하는 일차.  
게임 내 시간으로 하루가 지나면  
영업 일차도 하루 씩 늘어난다.

### 위로 받은 망령

현재 해결한 로스트  
전체 항목이 활성화 된  
로스트들의 수를 기록한다.

정 보

RYUDO' s BAR

영업일차 : 7일

위로받은 망령 : 43명

GRADE : silver

2021. 7. 5

바의 이름.

### 바의 등급

바의 등급을 표시한다.  
등급은 카퍼, 브론즈, 실버, 골드, 다이  
아로 나뉘며,  
일정 조건을 달성할 경우 이벤트 화면  
과 함께 등급이 상승한다.

최근 기록된 스크린샷이 출력된다

### 술의 모습

연 구

천사식 보케초

신선하게 보케초. 맛은 달콤한 맛이 있을것 같다

0 300

반독의 석탄

경도로운 석탄. 맛이 특이 할것 같다

0 300

환상적 치즈

환상적인 맛과 향이 있을것 같다

0 2500

멜로디 꽃차

새로운 멜로디. 맛이 특이 할것 같다

0 4000

호치고

호치고 맛은 특이 할것 같다

0 3500

술의 이름

술의 설명

술의 연구 가격

### 로스트 영혼의 모습

손 님

이 연 령

교통사고 사망 일

지역1

지역2

지역3

지역4

로스트 영혼의 이름

로스트 영혼의 사망일

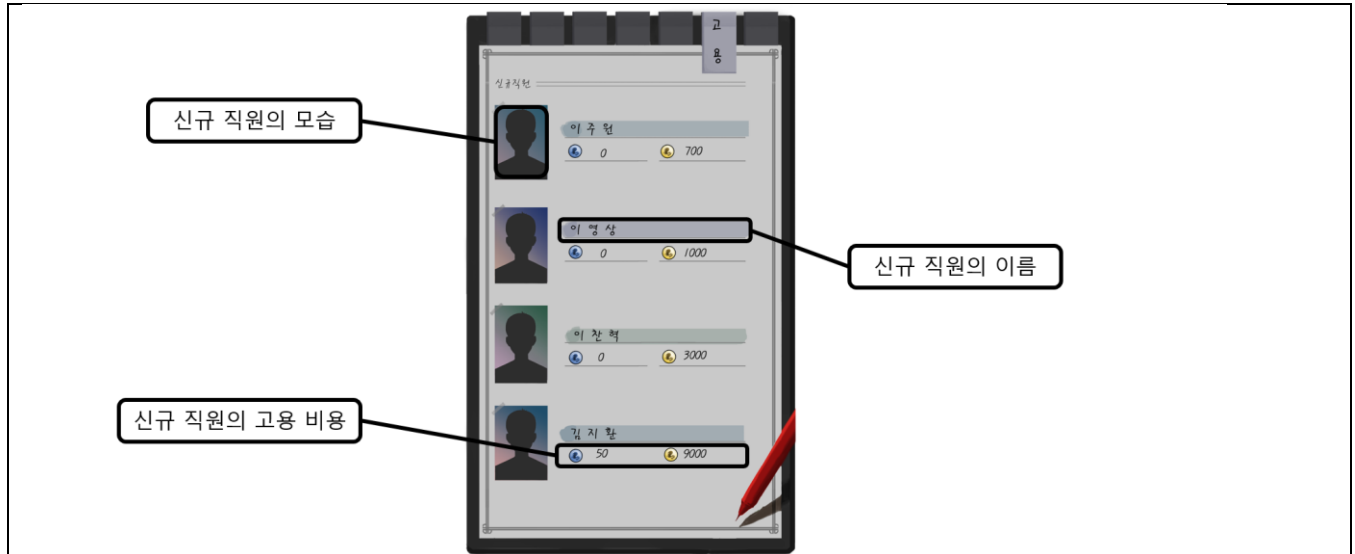
로스트 영혼의 사인

### 기억의 활성화

로스트의 기억에 대한정보가 담겨있다.

