

[붙임 1] 팀 정보 및 소개서

게임명	알섬에서			
플랫폼	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> 모바일 <input type="checkbox"/> 멀티 플랫폼(※ 주력 개발 플랫폼 중복 체크)			
대표자	성명	최가람	생년월일	0000.00
	휴대전화	010-1234-5678	이메일	riverchoi2523@gmail.com
	주소	※실 거주지 주소 전체 기재		
	담당 업무	게임 개발, 회의 진행 및 안내사항 전달		
팀 정보	팀 명	※개인일 경우 미기재 가능		
	인원	총 6명		
팀원 정보	직군	이름	담당업무	
	프로그래머	강승연	게임 개발, 시나리오	
	프로그래머	김유진	게임 개발	
	프로그래머	나현주	게임 개발	
	프로그래머	신이현	게임 개발, 회의 기록	
	프로그래머	최가람	게임 개발, 회의 진행 및 안내사항 전달	
	디자이너	이지수	UI 기획 및 캐릭터, 배경, 소품 등 이미지 디자인	
팀 소개				
동덕여자대학교 게임 개발 동아리에서 만나 추리 게임을 개발하고자 팀을 꾸렸다. 진입장벽이 높은 추리 게임이라는 틀 안에서 남녀노소 모두가 쉽게 즐길 수 있고, 또 어지러운 현대 사회의 이야기를 녹인 게임을 개발하고자 하는 목적으로 '알섬에서' 라는 게임을 기획하게 되었다. 게임의 전체적인 틀과 스토리를 구성하고, 디자인 팀원의 주도적인 의견 하에 UI를 구상하였다. 좌우 이동 조작과 대화 형식을 먼저 구현해 본 후, 총 15주에 걸쳐 개인 파트 및 팀 파트를 개발하였다. 반복되는 테스트 과정과 수정 과정을 거친 후 게임을 완성했다.				

[붙임 2] 게임 소개서(기획서)

1. 기획 의도

‘알섬에서’는 추리게임을 다양한 사람들이 쉽게 즐길 수 있길 바라는 마음으로 기획했다. 스토리 형 추리게임이기 때문에 이를 위해서는 사람들이 이해하고 공감할 수 있는 이야기여야 한다는 것을 중요한 기준으로 잡았다. ‘알섬에서’는 교주인 이장을 따르며 주민들 대부분이 사이비 종교를 믿는 섬마을이 배경이고, 교주는 사실 사람들의 헌금으로 부를 쌓고 있다. 다른 사람의 신뢰를 얻고 그것을 이용해 악한 행동을 한 자가 결국 벌을 받고 누명을 쓴 주인공은 단서를 통해 범인을 찾아 해명하는 권선징악적 스토리로 사람들의 접근성을 높였다.

2. 게임 시나리오

알섬 마을로 외지인 송은주(주인공)가 이사를 온다. 송은주가 마을에 방문할 때, 마을 주민들은 마을 이장이자 교주인 공진석의 생일잔치를 하던 중이어서 송은주를 교주 생일잔치에 초대한다. 그렇게 생일잔치에 초대된 송은주는 잔치에서 술을 먹고 잠이 든다. 다음날이 되자 마을 주민 주가영의 시체가 발견되고, 송은주가 주가영을 찌르는 것을 봤다는 증언이 나오면서 송은주가 범인으로 몰린다. 사실은 마을 주민들 중 일부로 구성된 사이비 집단으로 인해 주가영이 죽었던 것이며, 이를 은폐하기 위해 사이비 집단 사람들이 마을 사람들을 선동해 송은주를 범인으로 몬 것이었다. 주가영은 사이비 교주가 신자들에게 봉사활동을 위한 것이나 기부금 명목으로 걷은 돈을 개인 재산으로 축적하는 것을 알게 되었다. 이 사실을 경찰에 신고하겠다는 주가영을 교주와 함께 돈을 빼돌렸던 일부 사이비 집단 사람들이 죽인 것이었다. 송은주는 마을 주민들과 대화를 하거나 마을을 조사하면서 범인의 단서를 찾아 범인을 찾고, 경찰에게 범죄자와 범죄 증거를 넘기며 이야기는 마무리된다.

