양식1

GIGDC2020 요약기획서

참가신청서(제작부문) 및 기획서 작성 방법

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

1. 게임개요

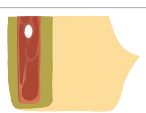
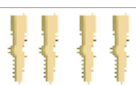
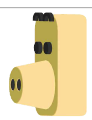
- 제목 : 피그로맨스
- 타겟 : 밀레니얼세대(스팀 유저)
- 가격 : 18,400원/ 14.99$
- 목표시장 : 스팀(STEAM)
- 장르 : 퍼즐플랫포머 PC게임
- 형식 : 횡스크롤형식 어드벤처

2. 기획의도

- 암퇘지와 수퇘지의 사랑이야기를 담은 피그로맨스는 시나리오와 일러스트로 세계관을 구축
- 게임을 통해 풍자와 교훈을 담은 유익한 이야기를 제공하고자 함
- 게임 플레이를 통해 유저의 몰입도를 높여, 피그로맨스 세계관 각인

3. 게임의 목표

어느 날 소시지 공장으로 끌려간 암퇘지는 일곱 등분으로 잘려 사라지고, 이 광경을 본 수퇘지는 암퇘지를 구출하기 위해 소시지 공장 안으로 모험을 시작한다. 플레이어는 소시지공장 에서 암퇘지의 7가지 고기부위를 모아야한다. 그리고 모은 7부위를 조립하여 암퇘지를 되살려낸다.

						
사태	등심	안심	뒷다리살	다리	족발	머리

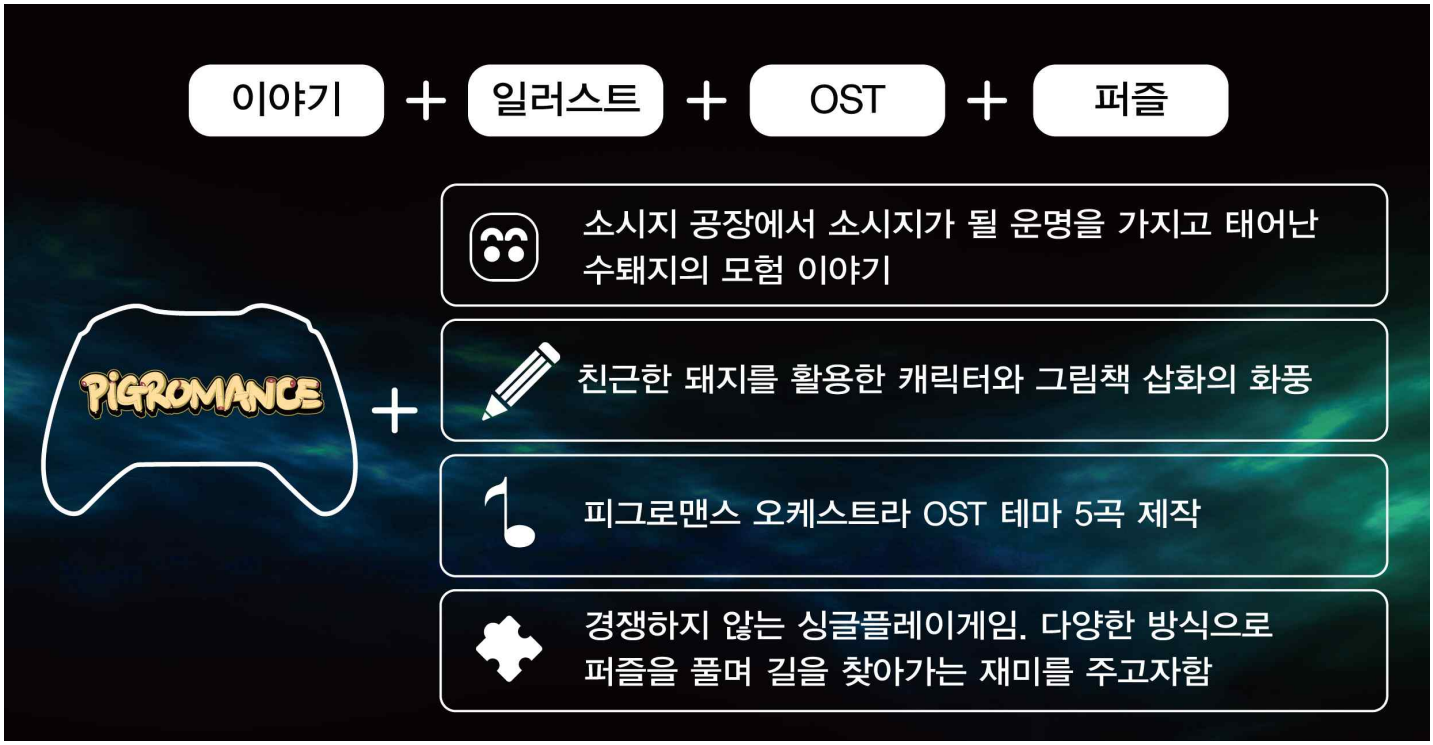
(1) Player는 소시지 공장에서 암퇘지의 7가지 고기부위를 모아야 한다.