### 로스트 영혼의 사인

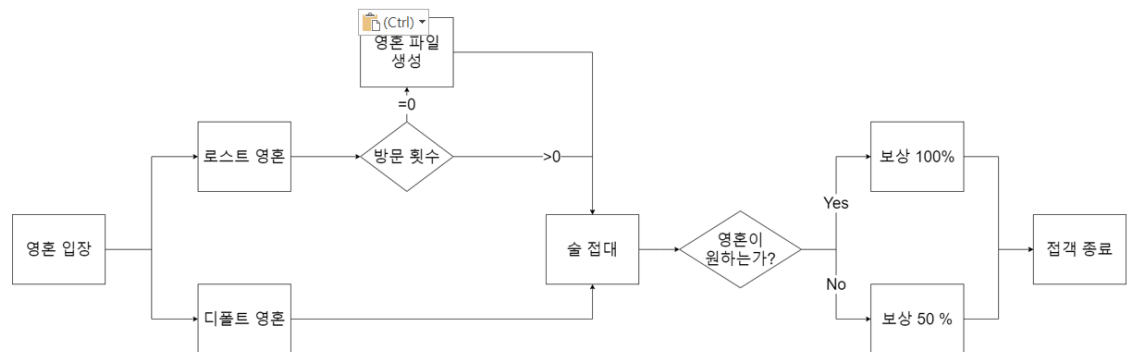
로스트의 잃어버린 기억으로  
해당 기억은 정보를 불러올 수 없다.



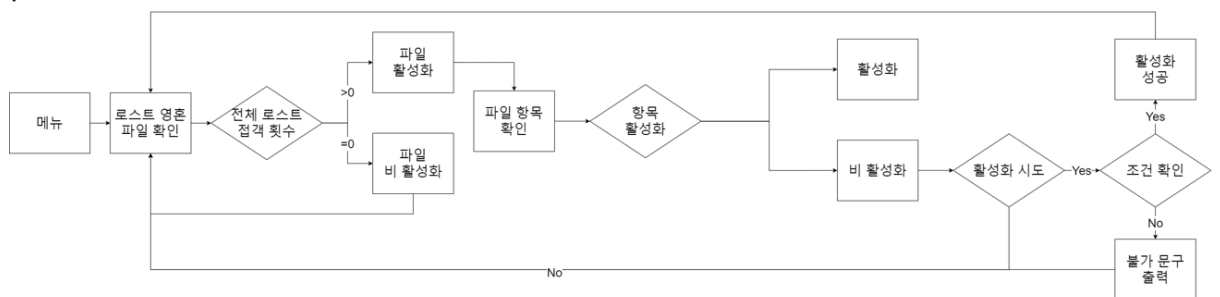
Bar Memoria

#### 4. 게임 플레이 방식 - 플로우 차트

##### 영혼 접객 시스템 플로우 차트



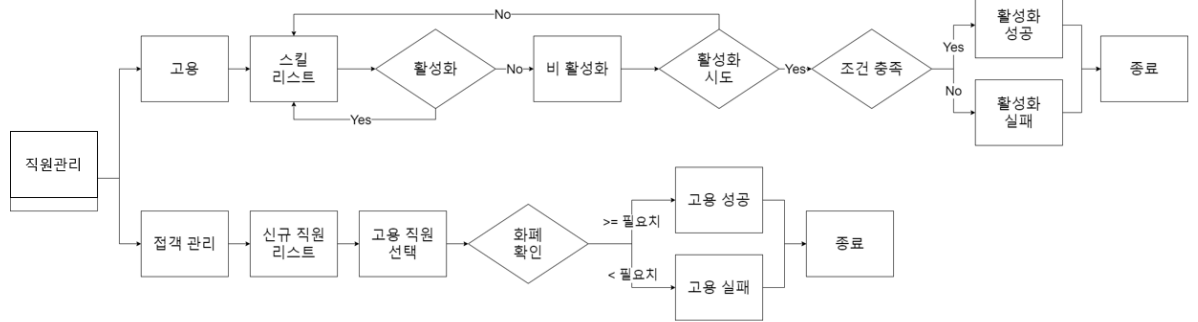
##### 영혼 파일 시스템 플로우 차트



##### 영혼 파일 시스템의 조건

1. 현재 보유 화폐가 필요치를 넘는가?
2. 필요 기억 파편의 수가 충족 되었는가?

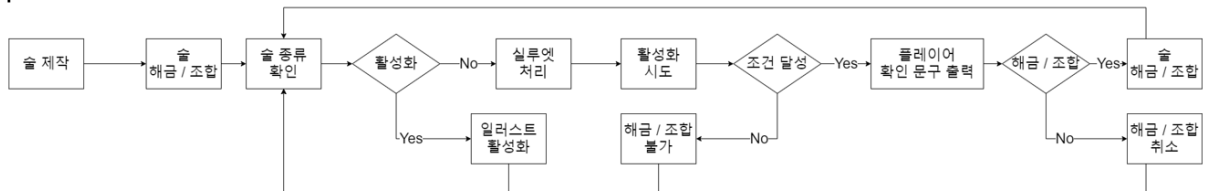
## 직원 관리 시스템 플로우 차트



## 직원 관리 시스템의 조건

1. 현재 보유 화폐가 필요치를 넘는가?

