

GIGDC2025 요약기획서(기획부문)

1. 게임 소개



제목	GRABBIT
플랫폼	PC
장르	3D 소코반 퍼즐
타겟	남녀노소 신선한 퍼즐을 좋아하는 플레이어
시점	3 인칭 쿼터뷰(자유 조작 가능)

Grabbit 은 플레이어가 플레이어블 캐릭터 토끼를 조작해 중력을 생성하는 블록의 위치를 바꾸며 스테이지를 클리어하는 3D 퍼즐 게임입니다. 토끼는 스테이지마다 정육면체의 블록들로 이루어진 다양한 형태의 행성에서 우주선의 위치까지 도달하는 것을 목표로 합니다. 스테이지마다 다양한 기능을 가진 블록들이 추가로 등장하여 흥미를 유발합니다.

2. 게임 특징 (기획 의도, 작품성, 독창성 등)

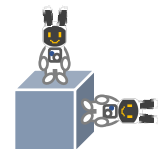
토끼는 정육면체의 블록들로 이루어진 행성에서 탈출하기 위해 깃발에 도착해야 합니다, 플레이어는 토끼를 조작해 다음과 같은 규칙을 따르는 중력 퍼즐을 해결해야 합니다.

1. 게임은 블록, 토끼 그리고 깃발로 이루어져 있습니다.

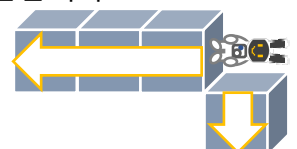


2. 게임은 토끼가 깃발에 도착하는 것을 목표로 합니다.

3. 정육면체의 블록은 각 면의 방향으로 토끼를 끌어당기는 중력을 발산합니다.
따라서 토끼는 블록의 각 면에 서있을 수 있습니다.

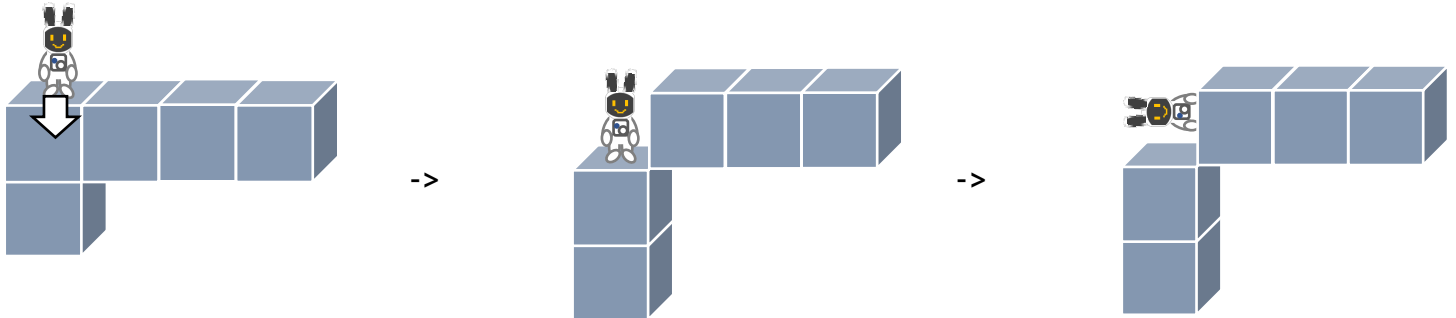


4. 블록은 연속적으로 이어지면 이어진 방향으로 이어진 개수만큼 더 강한 중력을 발산합니다.
토끼는 가장 강한 중력의 방향으로 서있을 수 있습니다.



5. 블록들은 토끼가 내려찍기를 통해 토끼의 발 방향으로 밀어낼 수 있습니다.

따라서 토끼는 블록의 위치 변경을 이용해 본인에게 영향을 끼치는 중력의 방향과 합을 조절할 수 있게 됩니다.



01. 토끼의 내려찍기로 블록들이 이동합니다.

02. 토끼는 회전하여 가장 강한 중력을 가진 오른쪽 3 개의 블록위에 서있게 됩니다.

6. 블록이 토끼와 빈 공간으로 떨어져 있을 경우 떨어진 칸 수만큼 중력의 크기가 차감됩니다.

