

## GIGDC2021 요약기획서

## 참가신청서(제작부문) 및 기획서 작성방법

1. 작성 후, 최종 파일은 PDF 형태로 저장하여 제출해주시기 바랍니다.
  2. 작성 시, 폰트(맑은 고딕)와 폰트크기(11pt) 등 서식 준수하여 주시기 바랍니다.
  3. 항목별로 글자 수와 페이지 수 제한은 없으나 양식 별 작성분량을 준수하여 주시기 바랍니다.
- (양식1) 요약기획서 작성분량 : 5장 이내

## 1.게임 간단 소개



게임 명	Ligo
장르	퍼즐 플랫폼머
플랫폼	PC
그래픽	1인칭 3D
타겟층	1인칭 3D 퍼즐을 좋아하는 10~20대 게이머들

## “여러 도구를 이용한 우주정거장에서의 탈출기”

**Ligo**는 먼 미래를 배경으로 펼쳐지는 슈팅 액션 퍼즐 게임입니다. 여러 사람들이 우주정거장에서 진행하는 운동능력 테스트에 지원하여 우주정거장에 왔지만, 어떠한 사건으로 인해 우주정거장의 보안시스템이 작동되었고 이로 인해 플레이어는 목숨이 위험해 졌습니다. 플레이어는 보안시스템을 돌파하기 위해 필요한 기능을 가진 3가지 도구들을 얻어 우주정거장에서 빠져나가야 합니다.

## 01 | 개성 있는 기믹을 가진 도구

<Ligo>는 주체의 크기를 늘이고 줄인다든가 중력의 방향을 바꾼다든가, 중력의 힘을 줄이는 등의 개성적인 도구들로 플레이어가 서 있는 기존 공간을 변형시키는 경험을 선사합니다.

## 공통적으로 적용되는 룰

모든 도구는 '발사' 키를 입력하여 플레이어가 보고 있는 방향으로 도구를 발사할 수 있으며 '기믹 발동' 키를 입력하여 도구의 기믹을 발동시킬 수 있습니다.

(조작키 후술 예정)

발사된 상태의 도구들을 다시 발사하려면 '회수' 키를 입력하여 플레이어의 손으로 가져와야 합니다.

## 부피가 증가하는 그랜드

첫번째 도구인 '그랜드'는 부피가 증가하는 기믹을 가지고 있습니다.

그랜드는 조작키를 입력할 때마다 레벨을 한 단계 올려 부피를 증가 시킬 수 있습니다.

플레이어는 조작키를 장시간 입력하여 그랜드의 레벨을 여러 단계 올려 부피를 한 번에 증가 시킬 수 있습니다.



Lv1일 때의 화면 구성



Lv2일 때의 화면 구성



Lv3일 때의 화면 구성

## 중력을 뒤바꾸는 그라비토

두번째 도구인 '그라비토'는 중력을 뒤바꾸는 기믹을 가지고 있습니다.

플레이어는 조작키를 입력하여 그라비토가 상호작용 하는 벽과 천장 혹은 바닥으로 스테이지에 있는 사물들과 플레이어의 위치가 무기를 회수하기 전까지 중력의 방향이 뒤바뀌게 됩니다.



