

GIGDC2020 참가신청서 (제작부문)

※ 해당란에 ☒ 표시

경쟁부문	<input checked="" type="checkbox"/> 중고등부	<input type="checkbox"/> 대학부	<input type="checkbox"/> 일반부
참가자	개인 또는 팀명이 없을 경우, 성명기재	참가구분	<input type="checkbox"/> 개인 <input checked="" type="checkbox"/> 팀(총 7명)
작품명			
플랫폼	<input checked="" type="checkbox"/> PC	<input type="checkbox"/> 모바일	기타
작품장르	3D FPS게임		

기획서 작성 유의사항

1. 제출물의 모든 내용은 허위 사실이 없으며, 차후 출품작과 관련된 문제가 발생할 경우 관련된 일체의 법적, 도의적 책임은 참가자 본인에게 귀속됩니다.
2. 본 제출물이 반환되지 않아도 이의를 제기하지 않을 것입니다.
3. 본 제출물 중 **요약기획서**는 공개 심사용 자료로 GIGDC 공식 홈페이지에 노출되며, **상세기획서**는 비공개 심사용으로 GIGDC 공식 홈페이지에 비노출되며 심사위원에게만 제공됩니다.
4. 본인은 "개인정보 수집 및 제 3자 개인정보 제공 동의서"내용을 읽고 명확히 이해하였으며 이에 동의합니다.

개인정보 수집 및 제3자 개인정보 제공 동의서

※ 응시자가 제공한 모든 정보는 다음의 목적을 위해 활용되며, 하기 목적 이외의 용도로는 사용되지 않음을 알려드립니다. ※

개인정보 수집 및 이용 동의서	<p>● 개인정보 수집항목 : 성명, 소속(회사 및 학교), 학과(부서), 학년(직위), 본인 서명</p> <p>● 개인정보 수집목적 : 공모전 접수 / 심사 / 선정 / 수상 운영지원 등</p> <p>● 개인정보 보유 및 이용 기간</p> <p>개인정보는 위 이용 목적을 위해 제공된 날로부터 철회 시 (최대 5년)까지 보유되며 제공된 개인정보 이용을 거부하고자 할 경우 공모전 주관기관 (사)한국게임개발자협회를 통해 열람, 정정, 삭제를 요구할 수 있습니다.</p>
제3자 개인정보 제공 동의서	<p>● 개인정보 제공받는 자 : 공모전 후원 / 주최 / 주관기관 및 홍보 등을 위한 언론사 등</p> <p>● 개인정보 이용 목적 : 공모전 접수 / 심사 / 선정 / 수상 운영지원 등</p> <p>● 제공하는 개인정보 항목 : 성명, 소속(회사 및 학교), 학과(부서), 학년(직위), 본인 서명</p> <p>● 개인정보 보유 및 이용 기간</p> <p>개인정보는 위 이용 목적을 위해 제공된 날로부터 철회 시 (최대 5년)까지 보유되며 제공된 개인정보 이용을 거부하고자 할 경우 공모전 주관기관 (사)한국게임개발자협회를 통해 열람, 정정, 삭제를 요구할 수 있습니다.</p>
동의거부안내	<p>응시자는 본 안내에 따른 개인정보 수집·이용에 동의를 거부할 권리가 있습니다.</p> <p>다만, 응시자가 개인정보의 수집·이용 동의를 거부할 경우 원활한 공모전 운영을 할 수 없어 공모전 참가신청이 제한될 수 있습니다.</p>

본인은 위의 동의서 내용을 충분히 숙지하였으며, 개인정보 수집 · 이용 · 제공하는 것에 동의합니다.