(2) 엔딩 : 모은 7부위의 고기를 조립하여 암퇘지를 되살려 낸다.

2. 게임 특징

1. 피그로맨스 게임의 강점

- 조작 : 밀기, 당기기, 점프. 기어가기 . 걸어가기 , 뛰어가기 스테이지 별로 고기 부위를 획득 하면 다음 스테이지로 이동 가능. 고기부위를 다 모은 후 '피그로맨스' 스토리의 앤딩을 감상할 수 있다.



2. 타임라인 연출 방식

- 동물들의 이야기를 무언극 연출 방식으로 제작함 언어에 의존하지 않는 게임, 글로벌 시장에서 긍정적 요소로 작용. 무언의 표정과 행동만으로 이야기 쉽게 전달

3. 피그로맨스 스토리

1. 배경

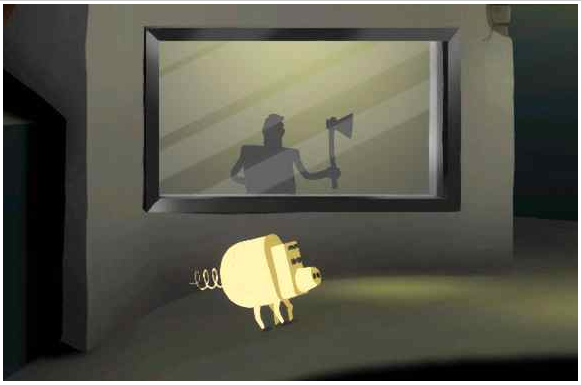
- 피그로맨스는 소시지공장에서
  살고 있는 평범한 수퇘지의 이야기다.
  이곳에 살고 있는 돼지들은 도축업자가
  배급하는 소시지를 먹고 살고 있다.
  돼지들이 살찌면 토막나서 소시지가 되는
  이곳은 돼지들의 삶과 죽음이 반복되는
  소시지공장이다.

2. 사건

- 어느 날 암퇘지 한 마리가
  울타리 밖으로 탈출하는 사건이 발생한다.
  탈출한 암퇘지를 짝사랑 하던 수퇘지는
  울타리 밖으로 함께 탈출 한다.

- 하지만 멀리 못가서 암퇘지는
  도축업자에게 잡혀, 도축되어
  소시지 공장안으로 사라지고 만다.
  수퇘지는 이 광경을 전부 목격하고
  마는데 …

3. 모험의 시작



- 수퇘지는 자신이 짝사랑하는 암퇘지를
  찾아 나서기로 결심을 하고
  소시지 공장 안으로 모험을 시작한다.
  수퇘지는 위험이 도사리는 공장에서
  암퇘지를 찾아 사랑을 이뤄낼 수 있을까?