3. 게임 컨셉

구분	내용
플레이 컨셉	살인사건에 대한 누명을 해결해 나가는 스토리 게임으로, 추리게임에 방탈출의 요소를 가미하였으며 3인칭 시점으로 주인공을 따라다니며 이야기가 진행된다. 좌우 조작키로 움직이며 '알섬마을' 맵을 돌아다니고 엔터 및 화면 클릭으로 대화 및 아이템 등 단서를 수집하며 진짜 범인을 찾는다. 단서를 수집할수록 좌측 상단의 노트에 단서에 대한 설명이 쌓이고 이를 통해 실제 범인을 유추해 낸다.
그래픽 컨셉	작가인 주인공이 소설에 사용될 아이디어를 얻기 위해 알섬에 온 줄거리를 바탕으로 하여 전체적으로 소설 속 삽화의 분위기를 내기 위해 선적인 요소 강조 및 브라운 계열의 색상이 사용되었다. 또한 살인사건이라는 이야기에 맞게 칙칙하고 톤다운된 분위기가 주를 이루고 있다.

사운드 컨셉	게임 플레이어가 주인공의 상황에 몰입하여 진행할 수 있는 음악을 사용하였다. 주인공이 알섬마을이라는 새로운 환경을 접했을 때의 감정인 낯설고 살인사건의 범인으로 몰렸을 때인 공포감 및 불안함이 표현된 음악을 배경음악으로 선정하였다.
--------	---

4. 게임의 특징

'알섬에서'는 추리를 기반으로 한 어드벤처 게임이다. 따라서 사용자는 캐릭터를 직접 조작하여 단서를 얻고 그것을 바탕으로 범인을 추리해 나가야 한다. 단서를 찾으려면 여러 맵을 돌아다니면서 캐릭터와 대화하거나 비밀번호를 푸는 등 다양한 방법을 시도해 봐야 한다. 이 과정에서 사용자는 단서 요소를 추리하며 흥미를 느낄 수 있다. 누구나 쉽게 플레이할 수 있게 조작이 쉽고 캐릭터들이 개성 있다는 점이 특징이며 스토리의 소재가 매우 독특하고 단서 요소들이 다양하다는 것이 이 게임만의 장점이다.

5. 개발 현황 및 향후 계획

1. 아이디어&기획

1. 콘셉트: 기억을 잃고 유력 용의자가 된 주인공, 누명을 벗고 살인범을 찾아라.
2. 장르 : 어드벤처 추리게임
3. 조작 방식: 좌우 이동, 대화 형식
4. 플레이 방식: 맵을 돌아다니면서 단서를 찾는 방식
5. 특징: 가구나 아이템 근처에서 이벤트가 발생하면 대화창이 뜬다.
단서는 단서 노트에 기록되며, 이벤트를 모두 수행하면 다음으로 넘어간다.
▶ 단서와 이벤트에 관한 간단한 설명과 주인공의 내레이션(생각) 효과 추가.
6. 등장인물 : 용의자 세 명과 조력자 한 명, 피해자 한 명, 주인공 한 명으로 구성.

2. 그래픽 디자인

2-1. 와이어프레임

얼굴은 위에 어둡게(입가까지만 보임)
쓰러져 있는 사람 이미지

시체가 있는 장소 조사 시에 나오는 창
시체 클릭 시 시체에 대한 설명이 나옴
영역 분배가 가능하면 각 영역을 나눠서 각 영역 클릭마다 나오는 코멘트가 다르게