무기 발사 시 화면 구성



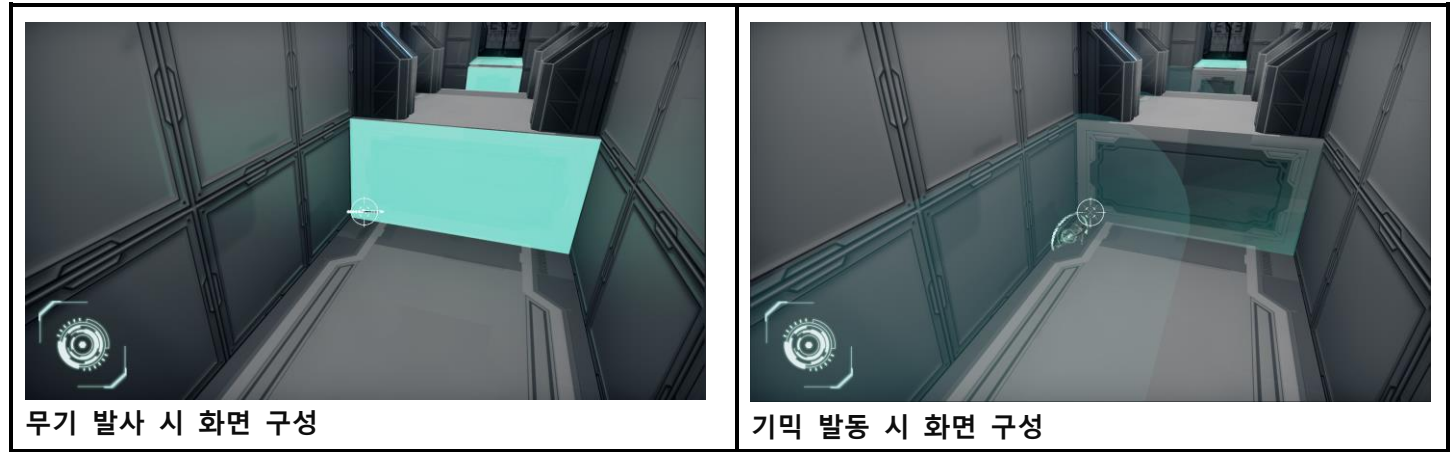
기믹 발동 시 화면 구성



회수 시 화면 구성

## 몸을 가볍게 만드는 루모

세번째 도구인 '루모'는 몸을 가볍게 만드는 원통형의 범위를 만들어내는 기믹을 가지고 있습니다. 플레이어가 루모의 적용범위 안에 있다면 높은 점프가 가능해지고 빠른 속도를 얻게 되어 일반적으로 오를 수 없는 높이나 멀리 떨어져 있는 곳이라도 이동할 수 있게 됩니다.





## 02 여러 형태의 퍼즐구성

앞에 서술한 여러 도구들을 활용하여 플레이어는 창의적으로 공간을 변형시켜 여러 형태의 퍼즐을 해결할 수 있습니다.

### 퍼즐과 타입 구성

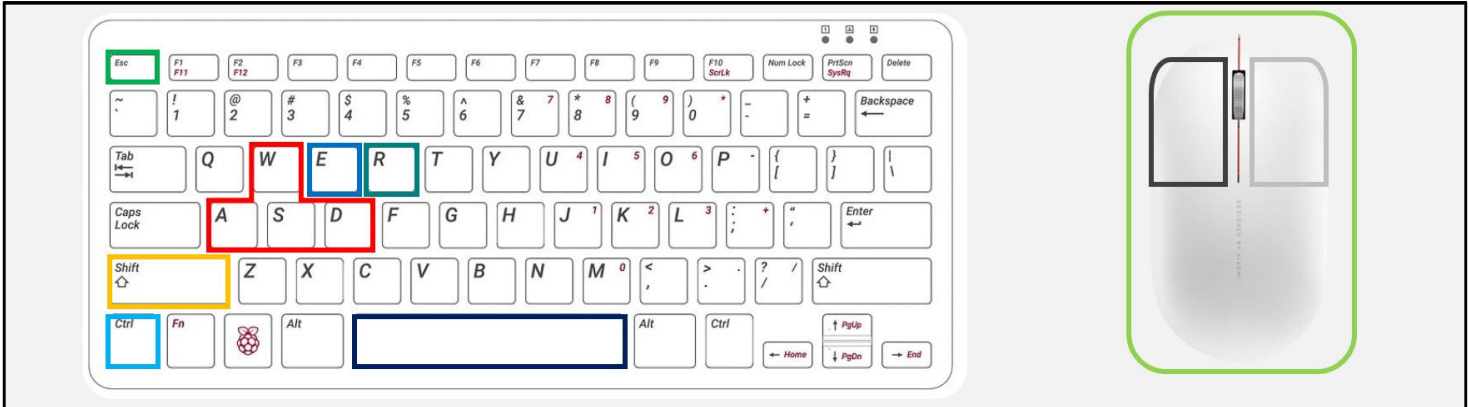
**Ligo**는 30개의 퍼즐을 담고 있으며 앞에 서술한 3개의 도구들을 각각 이용해 풀어낼 수 있습니다. 퍼즐의 종류는 '타임 어택', '스위치 활성화', '목표 이동' 등으로 구성되어 있습니다.










