|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 표지 | |  | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **GIGDC2020 참가신청서 (제작부문)** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| * **해당란에 ☑ 표시** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **경쟁부문** | | | | ☑ 중고등부 | | | | | * 대학부 | | | | | * 일반부 | | | | |
| **참 가 자** | | | | 개인 또는 팀명이 없을 경우, 성명기재 | | | | | | **참가구분** | * 개인 | | | | | ☑팀(총 7 명) | | |
| **작 품 명** | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |
| **플 랫 폼** | | | | ☑PC | | | | * 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 귀착됩니다.  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 비노출 되며 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 | | | | * **개인정보 수집항목** : 성명, 소속(회사 및 학교), 학과(부서), 학년(직위), 본인 서명 * **개인정보 수집목적** : 공모전 접수 / 심사 / 선정 / 수상 운영지원 등 * **개인정보 보유 및 이용 기간**   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. | | | | | | | | | | | | |
|  | 제3자 개인정보  제공 동의서 | | | | * **개인정보 제공받는 자** : 공모전 후원 / 주최 / 주관기관 및 홍보 등을 위한 언론사 등 * **개인정보 이용 목적** : 공모전 접수 / 심사 / 선정 / 수상 운영지원 등 * **제공하는 개인정보 항목** :　성명, 소속(회사 및 학교), 학과(부서), 학년(직위), 본인 서명 * **개인정보 보유 및 이용 기간**   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. | | | | | | | | | | | | |  |
|  | 동의거부안내 | | | | 응시자는 본 안내에 따른 개인정보 수집·이용에 동의를 거부할 권리가 있습니다.  다만, 응시자가 개인정보의 수집·이용 동의를 거부할 경우 원활한 공모전 운영을 할 수  없어 공모전 참가신청이 제한될 수 있습니다. | | | | | | | | | | | | |  |
|  | **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 | | ☑ | | | □거부 | | 이상백 |  |
|  | 팀원1 | | 김태현 | | | 경기게임마이스터고 | 게임개발과 | | | 2 | | ☑ | | |  | | 김태현 |  |
|  | 팀원2 | | 김건범 | | | 경기게임마이스터고 | 게임개발과 | | | 2 | | ☑ | | |  | | 김건범 |  |
|  | 팀원3 | | 박광현 | | | 경기게임마이스터고 | 게임개발과 | | | 2 | | ☑ | | |  | | 박광현 |  |
|  | 팀원4 | | 문선우 | | | 경기게임마이스터고 | 게임개발과 | | | 2 | | ☑ | | |  | | 문선우 |  |
|  | 팀원5 | | 손환주 | | | 경기게임마이스터고 | 게임개발과 | | | 2 | | ☑ | | |  | | 손환주 |  |
|  | 팀원6 | | 어시온 | | | 경기게임마이스터고 | 게임개발과 | | | 1 | | ☑ | | |  | | 어시온 |  |
|  | 팀원7 | |  | | |  |  | | |  | |  | | |  | |  |  |
|  | 팀원8 | |  | | |  |  | | |  | |  | | |  | |  |  |
|  | 팀원9 | |  | | |  |  | | |  | |  | | |  | |  |  |
| **※ 팀으로 참가하는 경우 팀원은 팀장을 포함하여 최대 10인 이하로 구성되어야 함. 개인의 경우, ‘팀장’란만 기재할 것**  **2021년 7 월 1 일** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 양식1 |  | |
| **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** | 언텍트(Untact) | | **게임 명의 의미**  **및 선택 이유** | 언텍트(Untact)는 직접 대면하지 않다. 라는 의미를 가진 신조어입니다.  이 게임의 주요 요소 인 홀로그램과 말을 해서 진행하는 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 | 현제 위치에서 **특정 위치까지 이동**합니다. | | **2** | **Light** |  | 불 키고 끄기 | 홀로그램을 볼 수 있도록 **불을 컨트롤** 합니다. | | **3** | **Map** |  | 맵 열기 | 가운데에 UI로 **맵을 열어** 줍니다. | | **4** | **go away** |  | 적 밀치기 | 적이 가까이 왔을 때 **적을 밀어 냅니다.** | | **5** | **help** |  | 명령어 리스트 | 가운데에 UI로 **명령어 리스트 창을 열어줍니다.** |   **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 부셔집니다. | 적은 근거리 적과 원거리 적  총 2 종류가 있습니다.  적들은 홀로그램으로 되어 있어  특수한 무기로 공격해야 합니다. | |   **무기**  **플레이어는 특수한 테이 져 건을 사용합니다.**   |  |  |  | | --- | --- | --- | | 리소스 |  |  | | **이름** | **총** | **게이지** | | **설명** | 이 총은 전기를 주 원력으로 총을 발사하며 적을 죽일 때 마다 일정량의 탄을 얻습니다. | 왼쪽아래 배치되어 있으며  총을 쏠때마다 줄어든다. | | |
| **4. 게임 이미지 ( 예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부 )** | |
| **음성인식 엘레베이터 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** |  | | | |