EXIT

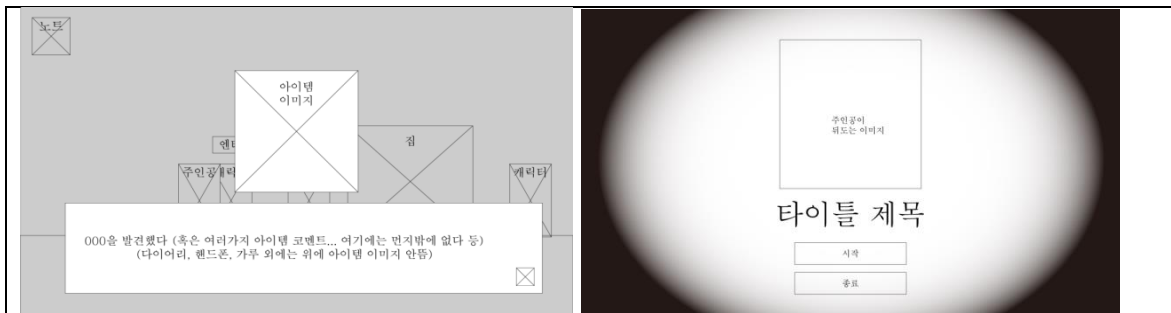
벤트론 이미지

마을 이장

주민 A

주민 B

문자의 대화내용이 대화창으로 나옴
(+ 문자 내용 확인 안하고 문자 목록(사람 목록)만 확인하면 그냥 아이덴 발견! 창만 사용하고 이 창은 사용 안함)



2-2. 초안 디자인

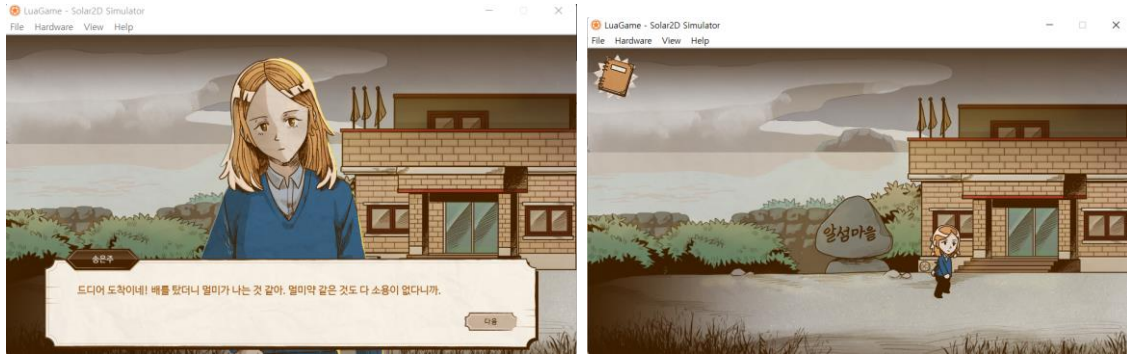


2-3. 최종 디자인



3. 프로토타입 제작

게임의 핵심 기능인 좌우 이동과 대화 형식을 미리 구현했다.



4. 프로그래밍

15 주 동안 15 번의 회의를 진행했다.

회의는 각자 맡은 파트를 깃허브에 올리고 디스코드에서 피드백 공유 및 수정하는 방식으로 진행되었다.

