

# Game Over(가제) 프로젝트 제안서

게임의 방향성을 벗어나는 퍼즐 추리 게임

# 목차

---

- 팀장소개
- 게임설명
- 개발 방식
- 모집 인원
- 목표
- 문의 창구

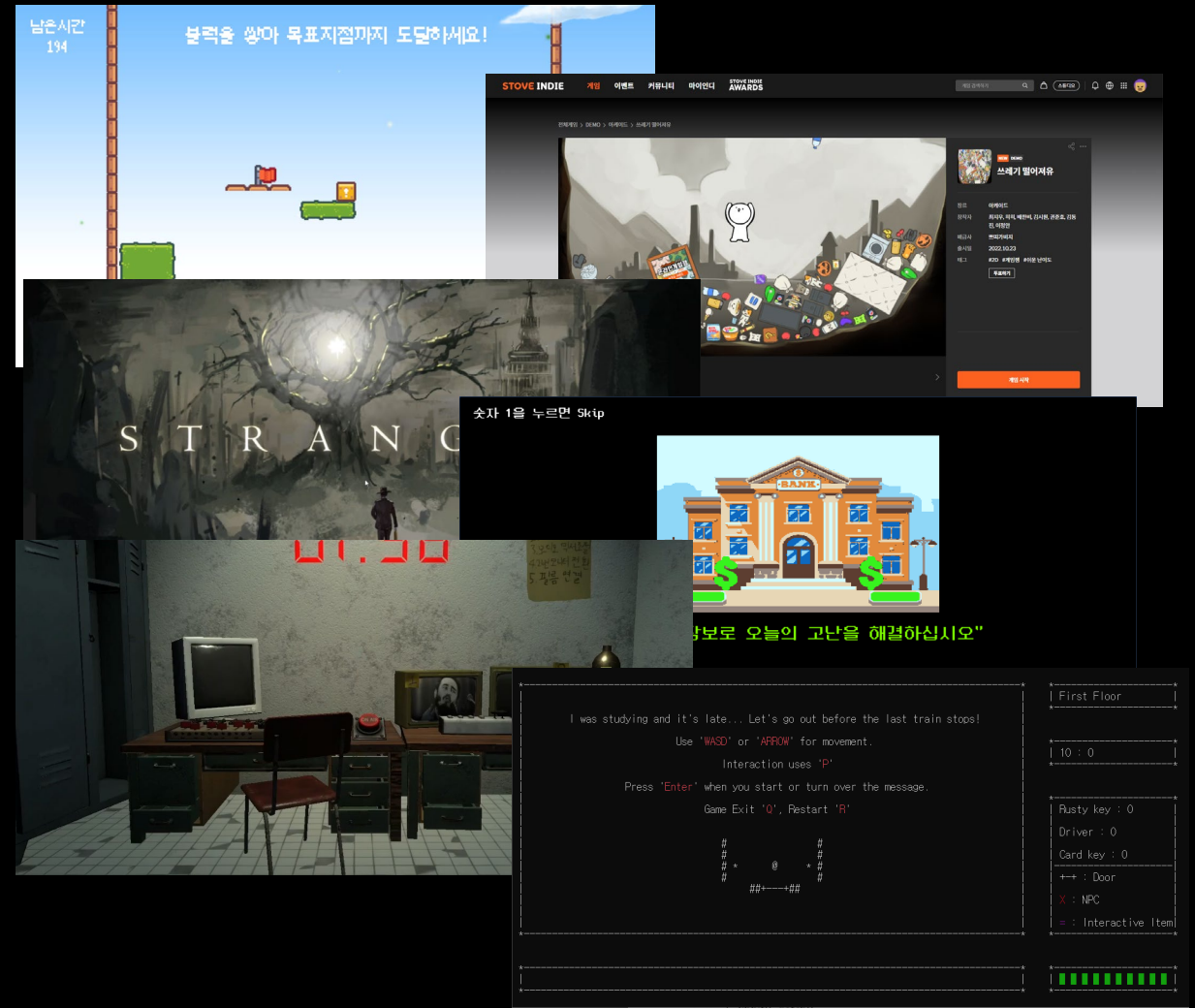
# 팀장 소개

- 메인 프로젝트
  - 스마일체리 (약 1년)
    - SGM 14기 프로젝트, 온라인 전시 등
    - 리드 프로그래머 (플레이어, 몬스터, 맵 등)
  - Nostalgia (6개월)
    - 브릿지 정규 프로젝트
    - 서브 프로그래머 (데이터, 추가 기능 등)
  - Planeta
    - 브릿지 비정규 프로젝트
    - UI, 시스템 프로그래머 (TA 웨이더 등)
  - The Day 1984
    - 브릿지 정규 프로젝트
    - 리드 프로그래머 (시스템, 기믹)



