### GIGDC2021 요약기획서

## 참가신청서(기획부문) 및 기획서 작성방법

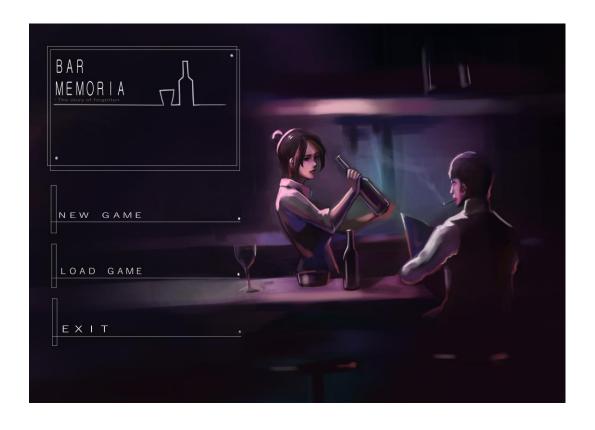
- 1. 작성 후, 최종 파일은 PDF 형태로 저장하여 제출해주시기 바랍니다.
- 2. 작성 시, 폰트(맑은고딕)와 폰트크기(11pt) 등 서식 준수하여 주시기 바랍니다.
- 3. 항목별로 글자 수와 페이지 수 제한은 없으나 양식별 작성분량을 준수하여 주시기 바랍니다.
- (양식1) 요약기획서 작성분량 : 5장 이내
- (양식2) 상세기획서 작성분량 : 20장 이내

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"

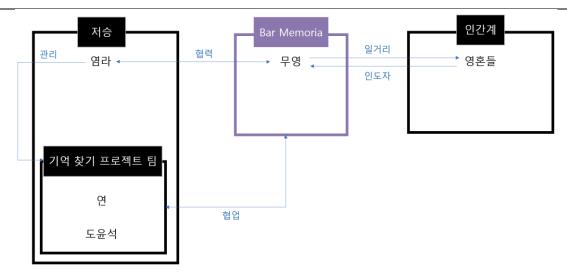


게임 제목	Bar Memoria	장르	바 경영 시뮬레이션 / 노벨		
시점	3인칭 / 쿼터뷰	플랫폼	PC ( STEAM )		
목표	저승의 기억의 술집 Bar Memoria를 경영하며, 기억을 잃은 손님들의 기억을 찾아주자				
주제	죽음을 슬퍼하는 이들과 죽을 수 없는 이들, 그리고 죽음을 잊은 사람들의 이야기				

### 02. 게임 컨셉

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

## 03. 세계관



### 03. 시놉시스 / 시나리오

#### 시놉시스

염라가 저승에 막 도착하고 질서를 정립할 때 저승에 도달한 이가 있었다.

염라가 이름을 물으니 그는 이름을 입에 올리기 꺼려했고 염라가 환생을 제안할 때에도 그는 한사코 거부할 뿐이었다.

수많은 시간동안 저승의 존재 여부도 모르는 영혼들이 저승에 도달하지 못해 영겁의 세월에 무가 되어 사라져갔고,

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 **저승사자**를 맡긴다.

#### 시나리오

염라의 명령으로 저승사자들의 총괄을 맡으며 영혼들을 인도하고 있던 무영,

어느 날 염라의 부름에 무영은 염라의 앞으로 간다.

"망각의 샘물을 개편하기로 했다."

"너무 구식이야. 요새 바텐더 좋지 않냐. 바 어떠냐." "굳이 잘 돌아가는 샘물을 바꾸라고요? 안해요. 안해." "그러지 말고. 기억팀에도 도움이 될거다."

별 말같지도 않은 말. 또 이승의 문화에 빠진 염라의 헛소리라 여기고 떠나려던 찰나였다.

> "네가 저승사자가 되기로 했던 조건, 이루어 줄 수 있을거다." "...진짜입니까?" "직감" "에라이"

곧 죽어도 신은 신일 것이다. 직감 또한 무시하지 못 할 것. 그 생각에 무영은 투덜거리면서도 염라의 제안을 수락한다.

그렇게 영혼의 기억을 지우는 Bar Memoria의 개업을 하게 된다.

### 04. 차별화 요소

#### 영혼 파일

로스트들의 정보가

들어있는 파일

본 파일을 통해

로스트들의 기억을

추적할 수 있다.

## 도전과제로 풀어내는 스토리텔링

영혼의 스토리를 바로 알려 주는 것이 아닌

일정한 조건을 충족해야만 열람할 수 있는 도전과제로 제공함으로써

유저에게 다음 스토리에 대한 호기심과 도전심으로 매력을 느끼게 할 수 있다.

#### 죽음에 대한 이야기

죽음을 슬퍼하는 이들

죽을 수 없는 이들

그리고

죽음을 잊은 영혼들

그들이 풀어내는

죽음에 대한 이야기

## 2.게임 특징

01. 게임의 핵심 요소

#### 게임의 컨셉

#### 저승사자

환생을 포기한 이들, 안식을 거절한 이들

이들 만이 저승사자가 될 수 있다.