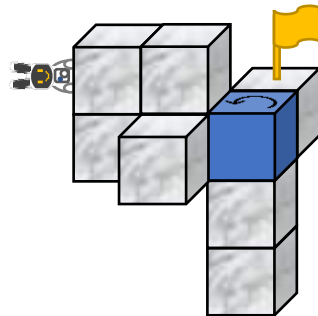
7. 토끼가 여러 방향에서 동일한 중력을 받는 경우 토끼는 무중력 상태로 여러 방향으로 회전하게 되고, 회전하는 도중 내려찍기를 사용하면 그 때 토끼의 발 방향으로 내려찍기를 사용합니다



01. 첫번째 예시에서 토끼는 오른쪽 블록 두개의 영향을 받습니다.

02. 두번째 예시에서 오른쪽 두개의 블록은 토끼와 2칸 떨어져 있으므로 실질적으로 오른쪽에서 토끼에게 미치는 중력의 크기는 0입니다.

8. 블록들로 이루어진 스테이지에서 토끼와 블록의 위치를 잘 조절하여 토끼가 깃발에 도달할 수 있도록 만들어야 합니다.

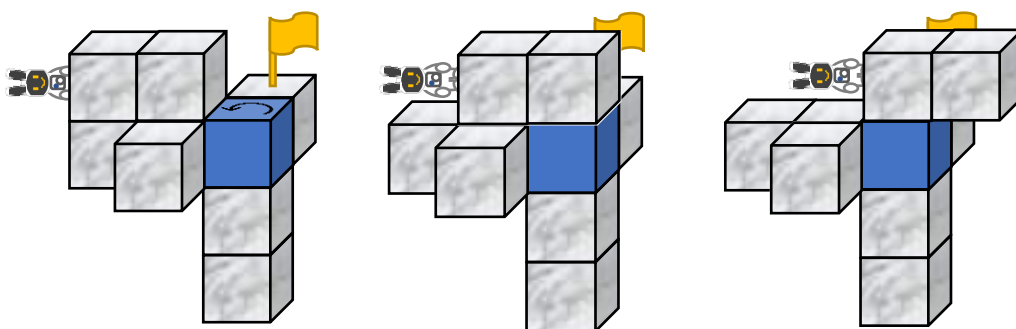


기본 규칙 이외에도 특수 규칙을 갖는 특수 블록도 스테이지마다 추가되어 스테이지를 해결해 나갈수록 더욱 어려운 난이도의 퍼즐을 해결해야 합니다.

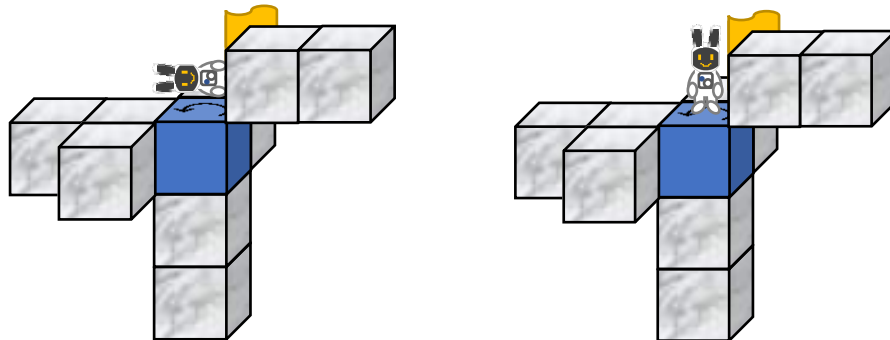
3. 게임 플레이 방식 (조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

조작	키
이동	WASD
내려찍기	SPACE BAR
재시작/실행 취소(UNDO)	R/Z
메뉴(설정)	ESC
카메라(시점 이동) 이동/확대	좌클릭 후 마우스 이동/휠 스크롤

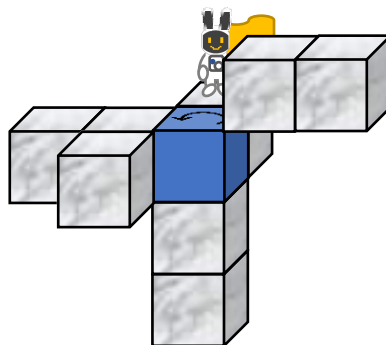
1. 내려찍기를 이용해 블록의 위치를 이동시킵니다.



