### [붙임 1] 팀 정보 및 소개서 ※ 전체2페이지 이내 작성

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **게임명** | 프로젝트 : 하복 페스티벌 | | | | |
| **플랫폼** | □PC □모바일 □멀티 플랫폼( ※ 주력 개발 플랫폼 중복 체크 ) | | | | |
| **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** | | | | | |
| ※ 팀 구성 과정, 게임 개발의 목적, 개발 프로세스, 수상 이력 등 심사위원에게 전하고 싶은 내용을 자유롭게 기재해 주시기 바랍니다.  대학교 1학년부터 친했던 친구들과 게임을 제작해 보고 싶었던 윤장혁이 김호진, 양현석과 팀을 구성을 하였다. 구성을 하고 보니 팀원의 직군이 프로그래머 2명에 기획 1명이라 그래픽이 필요했던 상황에서 같은 학번의 동기가 현재 그래픽 팀원인 김석현을 추천받아 영입하게 되었다.  그래서 4명이서 모여서 우리가 학교를 다니면서 배웠던 지식들과 개인적으로 공부를 했던 내용을 응용하여 졸업을 하기 전에 게임을 만들어보는 것을 목표로 게임 개발을 시작하게 되었다.  팀을 구성하여 기획을 시작한 것은 2021년 12월이었으며 실질적으로 제대로 개발을 들어간 시간은 2022년 1월에 개발을 하기 시작했다.  팀의 개발 프로세스는 먼저 기획 담당인 윤장혁이 게임을 기획하기 전 팀원들의 아이디어를 모으고 해당 아이디어들을 좀 더 자세한 기획문서로 제작하여 팀원들에게 다시 공유를 하고 의견을 물어보는 형식으로 진행되었다. 기획문서가 완성되었을 경우 프로그래머인 김호진과 양현석이 개발을 시작을 하여 개발한 내용을 테스트할 수 있는 프로토타입을 빠르게 만들어서 시연을 해보는 방식으로 진행했다. 프로토타입에서 버그가 생겼을 경우 해당 부분을 **다시 수정하고 테스트**를 반복하여  해당 기능을 완성했다.  게임내에 들어가 있는 모델링과 이펙트 모두 자체제작을 하였으며, 건물이 파괴되는 것을 동적으로 파괴하기 위해서 유니티의 Mesh Slice기술을 이용했다. | | | | | |

### [붙임 2] 게임 소개서(기획서)

1. **기획 의도**

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

1. **게임 시나리오**

|  |
| --- |
| ※ 게임 시나리오 |

1. **게임 컨셉**

|  |  |
| --- | --- |
| **구분** | **내용** |
| **플레이 컨셉** |  |
| **그래픽 컨셉** | 가상세계의 그래픽으로 SF적인 느낌을 주고자 건물 쉐이더에 네온 사인 느낌을 주었다. 캐릭터의 경우 툰쉐이더 그래픽으로 잡아 directial Light에 영향을 받아 그림자가 지고 윤기가 나는 쉐이더를 제작했다. |
| **사운드 컨셉** |  |

1. **게임의 특징**

|  |
| --- |
| ※ 이 게임만이 갖는 특징과 장점 및 사용자가 흥미를 느낄 만한 재미요소에 대해 기술 |

1. **개발 현황 및 향후 계획**

|  |
| --- |
| ※ 전체 게임의 구현 단계 및 개발 프로세스에 대해 기술  ※ 게임 개발 및 상용화 계획 |

|  |
| --- |
| **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 5월 21일

신청자(대표자)명 : 윤장혁 (인)

**(재)스마일게이트 희망스튜디오 귀하**