#### 영혼

게임 속 손님들은 죽은 자들이다.

그리고 그들 중 몇몇은 자신의 기억을 잃은 채로 살아가고 있다.

#### 영혼

재화 수급 및 스토리의 진행 요소

#### 디폴트(Default)

기억을 가지고 있는 영혼

#### 로스트(Lost)

자신의 죽음을 잊은 자

자신이 누구인지 자신이 왜 죽었는지 자신이 어떻게 살았는지 알고 싶은 자

#### 게임의 시스템

#### Bar 경영

플레이어가 스토리 진행에 있어서 필요한 재화 수급

'Bar'를 유저의 취향에 맞는 커스터마이징 요소

#### 영혼 접객

영혼들의 기억을 찾아주고 이들을 위로해주는 시스템

게임의 목표가 되는 시스템

02. 재미 요소

#### 여러가지 바텐더 기술

실제 바텐더들이

사용하는 기술들을

게임화 시킴으로써

유저에게

새로운 경험을

선사할 수 있다.

### 술 조합으로 인해 다양해지는 플레이 시나리오

단순하게 술을 바로 파는 것만이 아닌,

술을 조합할 수 있게끔 제작한다.

더 다양한 조합을 유저에게 제공해서

끊임없이 유저에게 참신함을 제공한다.

#### 기억을 찾기 전에는 유추가 불가능한 스토리

기억의 파편을

수집해 나아가면서

기억을 잃은 영혼들의

기억을 찾아 나가면서

영혼의 죽음에 대한 이야기를

찾아가는

재미를 느낄 수 있다.

## 3.게임 플레이 방식

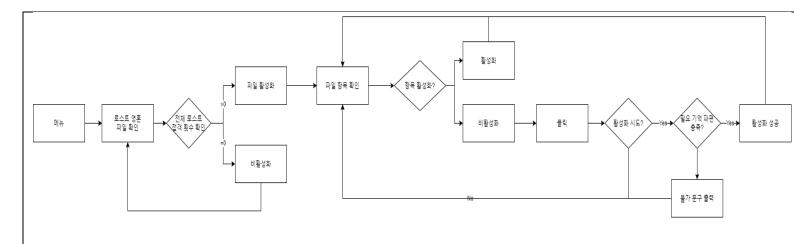
01. 단축키

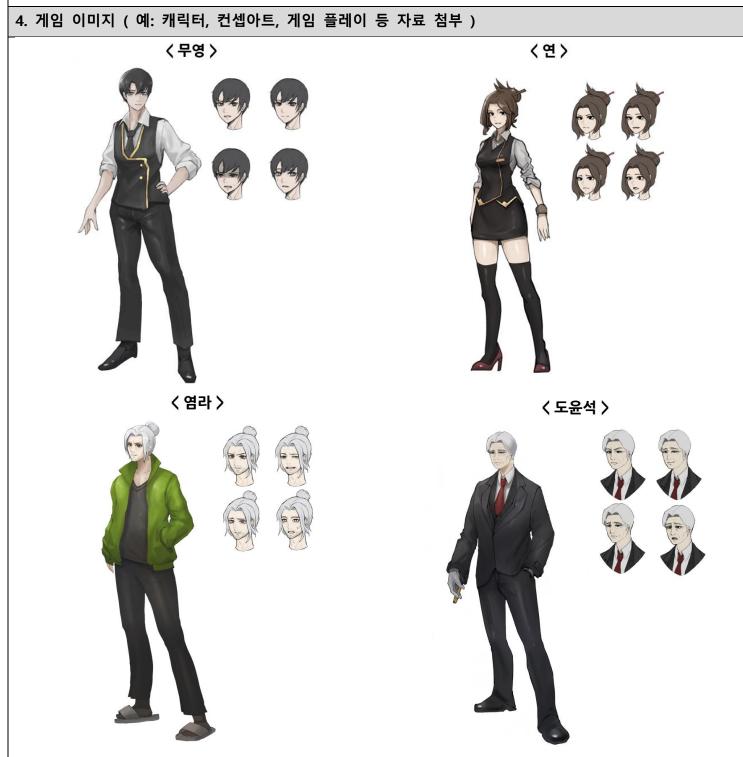


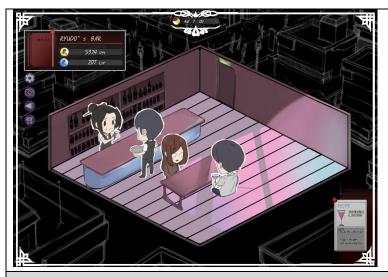


마우스 왼쪽 버튼	상호작용키	마우스 휠	확대 및 축소
스페이스바	대화문 진행	Q	가게 정보
W	가게 확장	E	술 종류
Α	영혼 관리	S	직원 관리
D	직원 고용	Esc	설정

02. 영혼 접객 플로우 차트









# 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 : 컨텐츠 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