|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 양식1 |  | |
| **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** | |  | |  |  |
| **<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 얻고, 운동능력 테스트를 보조했던 AI의 도움을 받아 우주정거장에서 빠져나가야 합니다. | |
| **2.게임 특징** | |
| **여러 형태의 퍼즐과 개성 있는 기믹을 가진 도구**  <Ligo>에는 주체의 크기를 늘이고 줄인다든가 중력의 방향을 바꾼다든가, 중력의 힘을 줄이는 등의 개성적인 도구들로 플레이어가 서 있는 기존 공간을 변형시키는 경험을 선사합니다. 이러한 도구를 활용하여 플레이어는 창의적으로 공간을 변형시켜 여러 형태의 퍼즐을 해결할 수 있습니다. | |
| **3.게임 플레이 방식** | |
| **조작키**  - WASD 키로 캐릭터 이동  - Space 키로 캐릭터 점프  - 마우스 좌클릭으로 도구 투사  - 마우스 우클릭으로 도구 기능 작동  **게임 진행**  - 스테이지마다 다른 퍼즐을 클리어하고 탈출구로 들어가 다음 맵으로 이동  - 게임 내에 등장하는 AI가 TTS와 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** | |
| 추후 추가될 요소들   * 도구들 * ㅁㄴㅇ | |