2. 중력장은 블록에서 생성되므로 블록을 이동시킬 때마다 토끼에게 미치는 중력장이 변합니다 따라서 토끼가 서 있는 방향도 바뀝니다.



3. 토끼와 블록의 위치를 이동과 내려찍기로 적절하게 조절하여 깃발에 닿으면 스테이지 클리어입니다.



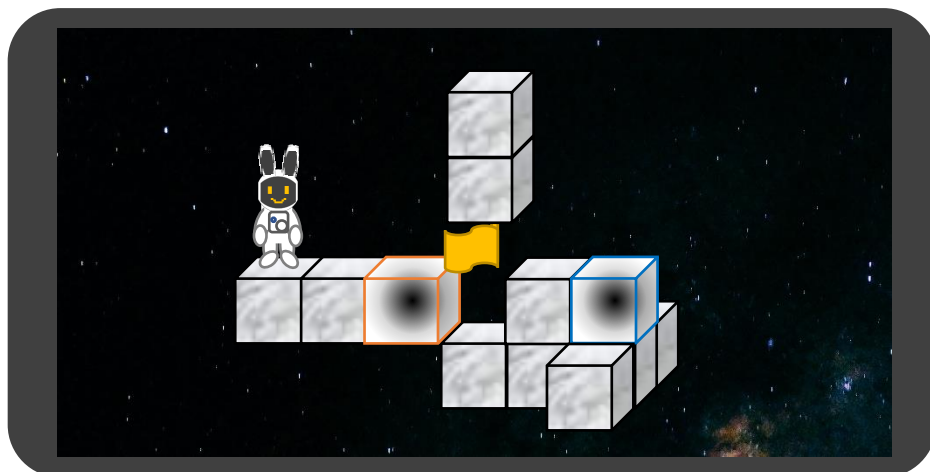
10개의 레벨과 각 레벨마다 약 10개의 스테이지로 구성된 이 게임은 각 스테이지의 퍼즐을 푸는 성취감이 주가 됩니다. 각 레벨은 쉬운 접근과 어려운 도전이 모두 포함된 스테이지들로 구성되어 있습니다.

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

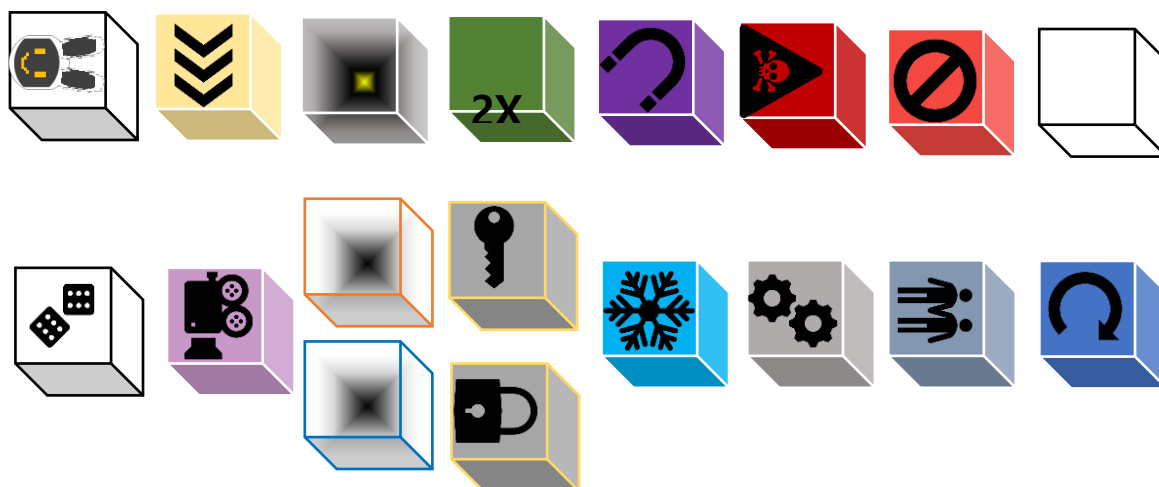
1. 캐릭터: 토끼



2. 게임 플레이 컨셉



3. 특수 블록



5. 시장 진출 계획

일정

PHASE1(2025 7 월)

목표: 기본 블록을 포함한 핵심 시스템 구현, 5 개 내외의 테스트 스테이지 구현.