**Ligo**는 보다 직관적인 레벨디자인을 위하여 스테이지를 2개의 타입으로 구성하고 제작하였습니다. 각각의 타입마다 적용되는 기능이 서로 상반되게 기획하였습니다.

	
Atype 오브젝트	Btype 오브젝트
무기 발사 가능 / 중력의 영향 받음	무기 발사 불가능 / 중력의 영향 안 받음

## 3.게임 플레이 방식

조작키



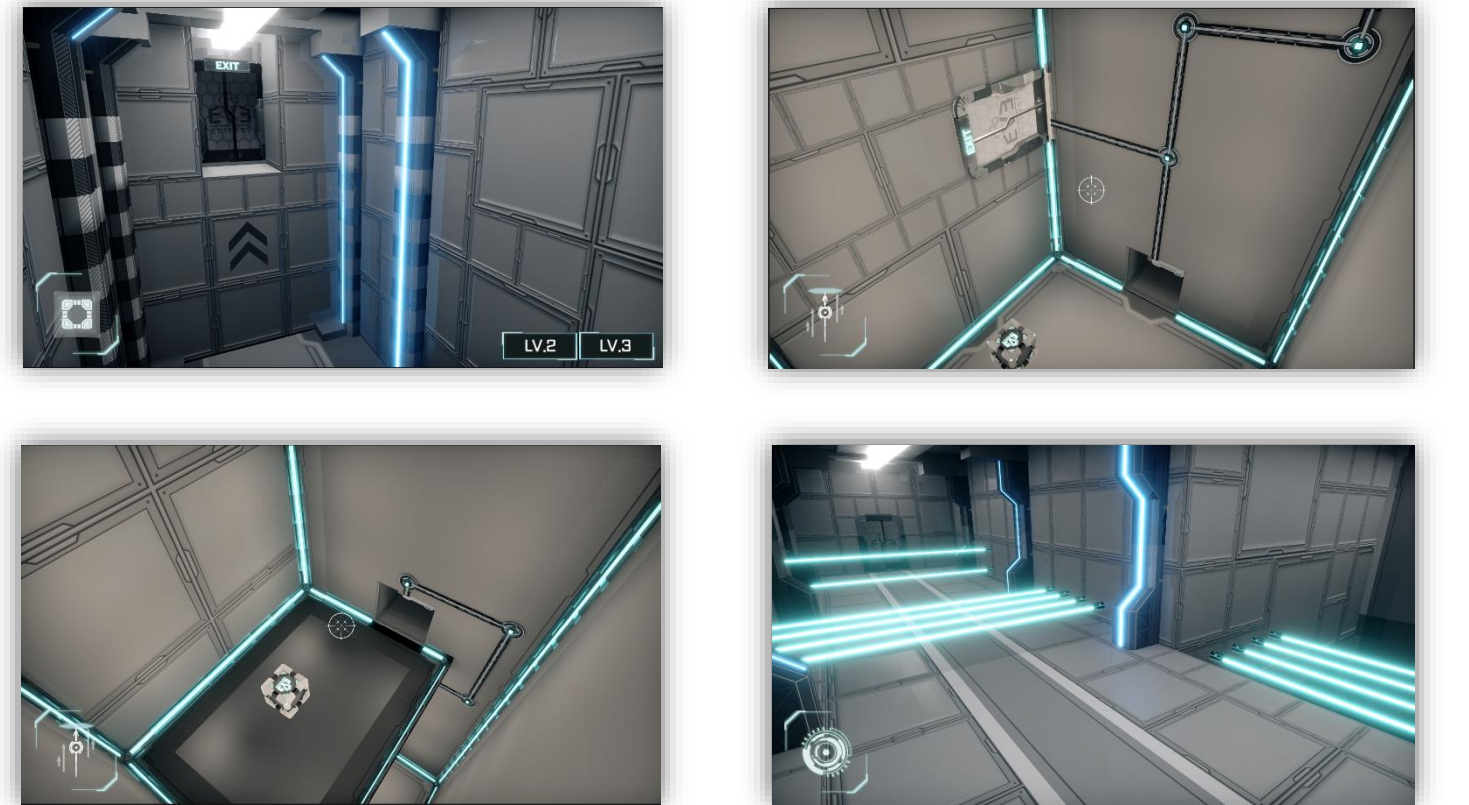
플레이어 이동 관련 키			플레이어 전투 관련 키			그 외 키		
	이동	W, A, S, D		무기 발사	마우스 좌클릭		화면 전환	마우스 이동
	앉기	Left Ctrl		기믹 발동	마우스 우클릭		상호작용	E
	점프	Space Bar		무기 회수	R		일시정지	ESC

게임 진행

- 스테이지에 입장하여 사용할 수 있는 도구로 퍼즐을 클리어하고 탈출구로 들어가 다음 맵으로 이동
- 다이얼로그를 통해 알려주는 퍼즐에 대한 힌트를 통해 퍼즐 클리어