## 술 해금 및 조합 시스템 플로우 차트



## 술 해금 시스템일 경우 조건

1. 현재 보유 화폐가 필요치를 넘는가?

## 술 조합 시스템일 경우 조건

1. 요구 되는 술이 해금되어 있는가?
2. 요구 스킬을 가지고 있는 직원이 있는가?
3. 현재 보유 화폐가 필요치를 넘는가?

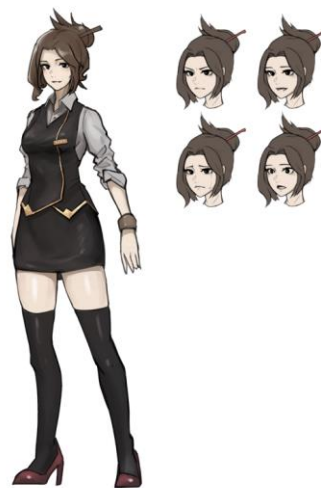
5. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉 아트, 게임 플레이 등 예상 이미지 자료 첨부 )

## 5. 게임 이미지 - 게임 컨셉 아트

&lt; 무영 &gt;



&lt; 연 &gt;



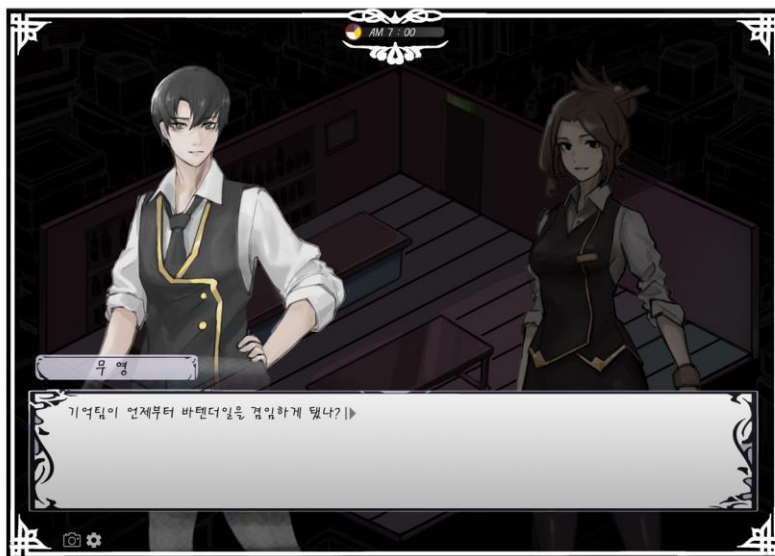
&lt; 염라 &gt;

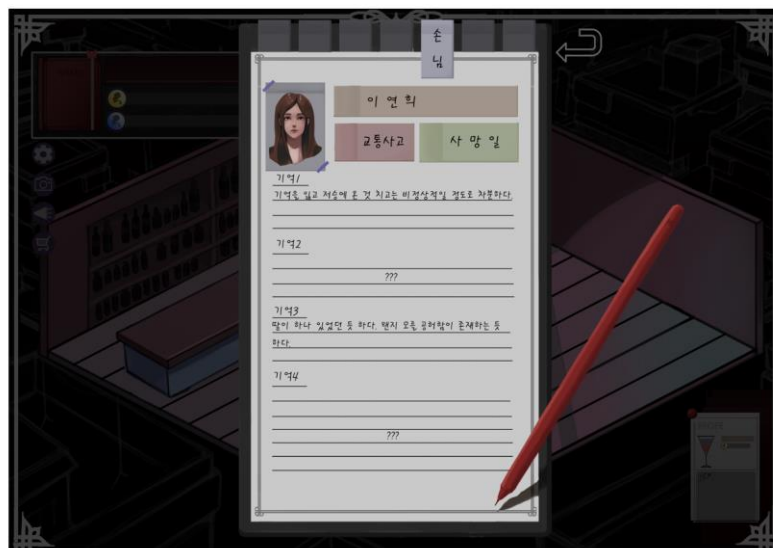


&lt; 도운석 &gt;