<7 주에 걸쳐 장면 별로 나눈 개인 파트 개발>

디자인 : 이지수

-캐릭터, 단서, 배경, 대화창, 버튼 디자인

게임 시작, 단서 노트: 강승연

- 시작 장면에서 시작, 도움말, 종료 버튼 구현
- 노트에 발견한 단서가 뜨도록 구현

이장 생일파티, 시신 확인: 김유진

- 대화 형식으로 구현
- 시신의 상처 부위를 클릭하면 단서가 나오도록 구현

아이와의 만남, 엔딩: 나현주

- 대화 형식으로 구현
- 교주가 경찰에 끌려가는 일러스트 아래 대화창으로 은주 내레이션이 나오도록 구현

주인공 범인으로 몰림, 가영의 집 수색: 신이현

- 대화 형식으로 구현
- 집안 곳곳의 물건을 클릭하면 단서를 발견하도록 구현

프롤로그, 단서 수집 및 추리, 공진석 집 수색: 최가람

- 물건을 클릭해 단서를 모으고 자물쇠를 단서에 맞게 돌리면 나가도록 구현
- 좌우이동 및 클릭하면 물건들이 움직이거나 돌아가도록 구현

<5 주에 걸쳐 맵 개발>

구현 기능: 좌우 맵 연결, 인물과 집 배치, 좌우 이동, scene 연결

마을 회관 맵: 김유진

- 전후 신에 맞게 문을 막고 주인공의 위치를 달리 설정하는 과정에서 여러 에러 발견-> 다른 팀원과 코드공유를 진행하며 에러 수정

이장 집 맵: 강승연, 신이현

- 방향 키에서 손을 떼면 이전 맵으로 돌아가는 에러 발생 -> API REFERENCE 에 들어가 관련 메소드를 찾아보며 에러 수정

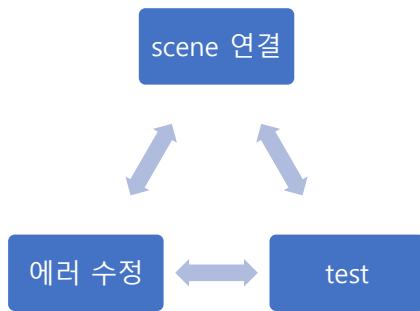
가영 집 맵: 나현주, 최가람

- 아이와 만났을 때 대화창이 뜨도록 하고 단서를 발견하지 못한 경우 못 들어가도록 구현

<게임 전반적인 요소 수정>

- 소리(bgm, 효과음) 추가 및 디테일 수정

5. 테스트



CBT 과정을 진행해 QA 과정에서 찾지 못한 수정사항을 찾아내고 구글 플레이 스토어에 출시할 예정이다.

게임 소개 영상 링크

※ 유튜브 일부공개로 업로드 후 링크 첨부

[붙임 3] 참가자 서약서 및 개인정보 수집·이용 동의서

2022 IndieGo 스마일게이트 인디게임 창작 공모전

참가자 서약서 및 개인정보 수집·이용 동의서

참가자 서약서

참가자 본인은 스마일게이트에서 주관하는 「2022 IndieGo 스마일게이트 인디게임 창작 공모전」의
아래와 같은 참가자격 및 유의사항을 인지하고 있으며 참가에 동의합니다.

1. 해당 게임으로 스마일게이트멤버십 창작부문에 선정된 이력이 없는 게임
2. 신청일 기준 사업자 등록이 되어있지 않은 자
3. 신청일 기준 출시 혹은 퍼블리싱 계약이 되어있지 않은 게임
4. 타인의 작품을 도용하거나, 제3자의 저작권, 초상권 등을 침해하지 않은 게임

위 서약한 내용의 위반 사항을 발견 시 수상 취소 및 상금 회수조치가 취해질 수 있습니다.

(동의함 ☒ 동의하지 않음 ☐)

개인정보 수집·이용 동의서

가. 개인정보 수집·이용목적

- 「2022 IndieGo 스마일게이트 인디게임 창작 공모전」에서 수집되는 개인정보는 정보 주체의 동의를 얻어 '수상작 선정평가 및 공모전, 네트워킹 데이 운영·관리'를 목적으로 이용됩니다.

나. 개인정보 수집 항목

- 성명, 생년월일, 전화번호, 이메일, 주소

다. 개인정보의 보유·이용기간

- 「2022 IndieGo 스마일게이트 인디게임 창작 공모전」 프로그램 종료 후 3개월 이내 파기

라. 개인정보 수집·이용에 동의하지 않을 권리 및 동의하지 않을 경우의 불이익

- 정보 주체는 「2022 IndieGo 스마일게이트 인디게임 창작 공모전」에 개인정보 수집·이용의 동의를 거부할 권리가 있습니다.
- 단, 개인정보 수집·이용에 동의하지 않을 경우에는 본 공모전 참가신청이 불가합니다.

※ 본인은 「2022 IndieGo 스마일게이트 인디게임 창작 공모전」에서
본인의 개인정보를 수집·이용하는 것에 동의합니다.

(동의함 ☒ 동의하지 않음 ☐)

2022 년 5 월 21 일
신청자(대표자)명 : 최가람 (인)

(재)스마일게이트 희망스튜디오 귀하