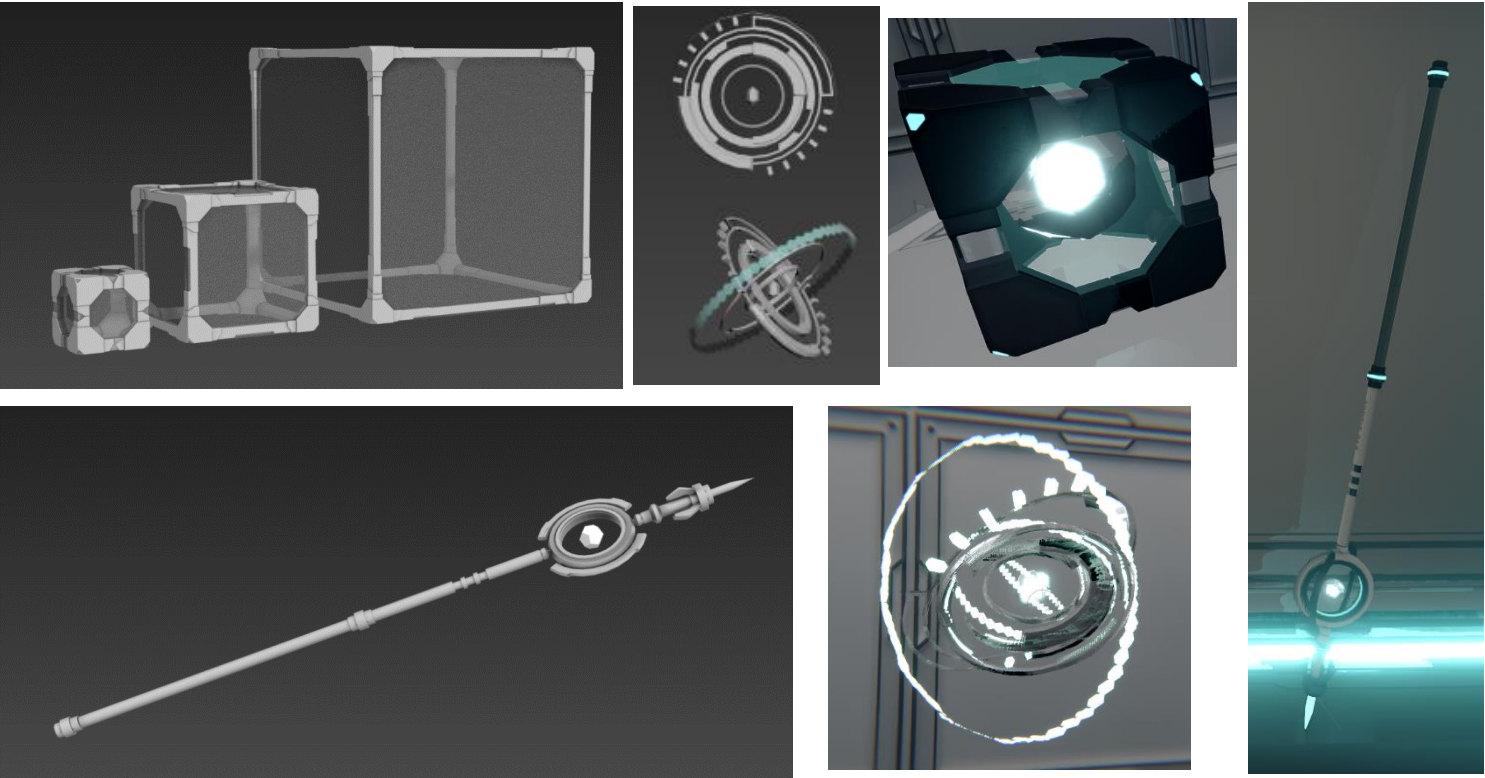
4. 게임 이미지 ( 예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부 )

인게임 스테이지





도구 모델링



5. 기타 추가 사항

▶ 게임 내의 효과음을 제외한 배경 음악 및 아트 리소스들은 모두 자체제작 하였습니다.

업데이트 계획	
2022.09	도구 연계 스테이지 추가 예정
1번, 2번 도구 연계 스테이지 2개 1번, 3번 도구 연계 스테이지 2개 2번, 3번 도구 연계 스테이지 2개 1번, 2번, 3번 도구 연계 스테이지 2개	
2022.10	모든 스테이지에 TTS 추가 예정
다이얼로그와 인 아웃 트리거를 이용한 TTS 스토리텔링 작업	
2022.11	Itch.io 및 Steam에 출시 예정