PHASE2(2025 9 월)

목표: 모든 시스템 및 특수 블록 구현, 레벨/스테이지 해금 시스템 구현 버전, Steam 스토어 페이지 오픈 및 핵심 게임플레이를 담은 티저 트레일러 업로드.

PHASE3(2025 12 월)

목표: 전체 스테이지 제작 및 게임 balancing, Steam Next Fest 참가하여 데모 버전 공개, 유저 피드백

PHASE4(2026 1 월)

목표: 플랫폼 최적화 및 마케팅 준비, IGF 등 국내외 게임 contest 도전

출시 계획	개발 완료	2025년 11월 19일			
	소프트 론칭	2026년 12월 19일			
	정식 론칭	2026년 01월 30일			
	추가 내용 (시즌제, 확장 콘텐츠)	2026년 08월 14일			
BM	BM 구조	판매 방식: 유료 패키지 목표 가격: \$13.99 USD (약 15,000원) -유사 인디 퍼즐 게임(Baba Is You, Portal 2 등)의 가격대를 고려하여 책정.			
	매출 목표	목표 판매량: 20,000 Copies 예상 매출: \$279800 근거: 매우 큰 성공을 거둔'Baba Is You' 나 'Superliminal' 을 목표로 하는 것은 비현실적입니다 따라서 상대적으로 규모가 작은 성공 사례인 'Stephen's Sausage Roll' 이나 'Patrick's Parabox' 을 벤치마킹하는 것이 합리적입니다. 여기서 저희는 "이들의 1/10 수준인 20,000 카피를 1차 목표로 설정했습니다.	게임 제목	선정 이유	Steam 리뷰 수 (대략)
		Baba Is You	규칙 자체를 조작하는 혁신적인 퍼즐. 논리 퍼즐 마니아층이 겹침.	30,000+	1,200,000+ Copies
		Stephen's Sausage Roll	극도로 어려운 3D 공간 퍼즐. 하드코어 퍼즐 유저층이 겹침.	2,500+	100,000+ Copies
		Patrick's Parabox	재귀적인 공간 구조를 활용하는 퍼즐. 공간 지각 능력을 요구하는 점이 유사.	5,000+	200,000+ Copies
		Superliminal	착시와 원근법을 이용한 3D 퍼즐. 3차원 공간을 다루는 점이 유사.	25,000+	1,000,000+ Copies

6. 팀 소개 및 팀원 역할 기술

이름: 박지호
 (성균관대 소프트웨어 3 학년)
 -게임 기획
 -프로그래밍(unity ,C#)
 -아트 및 사운드(blender, fl studio)

7. 게임 기획 과정 중 에피소드

기획
 아주 오래전 지금으로부터 약 7 년전에 기본 아이디어를 떠올린 아이디어입니다. 마인크래프트 같은 정육면체 세상의 지구는 어떻게 생겼을까? 라는 생각에서 출발한 아이디어는 블록이 중력을 생성한다는 방식으로 구체화되었습니다. 이 아이디어로 처음 구상했던 게임은 엑스컴과 같은 턴제 전략 시뮬레이션 게임에 블록이 중력을 생성하는 방식을 합한 일종의 3D 체스였습니다. 그러나 블록이 중력을 생성하는 규칙도 간단하지 않은데 복잡한 턴제 전략 시뮬레이션을 합하면 너무나도 큰 진입장벽을 만든다는 생각에 퍼즐로 변경하였습니다. 퍼즐을 구체화 하는 과정에선 baba is you. Portal 과 같은 게임이 영향을 주었습니다.

 엔진 선택
 C# 보다는 C++에 익숙하고. 이전 프로젝트에서 언리얼 엔진을 다루어 봤기에 언리얼 엔진을 활용하려 했으나, 간단한 그래픽의 퍼즐게임은 유니티의 생산성이 훨씬 좋다는 판단하에 유니티를 선택하였습니다.