구분	성명	소속(회사 및 학교)	학과(부서)	학년(직위)	동의여부		서명
팀장	이상백	경기게임마이스터고	게임개발과	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 거부	이상백
팀원1	김태현	경기게임마이스터고	게임개발과	2	<input checked="" type="checkbox"/>		김태현
팀원2	김건범	경기게임마이스터고	게임개발과	2	<input checked="" type="checkbox"/>		김건범
팀원3	박광현	경기게임마이스터고	게임개발과	2	<input checked="" type="checkbox"/>		박광현
팀원4	문선우	경기게임마이스터고	게임개발과	2	<input checked="" type="checkbox"/>		문선우
팀원5	손환주	경기게임마이스터고	게임개발과	2	<input checked="" type="checkbox"/>		손환주
팀원6	어시온	경기게임마이스터고	게임개발과	1	<input checked="" type="checkbox"/>		어시온
팀원7							
팀원8							
팀원9							

※ 팀으로 참가하는 경우 팀원은 팀장을 포함하여 최대 10인 이하로 구성되어야 함. 개인의 경우, '팀장'란만 기재할 것

GIGDC2020 요약기획서

참가신청서(제작부문) 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

각 항목에 따라서 5장 이내로 작성하여 주시기 바랍니다.



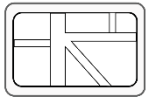
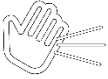

1.게임 간단 소개

게임 명	언택트(Untact)
게임 명의 의미 및 선택 이유	언택트(Untact)는 직접 대면하지 않다. 라는 의미를 가진 신조어입니다. 이 게임의 주요 요소 인 홀로그램과 말을 해서 진행되는 게임 특징을 생각해 위와 같은 이름으로 정했습니다.
게임 장르	3D, FPS
게임 줄거리	아버지의 갑작스러운 죽음에 의문을 가진 주인공은 죽은 이유를 찾아 아버지의 연구소로 간다.
예상 플레이타임	30분
게임 엔진	Unity

2.게임 특징



게임 특징 1(음성인식)

이 게임의 메인 기능이라고 할 정도로 음성인식 기능을 안 사용하면 게임의 진행이 안될 수도 있습니다. 총 5개의 명령어가 있으며 위 기능은 아래와 같습니다.

번호	명령어	리소스	행동	설명
1	MOVE		바닥 이동	현재 위치에서 특정 위치까지 이동 합니다.
2	Light		불 키고 끄기	홀로그램을 볼 수 있도록 불을 컨트롤 합니다.
3	Map		맵 열기	가운데에 UI 로 맵을 열어 줍니다.
4	go away		적 밀치기	적이 가까이 왔을 때 적을 밀어 냅니다.
5	help		명령어 리스트	가운데에 UI 로 명령어 리스트 창을 열어 줍니다.

게임 특징 2(홀로그램)

홀로그램은 **밝은 곳으로 가면 잘 안보입니다.** 그런 까다로운 적들을 죽이는 것이 이 게임의 전투 요소입니다.

참고 리소스		
홀로그램의 상태	어두운 장소에 있을 때	밝은 장소에 있을 때

3.게임 플레이 방식

FPS장르

FPS(1인칭 슈팅게임)장르의 기본적인 틀을 가지고 왔습니다.

W(앞), A(왼쪽), S(뒤), D(오른쪽)으로 움직입니다.

SPACE(점프)가 있지만 점프는 저의 게임과 어울리지 않아 뺐습니다.

음성인식

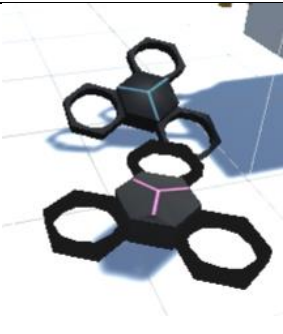

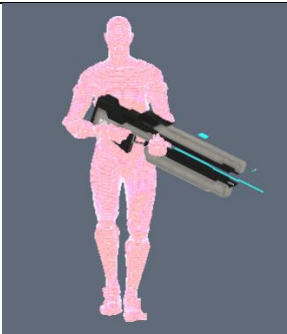
이 게임의 핵심 기능입니다.

목소리를 인식하여 물건을 움직이거나 적과 전투할 때 유리하게 할 수 있습니다.

또한 여러 편리한 기능들이 있어 언제나 도움이 될 것입니다.