# 팀장 소개

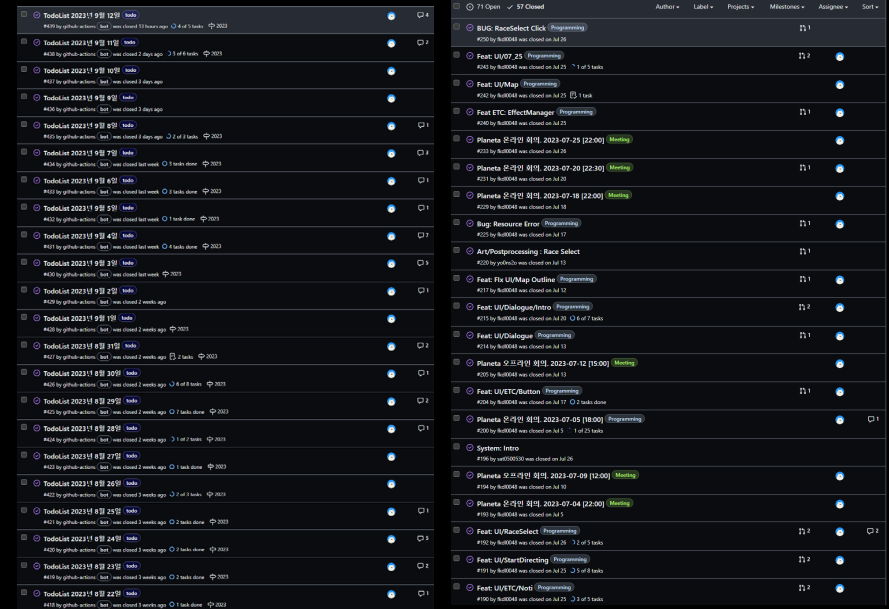
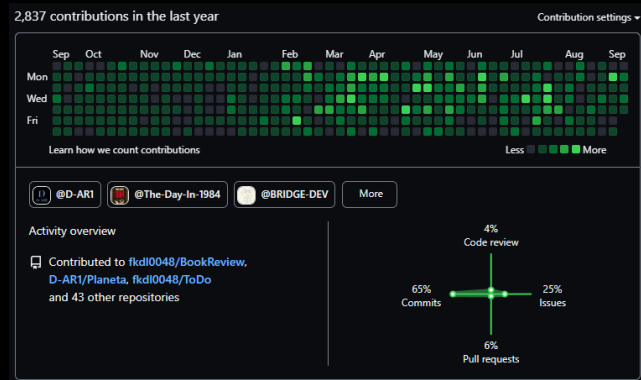
- 서브 프로젝트 (게임잼, 단기 프로젝트)
  - 쓰레기 떨어져유
  - C로그라이크
  - 테투리스
  - 내일 저축은행
  - Stranger
  - Cuba News
  - Reinput Tool



이외에 더 자세한 내용이나 영상은 카페에 링크로 걸어 두었습니다.

# 팀장 소개

- 작업은 무조건 계획적으로!
  - MBTI도 P로 나오지만 작업할 때는 J처럼 합니다!
- 다양한 플랫폼 프로젝트 경험
  - 처음 만드는 10개의 게임은 똥이라고 하는데 이번엔 제대로 만들어 보고 싶습니다!
- 진심 100% 프로젝트
  - 3학년 2학기라 이번 프로젝트가 마지막 프로젝트가 될 것 같습니다! 여기에 올인..!
- 협업의 기술
  - 현업에서 사용하는 방법론, 기술등을 최대한 활용합니다.



# 게임 설명

---

“ 텍스트 알피지 게임인줄 알고 접속한 ‘나’ 플레이하다 보니 2D, 3D로 바뀐다고..?”

Game Over은 메인이 되는 마을의 비밀을 풀어가는 게임입니다. (세계관)

해당 마을은 잊혀진 게임들이 오게 되는 마을로 통칭 ‘게임들의 무덤 마을’입니다.

마을에 존재하는 상인에게 다른 게임의 요소를 구매하여 플레이 방식을 전환하거나 다양한 시스템 결합할 수 있게 됩니다.  
(메인시스템)

스토리는 마을에 있는 다양한 NPC들의 퀘스트로 진행됩니다.