## 5. 게임 이미지 - 게임 플레이 예상 화면





## 6. 기타 추가사항

Bar Memoria

### 6. 기타 추가사항 - 프로토타입 계획

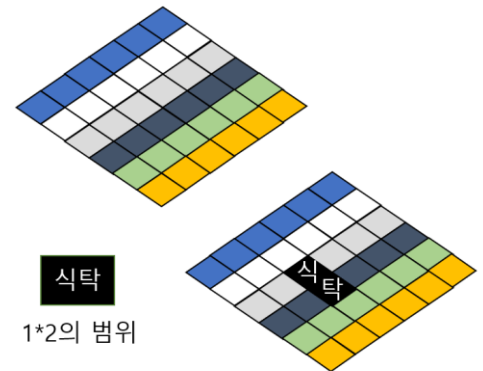
#### 1. 맵의 타일 구현 및 가구 배치

**목적** - Bar 인테리어 가구의 배치

**목표** -인테리어 가구 오브젝트의 배치 작동

**적용 방법**

1. Bar의 크기에서 각각 일정한 타일로 분류
2. 가구 오브젝트 구현 및 타일의 범위 기획
3. Bar의 타일 내에서 가구의 범위 확인
4. 가구 배치



#### 2. 영혼들의 이동 및 AI 구현

**목적** - 영혼(손님)들이 Bar Memoria 내에서의 이동

**목표** - 영혼들의 이동이 가구 배치가 안 되어있는 타일내에서의 목적지까지의 자연스러운 이동

**적용 방법**

1. 영혼 오브젝트와 의자 오브젝트 구현
2. 현재 영혼의 위치 부터 목적지까지의 **최단 거리**의 이동 설계

- 3-1. Bar Memoria의 의자 오브젝트가 남아있을 경우

영혼 오브젝트가 Bar Memoria의 입구부터 의자 오브젝트가 있는 타일까지 이동

- 3-2. Bar Memoria의 의자 오브젝트가 남아있지 않을 경우

영혼 오브젝트는 Bar Memoria의 입구 옆에서 대기

### 3. 영혼들의 술 요구 구현

**목적** – Bar Memoria의 재화 수급

**목표** – 영혼들에게 술 지급과 보상이라는 결과까지 자연스러운 진행

#### 적용 방법

1. 술 오브젝트 구현
2. 각각의 술 오브젝트마다 아이디 설정
3. 영혼마다 보상 수치 구현
4. 손님들이 의자 오브젝트에 앉을 시에 특정 아이디의 술 오브젝트 요구하면 출력
- 5-1. 영혼이 요구한 술 오브젝트를 전달 시 - 보상 수치 100% 지급
- 5-2. 영혼이 요구하지 않은 술 오브젝트 전달 시 - 보상 수치 50% 지급

### 4. 로스트 구현

**목적** – Bar Memoria의 스토리의 진행

**목표** – 로스트들을 구현하고 이후의 파일 생성 시스템까지 자연스러운 진행

#### 적용 방법

1. 로스트 오브젝트 구현
2. 영혼 중 로스트 오브젝트가 출현할 확률 설정
3. 로스트 오브젝트의 말풍선 구현

#### 조건

1. 로스트 오브젝트가 Bar Memoria 내에서 2명 이상 존재하지 않도록 한다.
2. 로스트 오브젝트의 등장 비율이 정상으로 적용되는지 확인하도록 한다.

### 5. 파일 생성 구현

**목적** – Bar Memoria의 스토리의 진행

**목표** – 로스트 오브젝트의 정보 수집의 작동이 게임 내에서 자연스러운 진행

#### 적용 방법

1. 영혼 파일 생성 UI 제작과 기억파편 제작
2. 로스트 오브젝트의 아이디 설정
3. 로스트 오브젝트의 첫 등장 시

해당 로스트 오브젝트의 정보 활성화

#### 조건

1. 파일의 로스트 오브젝트의 정보 활성화의 조건이 게임 내에서 작동 되는지 확인한다.



## 6. 기타 추가사항 - 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

## 6. 기타 추가사항 - 출처

### 이미지 출처

카이로소프트 - 명문 포켓학원 / <http://www.kairosoft.net/game/appli/pokegaku.html>

BAR에갈땐 바로가자 / <https://blog.naver.com/barogaja90/222169144803>

### 참고 자료

몸값 188조 구글 '유튜브' 아성 넘보는 아마존 '트위치'  
중앙일보 / 2019년 10월 27일  
<https://news.joins.com/article/23616217#home>

한국 Z세대의 선택을 받은 앱은? 2년 연속 '토스', '트위치'  
플래툰 / 2020년 10월 28일  
<https://platum.kr/archives/151013>

한국 SNS 사용률 세계 3위... 가장 많이 쓰는 건 '네이버 밴드'  
조선 비즈 / 2020년 9월 7일  
[https://biz.chosun.com/site/data/html\\_dir/2020/09/07/2020090700514.html](https://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2020/09/07/2020090700514.html)