3. 게임 플레이 방식

1. 농장 스테이지

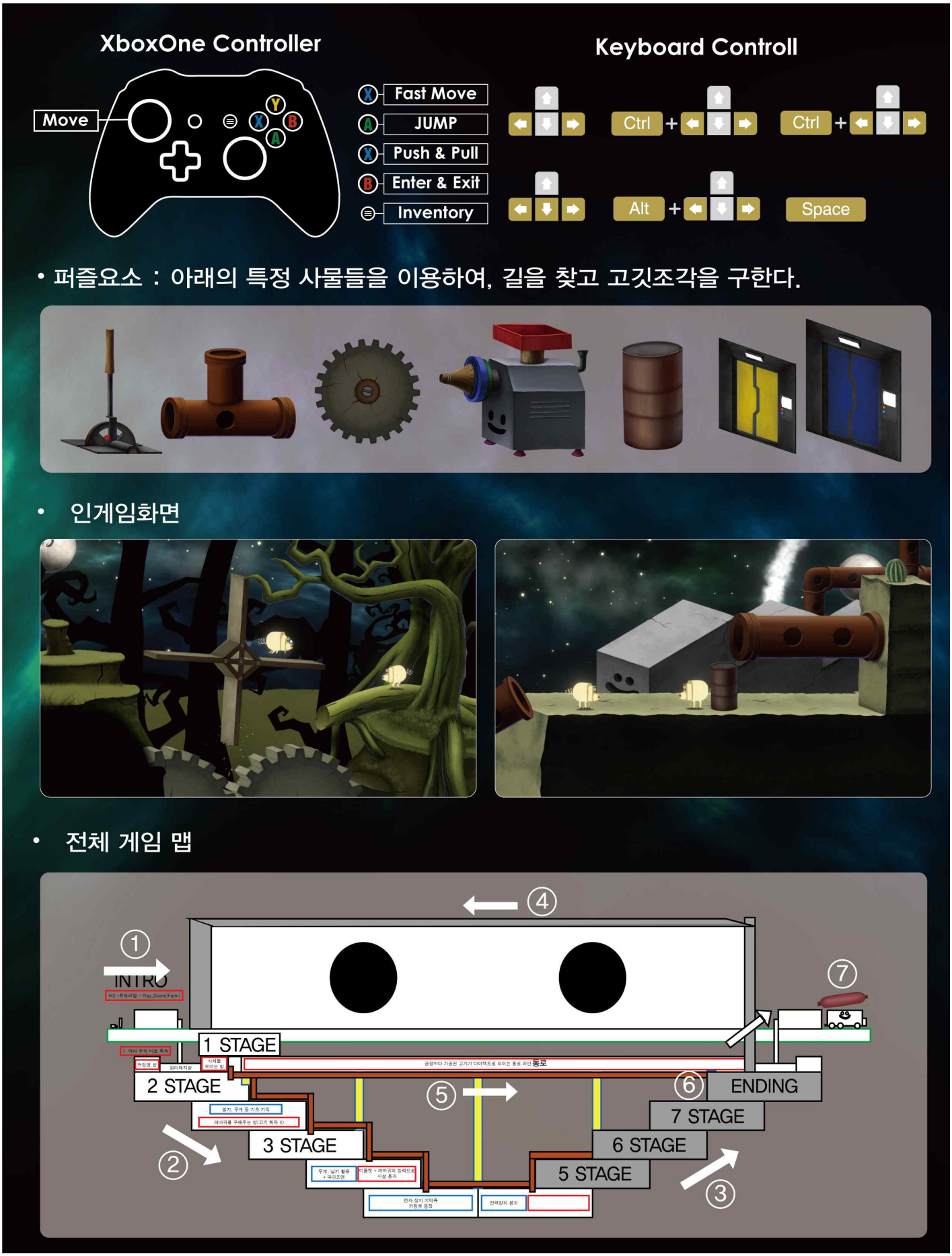
- 튜토리얼 과 스토리 중심으로 농장씬을 구성하였다.
  유저는 중간 중간 타임라인으로 이야기를 즐기고, 조작법을 익힌다.
  간단한 퍼즐을 푸는 방식으로 진행하며, 농장을 빠져나와 공장으로 들어 가게된다.
- 횡스크롤 진행 방식

2. 공장 스테이지

- 돼지 농장을 탈출한 숫퇘지는 소시지 공장안으로 들어가고, 공장안에서 암퇘지의 7개의 고기부위를 찾아야한다. 풀어야할 퍼즐이나 기믹의 난이도가 점점 높아지며 농장주인(커팅맨)이 적으로 등장한다. 조력자인 까마귀를 숫퇘지와 번갈아 가면서 조작하여 문제를 풀어 나간다.