퀘스트는 잊혀진 게임에 존재하는 아이템을 필요로 합니다. (서브시스템)

# 게임 설명: 세계관

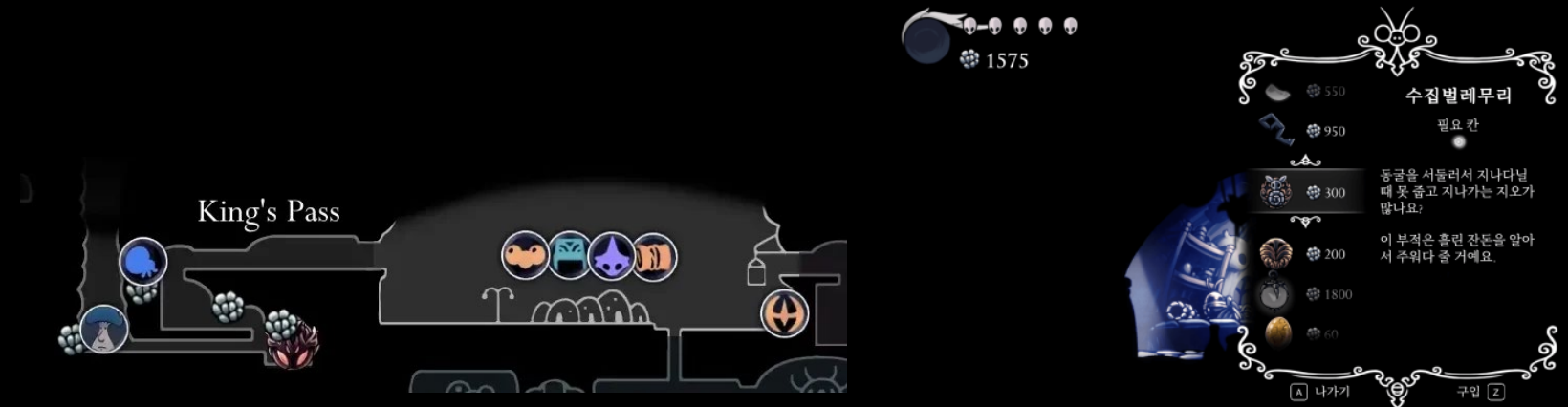
마을은 잊혀진 게임들이 오게 되는 장소로 마을 내부에는 게임 감별사, 게임 미화원, 게임 밀매업자, 주민들 등 다양한 NPC들이 존재합니다.

마을에는 사람들에게 잊혀진 게임들이 산처럼 쌓여 있고 그곳에 사는 사람들은 나름대로 세계관을 구축하고 있습니다.

잊혀진 게임의 90%는 과거 유명했던 고전 게임들을 카피한 이미테이션 게임들입니다.

플레이어는 밀매업자를 통해 다른 게임의 UI를 뜯어와 적용하며 다양한 경험으로 플레이하게 됩니다.

이외에도 감별사를 통한 구분, 퀘스트를 통해 다른 게임의 아이템을 얻어갑니다.

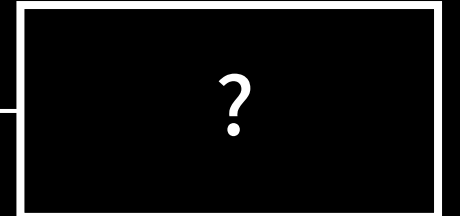
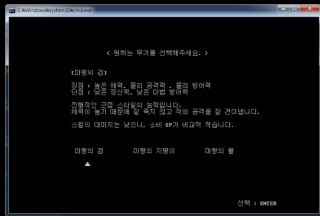


# 게임 설명: 메인 시스템

상인은 플레이어에게 다른 이미테이션 게임에 존재하는 게임적 요소를 판매합니다.

