

GIGDC2025 요약기획서(제작부문)

1. 게임 소개



<USAGI-BENTO>는 도시락 퍼즐을 맞추는 것이 특징인 퍼즐게임입니다.

플레이어는 하루를 시작하면 방에서 나와 가게에 주방으로 향한 후 손님들과 대화하고, 도시락을 만들어주는 게임입니다. 하루가 끝나면 플레이어는 다시 방으로 돌아와 하루를 마감하고 다음날을 진행합니다.

2. 게임 특징 (기획 의도, 작품성, 독창성 등)

기획 의도

수많은 퍼즐 게임 중, 손님들이 원하는 요구를 들어주면서 도시락 재료들을 넣는 퍼즐게임을 만들고자 했습니다.

플레이어가 게임을 시작하면, 주인공은 가장 먼저 2층 자신의 방에서 시작합니다.

그 후 주인공은 방을 나와 1층으로 내려가면서, 오른쪽 하단으로 이동하면 로딩창과 함께 가게 운영이 시작됩니다. 손님들이 원하는 도시락을 다 내어주면, 하루는 끝납니다. 주인공은 주방에서 나와, 2층으로 돌아가고, 침대로 향하면 하루는 마감이 되고, 다시 아침이 시작되면서, 반복합니다.

1. NPC

npc가 등장하면서 주인공과 대화를 나눕니다.

2. 메인 기믹

주인공은 NPC가 요구하는 주문서를 보고 도시락 재료들을 시간 제한 안에 도시락 통에 넣어서 끝내야합니다..

끝나게 되면, NPC가 돌아가고, 하루가 마감됩니다.

3. 그래픽

우사기 벤토의 그래픽 스타일은, 힐링이라는 주제에 맞게 그래픽에 힘을 줬으며, 도시락 파츠에도 힘을 줬습니다.

타이틀에 맞게, 주인공은 토끼로 설정했으며, 인간 캐릭터가 아닌 동물 캐릭터로 설정해 제작했습니다.

3. 게임 플레이 방식 (조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

게임 조작법

항목	키 설명
왼쪽 이동	A, Left Arrow
오른쪽 이동	D, Right Arrow
상향 이동	W, Up Arrow
하향 이동	S, Down Arrow
상호작용	E
클릭	마우스 좌클릭

주인공 캐릭터는 화살표 키와, W, A, S, D 로 이동이 가능합니다.

상호작용 키는 E 키로 방에서 불을 끄고 키기를 할 수 있습니다.

메인 게임[도시락 파츠 넣기]는 마우스 좌클릭 후 끌어 올 수 있습니다.

4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)



>주인공의 침실 (2층/ 낮과 밤, 불을 켜지 않은 버전)



>주인공의 가게 (1층/ 낮과 밤, 불을 켜지 않은 버전/ 출근 전(낮) 출근 후(밤))



>주인공 (미미)



▶ NPC 시고르



▶ NPC 시나몬





> NPC와 대화



5. 시장 진출 계획

- ▶ 가장 먼저 주변 사람들에게 플레이 테스트를 통해서 수정해야할 점을 받습니다.
- ▶ 다음으로 itch.io 사이트에서 먼저 올리고, steam에도 무료 데모버전으로 올린 다음, 다양한 소비자들에게 평가를 받습니다.
- ▶ 추후 플레이어들이 남긴 평가를 통해서 수정을 하고 SNS를 통해서 게임 홍보와 제작 과정을 올립니다.
- ▶ 게임 판매 플랫폼에 출시할 시, 게임의 가격은 약 6000원으로 낼 예정이며, 만약 판매량이 저조한 경우에는 할인과 SNS 홍보를 통해서 추가적인 수익을 얻을 예정입니다.
- ▶ 매출액은 만약 3만명이 STEAM 플랫폼에서 구매를 했을 때 가정을 통해서 STEAM의 30% 수수료와 기타 플랫폼에서의 수수료를 제외했을 때를 빼고, 약 6천만원의 수익이 나올 것이라고 예상합니다.

6. 팀 소개 및 팀원 역할 기술

식약처의 팀은 게임 팀 프로젝트 수업을 통해서 만들어진 게임 팀으로, 플레이어들이 힐링과 재미를 느끼기

위해 플레이할 수 있는 게임을 만드는 것이 목표입니다.

팀 멤버

유정희(총괄) : 게임 총괄

게임 코딩 총괄, 게임 시스템 기획 및 배경/ 주인공 디자인/ 게임 기믹(퍼즐) 그래픽 제작 코딩 전체를 담당
(게임 시스템- 기승전결) UI 디자인 제작

정아름 : 게임 아트 총괄, 게임 시스템 기획 및 배경- 완성/ NPC 제작/ 게임 기믹(퍼즐) 그래픽 제작/ 코딩
일부분 장면 담당 (주인공 SD 애니메이션, 일상 파트 코딩) UI 디자인 제작, 타이틀 제작

7. 게임 개발 과정 중 에피소드

코딩 작업 과정: 코딩이 터져 도중에 날라가는 현상이 발생. 그렇기 때문에 일상 파트를 제작하지 못하고, 메인 시스템만 작업을 중심으로 진행 유정희 학생의 코딩 파트는 씬 합쳐주기, 게임 메인 시스템 기승전결 코딩을 담당. 추후 정아름 학생은 주인공 SD 플레이어블 캐릭터 애니메이션을 유니티를 통해서 제작, 일상 파트 (1층과 2층)을 코딩으로 제작.

대화 소통의 부재를 통해서, 서로 이해하지 못하는 상황이 발생, 각자 진행 방향이 달랐지만, 소통을 통해서 해결.