3. 미션

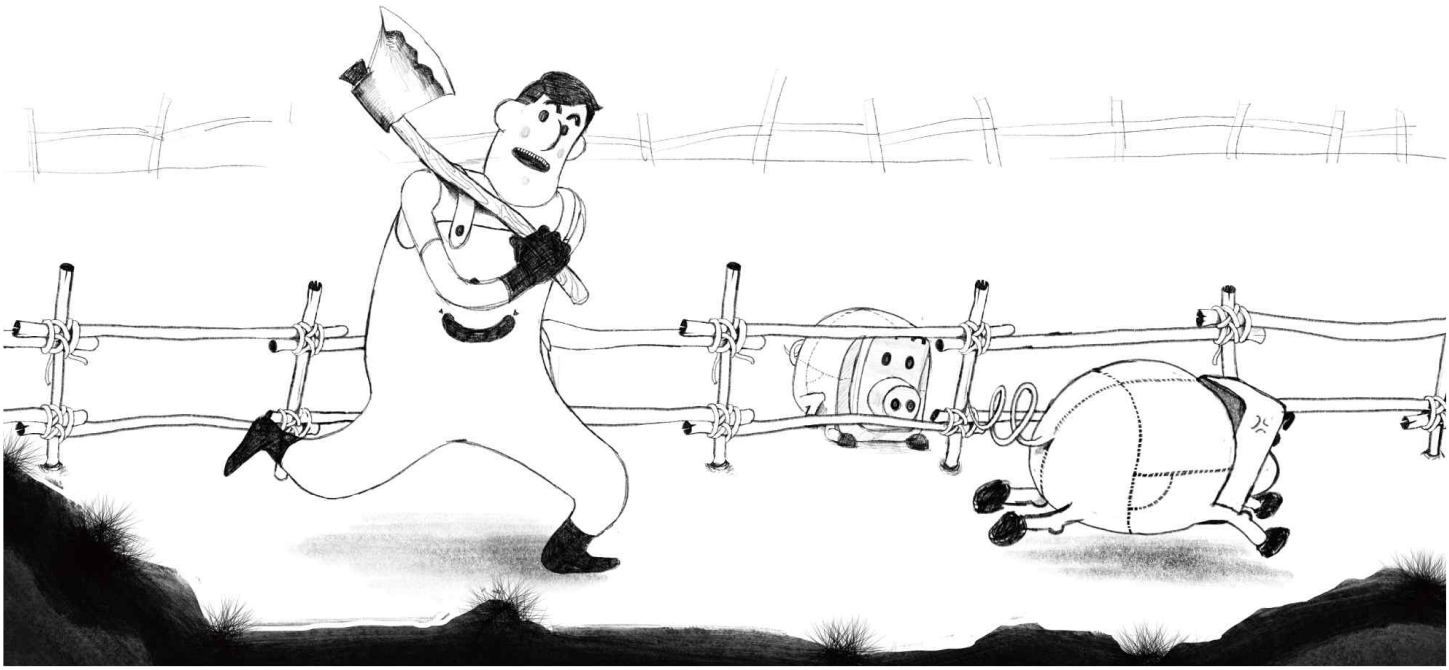
- 조작 : 밀기, 당기기, 점프. 기어가기 . 걸어가기 , 뛰어가기 스테이지 별로 고기 부위를 획득 하면 다음 스테이지로 이동 가능. 고기부위를 다 모은 후 '피그로맨스' 스토리의 앤딩을 감상할 수 있다.



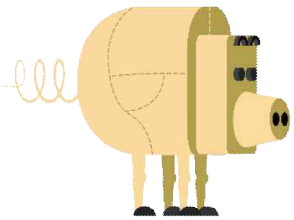
4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)

1. 캐릭터 디자인

- 피그로맨스의 캐릭터는 쉽고 간결하게 디자인 되었다.
  시나리오 세계관에 맞게 캐릭터 별로 디자인하였고, 그에 따른 성격도 부여하였다.
  표정이나 행동표현에 중점을 두었으며, 플레이에 방해가 되는 요소는 배제하였다.

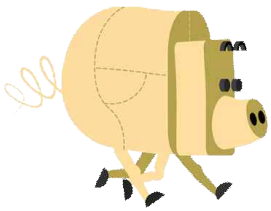


Player / 미틀렛



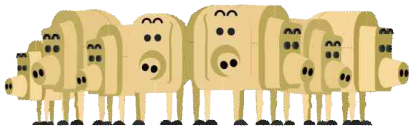
암퇘지(포클렛)를 짝사랑 하며,
농장인부(커팅맨)가 그려놓은 재단선이 있다.

NPC / 포클렛



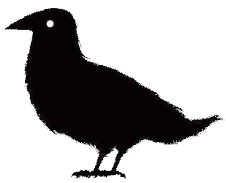
숫퇘지가 짝사랑하는 암퇘지.
농장인부(커팅맨)에게 도축되 7등분으로
나뉘어 소시지 공장에 보관된다.

