### 팀 정보 및 소개서

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **게임명** | 프로젝트 : 하복 페스티벌 | | | | |
| **플랫폼** | ☑PC ☑모바일 □멀티 플랫폼 (주력 개발 플렛폼: PC) | | | | |
| **대표자** | **성명** | 윤장혁 | | **생년월일** | 1998.03.17 |
| **휴대전화** | 010-9914-2106 | | **이메일** | trg0317@naver.com |
| **주소** | 서울특별시 북악산로 828, 101동 101호(정릉동,쌍용아파트) | | | |
| **담당 업무** | 기획, 쉐이더 및 이펙트 개발 | | | |
| **팀 정보** | **팀 명** | 윤김양김 | | | |
| **인원** | 총 4명 | | | |
| **팀원 정보** | **직군** | **이름** | **담당업무** | | |
| 기획 | 윤장혁 | 게임 기획, 쉐이더 및 이펙트 제작 | | |
| 프로그래머 | 김호진 | 서버 개발 | | |
| 프로그래머 | 양현석 | 클라이언트 개발 | | |
| 그래픽 | 김석현 | 모델링 제작, 모델 애니메이션 제작 | | |
| **팀 소개** | | | | | |
| **<팀원 구성 과정>**  대학교 1학년부터 친했던 친구들과 게임을 제작해보고 싶었던 윤장혁이 김호진, 양현석과 팀을 구성하게 되었다. 팀을 구성하고 나니 프로그래머 2명에 기획 1명이라 그래픽이 없어 같은 과 동기에게 김석현을 소개받고 같이 팀원이 되어 개발 준비를 시작했다. 4명이 모여 학교를 다니면서  배웠던 지식들과 개인적으로 공부했던 내용들을 응용하여 졸업작품을 제작하기 시작하게 되었다. 게임을 제작하게 된 것은 2021년 12월에 기획을 진행하고 2022년 1월부터 개발을 시작하게 되었다.  **<개발 프로세스>**    **①**팀원 간의 아이디어 회의를 거쳐 대략적인 틀을 정하고 윤장혁이 상세기획을 문서로 작성한다.  **②**윤장혁이 작성한 기획문서를 팀원들과 공유하고 검수를 진행해 문제가 없을 경우 프로토타입  개발로 진행하거나 다시 기획문서를 제작한다.  **③**검수가 끝나면 해당 기능의 프로토타입을 개발하는 과정을 가진다.  **④**프로토타입이 개발이 되면 테스트와 개선과정을 고쳐 해당 기능을 완성한다.  **<진행 사항 관리>**  모든 개발사항은 GitHub를 통해서 관리하고 있으며, 매주 모여서 회의를 하고 한주동안 어떤 일을 하였는지, 다음 주간에는 어떤 일을 할 것인지 회의를 진행한다.  **<리소스>**  게임에 들어가는 모델링과 이펙트는 윤장혁과 김석현이 자체적으로 제작을 하여 만들었다. | | | | | |

### 게임 소개서(기획서)

1. **기획 의도**

|  |
| --- |
| 텍스트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  **“건물들을 부수고 아이템과 공격을 이용하여 상대를 무찌르고 코인을 모으자!!”**  **건물들을 부수고** 아이템과 공격을 이용하여 **상대방을 공격하여 쓰러트리고** 나온 **코인들을 많이 모은 팀이 승리**하는 구조의 게임이다. 정신없이 싸우면서 건물들을 부수고 나중에 나오는  거대한 건물을 부셔서 한방의 역전을 노릴 수 있는 게임으로 기획을 했다. |

1. **게임 시나리오**

|  |
| --- |
| 가상세계에서 열리는 하복페스티벌이라는 대회가 있다.  이 대회는 건물들을 부수고 나오는 코인들을 많이 모은 팀이 이기는 대회이다.  플레이어들은 이 대회에 참가하여 우승하는 것을 목표로 팀을 맺고 싸움을 진행하게 된다! |