예를 들어 'xx게임의 설정창'같은 아이템을 구매하여 직접 설정창에서 해당 설정창을 조작하여 게임을 진행할 수 있습니다.  
(설정창의 그래픽을 2D에서 3D로 전환하여 2D -> 3D 전환과 같은)

- 단순하게 2D -> 3D가 아닌 비주얼 노벨, 퍼즐, 1인칭 등등 다양한 게임장르를 경합
- 설정창이 메인인 아닌 상인은 게임에 존재하는 다양한 요소를 판매 (사운드 팩, 언어 팩, 스테이터스 창 등등)
  - 여기서 인디게임같은 이스터에그, 기믹을 추가하여 이야기를 풀어낼 수 있습니다.
  - Ex) 다른 게임의 언어팩을 구매해야 대화가 가능한 NPC존재 등등
  - 인벤토리, 스테이터스 창 다른 게임에 존재하는 특성을 가져와 재밌게 연출 가능
- 마을 시점에서만 변경되기 때문에 생각보다 개발 품이 매우 적음





# 게임 설명: 메인 시스템

Ex) 상인으로 부터 레이싱게임 설정창 구매 후 전환



설정창에서 2D로 전환



플랫폼의 변경은 한 가지 예시일 뿐이고 해당 게임의 요소를 더욱 활용 가능  
 현재 게임과 맞지 않는 다른 게임의 UI배치를 통한 이질감

- 레이싱게임의 속도, fps를 조절하여 넘어가야 하는 기믹
- 비주얼 노벨의 스테이터스 창을 활용한 기믹 (비주얼 노벨의 스테이터스 창 매력도를 올려 대화해야하는 NPC 등등)
- RPG게임의 인벤토리 등등
- 이외에도 다른 게임 장르의 시스템을 결합하여 하는 아이디어

# 게임 설명: 서브 시스템

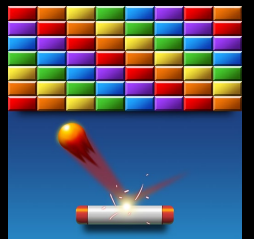
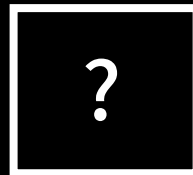
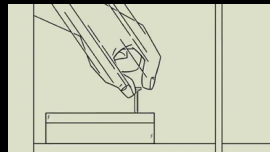
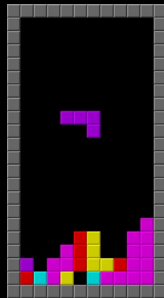
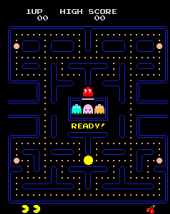
서브 시스템은 게임 스토리 진행과 반복, 아이템/재화 수급을 목적으로 합니다.

이미테이션 게임들의 플레이를 통해 마을의 비밀과 선형적인 스토리구조를 가져옵니다.

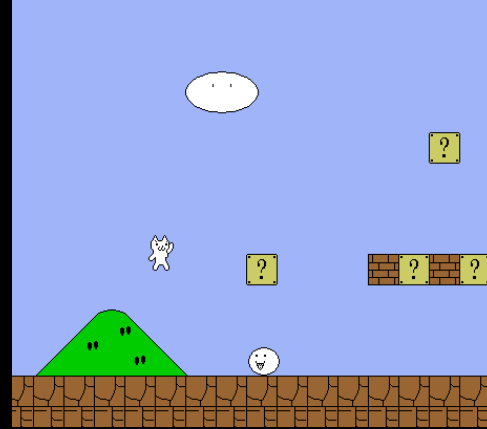
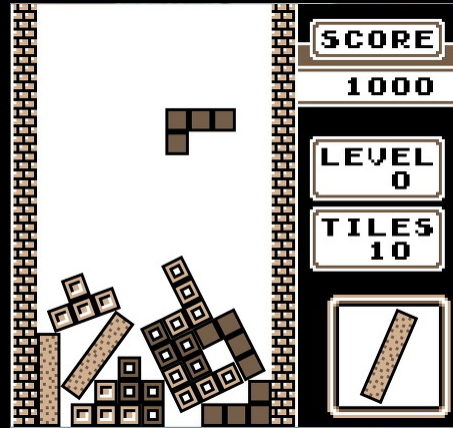
마을 NPC들이 부탁하는 게임의 클리어를 목적으로 하며 다양한 기믹요소를 활용하려고 합니다.