NPC / 돼지들



공장에서 배급하는 불량 소시지를 먹는다.
살이 찌면 커팅맨에 의해 7등분으로
토막 나 소지시 공장에 보관된다.
평범함 돼지들이며 모두 같은 모습을 띈다.
농장인부(커팅맨)가 그려놓은 재단선이 있다.

Player / 피죤



공장에 살고 있는 미틀렛의 조력자 검은새.
미틀렛을 도와 고깃 조각을 모으는데
결정적인 역할을 한다.

Enemy / 커팅맨

공장에서 돼지들을 분해하는 일을 하고 있다.
도끼를 들고 도망간 돼지들을 찾으러 다닌다.

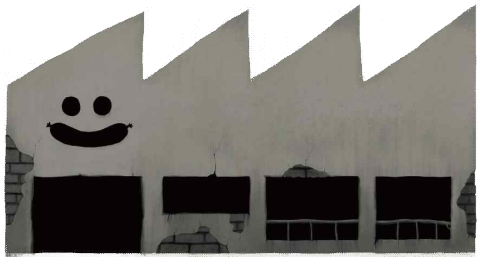
Enemy / 파이프맨

공장에서 파이프를 정비하는 일을 하고 있다.
새를 좋아하며 공장을 구석구석 수리한다.

- 돼지 캐릭터는 몸에 그어진 점선이 특징이다. 공장 인부인 커팅맨이 그려 놓은 것이며,
  죽음을 암시하는 표시가 되기도 한다. 커팅맨과 파이프 맨은 웃고 있지만 돼지들을
  가차 없이 도축해 버리는 악당들이다.

2. 그래픽 컨셉

- 뻥뚫린 스마일 로고를 소시지 공장 마크로 제작. 웃는 얼굴 이지만 상황에 따라 어둡게 보이는 이중적인 면을 표현 하고자 함.

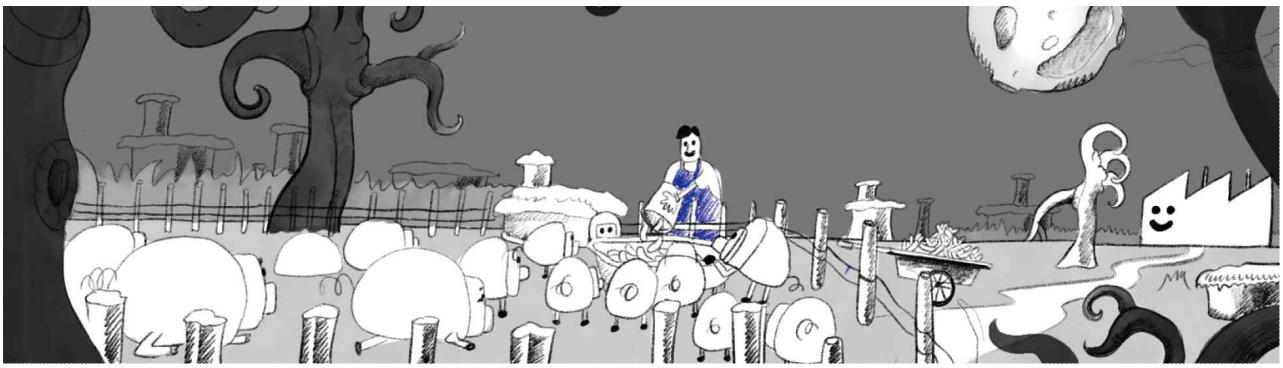


- 농장 : 구부러진 나무들이 즐비해 있는 모습으로 기묘한 분위기 연출

- 배경 컨셉아트 : 돼지들의 삶과 죽음이 반복 되는 곳, 단순한 소시지 공장에 동화같은 이야기로 판타지 요소들을 넣었고, 그에 맞는 소품들로 구성함.

3. 배경 그래픽 디자인

- 피그로맨스의 배경 그래픽은 크게 농장,공장으로 나뉜다. 피그로맨스 시나리오를 기반으로 농장은 평화로운 삶, 공장은 죽음을 암시하도록 디자인 되었고, 아트웍 사이에 타임라인과 재미있는 기믹들을 잘 녹여 넣었다.