1. **게임 컨셉**

|  |  |
| --- | --- |
| **구분** | **내용** |
| **플레이 컨셉** | **“난장판을 통해 스트레스 해소와 통쾌감을 주는 플레이!”**   * 제한된 시간내에 최대한 많이 건물을 부수고 상대를 공격하여 코인을 많이 모으는 것이 주된 목표 * 플레이어가 건물들을 마구 부수고 상대를 공격하는 컨셉 * 플레이어는 생각을 하지 않고 간단한 조작을 이용하여 공격을 하고 부술 수 있도록 간단하고 캐주얼한 컨셉의 플레이 * 시간이 지날수록 나오는 이벤트가 게임의 변수로 작용하여 상황을 역전시키는 발판으로 이용할 수 있는 컨셉. * 상대방을 쓰러트렸을 경우 코인이 퍼져 나오는 컨셉 |
| **그래픽 컨셉** | **<건물>**     * 영화 ‘트론’같은 SF느낌을 주고자 건물 및 바닥을  **네온사인컨셉으로** 제작   **<캐릭터>**     * 기본적인 툰쉐이더를 기반으로 DirectionalLight위치에 따라 그림자가 지고 외곽선과 윤기가 나는 쉐이더를 제작하여 **아기자기한 캐릭터 컨셉** |
| **사운드 컨셉** |  |

1. **게임의 특징**

|  |
| --- |
| **<플레이 적인 특징>**    <플레이 방식 예시>   * 여타 다른 대전액션 게임과는 **다르게 플레이어들끼리 만 전투하는 것뿐만 아니라 건물을 부셔서도 코인을** 얻을 수 있는 차별점을 가지고 있다.     <시간별 이벤트 타임라인 예시>   * **시간별 이벤트가** 존재하여, 아이템, 코인을 저장할 수 있는 골대, 마지막 역전의 발판이 될 수 있는 랜드마크의 등장 이벤트가 존재한다.   **<시스템적인 특징>**  <PC조작법>  텍스트, 시계, 표지판이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명<모바일조작법>   * 플레이어가 게임을 진행하는 동안 생각을 하지 않고 건물을 부수고 상대를 때리는 것만 생각할 수 있도록 간단한 조작법과 전투 시스템을 제작했다.     <쓰러졌을 경우의 예시>   * 플레이어가 공격을 받아 쓰러지게 되면 가지고 있던 코인들을 모두 떨어뜨린다는 시스템을 제작하여 상대방을 공격해서 코인을 뺏을 수 있도록 시스템을 제작했다.   **<이펙트 특징>**    <폭발 이펙트>   * 이펙트들을 최대한 크고 화려하게 해서 플레이어에게 보는 즐거움을 줄 수 있도록 제작했다. |

1. **개발 현황 및 향후 계획**

|  |
| --- |
| **<현재 개발 현황>**   * 현재 기본적인 캐릭터 모델링 및 캐릭터 애니메이션 개발 * 게임의 기본적인 시스템 개발 * 아이템 및 건물 터지는 폭발, 공격 VFX 개발 * 시간이 지나면 생기는 아이템 이벤트, 골대 이벤트, 랜드마크 이벤트 개발 * 서버를 연결하여 계정 생성 및 로그인 기능, 로비에서 전적 확인 가능, 모바일 PC가 같이 플레이할 수 있는 크로스플랫폼 룸방식의 서버 개발   **<향후 일정>**   * **아이템 추가 제작** * 유저가 더 많이 할 수 있도록 **새로운 모드 혹은 컨텐츠 추가**   1. 데스 매치 모드, 무한 건물 치기  2. 커스터마이징 컨텐츠 추가  3. 점수 시스템 제작   * **UI디자인 및 이펙트 제작** * 게임내 **시간에 따른 이벤트** 추가 제작   1. 커다란 염소가 맵을 내려 찍어 모든 물체를 한번 씩 띄운다.   * 유저가 **맵에디터를 이용하여** 자신만의 맵을 제작할 수 있도록 시스템 제작 * 결과창 **MVP 시스템 추가 및 MVP선정시 혜택 추가** * **특정 조건**이나 **인 게임 재화를 이용**하여 **캐릭터를 살 수 있도록** 하는 시스템 추가 * 모바일 UI및 최적화 작업 * 맵의 **구성 요소** 추가   1. 점프 발판: 밟으면 건너편에 있는 곳으로 점프한다.  2. 포탈: 밟으면 어딘가로 이동하게 된다.  **<상용화 계획>**   * 8월 ~ 11월 게임 수정 및 보완 * 9~ 11월 텀블벅 * 12월 스팀 출시 |

|  |
| --- |
| **게임 소개 영상 링크** |
| ※ 유튜브 일부공개로 업로드 후 링크 첨부 |

### 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 5월 21일

신청자(대표자)명 : 윤장혁 (인)

**(재)스마일게이트 희망스튜디오 귀하**