이미테이션 게임 특성에 맞게 병맛 요소가 잔뜩 들어간 게임들을 플레이

- Ex) 팩맨의 유령으로 플레이, 넘어지는 테트리스 등등
- 요즘 유행하는 인디게임의 특징을 살리고 과거 잊혀진 추억의 게임들을 저격하여 공감성, 병맛을 자극
- 간단한 미니게임이라고 생각하면 되고 모듈 자체가 분리되어 있어 개발하기 유리함



# 게임 설명: 서브 시스템



팩맨 유령으로 플레이, 미친 테트리스, 고양이 마리오 등 다양한 병맛 게임들을 모티브

- 마찬가지로 메인 시스템으로부터 완전히 분리되어 독립적으로 동작하기에 개발에 용이함
- 개발, 아트 레퍼런스가 확실하고 세세한 부분까지 구현하지 않아도 되기에 구현에 용이
- 난이도를 통해 반복적인 요소를 추가하거나, 메인시스템과 연관 지어 설명 가능

## 게임 설명: 특징

---

- 한 마을에서 진행되는 스토리를 **다양한 관점**으로 관찰할 수 있다.
  - 텍스트 알피지라 보이지 않던 NPC가 비주얼 노벨 장르로 변경되어 NPC의 생김새를 볼 수 있다.
  - 보이지 않던 오브젝트의 형태, 궁금하던 내용, 이스터에그 등을 다양한 관점으로 해석 가능하다.
- **다른 게임**에 존재하는 장르를 다양한 요소를 재밋게 연관 지을 수 있다.
  - 상인이 파는 ‘비주얼 노벨 게임’의 ‘스테이터스 창’을 구매하면 ‘매력도’를 올려 다른 NPC와 대화가 가능
  - A가 파는 ‘레이싱 게임’의 ‘설정창’을 가져와 속도나 게임자체에 대한 스피드 or 다양한 설정이 가능
  - 상상력 풍부한 아이디어와 각 게임 장르의 핵심적인 부분을 적절하게 섞어서 플레이 가능
- **이미테이션 게임**에 대한 다양한 해석을 통해 알 수 있다.
  - 존재하는 이미테이션 게임이 공감성을 자극, 병맛스러운 연출로 스토리를 전개
  - 메인 시스템으로 보이지 않던 요소를 활용한 스토리 해석

위 작성한 내용은 전부 아직까지 아이디어입니다.

# 게임 아트 및 레퍼런스

- 기본 아트 스타일
  - 비용이 적은 블랙 앤 화이트
  - 게임의 특징적인 부분 설정창, 인벤토리는 다른 게임의 디자인을 참고
    - 이질적인 디자인으로 게임의 재미를 더함
  - 서브 시스템 디자인도 마찬가지로 비슷한 풍
- 레퍼런스
  - '언더 테일', '스톤 알피지', '이건 게임이 아닙니다.', 'It Takes Two' 등
  - 이외에 많은 고전 유명 게임들



게임 아이디어 참고



게임 디자인, 아이디어



디자인



아이디어 참고

# 협업 방식

---

- 실제 현업에서 사용하는 프로세스를 도입하여 개발 진행 (애자일 스크럼)
  - 무작정 도입이 아닌 팀과 상의하면서 유리한 방향으로 변형 예정
- 프로젝트에 대해서 실제 현업 PM분의 멘토링을 받을 예정 (격주 단위)
  - 성공하는 프로젝트위한 방법
  - 효과적인 개발 방법론
  - 이외에도 프로젝트에 대한 전반적인 의견 예정

협업 방식은 팀 빌딩 이후에 논의 후 약 2달간 체계화할 예정

# 모집 인원

---

- 공통 희망 사항
  - 솔직하신 분
- 기획 1명
  - 저와 같이 다양한 의견들로 대립하실 분
  - 상상력이 높으신 분
- 프로그래머 1명
  - 같이 성장하실 분
- 아트 2명
  - 앞서 말한 레퍼런스와 비슷한 아트

# 목표

---

- 1년 이상까지 생각, 스튜디오 개설까지도
- 진지하게 개발하고 체계적으로 진행예정
- 내년 SGM나 공모전(BIC등등) 다양한 대외 활동 지원 예정

개인적으로 급하게 만드는 팀보다 서로 친해져 같이 개발하는 기간이 즐거운 팀을 만들고 싶습니다.

포트폴리오가 급하거나 당장 취업이 목적이라면 팀과 어울리지 않을 수 있습니다.

하지만 그저그런 100개의 포폴보다 성공하고 완성된 1개의 포폴이 더 가치있다고 생각합니다.

많은 게임이 마지막에 많이 넘어지는 이유도 몸으로 많이 체감했고, 성공을 장담하지 못하지만 제대로는 만들 수 있습니다.



# 문의 창구

---

- 만약 지원 예정이시라면 아래 오픈 카톡으로 먼저 연락주시면 감사하겠습니다!
- 제안서에서 궁금하신 내용 또한 아래 연락처로 연락주시면 됩니다.