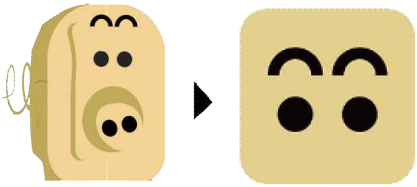


▲ 농장 : 농장안의 구조물로 만들어진 기믹들과 캐릭터의 조작법을 익힌다.
게임의 흐름에 녹아 있는 타임라인으로 이야기를 즐기며 진행 하도록 제작함.

▼ 공장안 : 본 게임의 장소, 돼지를 위협하는 여러 위험이 도사리고 있다.

4. UI/UX 디자인

- 돼지 캐릭터의 얼굴로 설치파일 아이콘 디자인
  쉽고 직관적이게 인식될 수 있도록 디자인함.

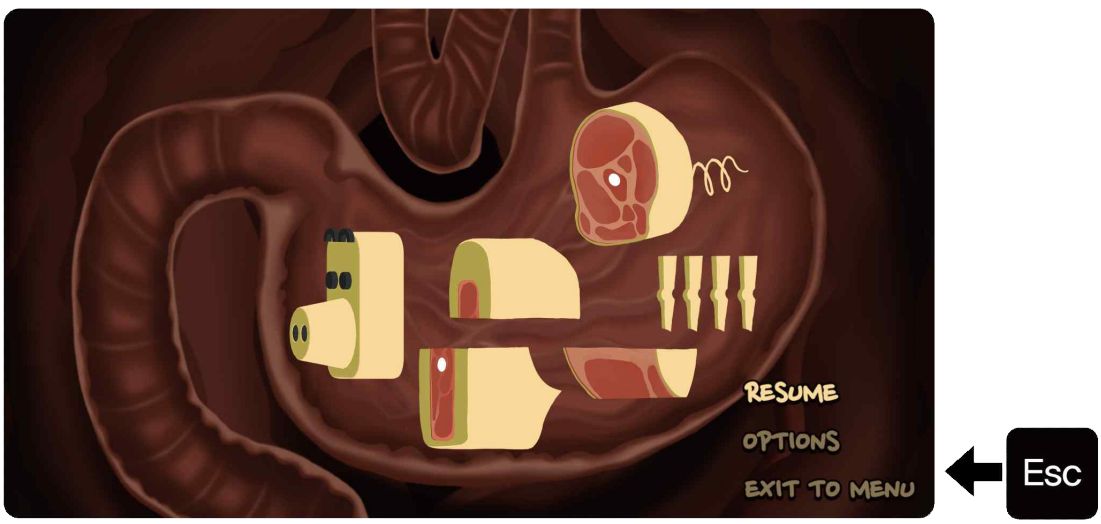


▲ 디자인 컨셉 : 소세지가 된 돼지들의 고기 조각이 연상되도록 디자인 하였다.

▲ 게임에 집중 할 수 있도록 가장 직관적인 인터페이스 사용
텍스트로 스토리를 이해하기 보다 게임 플레이를 통해 스토리를 알 수 있도록
UX, UI 디자인을 의도 하였다. 또한 암퇘지가 숫퇘지에게 조작법을 알려주는 방식으로 연출함.

5. 아이템과 인벤토리함

- 고깃조각을 모으면 Esc키를 눌러 인벤토리함(위장)을 열어 모은고기를 확인 할 수 있다.



6. 사운드 디자인

- 캐릭터 테마곡
  게임의 기승전결 연출에 맞춰 음악제작. 캐릭터 테마곡은
  5개의 키워드 느낌에 맞게 작곡 루프형식으로
  1마디에서 4마디를 반복시키는 방식으로
  테마곡 간의 전환이 자연스럽도록 구성함

5. 기타 추가 사항

1. 피그로맨스 활동

2018

- 피그로맨스 시나리오 저작권 등록 (저작권위원회)

2019

- 상표등록증 5종 출원 (특허청)
- 프로토타입 개발
- 제11회 새로운경기게임오디션 TOP10 선정 (경기콘텐츠진흥원)
- 2019지스타 참가 선정
  피그로맨스 PC게임 (서울산업진흥원)
- 보도자료 소개
  (지스타 뉴스, 네이버스포츠, 인벤)

2020

- 2020 방구석 인디게임쇼
- 2020 인디크래프트
- 11월 출시예정

2. 제작진 소개