적

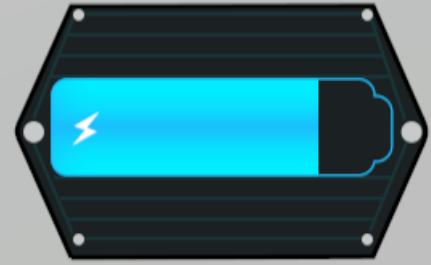
이 게임에는 홀로그램으로 된 적들이 등장합니다.

리소스			
이름	드론	적	
설명	적들은 위에 홀로그램을 띄우는 드론이 있어 적을 처치할 경우 드론이 부서집니다.	<p>적은 근거리 적과 원거리 적 총 2 종류가 있습니다.</p> <p>적들은 홀로그램으로 되어 있어 특수한 무기로 공격해야 합니다.</p>	

무기

플레이어는 특수한 테이저건을 사용합니다.

리소스



이름

총

게이지

설명

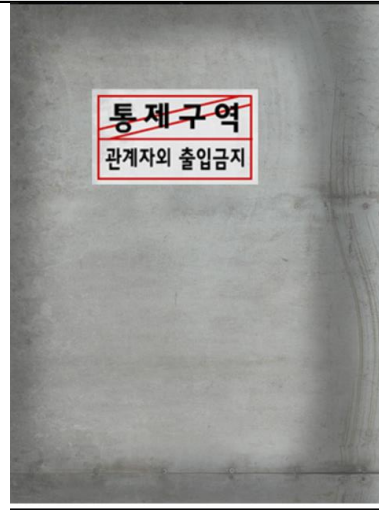
이 총은 전기를 주 원력으로 총을 발사하며 적을 죽일 때 마다 일정량의 탄을 얻습니다.

왼쪽아래 배치되어 있으며 총을 쓸때마다 줄어든다.

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



음성인식 엘리베이터



다음 파트로 가는 문

5. 기타 추가 사항

보스 전

초반부터 주인공에게 도움을 주던 홀로그램이 해킹을 당해 주인공은 혼자서 보스를 잡아야 합니다.

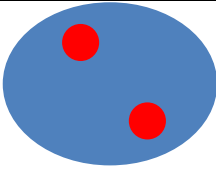
보스 패턴

패턴 1

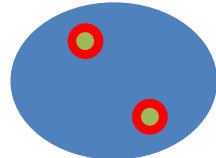
패턴 설명	홀로그램을 3마리씩 2무리 소환한다. (홀로그램을 소환하는 드론을 호출한다.)
해킹 당한 홀로그램의 대사	침입자 제거, 침입자 제거!!
발동 조건	20초에 1회
● 홀로그램 소환 위치	

패턴 2

패턴 설명	LIGHT명령어를 스스로 사용해 홀로그램 판단에 혼란을 준다. 1초 키고 1초 끄고 - 6초 반복
-------	---

해킹 당한 홀로그램의 대사	LIGHT ON! 혹은 LIGHT OFF!
발동 조건	패턴 1이 발동된 후 5초 뒤 발동
● 홀로그램 소환 위치	

패턴 3	
패턴 설명	MOVE
해킹 당한 홀로그램의 대사	MOVE!
발동 조건	패턴 1이 발동된 후 3 구역 블록 상승
● 홀로그램 소환 위치 ● 블록 상승 위치	

패턴 4	
패턴 설명	홀로그램 소환 + MOVE 홀로그램이 생성된 위치의 블록을 위로 상승시킴 (플레이어는 홀로그램을 맞추기 힘들어 짐) (오버워치 메이의 빙벽으로 영웅을 올리는 것과 같은 메커니즘)
해킹 당한 홀로그램의 대사	침입자 제거, MOVE!
발동 조건	시작 후 1분 지점
● 홀로그램 소환 위치 ● 블록 상승 위치	

패턴 5	
패턴 설명	홀로그램 소환 + MOVE + LIGHT 홀로그램이 생성된 위치의 블록을 위로 상승시킴 LIGHT명령어를 스스로 사용함
해킹 당한 홀로그램의 대사	침입자 제거, MOVE! LIGHT ON!
발동 조건	패턴 4 클리어시
● 홀로그램 소환 위치 ● 블록 상승 위치	